

Temps de préparation

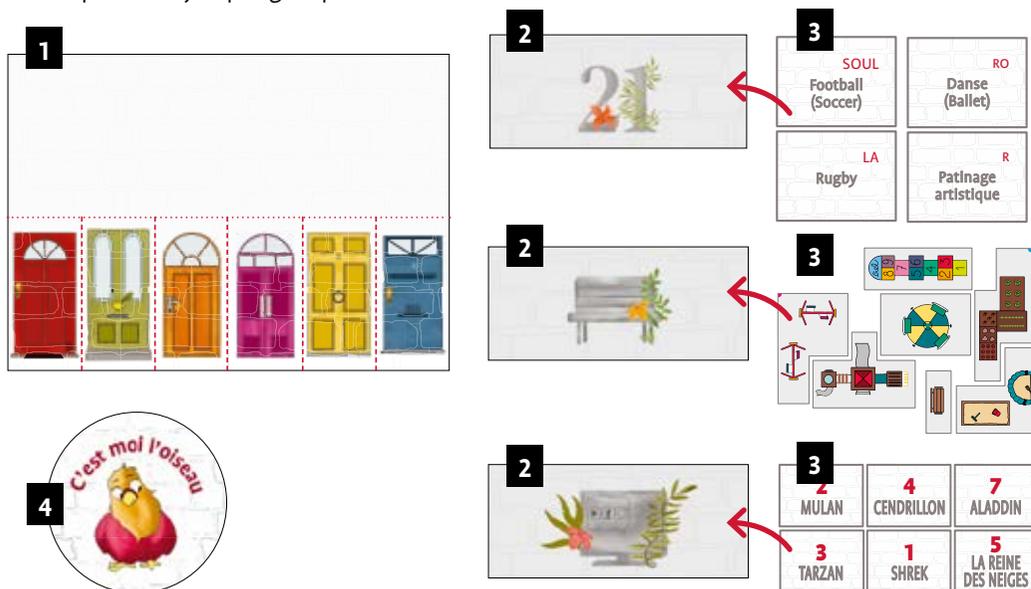
Prévoyez une à deux heures pour réaliser l'impression et l'assemblage de cet outil ainsi qu'une heure pour vous familiariser avec les différentes mécaniques de jeux.

Matériel nécessaire

- Imprimante (de préférence couleur)
- Feuilles A4 d'une qualité de minimum 80 grammes
- Agrafeuse
- Tube de colle
- Ciseaux
- 4 enveloppes A5
- Option : plastifieuse et feuilles de plastification (pour davantage de durabilité de l'outil)

Contenu du jeu

Pensez à multiplier vos impressions en fonction du nombre de sous-groupes que vous aurez (idéalement un sous-groupe doit se composer de 2 à 5 personnes). Il faut prévoir 1 exemplaire du jeu par groupe.



Les impressions à réaliser pour 1 groupe :

- **1 plateau de jeu avec 6 portes** (A4, impression recto-verso) ;
Afin de faciliter le pliage et le découpage suivez les traits : Traits = Pliage : Pliez le plateau au centre sur la longueur - Traits ---- = Découpage : Effectuez cinq découpes sur une demi-longueur afin de pouvoir ouvrir les portes **1**.
- **1 carte « intrigue »** (A4, impression recto) ;
- **12 cartes « défi »** (A4, impression recto-verso) ;
- **3 feuilles à découper** (A4, impression recto-verso), elles reprennent :
 - 1 symbole « Accès au portail » à coller sur une des enveloppes ;
 - 3 symboles à découper et à coller sur 3 descenveloppes (1 par enveloppe) **2** ;
 - les réponses à intégrer dans les 3 enveloppes **3** et qui complètent 3 des cartes de jeu. Découpez l'ensemble des pièces et répartissez-les dans les 3 enveloppes :
 - > Les noms de sports (symbole 21)
 - > Les pièces du puzzle de la cour de récréation (symbole banc)
 - > Les titres des dessins animés (symbole écran)
- **6 feuilles A5 composant le portail final** à reconstituer (3 * A4 impression recto à découper en 2 puis à plastifier) = puzzle. Insérez ces feuilles dans l'enveloppe « Accès au portail ». Cette enveloppe est à remettre aux groupes ayant trouvé le code final. À noter que vous pouvez placer ces pièces dans une boîte fermée par un cadenas à 4 chiffres (code = 7986) pour rendre l'accès au portail plus ludique.
- **1 carnet d'aventures** (A4, impression recto-verso) à imprimer et à remettre à chaque groupe. Celui-ci pourra être conservé par le groupe ou servir de base à un travail ultérieur.
- **1 badge** qui vous identifie en tant qu'oiseau **4** ;
- **1 carnet de voyage** qui vous permettra d'aider les jeunes dans leur cheminement et de stimuler le débat après le jeu (imprimez-en 1 exemplaire A4, impression recto-verso).

Respect de l'environnement

Ce jeu a été imaginé pour être réutilisé. Pour cela, les jeunes devront laisser les supports vierges et les respecter. Le carnet d'aventures est, quant à lui, à usage unique. Il peut être téléchargé, tout comme l'ensemble de l'outil, gratuitement sur :

- www.provincedeliege.be/fr/egalitedeschances
- www.inforfemmesliege.be/nos-publications/