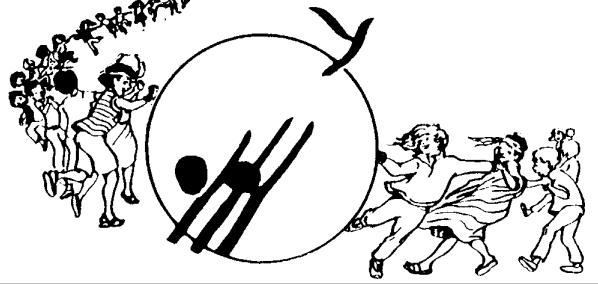


la lettre de **TAPORI**



E-mail: tapori@bluewin.ch

www.tapori.org

Juillet/Août 2004 - N° 288

ISSN : 0760-9191

Jouons ensemble pour mettre « La misère hors-jeu ! »

Bonjour amies et amis de Tapori,
Rappelez-vous, le mois dernier, vous avez pu découvrir des extraits du livre «Je serai cascadeur». Nous vous demandions de nous envoyer des idées de jeux ou jouets qui font participer tout le monde. Nous attendons toutes vos idées !

Ce mois-ci, nous vous proposons un **jeu TAPORI**, un jeu qui a été d'abord inventé par des enfants de Suisse. Nous l'avons un peu transformé en y ajoutant les messages des enfants Tapori du monde, ceux que l'on reçoit aujourd'hui.



« Nous voulons que tous les enfants aient les mêmes chances »

Tapori est un courant mondial d'amitié entre les enfants.

Le nom Tapori a été choisi par Joseph Wresinski en signe de solidarité avec les enfants les plus pauvres. Joseph Wresinski, fondateur du Mouvement ATD Quart Monde, a grandi dans la pauvreté. Alors qu'il voyageait en Inde, il a rencontré des enfants très pauvres, appelés 'Tapoori'. Ceux-ci vivent dans les gares et se soutiennent les uns les autres en partageant ce qu'ils trouvent. Après son voyage, Joseph écrit à d'autres enfants :

« Vous êtes comme les Tapori lorsque, à partir de presque rien, vous cherchez à construire un monde d'amitié où il n'y aura plus de misère. »

Des enfants de différents milieux deviennent amis. Ils créent des projets pour apprendre des enfants dont la vie quotidienne est très différente de la leur. Ils inventent une manière de vivre qui ne laisse pas les plus faibles de côté.

Ils le font à travers la **lettre de Tapori** qui existe en 5 langues (français, anglais, espagnol, allemand et néerlandais). Cette lettre est éditée 6 à 10 fois par an selon les langues. Elle est conçue principalement pour les enfants entre 7 et 13 ans.

Un **site internet** existe en 9 langues (www.tapori.org)

Des mini-livres racontent des histoires vraies d'enfants du courage de différents continents.

Aujourd'hui, Tapori existe en Europe, en Amérique, en Asie, en Afrique.

Activités du jeu TAPORI

Utilise ces vignettes pour le jeu TAPORI (case 13)

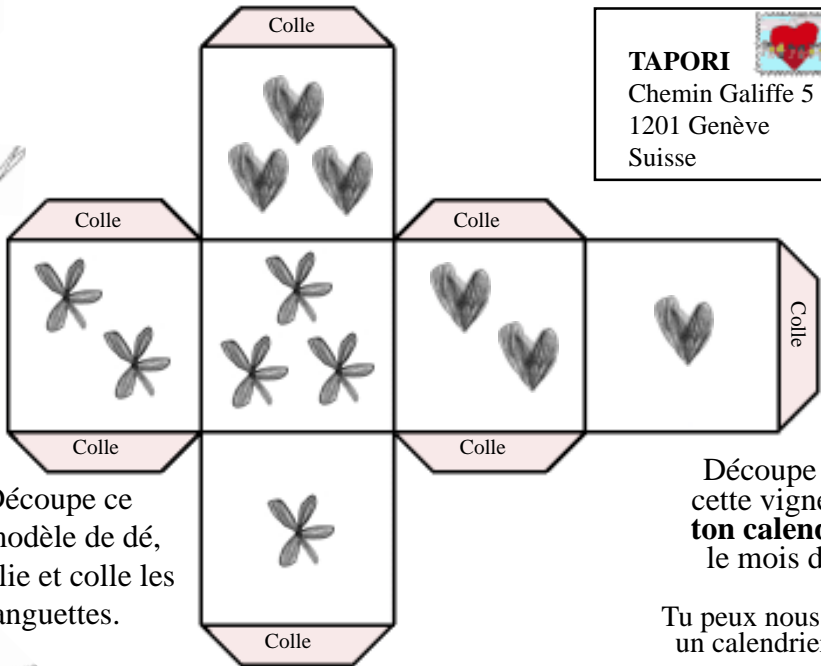


Que fais-tu ou aimerais-tu faire pour qu'aucun enfant ne reste seul ? (question de la case 8 du Jeu TAPORI)

Nom : Prénom :

Adresse :

..... Age : ans



TAPORI 
 Chemin Galiffe 5
 1201 Genève
 Suisse

Renvoie ton message et tes vignettes à Tapori. N'oublie pas de mettre tes nom, prénom, âge et adresse !

Découpe ce modèle de dé, plie et colle les languettes.

Découpe et colle cette vignette dans ton calendrier sur le mois de **Juin**.

Tu peux nous demander un calendrier Tapori !



Bulletin d'abonnement

Prénom : Nom : Né(e) le

Adresse complète :

Pays :

- Je m'abonne (ou je me réabonne) à la lettre de Tapori.
- J'offre un abonnement Tapori à une autre personne.

- Je voudrais soutenir Tapori par un don.
- Je ne désire plus recevoir la Lettre de Tapori.

Pour les autres pays, veuillez vous renseigner auprès du secrétariat international de Tapori. La Lettre de Tapori existe aussi en espagnol, en anglais, en allemand et en néerlandais.

Tapori - ATD Quart Monde - chemin Galiffe 5 - 1201 GENÈVE - SUISSE

Règles du jeu TAPORI

Pour jouer à ce jeu, tu as besoin d'aller chercher d'autres enfants. Tu peux décorer le jeu pour le rendre plus beau. Tu peux aussi le faire en plus grand. Demande à tes amis de t'aider.
Découpe les règles, lis-les avant de jouer puis garde-les à côté de toi pendant le jeu.
Découpe le dessin ci-dessous. Tu peux le photocopier en plus grand pour en faire un poster et le coller sur un carton. Tu en auras besoin pour le jeu.

Matériel pour jouer :

Le dé : découpe et colle celui qui se trouve sur l'autre page. C'est un dé spécial avec ♥ et ✨.
Des pions : prends des cailloux, des petits morceaux de bois colorés ...
Un stylo et des crayons de couleur.

Comment jouer ? Il faut être au moins 3 joueurs. Si vous êtes nombreux, vous pouvez faire des équipes de deux ou trois joueurs. Le plus petit commence. On lance le dé à tour de rôle.

On joue comme au jeu de l'Oie. On commence sur la case Départ, et on avance de case en case selon le nombre indiqué par le dé. L'arrivée est sur la case n° 20, l'arbre des amis.

Pour ne pas arriver seul, on attend obligatoirement les autres à la case n° 19.

De temps en temps, on arrive sur une case qui porte un message. D'abord on le lit pour que tout le monde l'entende et on cherche ci-dessous ce qu'on doit faire :

Case n° 2 : Ecris ton prénom en couleur dans un des cadres qui entourent le dessin et invite chaque joueur à le faire. Ecris aussi le prénom de quelqu'un à qui tu penses très fort et qui n'est pas là.

Case n° 3 : Tu attends un tour car tu as besoin de temps pour aller chercher cet enfant. Dans une des bulles du dessin, écris un mot ou une phrase pour accueillir Brian.

Case n° 5 : Pour grimper à l'échelle, il faut être deux. Le joueur qui te suit te rejoint et vous grimpez ensemble. Si tu es le dernier, le joueur devant toi te rejoint.

Case n° 6 : Attends un tour car tu dois aider ton père dans son travail à la maison.

Case n° 7 : Jette le dé, mais n'avance pas, car tu donnes tes points au joueur qui est le dernier.

Case n° 8 : Pour aller à sa rencontre, pour l'inviter à jouer avec toi, passe ton tour. **Que fais-tu ou aimerais-tu faire pour qu'aucun enfant ne reste seul ?** Ecris ton message et envoie-le à Tapori. Utilise le cadre joint et n'hésite pas à prendre d'autres feuilles si vous êtes plusieurs à écrire.



LE JEU
TAPORI

Tapori ©
Juillet 2004

Case n°11 : Ton espoir d'apprendre un métier te donne des ailes. Avance avec le cerf-volant.

Case n°12 : Laisse un signe d'amitié. Ajoute ta couleur au dessin. Laisse passer un tour.

Case n°13 : Y'a des jours où tout va bien et y'a des jours où tout va mal ... Dis-nous toi aussi « **Y'a des jours où ...** ». Pour cela, tu dois lancer le dé (sans avancer) une 1ère fois pour définir le lieu :

1^{er} coup : 1 ♥ = A l'école 2 ♥ = Dans la famille 3 ♥ = Avec tes amis
1 ✕ = En ville 2 ✕ = Dans ton quartier 3 ✕ = Au terrain de jeux

Relance le dé pour définir ton humeur :

2^{ème} coup : 1 ♥ = Je suis triste 2 ♥ = Je m'ennuie 3 ♥ = Je trouve injuste
1 ✕ = Je suis joyeux 2 ✕ = Je rêve 3 ✕ = Je suis en colère

Exemple : Si tu tombes sur 1 ♥ et 3 ✕, tu dois dire un jour à l'école où tu étais en colère :

« Y'a des jours où je suis en colère quand je vois un grand qui embête un petit à l'école ! »

Ecris ta phrase dans une vignette et fais un dessin. Envoie ta vignette à Taporì.

Case n°14 : Avec le joueur le plus proche de toi, tu vas rejoindre le dernier, puis vous avancez de 2 cases ensemble (ou l'avant dernier si toi tu es le dernier).

Case n°16 : Cette force des parents donne du courage à tous les enfants. Tous les joueurs bondissent d'une case en avant.

Case n°17 : Chaque geste, qui permet la paix, fait avancer. Invite le dernier joueur à te rejoindre.

Case n°18 : Tu descends le toboggan. Quand on se moque d'un enfant, cela casse l'amitié. Tu ne descends qu'une seule fois. Si tu retombes sur cette case, tu pourras continuer.

Case n°19 : Tu dois obligatoirement t'arrêter sur cette case. Attends d'être deux et ensemble préparez-vous à accueillir les autres joueurs sur la case d'arrivée. Inventez une chanson simple comme le font les enfants du groupe Taporì 'Lalin ak Solèy' (Lune et Soleil en créole). Vous attendez ensemble jusqu'à ce que tout le monde soit là et vous avancez tous vos pions jusqu'à l'arrivée (case 20). Apprenez la chanson aux autres et chantez ensemble.

Pour finir, vous pouvez ensemble colorier le dessin (ou finir de le colorier) et mettre vos prénoms dans les cadres qui entourent le dessin (si vous ne l'avez pas encore fait).

BON JEU !