

ABC ...
123 ...

APPRENDRE
EN S'AMUSANT



PRÉSENTATION DU PROJET ALPHABÉTISATION – ILLETTRISME du Soroptimist International Union Française

Les Soroptimist ayant fait de l'éducation leur fer de lance, les projets qu'elles conçoivent comportent le plus souvent une composante éducative. Le SIUF en intégrant dans son programme l'alphabétisation et la lutte contre l'illettrisme souhaite compléter son panel d'outils et couvrir ainsi le parcours éducatif dès le plus jeune âge.

A cet effet la réflexion a porté sur un outil éducatif et ludique permettant d'apprendre en s'amusant, avec le souci de créer du lien, du dialogue : parents/enfants, enfants/enfants...

En travaillant sur un jeu avec personnages, alphabet, montage ... jeu manuel développant l'imaginaire et éveillant la créativité, jeu de rôle où l'enfant a toute liberté de créer un univers à lui et dont il est l'acteur principal, le Soroptimist répond à ses objectifs.

Notre partenariat avec Grandeur Nature — *entreprise créée en 2000, gérée par deux femmes dynamiques ayant déjà reçu de nombreux prix pour leurs jeux dont le fil directeur est éducatif, jeux distribués dans tous les grands réseaux de jouets* - prend alors tout son sens. Cette société a développé et tester des jeux similaires qui offrent des possibilités de mise en scène très diversifiées. Résistants, légers, colorés, naturels, ils sont recyclables, conçus pour durer et à terme biodégradables.

DIFFUSION

La diffusion de ce jeu est sans limites: n'importe quel enfant se l'appropriera dans l'instant. Par l'intermédiaire des 120 clubs de l'UF elle pourra se faire dans tous les organismes accueillant des enfants: écoles, médiathèques, centres de loisirs, hôpitaux, salles d'audience pour enfants victimes de maltraitance, salles d'attente, lieux divers recevant des enfants, associations travaillant sur l'alphabétisation et l'illettrisme en France (métropole et outre-mer) mais elle pourra également s'étendre bien au-delà puisque notre ONG est implantée dans 130 pays.