



Le collectif

L'Amicale des Haïtiens de France (AMHAF), L'association d'Entraide Action coeur (ADENAC), Les Petits Jacméliens d'Haïti (PJH), Le Groupe Ensemble dans la joie, L'association autonome des parents d'élèves de Pierrelaye.

Organise Du 18 novembre au 1^{er} décembre 2019

Un ensemble d'animations à Pierrelaye

Autour du thème :

« Citoyenneté, interculturalité, Migration Et l'enfant dans tout ça ... ?

Événement placé sous le signe du 30ème anniversaire de la convention internationale des droits de l'enfant (CIDE) du 20 novembre 1989.

Présentation

Le festival des solidarités est un événement national qui existe depuis plus de 20ans. Il commence à s'internationaliser. Il a pour but de sensibiliser les enfants, les jeunes et les adultes autour d'un ensemble de thèmes qui sont essentiels pour le fondement, l'avenir de nos sociétés et la défenses des droits humains : lutte contre la pauvreté, alimentation, santé, éducation, lutte contre les inégalités, protection du climat et de l'environnement, paix etc. Ces thématiques sont autant d'enjeux globaux définis par l'Agenda 2030 des Nations unies. Le festival des solidarités aura lieu en France cette année du 15 novembre au 1^{er} décembre 2019.

Pendant quinze jours dans toute la France et à l'international un ensemble d'animations sont portées et proposées par des associations, des collectivités, des établissements scolaires, des structures socio-culturelles, des acteurs économiques, des groupes de citoyen.ne.s etc.

Il s'agit de donner à tous et toutes l'envie d'agir pour un monde plus juste, solidaire et durable.

Novembre 2019, marquant le 30ème anniversaire de la convention internationale des droits de l'enfant, le festival au niveau national a pour thème les droits de l'enfant.

A Pierrelaye, le titre choisi cette année est : « Citoyenneté, Interculturalité, Migration et l'enfant dans tout ça ? ». Ce sont plus que jamais des notions d'actualité. Cependant, étant donné que le collectif organisateur interviendra, notamment, en milieu scolaire c'est tout naturellement que certains thèmes sont abordés au regard des droits de l'enfant.

Pour chaque sous thème, un ensemble d'animations a été proposé. Chaque enseignant dont la classe participe a choisi un sous thème et une animation en lien avec celui là.

Cependant, il convient de faire deux remarques. La première, **quels que que soient le sous thème et l'animation choisis par l'enseignant, les animateurs du collectif travailleront avec tous les élèves de toutes les écoles participantes la définition des mots clé du titre des animations au regard de la convention internationale des droits de l'enfant.**

Et s'agissant de l'enfant la première question qui se pose c'est comment l'enfant se reconnaît-il au travers de ces notions et de ces réalités ? l'enfant est-il acteur et au cœur aussi de ces situations ou les subit-il ? Premier élément de prise de conscience : le moi face aux autres et aux situations existantes.

Que dit la convention internationale des droits de l'enfant par rapport à ces sujets ? Quelles sont les protections mises en place par celle-ci ?

La deuxième remarque, le jeu est au cœur de l'ensemble des animations proposées. Chaque animation est basée soit sur des jeux de sensibilisation, soit sur des jeux ou coopération soit sur des jeux de compétition. Ceci dans l'objectif de :

- Monter l'importance du jeu dans le développement de l'enfant pour son épanouissement personnel et sa socialisation. Référence à l'article 6 de la convention internationale des droits de l'enfant. Cet article dispose : « Tout enfant a le droit de jouer, rêver, rire. En jouant il développe son imagination, sa créativité, sa confiance en soi, ses compétences et il en tire du plaisir. Tout cela est bénéfique pour son cerveau ».

- Montrer que jouer est à la fois un besoin et un droit pour tous les enfants du Monde. Certains enfants dans le monde malheureusement en sont privés de ce droit : les enfants employés aux travaux forcés, les enfants exploités, les enfants domestiques (en Haïti ou certains pays d'Afrique), en encore utilisés en temps de guerre ect

Les animations comportent quatre parties :

- 1- du 18 au 29 novembre 2019, animations avec les élèves des groupes scolaires de Pierrelaye : maternelle et élémentaire Pierre Curie, Marie Curie, une classe élémentaire du groupe scolaire Louise Michel.**
- 2- Du 18 au 29 novembre 2019, animation avec les jeunes du Collège Petit Bois de Pierrelaye (classes de 6ème, 5ème, 4ème)**
- 3- les mercredis 20 et 27 novembre 2019, animations avec les enfants du Groupe Ensemble dans la joie de l'association paroissiale de Pierrelaye.**

4- Le 1er décembre 2019 de 14 H à 19 H, pour clôturer l'ensemble des animations un temps fort d'événement collectif, ouvert à tout public, est proposé. A cette occasion, il sera exposé les travaux réalisés par les enfants et les jeunes lors des ateliers pratiques. Il y aura également des ateliers participatifs pour petits et grands, la présentation d'initiatives citoyennes et d'actions solidaires, des jeux, des danses, du théâtre forum, des chants et plein d'autres surprises. (Voir affiche et flyer joints)

Partie I : animations à destination des élèves des écoles maternelles et élémentaires du 18 au 29 novembre 2019

I- Sous thème citoyenneté : Des jeux de sensibilisation et des jeux de coopération

Objectifs :

- Faire prendre conscience à l'enfant de ce qu'être citoyen/individu personnellement et dans un ensemble (le groupe et l'individu) en référence précisément à l'article 2 de la convention internationale des droits de l'enfant. Cet article dispose : Tout enfant a le droit d'avoir un nom. Sans nom, personne ne sait qui il est, il n'existe pas devant la loi.
- Identifier les besoins de l'enfant en rapport avec les droits humains
- Mettre l'accent sur les différences et les singularités dans un collectif. Faire comprendre les notions d'inégalités et d'égalité des chances.
- Développer les compétences en groupe, mettre l'accent sur la valeur de chacun. Montrer l'importance du groupe et de chacun dans la coopération et pour le collectif, face aux obstacles, pour un projet commun réussi.

A) Les jeux de sensibilisation

a) Jeu de sensibilisation – maternelles

Parler du festival des Solidarités, ses objectifs, les valeurs véhiculées et comment les enfants sont associés à cet événement.

Maternelles Pierre Curie / cinq classes

du 25 au 29 novembre 2019

Atelier théorique

*** Animation « Mon »**

durée : 1 h 30

Lecture livre « J'ai le droit d'être un enfant »

Décrypter et faire comprendre les mots de l'histoire.

A partir de l'histoire lue, lister au tableau, suivant les réponses fournies par les élèves, ce dont un enfant a besoin pour bien grandir.

Parler de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant (CIDE) du 20 novembre 1989.

Dire ce que c'est qu'un citoyen et rappeler les éléments indispensables de l'identité de l'individu. Posez aux élèves des petites questions.

Par quoi reconnais-tu chaque copain ? Tous les camarades se ressemblent-ils tous ? Qu'est-ce qui fait que chaque enfant soit différent ? Que dis-tu quand tu veux appeler un camarade ? Viennent-ils tous d'un même pays ?

Jeu... Connais mes droits

durée : 1 h 30

Mettre les enfants en cercle.

Prendre un dé et faire correspondre chaque chiffre à une indication à donner par l'enfant. Écrivez les chiffres avec les questions sur un grand carton et mettre au milieu du cercle.

Chaque enfant lance le dé et sur le chiffre qu'il tombe l'enfant doit répondre :

Le dé tombe sur 1 : l'enfant doit redire un droit qu'il a entendu dans l'histoire

Le dé tombe sur 2 : l'enfant dit un jeu qu'il aime bien faire, son sport ou son dessin animé préféré (lien avec le droit aux loisirs)

Le dé tombe sur le 3 : l'enfant doit dire les nom et prénoms de son camarade de droite (lien avec le droit à l'identité)

Le dé tombe sur le 4 : l'enfant cite un aliment ou un produit sain pour sa santé (lien avec le droit à l'alimentation saine)

Le dé tombe sur le 5 : l'enfant dit ce dont il a besoin pour bien dormir la nuit et se sentir en sécurité

Le dé tombe sur le 6 : l'enfant dit le prénom de son meilleur ami et de sa meilleure amie (égalité fille garçon)

Atelier pratique

durée : 30 mn

fabrication d'un carnet de citoyen

Mettre à la disposition des élèves des images en rapport avec les besoins et les droits de l'enfant : « une maison, de la nourriture, l'accès aux soins, l'amour des parents ou une famille, des étiquettes pour écrire ses noms- prénoms- et nationalité, l'école, des métiers, groupe de parole, enfant en temps de guerre et protection contre les abus ect...

(référence images proposées par l'Unicef et photo langage kapaza.be)

Demander à chaque élève d'écrire sur une étiquette ses éléments d'identité (ses nom, prénom et nationalité). Demander ensuite à chaque élève de choisir une image qui représente un droit qui est respecté et essentiel lui concernant.

Faire le carnet. Coller dessus l'étiquette avec les noms, prénoms et nationalité . découper les images choisies pour réaliser son carnet de citoyen.

Les carnets réalisés seront suspendus sur l'arbre à palabre.

2- Maternelle Marie Curie

lundi 25 novembre P.M.

Atelier théorique

durée : 1h 30

*** Animation « Les droits E.. MOI.... »**

Parler du festival des Solidarités, ses objectifs, les valeurs véhiculées et comment les enfants sont associés à cet événement.

durée : 1 heure

Lire une histoire : « La grosse faim et le petit bonhomme »

Décrypter et faire comprendre les mots de l'histoire.

Parler de la faim comme un besoin mais aussi comme droit. Parler de l'accès à la nourriture.

Quels sont les autres besoins identifiés dans le livre ? Lister les besoins suivant les réponses données par les enfants. Faire le rapprochement avec les droits.

Lire le tableau avec les 12 droits de l'enfant proposé

Comment on se sent quand un besoin est satisfait ? Que se passe t-il dans le livre ? Le besoin est-il satisfait ou non? Est-ce le rôle de l'enfant de se débrouiller tout seul pour trouver à manger ? Qui devrait s'en occuper ? L'enfant dans l'histoire était-il heureux quand il avait faim ? Peut-on bien apprendre et vivre bien quand on a faim ? Tous les enfants dans le monde mangent-ils à leur faim ?

On écrit les réponses des enfants

Atelier pratique

durée : 30 mn

Mettre à disposition des élèves des émojis de différentes représentations. Parler des émotions. Inviter chaque élève à cocher sur la feuille un emoji qui lui parle pour dire ce que l'histoire lui évoque : « triste, heureux, content, malheureux, en colère, juste, pas juste, etc ».

Regrouper par groupe de 4 à 8 les élèves ayant choisi les mêmes émojis et demander aux élèves présents dans un même groupe de dire pourquoi le choix des émojis.

Ensuite demander leur en se mettant à la place de l'enfant de proposer de petites solutions pour réinventer l'histoire, pour faire autrement pour les groupes ayant choisi émoji tristesse, peur ou colère. Ou des propositions pour améliorer l'histoire pour les groupes ayant choisi émojis joie ou heureux.

Lister au tableau les réponses de solution ou d'amélioration pour que les enfants puissent choisir et faire l'activité pratique.

Un mot par enfant du groupe peut suffire

Ces différents mots/ petites solutions seront mises sur des cartons en forme (main, cœurs, bouche, colombe, étoiles, lune) et de couleur pour accrocher sur l'arbre à palabre.

Les formes traduisent la solidarité, le partage, la paix, l'espérance.

b- Jeu de sensibilisation – élémentaire CP à CE2

Ecole Louise Michel

Classe CP/CE2 Jeudi 28 novembre matin - 1ère heure

Atelier théorique

durée : 1H 30

*** Animation « La ronde des droits »**

Parler du festival des Solidarités, ses objectifs, les valeurs véhiculées et comment les enfants sont associés à cet événement.

Nombre : 15 à 20 personnes

durée : 1 H 30

Objectifs :

- Connaître – reconnaître les droits fondamentaux des enfants
- Apprendre à devenir citoyen

Pour introduire l'animation demander ce qu'un enfant a besoin pour s'épanouir et bien grandir

Lister les réponses des élèves sur le tableau

Faire rentrer les différentes réponses des enfants sur l'arbre des besoins en expliquant l'arbre par rapport à l'enfant et en commençant par la racine. Pour bien grandir un enfant c'est comme un arbre il faut lui apporter certains éléments pour pousser et évoluer. Par exemple il faut nourrir l'arbre, l'arroser. Comme les enfants l'alimentation est primordiale. Certains arbres ont besoin d'être protégés du froid ou d'une trop grande chaleur. Il faut les mettre à l'abri. Pareil pour l'enfant. Il leur faut un toit. Ce sont les besoins physiologiques de l'enfant. Une fois satisfait ces besoins l'enfant a besoin d'autre chose.... Et ainsi de suite sur l'arbre.

Faire le lien entre ces besoins et les droits de l'enfant. Pourquoi un droit est plus fort

qu'un besoin ? Parler de la convention des droits de l'enfant et ce qui permet le respect de ces droits.

Histoire à lire : « J'ai le droit d'être un enfant », Alain Serres, Aurélia Fronty, éditions rue du monde, 2009.

Décrypter l'histoire et faire comprendre les mots de l'histoire.

Présenter le tableau des douze principaux droits de l'enfant.

Pour la suite de l'animation, les élèves sont mis en cercle.

Au sol et au centre mettre sous forme d'une roue les 12 principaux droits de l'enfant.

Sur 24 cartes de différentes couleurs, écrire 24 situations de violation de droits ou pas qui seront lues par les élèves en binôme (un CP et un CE2).

Un gros dé en mousse est lancé à chaque fois pour désigner qui joue. Chaque numéro est associé à une couleur de carte et donc le numéro définit quelle couleur de carte l'élève doit choisir.

Une fois le dé lancé, l'enfant lit la situation inscrite sur sa carte. Après la lecture l'élève se déplace pour déposer sa carte sur le droit qui à son avis est respecté ou violé.

Demander à l'élève de se mettre à la place de l'enfant de la situation et de choisir une carte émotion que lui suggère la situation : « joie, révolte, injustice, bonheur, tristesse etc ».

L'animateur recueille l'avis des autres membres du groupe. Ceux qui sont d'accord lèvent la main. Ceux qui ne le sont pas laissent la main baissée. Aucun commentaire n'est recueilli pour montrer juste qu'on a le droit d'être d'accord ou pas sans se fâcher. Cela fait partie des droits de l'enfant.

Exemples de situation :

- Anna a 14 ans. Elle vit en France avec sa maman qui est au chômage. Elle a quitté l'école pour trouver un petit travail afin qu'il puisse aider sa maman à faire vivre la maison.

- Addeba a 8 ans et vient d'un autre pays. Il a fui son pays avec ses parents pour échapper à la guerre. Addeba va à l'école et ses parents ont pu avoir des papiers en France. Ils ont une maison et prennent soin de leur garçon. Mais leur pays leur manque.

Activité pratique

durée : 30 mn

Chaque élève fait le tracé de sa main sur une feuille cartonnée. Une couleur de carton par élève. Découper le tracé de la main. Demander à chaque élève d'écrire sur la main un droit qui lui paraît important. Faire un trou avec une perforatrice sur un côté de chaque carton de main. Relier toutes les mains fabriquées en cercle avec un ruban.

Mettre la ronde des mains ainsi faite sur un grand carton blanc et au milieu écrire « La ronde des droits ».

c) Jeu de sensibilisation – élémentaire CM1 – CM2

Ecole Pierre Curie classes de :

CM2 B lundi 25 novembre PM

CM2 A mardi 26 novembre PM

Atelier théorique

durée : 2 H

- Parler du festival des Solidarités, ses objectifs, les valeurs véhiculées et comment les enfants sont associés à cet événement.
- Développer et réfléchir sur les différents thèmes

* - Animation « Un pas en avant »

10 à 15 personnes

45 min à 1 h

Objectifs du jeu:

- Sensibiliser à l'inégalité des chances et montrer comment que certains ont plus d'atouts que d'autres pour entamer leur vie d'adultes
- Découvrir ce que c'est un besoin, un droit. L'enfant a t-il des besoins ? A t-il des droits ? A t-il des devoirs ? Quels sont ces besoins et ces droits ?
- Permettre aux enfants de prendre conscience des inégalités dans nos sociétés
- Aider adultes, jeunes enfants à déconstruire les préjugés et à travailler les représentations qu'on a dans la tête.

L'animation « Un pas en avant » est développée par l'association Entraide et fraternité de Belgique.

Le déroulement de l'animation

Pour introduire l'animation, une histoire sur les inégalités garçons – filles peut être lue aux élèves.

Lire l'histoire tirée du livre « C'est le droit des enfants de Dominique Dimey » - Histoire la petite China page 32 à 34 du livre

Décortiquer et faire comprendre les mots de l'histoire

Parler des droits de l'enfant et de la convention des droits de l'enfant. Tous les enfants ont les mêmes droits en principe.

Dire ce que c'est une inégalité.

Faire dire et expliquer quelques droits des enfants et les retrouver sur le tableau des

12 principaux droits de l'enfant.

Parler de quelques inégalités suivant les régions du monde et les situations

Le jeu Un pas en avant

Donner une carte Profil au hasard à chaque élève. Cette carte représente le profil d'une personne. Demandez-leur de la conserver et de ne pas la montrer aux autres, de ne pas l'échanger.

Invitez-les à lire leur carte Profil et à se glisser dans la peau de ce personnage reçu le temps du jeu. Laissez-leur quelques minutes pour imaginer son histoire, ses envies, ses difficultés, ses rêves...

Une fois que les élèves se sont appropriés leur profil, demandez-leur de se mettre en ligne au bout de la pièce ou en bas de l'escalier. Expliquez-leur que vous allez leur lire une liste de situations ou d'événements (profils et situations à trouver page 13 livret pédagogique ATD Quart Monde). À chaque fois qu'ils sont en mesure de répondre « oui » à l'affirmation, ils doivent faire un pas en avant. Dans le cas contraire, ils restent sur place.

Lisez les situations une par une. Marquez une pause entre chacune afin que les élèves puissent éventuellement avancer. Observer leur place par rapport à celle des autres. Demandez-leur qu'ils se souviennent des affirmations pour lesquelles ils n'ont pas pu avancer.

Prévoir un débriefing à la fin du jeu en posant les questions suivantes :

- Pourquoi tout le monde n'est pas au même niveau ?
- Comment tu t'es senti en voyant tes camarades avancés ?
- Qu'est-ce qui t'a empêché d'avancer ?
- Trouves-tu cela injuste ?
- Penses-tu que dans la vie il y a des gens pour ces mêmes situations qui n'avancent pas non plus ?
- Propose une solution ou un mot à chaque situation pour qu'il n'y ait plus d'inégalité
- Dire des messages pour expliquer comment serait le monde s'il n'y avait ni injustices ni inégalités.

Activité pratique

durée : 30 mn

Demander à chaque enfant de retenir un mot ou un message important qui ressort du débriefing. Celui ci mettra son mot ou son message sur des cartons de couleur qu'il fabriquera en forme de main, coeur, bouche, colombe, lune, étoile.

Mettre Ensuite sur l'arbre à palabre.

B) Les Jeux de coopération-

Objectifs :

- Montrer le rôle de la solidarité dans la collectivité
- Faire de la participation et la coopération un outil de réussite collective
- Montrer que la coopération est un outil inclusif

La coopération fait partie des valeurs et principes fondamentaux de l'apprentissage de la paix. Vivre en société demande souvent une coopération juste pour avancer tous ensemble vers un projet collectif. La coopération permet la participation et la contribution de tous. Arriver à la paix dans nos écoles, dans nos familles et dans nos quartiers reste un long processus d'apprentissage dont les pierres doivent être posées dès le tout jeune âge. Dans les sociétés actuelles la compétition et l'individuel restent les maîtres mots pour réussir.

Selon l'association Graines de paix « L'apprentissage de la paix considère le monde comme un jeu dont chaque équipe peut être gagnante.

La coopération offre l'énorme potentiel de favoriser la participation et de stimuler la créativité, tandis que la compétition à outrance conduit à une attitude agressive et à l'exclusion.

Nous avons, par nature, un esprit de compétition, mais la coopération fait aussi partie de nous. Les plus grands exploits de l'humanité ont souvent été le résultat d'un processus de coopération au sein de nos sociétés. S'il nous avons appris la compétition, nous pouvons aussi renverser la tendance actuelle en apprenant à collaborer et ainsi voir le monde comme un lieu de solidarité ».

Avec les jeux de coopération il s'agit de montrer à l'enfant la réussite par la solidarité. Le jeu pour l'enfant reste le moyen par excellence d'un apprentissage informel. Avec les jeux coopératifs mettent l'enfant en situation de joindre l'utile à l'agréable.

a) Les animations classes moyens et grands

Ecole Marie Curie Classe de :

CM2 / Mardi 19 novembre matin – 1ère heure

Atelier Théorique

durée 1 H 30

*- animation le nœud gordien

Parler du festival des Solidarités, ses objectifs, les valeurs véhiculées et comment les enfants sont associés à cet événement.

Objectifs du jeu

Faire ressortir le rôle de chaque citoyen dans un groupe. L'enfant être social.

Pour introduire l'animation, une histoire sur le rôle de l'enfant dans une classe, un groupe ou dans la société peut être lue.

Histoire livre « Bien vivre tous ensemble »

Décortiquer et comprendre les mots de l'histoire

Faire découvrir la notion de citoyen. C'est quoi être citoyen. La notion de droits et de devoirs.

Faire découvrir le tableau avec les 12 droits de l'enfant proposé

Comment être responsables tous ensemble face à des questions qui concernent tout le monde : le climat, l'environnement, la planète par exemple

Parler de la convention des droits de l'enfant. L'enfant comme citoyen. L'enfant joue-t-il un rôle dans la société ?

Le jeu le nœud gordien

8 à 15 participants

10 à 20 minutes

Expliquer les règles du jeu de coopération : Chacun dépend du groupe pour réussir. Apprendre à faire confiance à l'autre. C'est le contraire de la compétition.

Les participants se regroupent en un cercle très serré et se tiennent face à face. Ils doivent d'abord fermer les yeux et tendre les bras au milieu du cercle pour attraper une autre main. Si les participants sont très nombreux, l'animateur devra s'assurer que toutes les mains s'attrapent. Puis, les participants rouvrent les yeux et essayent petit à petit de défaire le nœud de bras sans se lâcher les mains. Le jeu est terminé lorsque tous les participants ont formé un cercle, chacun tenant la main de son voisin.

Débriefing- Les questions

- Comment t'es-tu senti pendant le jeu ? As-tu eu confiance en toi et en ton groupe ?
- Avais-tu l'impression d'avoir un rôle déterminant à jouer dans le groupe ?
- Comment tu t'es senti quand l'un des membres du groupe a perdu ?
- Qu'est-ce qui était le plus important pour toi pendant le jeu ?
- La coopération et la solidarité sont-elles importantes à ton avis pour le monde, pour les sociétés ? Pourquoi ?

- Qu'apportent la coopération et la solidarité à l'individu ?

Activité pratique

durée : 30 mn

Lister sur le tableau les mots importants qui ressortent du débriefing. Après chaque élève peut choisir un mot pour mettre sur des cartons de couleur en forme de main, coeur, bouche, colombe, lune, étoile.

Le débriefing pour les jeux coopératifs

C'est aussi un moment important pour le jeu de coopération.

Le débriefing donne une valeur et une force toute particulière aux jeux coopératifs. Il permet aux différents participants de réfléchir sur ce qu'ils viennent de vivre, d'abord individuellement, puis en partageant avec les autres les émotions et impressions qu'ils souhaitent exprimer. Cet échange est un bon moyen de se rendre compte de la profondeur de l'activité, et montre l'impact de l'investissement émotionnel. De manière générale, une discussion réflexive après chaque jeu renforce le processus d'apprentissage et permet aux participants une meilleure appropriation.

II- Sous thème interculturalité

Voyage en jeux autour du Monde

« L'enfant qui joue développe ses perceptions, son intelligence, ses tendances à l'expérience, ses instincts sociaux. »

Donald Woods Wincott

Objectifs généraux:

- Partager avec les autres, les traditions de chez nous ou d'ailleurs en prenant le jeu comme base et montrer ce qui en fait la richesse. L'enfant acteur de la transmission culturelle.
- Voir les ressemblances et les différences entre certains jeux de différentes régions.
- Aborder les problèmes culturels par le jeu

les objectifs spécifiques

- Mettre l'accent sur le partage interculturel et le vivre ensemble – Découvrir des jeux d'autres cultures- Comparer deux jeux d'origines différentes – Percevoir les points communs et les différences entre deux jeux de deux pays et deux cultures- Établir les liens avec sa propre culture.

Le partage de leur particularité et des coutumes permettront de les valoriser et de favoriser un respect mutuel par la découverte de l'autre. Faire découvrir que chacun porte une identité culturelle (définie par sa langue, l'histoire de son pays, sa religion, des codes socio-culturels, son sentiment d'appartenance etc.) qui s'est façonnée de

façon complexe.

Pour l'enseignant (e) qui visera cet objectif, choix de deux jeux parmi ceux proposés par des enfants de pays différents. Ou un jeu de France ou un jeu venu d'ailleurs. Ces jeux peuvent avoir des ressemblances ou pas.

- Montrer le rôle du jeu dans l'épanouissement, le développement et la construction de l'enfant quelle que soit son origine (lien avec la convention internationale des droits de l'enfant).

Pour cet objectif, l'enseignant peut choisir un jeu créatif venant d'une région du monde et un jeu loisir venant d'une autre région.

- Présenter la compétition et la coopération dans nos sociétés. Le jeu comme reflet de nos sociétés actuelles. Montrer les avantages, les inconvénients et les limites de la compétition et de la coopération pour le monde.

Dans ce cas, l'enseignant peut choisir un jeu compétitif et un jeu coopératif.

Choix des jeux : Deux pistes peuvent être suivies :

- Travailler avec des élèves d'origine diverses pour faire remonter certains jeux de leurs pays et apprendre aux autres de sa classe ou de son groupe. Les enfants deviennent acteurs du partage et de la transmission interculturelle.

- Travailler à partir de jeux sélectionnés ci-dessous et/ou faire un mix des deux possibilités.

Choix des jeux par l'enseignant : Une fois la palette de jeux sélectionnés, chaque enseignant participant choisira deux jeux en fonction de l'objectif spécifique visé pour sa classe. Mais d'une manière générale, il sera travaillé dans tous les ateliers sur l'interculturalité l'aspect «aller à la rencontre de l'autre» dans le jeu.

Les jeux se dérouleront soit dans la classe même, en changeant la disposition de la salle, soit dans la cour de l'école pour avoir plus d'espace. L'organisation sera décidée en amont en lien avec l'enseignant concerné, la direction et des représentants du collectif.

1- Les ateliers théoriques

durée : 1 H 30

[Les jeux en maternelle](#)

N.B : Ces ateliers sont adaptés aussi bien aux classes de petits que de grands.

Histoire à lire pour les classes de maternelle : « Des amis de toutes les couleurs » du

Dr Catherine Dolto

Parler de l'interculturalité et de sa richesse en lien avec l'histoire lue.

Parler des droits de l'enfant et les problèmes liés aux droits de l'enfant dans le monde.

- École Marie Curie – Jeu d'Asie « feed the birds »

Classes de maternelle Petite section

- École Marie Curie – jeu d'Haïti « la main chaude » sur chanson de la souris verte

Classes de maternelle moyenne section

- École Marie Curie – jeu d'Asie « Relais wagon »

Classe Petits / moyens

Atelier Pratique

durée : 30 mn

Fleurs à dessiner. Dans une pétale l'élève écrit son nom et prénom et dans une autre pétale il colle un prénom venant d'une autre région du monde qu'il a choisi et découpé.

Les jeux en élémentaire

Pour introduire l'animation sur l'interculturalité et parler des droits de l'enfant faire écouter la chanson « Tout le monde a besoin d'un toit » de Jean Humenry

Décortiquer et comprendre les mots de la chanson

Parler de l'interculturalité et des droits de l'enfant par rapport au texte de la chanson

Faire reconnaître les maisons du monde citées dans la chanson, les différents types d'habitat et faire expliquer les problèmes liés aux droits des enfants dans un ou deux autres pays

Faire le rapport avec l'interculturalité, la richesse du mélange des cultures et les conditions indispensables pour bien vivre ensemble dans les sociétés cosmopolites.

- faire lire et expliquer le tableau des 12 droits de l'enfant proposé

- École Marie Curie Jeux de France et jeu d'Espagne : « la marelle » et « la rayuela »

classe de CE1A / vendredi 22 novembre PM

classe de CE1B / jeudi 21 novembre matin

École Marie Curie Jeu d'Afrique chat poursuite

Classe de CM1A / lundi 18 novembre PM

Classe de CM1 B / mardi 19 novembre matin

Classe de CPA / vendredi 22 novembre PM

Classe de CPB / Jeudi 21 novembre PM

Classe de CPC / lundi 18 novembre PM

Classe de CE1 / vendredi 22 novembre matin

École Marie Curie jeu d'Asie « relais wagon »

Classe de CE1A / mardi 19 novembre après-midi

Classe d'ULIS / mardi 19 novembre PM

École Marie Curie jeu d'Amérique « Capucin Alleman »

Classe de CE2B / jeudi 21 novembre Pm

Classe de CM2A / vendredi 22 novembre matin

Technique d'animation :

Après les jeux pour faciliter la discussion l'animateur peut s'inspirer de la technique du débat mouvant pour décrypter.

Si c'est dans la cour, il faut un tableau blanc. Le tableau est séparé en deux et une ligne est tracée en prolongement sur le sol.

Quand il y a un jeu qui a été fait:

Sur le tableau l'animateur écrit d'accord ou pas d'accord. L'animateur propose des phrases en rapport avec les jeux suivant l'objectif poursuivi. Les enfants doivent se placer d'un côté ou de l'autre de la ligne selon qu'ils sont d'accord ou pas d'accord.

Si les enfants ont joué à deux jeux :

Le tableau est séparé en deux et une ligne est tracée en prolongement sur le sol. Le

titre ou une image de chaque jeu est affiché de chaque côté du tableau. L'animateur pose des questions en rapport avec les jeux suivant les objectifs poursuivis. Les enfants doivent se placer d'un côté ou de l'autre de la ligne selon s'ils pensent que la réponse correspond au premier ou au second jeu.

S'ils hésitent ou s'ils ne connaissent pas la réponse, il se placent au centre.

Jeu de France la marelle

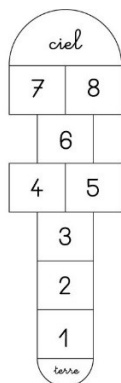
La marelle ou palet, est un pratiqué le plus souvent dans la cour de récréation des écoles primaires ou élémentaires.

Pour pouvoir y jouer, il faut avoir un parcours ordonné dessiné sur le sol, progressant de « terre » à « ciel ». Après avoir lancé un palet (souvent un caillou plat), les joueurs progressent alors dans les différentes cases, principalement à cloche-pied, tout en évitant la case où se trouve le palet, ainsi que d'empiéter sur les lignes du tracé. Le gagnant est celui qui le premier termine la totalité des parcours à réaliser. Il en existe diverses variantes, dont la plupart mineures et diffèrent principalement sur la forme du tracé ou la longueur du parcours complet.

Ce jeu participe au développement de l'enfant en lui apprenant à garder l'équilibre, à améliorer son adresse et aussi à compter.

Il ne nécessite que peu de choses pour y jouer :

- une craie, du charbon de bois ou une pointe dure, selon la nature du sol, pour tracer le dessin.
- un caillou ou une petite boîte plate (de préférence métallique pour avoir un poids approprié) par joueur.



Jeu d'Espagne la rayuela

Avec une craie blanche on dessine dix cases alignées au sol. Chaque participant lance une pierre dans la première case et passe de case en case en cloche pied en évitant la case dans laquelle se trouve la pierre. Il lance ensuite la pierre dans la case suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait complété le parcours.

N.B : La marelle existe dans la plupart des pays du monde. Elle prend des noms divers suivant les pays

Questions pour le débat mouvant :

- Mon nom vient de l'espagnol, il signifie jeux d'enfants.
- il existe une forme de ce jeu en escargot ou en rond dans le pays où l'on me joue
- Lequel de ces jeux porte le même nom en argentine ? Quel élément vous a permis de trouver la réponse ?
- Pour me jouer il faut tracer 10 cases au sol et un ciel.
- selon chaque culture, le dessin du jeu peut varier mais le plus populaire est formé par huit cases. Cela vous rappelle quel jeu ?
- Mon nom vient du mot mareau, Méreau ou Mérel
- Dans certaines provinces on me confond avec le mot marraine
- Dans le pays où je suis joué il y a un livre célèbre écrit par l'écrivain Julio Cortazar qui porte mon nom

Jeu Chat poursuite (Sankatana) d'Afrique

Tous les participants forment une ronde en se tenant la main.

Un participant se met au milieu et chante une chanson à laquelle les autres répondent.

A la troisième phrase le joueur nomme un autre participant.

A ce moment précis le joueur appelé doit courir après le joueur qui chantait afin d'essayer de l'attraper. La subtilité du jeu est que le poursuivant doit reproduire le même parcours que le premier qui slalome à travers les participants de la ronde.

Si le poursuivant attrape la souris alors il prend sa place et se met à chanter. S'il n'arrive pas à l'attraper, lorsque celui-ci est fatigué on change les joueurs et on introduit une nouvelle souris qui se met à chanter.

Phrase pour le débat mouvant

- C'est un jeu qui vient de l'Australie.
 - En Afrique, ce jeu traduit une réalité du chat en général qui veut attraper la souris. Est-ce la même vision en France ?
 - C'est un jeu de compétition
 - Ce jeu ressemble à un jeu de France ou celui d'un autre pays. En cas de propositions, quelles sont les ressemblances et les différences ?
- Laissez parler les enfants mais sinon on peut faire la comparaison avec le jeu cache – cache de France, accroche décroche, chat carnage du Lesotho, le jeu du loup en Europe ou l'ago d'Haïti

- Ce jeu me rappelle un dessin animé américain où le chat et la souris ne s'entendent pas très bien. Comment il s'appelle ce dessin animé ? Est-ce le même principe dans ce jeu ?

- Je connais un proverbe français en lien avec le chat et la souris qui traduit bien ce que veut montrer le jeu (exemple : jouer au chat et à la souris. Quand les chats ne sont pas là les souris dansent)

Explication des autres jeux de comparaison

*** Le jeu de chat : accroche – décroche de France**

But du jeu :

Pour le chat, toucher la souris et dans ce cas les rôles sont inversés. Pour la souris, échapper au chat.

Début du jeu - Mise en place :

Un poursuivant (le chat) et un poursuivi (la souris) sont volontaires ou désignés. Les autres joueurs forment un cercle sur lequel ils se placent par deux. Chaque joueur donne le bras à son partenaire et met l'autre bras "en anse", main sur la hanche.

Les couples ainsi constitués doivent être séparés les uns des autres d'environ un mètre cinquante. Il peut donc être nécessaire de reculer pour agrandir le cercle. Celui-ci constitue la surface principale de jeu dont on ne s'éloigne pas trop.

Le chat et la souris se mettent dans le cercle à trois ou quatre pas l'un de l'autre.

Déroulement du jeu :

Au signal du meneur, la souris se sauve et cherche à échapper au chat qui la poursuit, en passant ou bon lui semble et cherchant à s'accrocher à un couple de souris. Pour échapper au chat et s'en libérer, la souris s'accroche à un couple de joueurs soit d'un côté, soit de l'autre, soit dans un sens, soit dans l'autre en mettant un bras dans une anse. Dans ce cas, le joueur opposé du nouveau couple, (le troisième) devient souris.

Il se décroche immédiatement de son partenaire, s'enfuit et va s'accrocher à un autre couple. Le troisième joueur de ce couple se décroche, se sauve, etc.

Le chat poursuit la souris, ou les souris qui se relaient. S'il parvient à la toucher avant qu'elle ne soit accrochée, les rôles sont inversés sur le champ

Fin du jeu :

C'est le meneur qui choisit l'arrêt du jeu. Le fait d'ajouter au fur et à mesure des variantes au jeu de base permet de lui redonner un souffle et met les joueurs dans un état d'excitation.

*** Jeu Chat carnage du Lesotho d'Afrique**

Les participants forment une ronde en se tenant la main.

Un joueur va au milieu et se met à chanter, à chaque fin de phrase les autres du cercle répondent une même phrase.

A la troisième réponse, le joueur du milieu s'élance et essaye de briser la chaîne. S'il n'y arrive pas alors on change le joueur du milieu en prenant un volontaire, s'il y

arrive tous les participants de la ronde partent en courant à sa poursuite pour essayer de l'attraper. Le joueur qui l'attrape en premier prendra sa place au milieu et commencera la chanson.

Jeu Feed the birds (nourrir les oiseaux) d'Asie

Nombre de joueurs :

Entre 12 et 40 participants.

But du jeu :

Faire passer un élastique de paille en paille jusqu'au dernier membre de son équipe.

Déroulement de la partie :

Il faut dans un premier temps remettre à chaque joueur une paille. Ensuite on constitue des équipes ayant chacune le même nombre de joueurs.

Chaque équipe se tient debout et en file indienne. On remet alors au premier joueur de chaque équipe un petit élastique au bout de sa paille.

Au top départ celui-ci doit le transmettre à la paille de son voisin et ainsi de suite jusqu'à arriver au dernier membre de son équipe.

Une fois la paille arrivée au dernier membre de l'équipe celui-ci doit se rendre le plus vite possible tout devant et s'asseoir avec toute son équipe.

L'équipe assise en premier remporte la manche.

Si jamais l'élastique tombe par terre il faut recommencer depuis le premier joueur.

Fin du jeu :

On définit au départ le nombre de manche et la partie s'arrête lorsque ce nombre est atteint.

Phrases pour le débat mouvant

- Ce jeu vient d'Afrique
- Dans le jeu, il y a l'expression, les joueurs se mettent à la file indienne. L'Inde est un pays d'Amérique
- Le Japon et la Chine sont des pays de la même région d'où vient ce jeu
- On dit aussi à la file indienne en France dans quelle circonstance
- En Asie, on mange avec des piques de bois
- C'est un jeu d'adresse

Jeu Relais wagon – Cambodge (Asie)

Nombre de joueurs :

Deux équipes de 5 à 12 joueurs.

But du jeu :

L'équipe qui arrive à faire le relais le plus rapidement possible gagne un point.

Ce jeu se joue en trois manches.

En fonction du nombre de participants, la distance entre le point de départ et l'objet varie ... De 10 m à 20m. Plus il y a de participants, plus la distance est grande.

Déroulement de la partie :

Constituer 2 équipes ayant le même nombre de joueurs.

Chaque joueur se met en ligne derrière le premier joueur de son équipe.

Au top départ le premier joueur court vers l'objet, le touche et revient récupérer son deuxième partenaire. Ils courent ensemble et le deuxième joueur doit toucher l'objet et ainsi de suite jusqu'à récupérer tous ses joueurs ... Les joueurs forment donc une chaîne qui ne doit jamais se briser.

Fin du jeu :

L'équipe gagnante marque un point.

A chaque fin de manche, le joueur premier devient dernier de son équipe.

Phrases pour le débat mouvant

- Il y a wagon dans mon énoncé mais je ne ressemble pas au jeu le petit train de France
- Chaque joueur se met en ligne derrière le premier joueur de son équipe, on pourrait dire aussi à la file Indienne
- Le Cambodge et l'Inde sont des pays d'Afrique
- Je peux comparer ce jeu à la course relais de France. Les ressemblances et les différences.
- Il y a une solidarité dans ce jeu. A quoi le vois-tu ?
- Je connais des jeux de France ou d'ailleurs où les joueurs sont solidaires (exemple le football)

Capuchin Aleman – Chili (Amérique du Sud)

Nombre de joueurs :

De 10 à 30 participants de même âge.

But du jeu :

Être à la fin de la partie l'équipe qui aura cumulé le plus de points.

Pour marquer un point, il faut qu'un joueur de l'équipe de relais arrive à se rendre au point de départ de l'équipe adverse. Pour cela il doit gagner tous ses duels de mains lorsqu'il rencontre des adversaires.

Déroulement de la partie :

Deux équipes mixtes sont formées. Elles prennent place en file indienne derrière le premier joueur du relais de chaque équipe.

Au top départ le premier joueur de chaque équipe doit courir en suivant le parcours balisé, chacun dans un sens. Dès que ces deux joueurs se rencontrent et se font face, ils doivent effectuer un combat de main en utilisant le fameux Pierre – Feuille –

papier - Ciseau. En cas d'égalité, il recommence. Celui qui gagne la manche continue sa course.

Le perdant reprend place derrière la file indienne de son équipe pendant que le premier joueur de cette même file, déjà parti, essaye à son tour d'empêcher l'adversaire de l'équipe concurrente d'atteindre le point de départ. A chaque rencontre de joueurs sur le parcours, les joueurs se livrent à un combat de main.

Dès qu'un joueur d'une équipe arrive à parvenir au point de départ de l'équipe adverse alors celle-ci marque un point. Le jeu continu sans marquer d'arrêts.

Phrases pour le débat mouvant

- Ce jeu vient d'un pays où l'on parle espagnol
- Ce jeu est à la fois un jeu de coopération et de compétition
- Ce jeu ressemble à la course relais en France. Quelles sont les ressemblances et les différences
- Le jeu pierre, papier, ciseaux existe aussi en France et en Belgique
- Dans d'autres pays au lieu de dire Pierre, papier, ciseaux on dit chiffoumi

La main chaude d'Haïti (Amérique centrale)

Nombre de participants : 10 à 30 personnes

durée : 20 à 30 minutes

Les participants se mettent en cercle et tendent les bras. Leurs mains se rencontrent face paume de façon à ce qu'une personne puisse taper la paume de son voisin et ainsi de suite.

L'animateur désigne une personne pour commencer le jeu. Au top départ les participants entament une chanson. La personne qui devrait commencer tape la paume de son voisin et les autres continuent ainsi de suite en faisant le tour du cercle. A la fin de la chanson les participants disent 1,2, 3,4. Au 4, la personne sur qui cela tombe doit éviter qu'on touche la paume de sa main. Si on ne la touche pas, elle reste dans le jeu. Dans le cas contraire, elle perd. Elle quitte le cercle. Le reste du groupe recommence la partie jusqu'à ce qu'il en reste deux finalistes.

Phrases pour le débat mouvant

- C'est un jeu de coopération
- ce jeu utilise les mêmes principes de la ronde des enfants. Quelles sont les ressemblances et les différences.
- le jeu s'appelle la main chaude parce que les enfants touchent le feu avant de commencer

- Ce jeu vient du Brésil

Atelier pratique élémentaire

création de drapeaux des pays, de petits bonshommes sur papier blanc représentant les élèves en uniforme à travers le monde, les maisons du monde, hommes sur la terre au travail et les animaux du monde.

III- Sous thème la migration

Objectifs :

- Parler et faire prendre conscience de la réalité de la migration
- Découvrir les types et de formes de migration
- Parler des richesses, avantages et limites de la migration
- Voir les causes de la migration
- Réfléchir sur les conséquences de la migration

École Pierre Curie

Classe de CM1B / 26 novembre matin

Atelier théorique

durée : 2 H

Lire histoire livre « J'ai deux pays dans mon coeur »

Décortiquer et comprendre l'histoire

Ce que c'est la migration

Parler des droits de l'enfant et de la migration

Parler de la convention des droits de l'enfant en matière de migration

Après l'histoire faire un petit débat mouvant

Phrases choc pour lancer le débat :

deux tours de débat

1- La migration est une richesse

2- La migration concerne que les personnes venant de pays pauvres

Pour chaque tour les élèves se mettent en deux rangées : pour et contre l'affirmation.

Ceux qui n'ont pas d'idées se mettent au milieu : la rivière du doute en attendant les arguments qui seront donnés pour rejoindre un des groupes.

Les élèves de chaque rangée peuvent former de petit groupes entre eux pour fournir des arguments pour ou contre.

Atelier pratique

durée : 30 mn

Les élèves réalisent individuellement sur des feuilles cartonnées de couleur des maisons, des arbres, des hôpitaux, écoles, parc de jeux ... Le tout sera réuni sur du carton dur pour former une fresque représentant le village d'accueil qu'ils souhaitent pour les migrants.

Partie II- animation à destination des élèves du collège Le Petit Bois du 18 au 29 novembre 2019

Sous thème migration

Atelier théorique

durée : 2 H

* Animation porteurs de paroles

Les objectifs :

- Sensibiliser autour d'un sujet d'actualité et porter à prendre conscience
- Recueillir l'avis du grand public sur ce sujet et être le porteur d'un message citoyen.ne.s-
- Prendre part à la réflexion commune
- Devenir le relais de la transmission d'un message

L'animation :

Choisir des lieux clés ou de passage de la ville : gare, place du marché, plaine de jeux ect

Sur un grand panneau afficher une phrase chose choc ayant rapport à la migration. Ou à l'aide d'un porte de voix crier un message sur la migration.

Inviter le grand public à réagir sur cette phrase choc. Les écrire sur des feuilles cartonnées.

Atelier pratique :

durée : pendant cours arts plastiques sous la supervision du professeur

- Création d'arbres en 3 D pour accrocher les messages des élèves de maternelle et élémentaire
- Création des panneaux pour mettre les messages recueillis lors de l'animation porteurs de parole.

Partie III- animations à destination des enfants de l'association du groupe ensemble dans la joie du 15 au 29 novembre 2019

Sous thème Migration

Mercredis 20 et 27 novembre 2019 PM

Atelier théorique

durée : 1 H

Lire une histoire dans le livre « C'est le droit des enfants » - Les enfants de nulle part

Décortiquer et comprendre l'histoire

Ce que c'est la migration

Parler des droits de l'enfant et de la migration

Parler de la convention des droits de l'enfant en matière de migration

Après l'histoire faire un petit débat mouvant

Phrases choc pour lancer le débat :

deux tours de débat

1- La migration est une richesse

2- La migration concerne que les personnes venant de pays pauvres

Pour chaque tour les enfants se mettent en deux rangées : pour et contre l'affirmation.

Ceux qui n'ont pas d'idées se mettent au milieu : la rivière du doute en attendant les arguments qui seront donnés pour rejoindre un des groupes.

Les enfants de chaque rangée peuvent former de petit groupes entre eux pour fournir des arguments pour ou contre.

Atelier pratique

durée : 5 heures

Les enfants du groupe ensemble dans la joie travailleront sur le départ et les instruments de la traversée.

a) création de trains et de rails

b) bateaux et océans

c) voitures et cars pour la traversée en frontières terrestres

d) fabrication de petits bonshommes pour mettre dans tous les moyens de locomotion

e) système de périphérique

Partie IV : Animations Tout public 1 er décembre 2019 de 14 H à 19 H à la salle polyvalente de Pierrelaye 2 rue des jardins

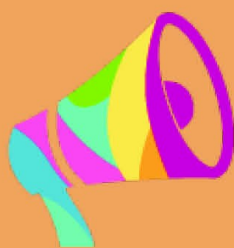
Le but de cette après-midi conviviale est

- de clôturer de manière chaleureuse, récréative et festive les deux semaines d'animations festival des solidarités à Pierrelaye.
- Mettre en valeur et donner plus de visibilité aux travaux réalisés par les élèves, les collégiens et les enfants de Pierrelaye lors des deux précédentes semaines d'ateliers
- Donner un cadre de rencontre propice à des activités ludiques participatives intergénérationnelles, familiales et solidaires
- Montrer des initiatives locales, citoyennes et solidaires

Tout le monde est invité.

Pour voir ce qui est prévu et les activités proposées vous référer au flyer ci-dessous.

Les partenaires: Festival des Solidarités, La mairie de Pierrelaye, la Bibliothèque de Pierrelaye, bibliothèque de Pierrelaye, Groupe scolaire Marie Curie, Groupe scolaire Pierre Curie, le syndicat tri action, la Plate Forme des associations Franco-Haïtiennes (PAFHA), le collège les Petit Bois de Pierrelaye, association Orges mômes, Kisqueya bijoux nature Paris, Wax me by Nathyjoy, Nap planté- Ensemble pour une Haïti verte, Patis 97, Académie School dance, ABC dance, DJ Eddy Mix, Chanteur Trey.



FESTIVAL DES SOLIDARITÉS



**Le collectif vous invite à une
après-midi de rencontres et d'ateliers !**

**Citoyenneté, Interculturalité, Migration...
Et l'enfant dans tout ça ?**

**Sous le signe du
30^{ème} anniversaire
de la Convention
Internationale des
droits de l'enfant.**



**Dimanche 1^{er} décembre
14h-19h
2019**



**Salle polyvalente - 2 rue des Jardins
Pierrelaye**

Programme complet au verso ➡



Patiss'97



FESTIVAL DES SOLIDARITÉS

Programme

/// **Exposition** des travaux réalisés par les enfants lors des ateliers participatifs du 18 au 29 novembre et par les collégiens sur la thématique de la migration.

/// **Ateliers pour petits et grands :**

- théâtre forum
- réalisation de cartes de vœux solidaires
- découverte des plantes du jardin en tisane
- le monde à portée de main (avec planisphère symbolique)
- jeux/réalisation playmobil (création villages solidaires, villages d'accueil, habitat de demain)
- atelier adulte « Faire soi-même » (produits ménagers, lessive, savon
- «JEU ... Te connais mieux Connais mes droits Connais le Monde

/// **Gratifieria :** marché gratuit

/// **Artisanat** (sacs, bijoux), possibilité de restauration sur place dès 13h.

/// **Chants de Noël** par le chanteur Trey et animation musicale par Dj Eddy Mix



Infos pratiques

- Dimanche 1er décembre (14h-19h), salle polyvalente, 2 rue des jardins, Pierrelaye.
- Buvette et restauration sur place
- Comment s'y rendre : en train, ligne H (gare du Nord – Pontoise), gare de Pierrelaye. Bus : 9519 A (Cergy préfecture – Argenteuil) ou 9519 B (Cergy-Préfecture – Ermont Eaubonne).
- Infos : 06 62 37 54 02, 06 76 25 01 55, , contactamhaf@gmail.com



Patiss'97