

Instructions à l'intention des accompagnants

Ce document énumère les règles du jeu, à l'intention des accompagnants. Veuillez nous excuser si certaines instructions semblent un peu strictes; nous devons nous conformer aux exigences du Département de l'Instruction Publique (le jeu se déroule sur le temps scolaire), et assurer la sécurité et l'ordre pour plus de 150 enfants ... tout cela impose une certaine rigueur!

Informations générales

1. Le principe du jeu

Le but d'Ethnopoly est principalement de faire découvrir par le jeu la valeur de la diversité culturelle, mais aussi de faire connaître aux enfants l'endroit où ils vivent.

Ethnopoly se déroule sur la ville de Vernier, plus précisément dans le secteur des Libellules, Aire et Lignon, sur toute la journée scolaire. Munies d'une carte, les équipes doivent trouver les postes disséminés sur le secteur; ils y feront la connaissance d'habitants, d'institutions et d'associations qui leur feront partager un peu de leur culture d'origine, de leur passion ou quelques aspects particuliers du quartier.

2. Les joueurs

Vous accompagnerez un groupe de 4 ou 5 enfants de 7^e primaire (10-11 ans). Chaque équipe sera composée d'élèves de trois écoles différentes. Les enfants porteront le numéro de leur équipe et leur prénom sur une étiquette autocollante, pour vous aider à les identifier. L'équipe doit rester ensemble durant toute la journée, il est interdit de se séparer ou de quitter son groupe.

3. L'accompagnant

Vous êtes responsable de votre groupe et devez rester avec eux pendant toute la durée du jeu, y compris à la pause de midi et pendant le goûter. Votre responsabilité s'arrête au moment où les élèves seront appelés à rejoindre leur classe.

C'est aux équipes d'élaborer elles-mêmes leur stratégie, et non à vous de dicter leurs choix. Votre rôle est d'assurer la sécurité des enfants, surveiller leur comportement et le respect des consignes, et les aider au besoin (comment lire la carte, trouver l'allée...).

4. L'équipement

Vous recevrez l'équipement suivant au départ du jeu :

- Une brochure explicative avec les cartes de secteur et les règles de jeux.
- Un pic-nic dans un petit sac à dos au logo Ethnopoly.
- Une gourde plate à remplir au robinet.

Nous vous demandons d'amener votre **téléphone portable** personnel, afin que l'équipe soit joignable pendant la journée. Si vous n'en avez pas, avertissez-nous à l'avance!

Le jeu implique de nombreux déplacements à l'extérieur, il vous faudra vous équiper en conséquence: sac à dos, bonnes chaussures, k-way...



5. La discipline

La politesse est primordiale. Les enfants ne doivent pas oublier qu'ils sont reçus comme des invités chez des personnes bénévoles. Même si le but des équipes est de visiter un maximum de postes, l'intérêt porté à l'hôte et la patience en cas de communication difficile font partie du respect à avoir. A vous de rappeler les règles de politesse si nécessaire, pour que les familles accueillantes gardent également un bon souvenir de la journée. Les accueillants sont en droit de retirer des points en cas de manque d'intérêt évident.

En cas de débordements graves, manque de respect, groupe qui se sépare, mise en danger, violence verbale ou physique, veuillez contacter les directrices ou la MQL....

6. La sécurité en déplacement

Les déplacements doivent s'effectuer en marchant. Les routes se traversent sur les passages piétons, en groupe et uniquement sur votre signal. Il est strictement interdit de prendre les transports en commun.

7. Les urgences

Dans votre brochure de groupe, vous trouverez les numéros d'urgence à contacter en cas de problème. En cas de petites blessures (cloques, écorchures), vous trouverez une trousse de pharmacie, de la crème solaire et de l'eau dans les maisons de quartier et au Jardin Robinson. Attention, il est strictement interdit de donner des médicaments aux enfants sans autorisation de leur famille.

Déroulement de la journée

1. Départ du jeu

Les accompagnants sont accueillis dès 7h45 à la salle Louis Ducor, sous le restaurant des SIG. Il vous faut passer à la table des organisateurs pour vous annoncer et recevoir votre numéro d'équipe et le matériel de jeu.

L'arrivée des classes est prévue entre 8h15 et 8h30. Les élèves retrouvent leur accompagnant sous le panneau correspondant au numéro de leur équipe.

Avisez l'organisation immédiatement s'il manque un élève à votre équipe.

Vous leur remettrez la brochure de jeu de l'équipe. Le départ sera donné dès 8h45, de manière échelonnée.

2. Postes obligatoires

Les premiers postes du matin et de l'après-midi sont imposés. **Le jeu commence obligatoirement par ces postes**, ceci afin de répartir les groupes géographiquement dans le quartier. Le numéro de ces postes sera indiqué sur la première page de la brochure de l'équipe. Attention, il est très important de **ne pas se rendre en avance** à ces postes !



3. Choix des postes suivants

Après avoir visité le premier poste obligatoire, le choix des postes suivants est libre.

Les élèves élaborent leur stratégie de jeu, l'accompagnant ne fait que les encadrer et les assister en cas de nécessité.

4. Horaires

Le matin, les postes sont ouverts dès 9 heures, le dernier groupe sera accueilli aux postes à 11h45. L'après-midi, les postes ouvrent dès 13h00, le dernier groupe sera accueilli à 15h15. Les équipes doivent absolument respecter les horaires d'ouverture et ne pas sonner avant ou après ces heures !

ATTENTION, consultez minutieusement votre liste avant de vous déplacer: celle-ci comporte des annotations précieuses (horaire particulier, poste disponible que le matin...). Inutile de s'y rendre s'il est fermé.

5. La pause de midi

De 12 heures à 13 heures, les groupes peuvent se rendre dans l'un des lieux indiqués dans la brochure.

Vous restez avec votre groupe en tout temps et en êtes responsables.

6. Fin du jeu

Dès 15h30, retournez à la salle Louis Ducor. **Toutes les équipes doivent s'annoncer à la table « organisation »** et y rendre leur brochure de jeu. **Avertissez l'organisation** en cas de retard!

Vous pourrez assister au spectacle. **Au signal de l'organisation**, tous les élèves retrouvent leur enseignant/e et leur classe sous les panneaux respectifs pour retourner ensemble dans leur école. Gardez votre équipe avec vous jusqu'à ce moment !

Les postes

Il y a environ une quarantaine de postes différents : des familles, des personnes seules, des associations, des institutions; beaucoup représentent des cultures étrangères, mais il y a également des postes de culture suisse, ou représentant un sport, une activité, un aspect du quartier ...

1. Le thème ou tâche au poste

Les hôtes qui reçoivent aux postes présenteront un aspect de leur culture, de leur vie, un aliment, un objet, etc. Le but de la visite est d'établir un dialogue ; les élèves pourront ainsi poser des questions et échanger leurs expériences avec leurs hôtes.

Chaque visite dure entre 15 et **20 minutes au maximum**, l'accompagnant est garant du temps. A la fin de la visite, les hôtes attribueront des points à l'équipe (voir ci-dessous).

2. Poste déjà occupé

Il ne peut y avoir qu'un groupe à la fois au poste. Une ardoise indique si le poste est libre ou, s'il est occupé, l'heure d'arrivée du groupe précédant. Si le poste est occupé, l'équipe a le choix d'attendre tranquillement devant la porte ou d'aller à un autre poste. Ne pas sonner si le poste est occupé!

3. Trouver les postes



Les groupes doivent trouver les postes sur le plan à l'aide de la liste des postes qui leur sera fournie. Pour les postes difficiles à trouver, des indices seront indiqués sur la liste des postes, le cas échéant sur place. Les postes sont signalés par un panneau portant le sigle Ethnopoly et le n° du poste.

4. Les points aux postes

Pour chaque visite de poste, les équipes obtiennent des points. Chaque poste rapporte un nombre de points fixe, obtenu en le visitant ; les responsables des postes sont en droit d'enlever des points en cas de manque d'intérêts évident. L'exactitude des réponses n'a pas d'importance, les enfants ne sont pas censés connaître le sujet.

En fonction de leur éloignement, les postes peuvent rapporter plus de points.

5. Les postes de quartier

Les postes de quartier seront indiqués sur la brochure. Ce sera un endroit où se rendre en cas de problème, mais aussi un moyen supplémentaire d'obtenir des points en y répondant à des questions.

Si vous avez des questions : **Contactez-nous au 022 796 12 64**

Au cours du jeu, n'hésitez pas à nous contacter pour n'importe quel problème, même mineur : poste fermé, désaccord sur les points, équipe démotivée... Notre rôle est de régler les dysfonctionnements!

...Et surtout, n'oubliez pas l'apéro offert à tous les bénévoles, dès 17h à la salle Ducor des SIG !