

Mic Mac

2008 - fiche modifiée le 13 avril 2010

Enterre la hache de guerre avec ta Tribu !

Mic Mac est un jeu de société coopératif et de stratégie abordant le concept des violences avec un focus sur les stéréotypes de genre dans un objectif de prévention. Il souhaite également promouvoir les relations égalitaires.



Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 8 ans
Thèmes associés à cet outil	Violences, Compétences psychosociales, Vivre ensemble, Genre et santé
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 2 à 8
Prix	20,00 €

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel:

Une boîte en bois contenant :

- 92 cartes : 45 cartes *Aventure* et 3 cartes *Montagne sacrée*, 29 cartes *Chemin* (dont 5 cartes *Chemin Joker*) et 1 carte *Tipi*, 12 cartes recto *Symbole de paix* et verso *Hache de guerre*, 2 cartes *Légende*
- 5 pions Membres de la Tribu : le/la chef, cuisinier(ère), chaman(e), chasseur(euse), couturier(ère)
- 2 dés à 6 faces
- Sablier
- Règles du jeu

En option : Un guide pédagogique ([téléchargeable](#))

Concept:

Mic Mac est un jeu de société coopératif et de stratégie, conçu pour être joué en famille.

La tribu Mic Mac doit rejoindre le tipi en récoltant les 6 symboles de la paix avant que leurs ennemis, les Shavapaoukwa, n'aient déterré leurs 6 haches de guerre. La tribu vivra des aventures, des défis et des obstacles, répartis en 6 grandes thématiques.

Mais le jeu peut également être joué en groupe avec un animateur, car Mic Mac est aussi un jeu de prévention des violences. Il aborde surtout les relations égalitaires hommes/femmes. Le guide pédagogique propose des informations théoriques et des pistes pour exploiter le jeu.

Objectifs

- Aborder le concept des violences et les stéréotypes de genre
- Découvrir et valoriser des attitudes de gestion de la violence et d'alternative à la violence: connaissance de soi, négociation, coopération, empathie, écoute, communication non violente, maîtrise de soi, affirmation de soi et sentiment d'appartenance
- Promouvoir les relations égalitaires

Conseils d'utilisation

Malgré que le jeu s'adresse d'abord aux familles, avec des enfants à partir de 8 ans, le promoteur propose également que ce jeu soit utilisé par des éducateurs, enseignants, parents, animateurs ... Il pourrait, par exemple, s'inscrire dans un programme global de prévention de la violence et se combiner avec d'autres animations.

Il peut être joué dans des groupes d'enfants d'environ 8 joueurs, pour autant qu'un adulte accompagne la première partie.

Temps de jeu : environ 30 minutes

Latitude Jeunes propose une [formation](#) à l'utilisation du jeu.

Bon à savoir

Les MicMacS sont les membres d'une Tribu vivant actuellement en Gaspésie (Québec). Le jeu s'inspire largement des principes égalitaires de leur Tribu. Latitude Junior (Latitude Jeunes) a cependant pris la liberté d'imaginer une légende et des aventures sans rapport direct avec des faits historiques.

(Mise à jour : juillet 2018)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Latitude Jeunes
Place Saint-Jean 1/2
1000 - Bruxelles
Belgique
+32 (0)2 515 04 02 - latitude.jeunes@solidaris.be
<http://www.latitudejeunes.be>

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
<http://www.clps.be>

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilene@clpsverviers.be
<https://www.clpsverviers.be/>

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon
+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be
<http://www.clps-bw.be>

Centre Bruxellois de Promotion de la santé
+32 (0)2 639 66 88 - info@cbps.be
<https://cedosb.be>

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
<http://www.clps-hw.be>

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies
+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com
<http://www.clps-mons-soignies.be>

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg
+32 (0)84 31 05 04 - clps.lux@skynet.be
<http://www.clps-lux.be>

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
<http://www.clpsnamur.be>

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
<http://www.cultures-sante.be>
Catalogue : <https://www.cultures-sante.be/outils-ressources>

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : <http://anastasia.province.namur.be>

CEDIF, Centre de Documentation et d'Information (FLCPF)
02 / 502 68 00 - cedif@planningfamilial.net
<http://www.planningfamilial.net/>

Catalogue : https://cedif.doris-cpf.be/opac_css/index.php

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
<http://www.clpsct.org>

Centre Bruxellois de Documentation Pédagogique (CBDP)
02/800 86 90 - cbd@spfb.brussels
<https://spfb.be/cbdp/>
Catalogue : http://www.cocof-cbdp.irisnet.be/opac_css/index.php

L'avis de PIPSa

Appréciation globale

Autour d'une dynamique ludique attrayante et réellement amusante, Mic Mac aborde le thème de la violence et des facteurs de prévention, avec un focus sur les stéréotypes de genre.

L'animateur pourra faire le lien avec des situations proches du vécu, dans la mesure où Mic Mac permet de faire vivre par le jeu des valeurs bien réelles et propose un travail sur les représentations des enfants. La prévention des violences est particulièrement bien mise en action par les exemples de vie de la tribu.

Le guide d'exploitation propose des fiches "résumé" pour aborder le jeu rapidement avec un minimum de concepts-clés, ainsi que des explications approfondies. Clair, il guide l'utilisateur pas à pas dans les valeurs et concepts qui sous-tendent le jeu et la mise en oeuvre de celui-ci. Les références théoriques sont nombreuses, solides et opérationnelles pour aller plus loin si l'animateur en ressent le besoin.

Objectifs de l'outil

- Faire vivre des exemples de situations quotidiennes au cours desquels des résolutions de conflits et d'égalité sont à résoudre.
- Comprendre certains phénomènes (genre et inégalités).
- Découvrir et valoriser des attitudes de gestion de la violence et d'alternative à la violence: connaissance de soi, négociation, coopération, empathie, écoute, communication non violente, maîtrise de soi, affirmation de soi et sentiment d'appartenance.
- Susciter réactions et débats sur le thème de la violence et de l'égalité.

Public cible

- A partir de la 2e primaire (il est préférable que les enfants maîtrisent la lecture).
- En famille, en contexte scolaire, maisons de jeune, mouvements de jeunes, école de devoir, milieu associatif en général.

Utilisation conseillée

- Le guide d'exploitation du jeu demande un certain temps d'appropriation.
- L'animateur devra s'approprier l'histoire qui est proposée afin d'en utiliser correctement la symbolique.
- Temps de jeu: +/- 1 heure

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★★★★

Attractif ★★★★★

Interactif ★★★★★

Soutenant pour l'utilisateur ★★★★★

Soutenant pour la prom. de la santé ★★★★★

Temps de préparation :



Points forts :

Prévention des violences via les stéréotypes de genre

Points d'attention :

L'utilisateur devra s'approprier l'histoire afin d'en utiliser correctement la symbolique

Sujets abordés :

Violences, compétences psychosociales, vivre ensemble, genre et santé, stéréotypes

Date de l'avis : 09 février 2010

Autour de l'outil

Atelier de découverte d'outils "Prévention de la violence"

Autour des outils - publié le 21 juin 2012

Cette journée s'adresse aux professionnels de la santé qui se posent cette question récurrente : Comment trouver des solutions à la violence et à la gestion de conflits chez les (pré) adolescents, que ce soit en milieu scolaire ou extrascolaire ?

[Lire la suite](#)

<https://www.pipsa.be/outils/export-42730294/mic-mac.html?export>



26-01-2025 17:11