

Conditions

- Une inscription = un projet de jeu remis.
- L'inscription vaut pour un groupe de maximum 50 élèves.
- Se baser sur le contenu proposé dans la mallette pédagogique (fiches, brochure,...) disponible sur notre site web.
- Respect des dates pour les différentes étapes.

Dates à retenir

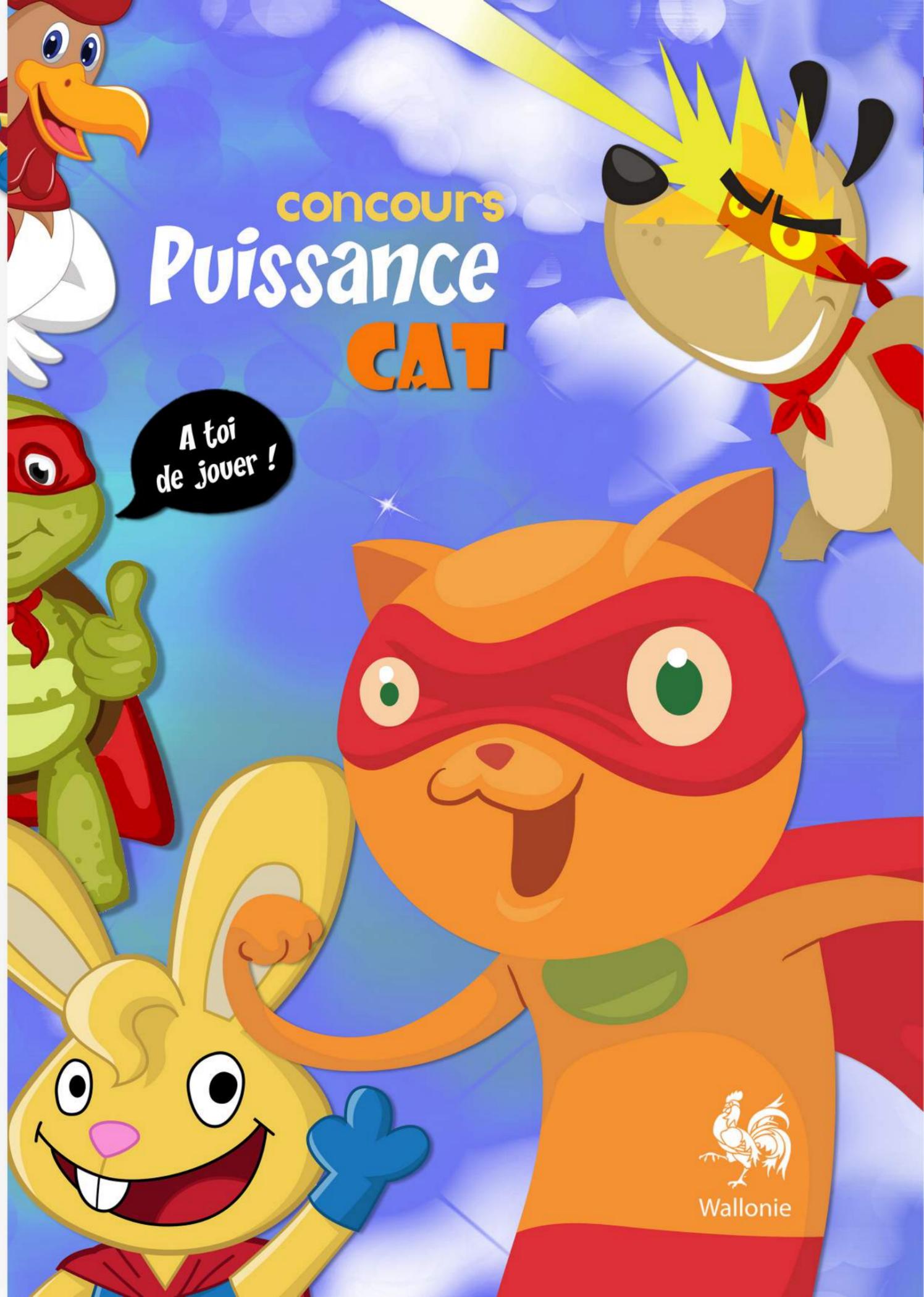
- 09 novembre 2015 : clôture des inscriptions au concours.
- 15 avril 2016 ; remise des jeux auprès de l'Espace Wallonie de votre région. + d'infos : <http://www.wallonie.be/fr/contacter-la-wallonie>
- Juin 2016 : remise des prix.

Informations utiles

- Une mallette pédagogique est mise à votre disposition. Celle-ci comprend:
 - Des fiches explicatives sur les animaux de compagnie ;
 - Une brochure relative au bien-être animal ;
 - Une affiche à mettre en classe ou dans votre école ;
 - Des outils pédagogiques (cocottes et QCM pour tester les connaissances de vos élèves) ;
 - Les critères d'évaluation du jeu ;
 - De la documentation complémentaire ;
 - Un document expliquant comment la réalisation d'un jeu éducatif sur le bien-être animal favorise la mise en œuvre des socles de compétences transversales et disciplinaires ;
 - Etc...
- Différentes newsletters vous seront envoyées tout au long de l'année pour vous tenir informés de l'action.
- Un site web, dédié au concours, reprenant les informations nécessaires et une documentation diversifiée : bienetreanimal.wallonie.be
- Une page Facebook  BEA.Wallonie
- Un contact pour répondre à vos questions via l'adresse mail suivante puissancecat@spw.wallonie.be



A toi de jouer !



concoures Puissance CAT

A toi de jouer !



Wallonie

concours Puissance CAT



Vos élèves sont nombreux à détenir un animal de compagnie. Leur sensibilisation au respect des animaux est capitale notamment en raison de la recrudescence des abandons et des faits de maltraitance constatés en Wallonie.

Chaque année, des milliers d'animaux de compagnie sont abandonnés dans les refuges. En 2013, 24.527 chiens, 32.315 chats et 6.429 animaux d'autres espèces (lapins, chevaux, furets, oiseaux) ont été recueillis.

C'est pourquoi le Ministre wallon du Bien-être animal souhaite rappeler aux citoyens, et plus particulièrement aux jeunes, qu'un animal est une responsabilité et ne doit pas être considéré comme un jouet.

La Wallonie vous propose donc de réaliser, avec votre classe, un jeu de société éducatif portant sur le bien-être animal. L'objectif ? **Sensibiliser au respect des animaux par le jeu** et amener les élèves à réfléchir sur les conséquences liées à l'acquisition d'un animal.

Pour vous aider, une mallette pédagogique est mise à votre disposition. Vous y retrouverez des fiches explicatives sur les animaux de compagnie, une brochure relative au bien-être animal, une affiche à apposer en classe ou dans votre école, ainsi que des outils prêts à l'emploi pour introduire l'atelier auprès de vos élèves.



**Participez à ce concours
et remportez avec votre classe de super lots !**

A qui le projet s'adresse-t-il ?



Aux classes de primaire et de maternelle de l'enseignement fondamental et spécialisé.

Mode d'expression

- Le mode d'expression qui vous est proposé ici est le jeu de société matériel. Libre à vous de créer votre propre jeu ou de vous inspirer des jeux traditionnels. Il peut également s'agir d'un jeu coopératif.
- Le jeu proposé doit pouvoir se jouer en groupe.
- Le temps de jeu doit être adapté au public concerné.
- Les règles du jeu doivent être rédigées.

Pourquoi ?

- Pour sensibiliser les jeunes au respect des animaux et à leur bien-être.
- Pour améliorer les connaissances des jeunes sur les besoins des animaux de compagnie.
- Pour mener à bien un projet collectif s'insérant dans les compétences d'éducation, favorisant la mise en œuvre du socle de compétences transversales et disciplinaires.
- Et pour gagner de chouettes lots (séjour dans une ferme pédagogique, entrées pour le Pass, animations sur différents thèmes...).

Comment participer ?

- Inscrivez votre classe avant le 09/11/2015 via le formulaire en ligne disponible à l'adresse suivante bienetreanimal.wallonie.be
- Mettez en place un projet de jeu avec vos élèves.
- Remettez votre projet de jeu pour le 15/04/2016 auprès de l'Espace Wallonie de votre région.

