

### OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ

- ▶ Savoir replacer dans l'espace et le temps certains des grands événements de l'Histoire du Conseil de l'Europe et des droits fondamentaux.
- ▶ Jeu d'intelligence collective

### PUBLIC

- ▶ Pour un public ayant des connaissances sur l'environnement
- ▶ Minimum 10 personnes pour un jeu plus participatif
- ▶ Minimum 3 personnes pour un jeu assis

### ANIMATEURS

- ▶ 2 encadrants

### DURÉE

- ▶ 1h en moyenne

### OUTILS

- ▶ Cartes avec au recto les noms des événements et au verso la date correspondante.
- ▶ Pour l'activité plus participative il faudra un support permettant d'y positionner les cartes « événement ».

### DÉROULEMENT

- ▶ Chaque participant se voit confier une carte sur laquelle est inscrit (au recto) un événement en rapport avec le Conseil de l'Europe et (au verso) la date. Ils ont 10 minutes pour se placer les uns par rapport aux autres en fonction de l'événement inscrit sur la carte (ex : Adhésion de la France au Conseil de l'Europe) et rétablir la chronologie de ces événements sans jamais regarder la date inscrite au verso.
- ▶ L'animateur du jeu peut donner une date repère permettant aux participants de se placer par rapport à celle-ci.
- ▶ Une fois la chronologie établie, les participants lisent (de l'événement le moins récent au plus récent) tour à tour l'événement inscrit sur leur carte puis la date. Les participants sont invités à se replacer correctement au fur et à mesure.
- ▶ Le jeu peut aussi prendre la forme d'une frise chronologique à compléter. Chaque participant doit placer un ou plusieurs événements sur une frise en tenant compte d'une date « repère » qui aura été donnée par l'animateur du jeu. Cette version peut se faire avec un nombre plus minime de participants et assis.