

# LES DROITS DE L'ENFANT



### Matériel (par groupe):

- Un plateau de jeu À imprimer en A3
- 1 dé
- 1 pion par équipe
- Les cartes « Défis de réflexion »
- Les cartes « Défis créatifs »
- Les cartes « Défis sportifs »
- Les jetons « droit de l'enfant »
- Une fiche « droits de l'enfant » par équipe
- Un bic
- Un tube de colle

But du jeu : la première équipe qui arrive au camp avec la fiche la plus remplie de jetons « droit de l'enfant » remporte la partie.

### Organisation du groupe:

La ribambelle se répartit en équipes, idéalement de 5, 6 baladins.

Trois animateurs occupent un poste correspondant à une couleur du plateau :

- Jaune : Défis de réflexion ;
- Orange : Défis créatifs ;
- Vert : Défis sportifs.

Un quatrième animateur assure l'organisation du plateau de jeu.

#### Déroulement du jeu :

Chaque équipe se place sur la case de départ (le logo Baladins). L'équipe ayant réalisé le plus grand nombre au dé commence. Un joueur de la première équipe lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant. L'équipe agit selon la case sur laquelle elle s'arrête. Vient ensuite le tour de la deuxième équipe ayant fait le plus grand nombre au dé. Et ainsi de suite. Une fois le premier tour de chaque équipe effectué, chacune lancera le dé sur le plateau en fonction de l'ordre d'arrivée au plateau. Le jeu se termine quand une équipe arrive sur la case soleil.

#### Déroulement du jeu :

- Le dé : le groupe lance à nouveau le dé.
- Le nuage : l'équipe recule de deux cases.
- L'éclair : le groupe passe son tour et doit attendre qu'une autre équipe lance le dé pour pouvoir rejouer.
- Les cases étoiles colorées : l'équipe se rend chez l'animateur « Défis de réflexion » (étoile jaune), « Défis créatifs » (étoile rouge) ou « Défis sportifs » (étoile verte) pour réaliser un défi. Si elle réussit son défi, elle reçoit un jeton « droit de l'enfant » à coller sur sa fiche et retourne lancer le dé au plateau de jeu. Si elle échoue au défi, l'équipe retourne lancer le dé au plateau de jeu.



## FICHE « DROITS DE L'ENFANT »

Numéro du défi	<u>Droit validé</u>	Numéro du défi	<u>Droit validé</u>
······		······	
······		······································	
······································		······	
<u></u>		······	
·····		······	
<u></u>		•••••••	

# À LA DÉCOUVERTE DES DROITS DE L'ENFANT

















### RÉFLEXION



Demande aux scouts de réfléchir à la première chose à laquelle ils pensent quand ils entendent le mot « réfugié » (quelqu'un qui part de son pays à cause d'un danger). Organise un petit moment de partage ensuite. Demande-leur s'ils pensent que les réfugiés ont les mêmes droits qu'eux, même s'ils ne sont pas nés ici.

C'est l'article 22 qui est mis en évidence dans cette activité: les enfants réfugiés sont des enfants qui ont quitté leur pays, car ils n'y étaient plus en sécurité. Ils doivent avoir les mêmes droits que les autres enfants du pays dans lequel ils arrivent.





## RÉFLEXION



Demande aux scouts de donner cinq raisons de discuter des droits de l'enfant chez les scouts ou ailleurs. Termine le défi en leur demandant : « Pourquoi est-ce important d'en parler ? ».

C'est l'article 42 qui est mis en évidence dans cette activité : les enfants ont le droit de connaître la Convention internationale des droits de l'enfant et leurs droits.





### RÉFLEXION



Les scouts doivent trouver la réponse à la devinette suivante.

« Je suis la date où tous les droits des enfants ont été écrits dans un texte qui s'appelle la Convention internationale des droits de l'enfant. Pour trouver cette date, je te donne plusieurs indices : je suis le résultat de « 4 x 5 ». Et pour trouver le mois, je te donne l'indice suivant : je suis en automne, je suis l'avant-dernier mois. »

Réponse : le 20 novembre





## RÉFLEXION



Les scouts doivent ajouter un droit de l'enfant à leur devise et puis la crier très fort. Explique-leur qu'ils peuvent s'aider de la Convention internationale des droits de l'enfant simplifiée.













































