

Jeu Les 24 heures de l'eau : filles et garçons à égalité ?

Jeu créé par Rachel Bucaille, formatrice en ludopédagogie, ISFEC Bourgogne Franche-Comté, à l'occasion de la Journée mondiale de l'eau 2026

Niveau :

Cycle 3
(10-11 ans)

Collège

Résumé : Un jeu coopératif où les élèves organisent la journée d'une fille et d'un garçon dans différents contextes d'accès à l'eau puis se questionnent.

Temps d'utilisation : 40 min

Nombre de joueurs : groupes de 2 à 6 joueurs



Objectifs :

Organiser la journée d'une famille en répartissant les tâches liées à l'eau entre une fille et un garçon.
À la fin, comparer les temps d'eau / école / repos des deux personnages et discuter : est-ce équitable ?

Matériel :

- 1 fiche-contexte (Kalo, N'Dala, Mont-Roche, Sira, Ville-Claire).
- 1 frise du temps « Journée de ... ».
- 1 fiche de scores « Temps dans la journée ».
- 2 pions (fille / garçon).
- 9 cartes « Tâches quotidiennes » posées en tas, face cachée.
- 7 cartes « Événements » posées en tas, face cachée.

Préparation :

- Imprimer les documents
- Prévoir 2 couleurs de feutres par groupe (une pour la fille, une pour le garçon)
- Découper (et plastifier) les cartes

Ressource co-conçue avec l'appui de l'Atelier d'Intelligence Artificielle, Utilisation libre en classe et en formation, sous réserve de citation de l'autrice



Déroulement :

Étape 1 – Découvrir la situation (5 min)

Lire à voix haute la fiche-contexte du groupe (village/quartier + âge des personnages). La fiche reste au centre de la table. Poser les pions « fille » et « garçon » côte à côte comme curseurs sur la frise du temps, à 0 h. Noter le prénom de la fille et du garçon sur la frise du temps et sur la fiche de scores.

Étape 2 – Construire la journée « normale » (15-20 min)

Mélanger les cartes « Tâches quotidiennes ».

Le plus jeune joueur pioche 6 cartes « Tâches » au hasard et les pose face visible.

Pour chaque carte, le groupe décide : qui réalise la tâche (fille, garçon, ou les deux), en cohérence avec la situation décrite sur la fiche-contexte ; à quel moment de la journée cette tâche se place, et combien de temps elle occupe, en utilisant la durée indiquée sur la carte.

Les élèves : déplacent le pion de la fille ou du garçon le long de la frise,

tracent la tâche sur la frise avec 2 crayons de couleurs différents (une couleur pour la fille, une pour le garçon) pour garder une trace de la journée « normale ».

Étape 3 – 2^e journée avec événements (15-20 min)

L'enseignant annonce : « Maintenant, des événements vont bousculer votre organisation. »

Chaque groupe pioche 3 cartes Événements au total, et les joue une par une :

On retourne une carte Événement et on la lit à voix haute.

Le groupe discute : qui est impacté (fille, garçon) ? Que faut-il changer dans la journée ?

On modifie la frise en conséquence : ajout ou retrait d'heures d'eau, d'école, de repos, réorganisation entre fille et garçon. On laisse une nouvelle trace pour chaque événement à l'aide des mêmes couleurs (on peut rajouter, barrer ou décaler des segments).

Quand les 3 cartes Événements ont été jouées, le groupe complète la fiche de scores puis participe au débat collectif.