

V I V R E E N S E M B L E

Je découvre les droits de l'enfant



CITOYENNETÉ

Auteurs

 IFAC
Unicef

—

Public

 Entre 9
et 11 ans

—

**Nombre
de participants**

 Entre 10 et
15 enfants

—

**Nombre
de séances**

4

—

Durée

 Moyenne
de 35 min
par séance

—

**Temps
de préparation**



—

Présentation générale

Le cycle « Vivre ensemble » est découpé en trois séquences – Je découvre les droits de l'enfant (1), Je comprends les droits de l'enfant (2), J'agis pour les droits de l'enfant (3) – afin de permettre à l'animateur de faire évoluer l'enfant dans la prise de conscience et l'appropriation de ses droits. Le parcours peut être adapté en fonction de l'âge des enfants et du temps disponible. Il est accompagné d'**un livret d'animation conçu par l'Unicef et l'IFAC**, disponible sous format PDF à côté de cette fiche, qui contient l'ensemble des outils indispensables à la réalisation de toutes les activités proposées.

Afin de pouvoir mettre en œuvre leurs droits, les enfants ont en premier lieu besoin de les connaître.

C'est dans cet objectif que sont proposés les ateliers de la **séquence 1**, « Je découvre les droits de l'enfant ». À travers chacun d'eux, les enfants sont amenés à partager leurs perceptions, à découvrir ce que recouvrent les droits de l'enfant, à donner leur avis sur des questions concrètes sur leur quotidien, tout en sollicitant des compétences variées.

Idées de sortie en rapport avec le cycle

- Rencontrer une ou un bénévole de l'Unicef.
- Participation à la Journée des droits de l'enfant ou à l'Uniday.

Programme des séances

Séance 1 : le ballon des droits

Séance 2 : photolangage

Séances 3 et 4 : jeu de l'oie

Prolongement / approfondissement

L'action s'inscrit dans le domaine 3 du Socle commun de connaissances, de compétences et de culture : « Formation de la personne et du citoyen ». Elle met en application plusieurs thèmes cités dans « la règle et le droit » : la Convention internationale des droits de l'enfant, la compréhension et le respect des règles communes et de civilité, les libertés individuelles et collectives. Par ailleurs, l'action s'inscrit également dans l'enseignement moral et civique du Parcours citoyen.

SÉANCE 1

Le ballon des droits

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 20 min



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Ballon, scotch ou bâton de colle, étiquettes des mots-clés à détacher du livret d'animation (p. 20) ou à confectionner et à coller sur le ballon.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Extérieur.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir 8 thématiques principales autour des droits de l'enfant.
- Faire exprimer par les enfants leurs représentations des droits de l'enfant.
- S'exprimer à l'oral et écouter les autres.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

Cet atelier constitue un premier pas dans la découverte des droits de l'enfant, à l'aide d'un jeu de ballon. Les enfants s'expriment sur leurs représentations et commencent à comprendre leurs droits à travers les mots-clés abordés : bien-être, non-discrimination, protection, participation, famille, santé, éducation, loisirs.

Les enfants devront veiller à parler assez fort pour se faire entendre et utiliser des mots simples. Ils pourront, si besoin, se faire aider des autres joueurs. L'animateur veillera à faire vivre les échanges entre les enfants.

Les enfants forment une ronde.

Le joueur en possession du ballon choisit un mot. Il doit expliquer ce que représente ce mot pour lui-même et pour les enfants en général. Il essaie de donner un exemple concret. L'animateur pourra guider l'enfant :

- Qu'est-ce que ce mot signifie pour toi ?
- Connais-tu un synonyme ? Quels autres mots te font penser à l'égalité, la protection, la santé... ?
- As-tu un exemple ? Qui t'en a déjà parlé ? À quelle occasion ?
- Voici un exemple : « [une notion]. Est-ce de l'égalité ? L'enfant est-il protégé ?, etc. »

Une fois la réponse donnée, l'enfant envoie le ballon à un joueur qui ne l'a pas encore reçu. Celui-ci choisit le mot qu'il souhaitera commenter.

Chaque joueur doit recevoir le ballon au moins une fois. Quand un mot a déjà été cité, l'enfant donne son interprétation personnelle ou une illustration différente des précédentes.

SÉANCE 2

Photolangage

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 25 min



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Panneau d'affichage, scotch/pâte à fixe, les photographies et les étiquettes des mots-clés à détacher du livret d'animation (p. 20), ou à confectionner.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Extérieur ou intérieur + une table pour disposer les photos à hauteur d'enfants.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir et assimiler le champ d'application des droits de l'enfant.
- Mettre des situations du quotidien en lien avec les droits de l'enfant.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

À partir d'une sélection de photographies choisies dans le livret d'animation, les enfants vont exprimer leur perception sur différentes situations et tenter de les relier à des droits de l'enfant. L'animateur s'assurera que les enfants se sentent en confiance pour s'exprimer.

En évoquant des situations diversifiées, les enfants vont comprendre qu'il n'y a pas de droits plus importants que d'autres et qu'ils sont tous interdépendants.

Avant le début de l'atelier, l'animateur affiche sur les murs les 8 mots-clés (bien-être, non-discrimination, participation, protection, famille, santé, éducation, loisirs), à l'aide de scotch ou de pâte à fixer.

L'animateur dispose sur une table plusieurs photos représentant des situations relevant des droits de l'enfant. Il invite les enfants à se saisir chacun leur tour d'une image et à la coller à l'aide de la pâte à fixer sous le mot qu'ils pensent correspondant.

Par exemple, la photographie de l'enfant qui sourit et tient une raquette de tennis dans sa main pourra être affichée par les enfants sous le mot LOISIRS ou sous le mot BIEN-ÊTRE.

Une fois les images collées, il appartiendra aux enfants d'expliquer ce qu'est, pour eux, le droit choisi et en quoi la photo peut être rapprochée de ce droit.

Si le choix de l'enfant n'est pas pertinent, alors l'animateur reviendra sur le sens du mot sélectionné et lui proposera de choisir une nouvelle photo pour accompagner ce droit. L'enfant pourra se faire aider de ses camarades.

À travers les explications des enfants, l'animateur pourra illustrer les notions de bien-être, non-discrimination, participation, protection, famille, santé, éducation, loisirs (en s'appuyant sur les fiches thématiques du livret d'animation, p. 4 à 10).

SÉANCES 3 ET 4

Jeu de l'oie

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 2 x 45 min



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Plateau de jeu et questions du Jeu de l'oie à détacher du livret d'animation (p. 2. et p. 11 à 19), dés, une ardoise par équipe, marqueurs ou craies, une table dédiée au plateau de jeu, une table par équipe (à préparer en amont de l'activité).



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Salle d'activités, tables disposées pour accueillir 4 équipes.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir la Convention internationale des droits de l'enfant et les actions de l'Unicef.
- Découvrir ou approfondir les thématiques des droits de l'enfant : Unicef et CIDE, bien-être, non-discrimination, protection, participation, santé, famille, éducation, loisirs.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

Regroupés en 4 équipes, les enfants évoluent sur un plateau de jeu où chaque case fait l'objet de questions ou d'épreuves sur l'un des thèmes. L'équipe qui a fini le tour avec le plus de points a gagné. Le jeu de l'oie n'est pas un jeu de rapidité. Aussi, l'animateur est invité à accorder aux enfants un temps de jeu suffisant pour leur permettre de débattre.

Chaque équipe possède un pion qui progresse sur le parcours au gré des lancers de dé. Tous les pions sont placés sur la case DÉPART.

L'ordre de passage pour débiter le jeu est déterminé par un lancement de dé.

L'équipe dite « leader » lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé. La case indique le nombre de points en jeu (dans notre exemple, 100 points).

L'équipe leader joue pour le double de points indiqués par la case, soit 200 points (2 x 100 points).

Les autres équipes jouent pour le nombre exact de points indiqué par la case, soit 100 points.

La couleur de la case détermine la thématique de la question à poser. L'animateur se reporte aux questions, classées par thématique, du livret d'animation (p. 11 à 19).

Si l'équipe tombe sur une case ronde, c'est elle qui choisit la thématique sur laquelle toutes les équipes vont répondre : Unicef/droits de l'enfant, bien-être, non-discrimination, protection, participation, santé, famille, éducation, loisirs.

L'animateur énonce la question ou les consignes de l'épreuve. Toutes les équipes tentent d'y répondre, de relever le défi.

Les équipes notent leur réponse sur l'ardoise.

Après avoir pris connaissance des réponses des enfants, l'animateur donne la réponse exacte de façon concrète et illustrée, faisant écho, de préférence, à leur quotidien. À cet effet, il est important que les animateurs lisent le livret d'animation au préalable afin de préparer, si besoin, les exemples illustrant les réponses, ainsi que les notions.

L'animateur attribue les points aux équipes.

L'équipe suivante devient l'équipe leader.

Le jeu prend fin quand la première équipe revient sur la case DÉPART. L'équipe qui a comptabilisé le plus de points a gagné.