Moi et les autres

Apprendre, jouer, pour faire et vivre ensemble

Guide d'utilisation
à l'usage des animatrices et animateurs du réseau des MJC

Moi et les autres

Apprendre, jouer, pour faire et vivre ensemble

Édito

Suite au déploiement extrêmement porteur de *Non à la haine, comprendre, agir, pour dire non à la haine*, les acteurs de notre réseau ont souhaité poursuivre cette belle aventure d'animation pédagogique et ludique auprès des jeunesses de notre société.

Moi et les autres - Apprendre, jouer, pour faire et vivre ensemble, s'adresse aux enfants de 6 à 11 ans et aux adultes qui les accompagnent dans leurs parcours. Les ateliers qui le composent ont été conçus autour d'enjeux de développement de l'esprit critique via l'animation de débats, la transmission d'outils et de savoirs, propres à la construction du regard que l'on pose sur le monde, et de la façon dont on souhaite l'habiter.

Cette exposition interactive est née d'une envie partagée au sein de notre réseau : créer d'une part les conditions d'une vie sociale animée par la tolérance, et d'autre part celles de l'apprentissage de la liberté et d'expression par le jeu.

Sensibiliser les plus jeunes à ces valeurs est essentiel, et c'est avec bonheur et conviction que nous irons à leur rencontre pour partager ces temps d'animation, dont nous ressortirons - petits et grands - forts de nouvelles ouvertures et perspectives pour faire et vivre ensemble.

Thierry Bos, Président

Table des matières

3 ÉDITO

10 "LES PREJUGÉS"

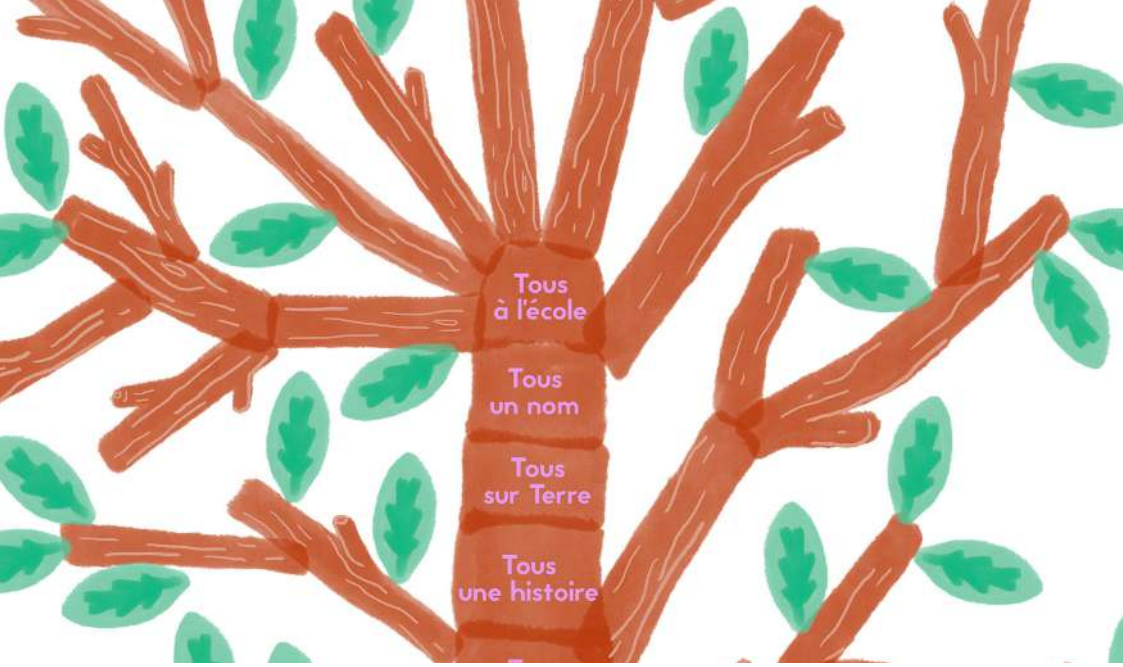
14 "SOLIDARITÉ"

22 "QU'EST-CE QUE JE DÉCIDE ?"

26 "LES DROITS DE L'ENFANT"

39 REMERCIEMENTS

40 ANNEXE



TOUS DIFFÉRENTS, TOUS ÉGAUX

Thème

Identité et altérité

Description de l'atelier

Les enfants construisent un arbre collectif à partir de leurs **points communs** et **différences**. Pour le construire ils se serviront de différentes pièces magnétiques, aimantées sur un tableau.

Objectifs pédagogiques

Permettre aux enfants de **mieux se connaître**, en identifiant leurs points communs et leurs différences aussi bien **individuellement que collectivement.**

Encourager la **confiance en soi**, l'**affirmation de soi**, le **respect et l'acceptation** des différences.

Âge des enfants

Dès 6 ans

Composition du groupe

Préférablement : jusque 30 enfants si le module est utilisé en introduction à l'exposition.

Condition d'installation du module

Libérer un espace suffisamment grand pour l'animation (circulations des groupes), espace pour les feuilles.

Mettre a disposition des feutres effacables, de type Velleda.

Le tableau blanc fourni ne sera utile que si le lieu d'animation ne dispose pas déjà d'un tableau blanc aimanté.
Pour l'installer, 1 ficelle ou fil de fer pourra être inséré-e dans les trous latéraux hauts, afin d'accrocher le tableau sur une grille d'exposition ou tout autre support adapté.

Temps de montage

15 min

Temps de jeu

min 45 min

Liste du matériel fourni

Un tableau blanc magnétique

23 cartes questions en lien avec les catégories de feuilles

720 feuilles magnétiques

réparties en 24 catégories de 30 feuilles chacune dont des feuilles vierges

30 branches d'arbre
et 10 morceaux de troncs magnétiques

Règles du jeu

Première phase du jeu :
L'animateur.rice pose des questions au groupe d'enfants qui permettent d'**identifier les points communs** entre eux.
À chaque fois qu'**un.e enfant est concerné.e**, il/elle **pioche** une feuille d'arbre **symbolisant sa réponse** : les enfants sont debout, **composent et recomposent des groupes** selon qu'ils se reconnaissent ou non dans les questions posées.

Deuxième phase du jeu :
Les enfants **construisent** tous ensemble **un arbre**, symbolisant **leur groupe entier**. Chaque enfant est **représenté par une branche d'arbre**, et peut accrocher les feuilles symbolisant **ses réponses** dessus. Le tronc est composé de leurs **points communs** à tous : libre à l'animateur.rice de le construire avec les enfants avant, pendant ou après les questions relatives aux feuilles.
L'intention dans cette 2e phase est de pouvoir **parler**, au-delà de ce qui nous différencie, **de ce qui nous relie et crée du commun**. On peut composer et recomposer des groupes fluctuants, mais on fait partie d'un tout, ici et maintenant, et on va vivre cette expérience/exposition ensemble.

La symbolique de l'arbre
Matérialisation de l'arbre : *nous sommes un groupe, vivant, qui forme un ensemble ici et maintenant.*
Notre tronc commun : *permet un questionnement sur le pourquoi nous sommes ensemble aujourd'hui et quels sont nos points communs.*
Chaque branche représente un enfant : *en tant qu'individu, j'ai ma place, j'existe au-delà du groupe, et j'amène au groupe qui je suis / mes complémentarités qui me sont propres.*
Chaque feuille représente une caractéristique : *L'aspect vivant et éphémère de la feuille symbolise aussi que nous sommes tous en perpétuelle évolution sur ce qui nous caractérise.*
Au-delà, l'idée est de proposer une réflexion sur le vivre ensemble : *je n'ai pas forcément choisi d'être là, mais je suis là, donc comment je fais pour vivre avec les autres en y trouvant en même temps un intérêt personnel ?*

Quelques conseils

Variante

Utiliser les feuilles vierges sur lesquelles on peut venir dessiner ou écrire pour alimenter le jeu (en respectant le principe du jeu de rester sur des faits)
Aborder une problématique particulière en orientant les questions, ou en divisant le groupe…

Rôle de l'animateur

L'animateur.rice doit rester sur des faits et non des ressentis
Il/elle doit **amener la discussion** et l'**échange** entre les enfants.
Il/elle doit veiller au respect de chacun, et rester sur une **posture bienveillante et valorisante**.
Il/elle peut choisir et adapter les questions selon son groupe, et ce qu'il/elle souhaite aborder ou approfondir.

Les illustrations sur les feuilles peuvent être interprétées de plusieures façons, par l'animateur comme par les enfants. À travers les cartes questions on vous en propose une, elle n'est pas la seule.

"LES PREJUGÉS"

Thème
Les préjugés

Description de l'atelier

Cet atelier a pour enjeu d'aborder les préjugés et les stéréotypes qui peuvent être la cause des discriminations.
Cet atelier est formellement composé de 10 livrets cartonnés illustrés, mais il sera nécessaire de l'enrichir par d'autres supports d'animation. Ces livrets permettent d'engager les enfants « à imaginer une personne qui fait telle ou telle activité » (couverture) avant de leur proposer des exemples qui peuvent alimenter les échanges sur les représentations individuelles et collectives (intérieur du livret).

Objectifs pédagogiques

On abordera donc la question des représentations pour appréhender les notions de préjugés et stéréotypes amenant à des discriminations.
L'objectif est de faire prendre conscience aux enfants des mécanismes qui mènent à la discrimination et les conséquences que cela peut engendrer.

Âge des enfants

6-11 ans

Composition du groupe

Privilégier des petits groupes (dans le cas d'un groupe-classe, privilégier la demi-classe pour le bon déroulement des échanges).

Conditions d'utilisation du module

Peut se faire sans matériel ou assis sur des chaises.

Temps de montage

1 min

Temps de jeu

min 45 min

Liste du matériel fourni

Livrets x 12

Règles du jeu

Pour commencer, on pourra présenter une vidéo permettant une compréhension des mots préjugés et stéréotypes aux enfants, et ouvrir un temps d'échanges. Par exemple la vidéo *C'est quoi un stéréotype – Les infos animées.*

https://www.1jour1actu.com/info-animee/cest-stereotype

L'animateur pourra ensuite choisir un des **livrets illustrés proposés** pour commencer l'animation. Par exemple: «Imagine une personne qui fait de la politique». On pourra proposer aux enfants de **dessiner** librement la personne qu'ils imaginent, puis mettre en commun les dessins pour échanger sur **les similitudes,** les éventuelles **exceptions**, … On pourra aussi proposer aux enfants de faire des jeux de rôle qui peuvent mettre en évidence **l'exclusion** dûe aux stéréotypes et aux préjugés dans leur quotidien. Le lien peut être fait notamment avec le temps d'atelier ***Qu'est-ce que je décide***, dans la scène de cour de récréation.

Pour terminer, l'animateur **donnera la parole aux enfants** sur leur ressenti pendant l'atelier. Enfants et animateurs pourront souligner ensemble les **conséquences** des **préjugés et stéréotypes.** Il sera important aussi d'**accompagner les enfants** dans leur prise de conscience : il sera sans doute nécessaire de les déculpabiliser en explicitant que tout individu, sans exception, a des préjugés. L'enjeu est de leur permettre d'en **prendre conscience** et de développer leur **sens critique** quant aux discriminations qu'ils impliquent.

Rôle de l'animateur

C'est le rôle d'un **animateur de débat**. Il ne doit pas trop en dire au début pour **ne pas influencer** les représentations des enfants et **les amener à réaliser** par eux-mêmes **s'ils ont fait preuve de préjugés**. L'animateur Pourra progressivement les accompagner vers une plus grande **ouverture d'esprit**.

Quelques conseils:

Un travail de recherches de ressources et de références actuelles est à effectuer par l'animateur pour proposer des exemples plus ancrés dans l'environnement « spatio-temporel » des enfants.

Les livrets illustrés sont des outils au service du developpement d'un sujet que l'animateur souhaite aborder, il ne peuvent pas être abordés par les enfants en autonomie ou en introduction de l'atelier...

Notes

"SOLIDARITÉ"

Thème
La solidarité

Description de l'atelier

Ce module propose aux enfants de vivre une **expérience de solidarité** par le jeu. Cet atelier peut se dérouler en deux étapes distinctes les unes des autres et permettra d'**aborder** de manière concrète **les notions de partage** et l'ensemble des **valeurs** qui lui sont liées : coopération, participation au collectif, bienveillance…

Objectifs pédagogiques

La solidarité peut être un sujet complexe à traiter avec les enfants. Cette notion abstraite peut devenir beaucoup plus accessible lorsqu'on a l'occasion de vivre une expérience de solidarité. Ce jeu permettra d'introduire auprès des enfants l'**importance d'être solidaire, quel intérêt pour chacun, quels types de solidarités existent ?** Outre le fait d'aider son voisin ou de mener une action solidaire, sera décrit également dans ce jeu notre système d'impôts et de sécurité sociale.

Partie 1 Comprendre qu'ensemble, le chemin est parsemé de frustrations individuelles, mais aussi des fruits de la construction collective qui permet d'aller plus loin, et d'offrir un meilleur cadre de vie à toutes et tous.

Partie 2 Comprendre l'enjeu de **partager des ressources**, de mutualiser pour faire fonctionner des services communs (impôts, sécurité sociale) ;
Comprendre qu'on n'est pas tous égaux, qu'on n'a pas tous les mêmes moyens, mais que ça va mieux en s'entraidant = **solidarité.**

Âge des enfants

Partie 1 : 6 ans - 11 ans
Partie 2 : un maître des jeux est nécessaire. Il sera plus ou moins présent en fonction de l'âge, de l'autonomie et du niveau de lecture des enfants.
Le maître du jeu aidera à intégrer des temps d'échanges lorsqu'une situation est bloquante pour le déroulement du jeu, notamment lors des conseils de village

Composition du groupe

Partie 1 : maximum 6 (1 enfant par maison)
Partie 2 : maximum 6 équipes (1 équipe par foyer = carte famille / chaque équipe peut être constituée par plusieurs enfants mais 4 semble un maximum)

Conditions d'installation du module

Deux grandes tables (90/120 cm) avec chaises, ou 6 tables d'école qui permettent de se tenir debout autour.
Il est possible de tracer un plan de jeu à la craie sur les tables.
Pour la partie 2 le maître du jeu doit préparer les ressources de chaque carte famille, avant de commencer la partie.

Temps de montage

première partie: 10 min
deuxième partie : 15 min

Temps de jeu

Première partie:
30 min

Deuxième partie:
minimun 45 minutes

Liste du matériel fourni

4 bâtiments publics en bois
(école, épicerie, hôpital, MJC)

120 demi-cubes avec des faces illustrées (qui peuvent former 6 maisons en tout : une rouge, une verte, une jaune, une bleue, une violette et une rose)

57 cartes
Événements

6 cartes
Familles

117 cartes
Ressources

210 jetons
Ressources

Règles du jeu

Partie 1

Cette première partie vous invite à **construire une maison** avec un groupe de maximum 6 enfants. Plusieurs groupes d'enfants (maximum 6) successifs peuvent être constitués par classe. 6 maisons au total pourront donc être construites (une couleur de maison par groupe).

Sont **mis à disposition des matériaux de construction** (sous la forme de demi-cubes, où des pièces de maison ou de toiture sont figurés) **à l'ensemble du groupe**. Ces cubes vont permettre aux enfants d'ériger des maisons. Ils et elles constateront rapidement qu'**il n'y en a pas assez** pour faire **chacun leur maison** mais qu'il y en a **suffisamment pour en faire une grande** et loger tout le monde confortablement. La maison se construit en assemblant chaque demi-cube avec son autre moitié (ceci forme alors un cube complet). Au fur et à mesure que les cubes sont rassemblés, les enfants peuvent les disposer les uns au-dessus des autres pour former une maison.

Quelques conseils

Partie 1

Plusieurs adaptations sont possibles en fonction du profil du groupe et des objectifs de l'animateur-trice :
- construire sa maison avec la consigne de toutes les pièces et d'une même couleur.
- ou laisser les enfants face à l'ensemble des cubes et leur proposer de construire une maison sans plus d'indication et impulser de l'interaction entre enfants pour la construction d'un logement plus « confortable ».
Quel que soit le choix de départ, il s'agira de ne pas laisser les enfants - surtout les plus jeunes - dans une situation qui pourrait leur donner le sentiment d'être dans une impasse, de ne pas ressentir la satisfaction de pouvoir construire sa maison… sans comprendre pour quelle raison.

Informations supplémentaires

Il est possible pour les plus jeunes enfants de ne réaliser que cette étape-là, la lecture n'étant pas nécessaire.
Le maître du jeu sera là pour venir en **aide au groupe** si nécessaire. **Guider les enfants** s'ils restent bloqués et ne communiquent pas entre eux. Les amener progressivement à **réfléchir au « faire ensemble »** pour mener à bien la mission de construction d'une maison.

Quelques conseils

Partie 2

Notes

Il n'est pas possible de faire du troc entre familles en cas de pénurie de ressources.
Il s'agira de réunir le conseil de village pour trouver une solution solidaire.
Les pénuries de ressources pouvant arriver dès le premier tour et empêcher de « rentrer » dans la dynamique du jeu, il est souhaitable de faire un premier tour avec pioche de 2 cartes ressources uniquement. La pioche d'une carte événement en plus des 2 cartes ressources arrivera au 2ème tour.

Notes

Règles du jeu

Partie 2

Cette deuxième étape vous propose de jouer avec les maisons construites, mettre en scène un village et découvrir son fonctionnement quotidien. Les enfants seront amenés à réaliser des **actions de solidarité** et **en débattre.**

Pour mettre en place cette seconde partie, assemblez deux tables et posez-y les **différentes maisons construites**.
Par l'intermédiaire du maitre des jeux et en présence des enfants, ajoutez les **bâtiments publics** (école, hôpital, MJC, supermarché). Il peut être important et/ou nécessaire d'**expliquer l'intérêt de chaque structure**.
Placez devant chaque maison d'enfant une **carte famille** ainsi que le matériel correspondant et les jetons ressources indiqués sur la carte. Placez au centre du village les **cartes évènements** et **ressources**.

Explication des cartes et jetons

Carte Événements:
Ces cartes représentent des **aléas de la vie, évènements positifs ou négatifs**. Ils vont concerner soit une famille, soit plusieurs voire même le village entier. Ces cartes peuvent être tirées au sort ou données par le maître du jeu (CF rôle du maître du jeu).
Elles racontent toutes une petite anecdote, **le but est de résoudre l'évènement en payant ou recevant des ressources**. La résolution des cartes individuelles se fait par la famille qui la pioche et la résolution des cartes collectives se fait par l'ensemble du village: chaque famille qui le peut, participe à la hauteur de ses possibilités, et de ce qui lui semble juste au regard des ressources des autres..

Carte ressources:
Elles représentent toutes les **énergies et produits de première nécessité** qui permettront aux villageois de vivre (nourriture/eau, électricité, chauffage, hygiène, loisirs, santé, impôts). Ces cartes peuvent être tirées au sort ou données par le maître du jeu (*CF rôle du maître du jeu*).

Une carte ressource donne **droit à des jetons** qui seront dépensés plus tard.

Jetons:
Ils symbolisent **l'argent** que l'on dépense au quotidien pour **subvenir à nos besoins et activités**.
Le nombre est défini par les cartes ressources. **Ces jetons doivent être collectés** par les familles pour ensuite être **dépensés** et ainsi pouvoir **résoudre les cartes événements**.
Les cartes événements indiquent le nombre de jetons dépensés.

Carte fête du village:
La carte événement «fête du village» est une carte à résoudre collectivement: elle permet de clôturer le jeu. Elle peut également être utilisée en seule et unique carte pour une partie rapide (CF partie rapide dans la règle du jeu).

comment jouer la Partie 2 ?

Démarrage:
Les enfants se placent devant leur maison respective et prennent connaissance de leur **carte famille** ainsi que des ressources dont ils disposent. Le maître du jeu va ensuite annoncer l'**ouverture du 1er conseil de village**.

1er conseil de village:
Expliquer aux enfants que toutes les maisons construites et équipées constituent à présent un **village**. Pour que ses habitants puissent y vivre convenablement, il faut y **ajouter des bâtiments nécessaires à la vie de tous les jours**. Tous ses établissements doivent disposer de **ressources** pour accueillir du public. Chaque famille doit y contribuer en **payant des jetons ressources**. Doit démarrer à présent le conseil, les enfants sont invités à mettre en route ces bâtiments: leur **amener les ressources nécessaires** pour leur fonctionnement (le maître du jeu pourra définir au préalable le nombre de ressources par bâtiment).
Grâce à leur **carte familles**, les enfants disposent de **ressources en plus ou moins grand nombre**. Des

Quelques conseils

Les jetons dépensés seront retournés dans la réserve.
Les cartes événements résolues seront défaussées.
Les cartes ressources échangées retourneront en dessous du tas.

Variante

Durée adaptable en fonction de l'âge et de la durée de concentration

Le jeu se poursuit aussi longtemps qu'il y a des cartes dans la pioche événements, ou alors selon le maître du jeu.

Partie rapide

Partie rapide
Il est possible de n'utiliser que la carte événement «Fête de village» pour réaliser une partie rapide.
Mise en place dans ce cas de figure:
Installation des maisons,
Mise en place des pioches cartes ressources et évènements.

Elle dure environ 20 min.
Attention cette forme peut être trop rapide pour bien approfondir le sujet.

Notes

discussions doivent se mener autour de la table afin d'arriver à les répartir à bon escient.

Tour de table :
Tous les bâtiments sont à présent alimentés en eau, électricité, chauffage… Il est temps de démarrer un tour de table.
Chaque maison va jouer à tour de rôle.
Lors du **premier tour de table**, les équipes piochent deux cartes **ressources**.
Puis, au début de chaque tour suivant, il faudra **piocher deux cartes ressources** et **une carte événement**, le maître des jeux pourra **donner le nombre de jetons indiqué sur les cartes ressources**. Il faut à présent résoudre **la carte événement** en **payant ou recevant les ressources nécessaires** (toujours avec les jetons). Si ça n'est pas possible, **la carte évènement reste « ouverte »** et posée à côté de la maison dont c'est le tour. Maison suivante !

Une fois le tour de table terminé, **un conseil de village est peut-être nécessaire !** Impossible de démarrer un autre tour de table si des cartes évènements sont « ouvertes ». Le maître des jeux doit en informer les joueurs. **Les habitants doivent trouver des solutions ensemble** (partager leur ressources/jetons) pour résoudre les dernières cartes.
Le conseil du village se termine quand toutes les cartes évènement « ouvertes » sont résolues. Le jeu se poursuit aussi longtemps qu'il y a des cartes dans la pioche évènements ou lorsque la carte fête de village est résolue.
À chaque fin de tour de table voir si un conseil du village est nécessaire ou non.

Fin du jeu :
Une carte événement spéciale **« fête du village »** est présente dans le jeu. Elle est présentée par le maître du jeu au début du troisième tour. C'est la seule carte événement qui n'a pas vocation à être clôturée à la fin des tours de table.
Une fois piochée, elle doit être **placée au centre du village**. Ça sera la quête finale pour le village et ses habitants ! Elle demande beaucoup de ressources et **doit amener les joueurs à dialoguer entre eux** pour réussir à les réunir. Les ressources/jetons peuvent être **« économisées »** au fur et à mesure et posées à côté de cette dernière.

Exemple

Une famille ne peut pas résoudre une carte événement faute de ressources. Le maître du jeu peut renvoyer la difficulté au groupe pour l'amener à être solidaire.

Rôle du maître du jeu :

Le maître du jeu est **indispensable** pour le déroulement du jeu. Il doit accompagner les enfants à **comprendre les notions et valeurs** qui induites dans la partie.
Notamment la **solidarité du quotidien** bien souvent invisible et inconnue des enfants, le rôle de la sécurité sociale (qui demande une cotisation régulière et nous permet d'accéder ensuite, tous, à des soins médicaux), le rôle des impôts (chacun y contribue en fonction de ses revenus, cela permet de vivre dans une société qui possèdent notamment des bâtiments publics ouvert à tou.te.s).

Il peut décider du temps du jeu en ajoutant ou retirant des cartes ressources et événements. Il peut **amener les enfants à réfléchir ensemble** à des solutions.
Attention, le but n'est pas de donner les solutions aux enfants mais de les amener à réfléchir ! **Les solutions doivent venir des joueurs**. Plus les participants sont grands, plus les notions et valeurs introduites pourront être détaillées, les parties allongées.

Notes

Notes

"QU'EST-CE QUE JE DÉCIDE ?"

Thème

Responsabilité
et empathie.

Description de l'atelier

Il s'agit d'une mise en scène de 4 situations dans un **environnement familier** au quotidien de l'enfant où il doit **décider de la suite d'un scénario** à choix multiples en le **jouant** théâtralement. L'enfant doit y comprendre la notion de **responsabilité** à travers les **conséquences directes de ses actes** sur la situation. Ce jeu est aussi l'occasion d'**exprimer ses sentiments** et de **débattre** des questions de genre, de partage, de préjugé ou encore de harcèlement.

Objectifs pédagogiques

- Faire comprendre à l'enfant que **ses actes ont des conséquences** sur les situations qu'il vit.
- **Écouter et exprimer ses sentiments** face à une situation difficile.
- **Débattre** avec l'animateur.trice et les autres enfants des questions liées au genre, à l'exclusion, au partage ou encore au harcèlement.

Âge des enfants

Le jeu peut convenir à tous les enfants de 6 à 11 ans. Il faut adapter l'explication de la scène ainsi que l'animation du débat.

Composition du groupe

Le groupe est composé de **4 ou 5 enfants** qui jouent la scène (certaines situations proposent 4 personnages et d'autres 5).
Si le groupe est plus nombreux on pourra constituer un groupe de spectateurs. **Tous peuvent participer au débat** avec une animation adaptée : les acteurs-trices s'expriment pour ensuite laisser la parole aux spectateurs.

Conditions d'installation du module

Les **4 décors** sont à installer dans une salle, ils peuvent être accrochés à des grilles d'exposition ou bien sur la structure métallique fournie dans la malle (pour le montage se référer à l'annexe).
Vous devrez vous assurer qu'il y ait un espace libre de **5m²** devant le décor pour que les enfants puissent jouer devant.
- Devant le décor de la cour de récréation, installer la silhouette d'enfant triste assis.
- Devant le décor de la cantine, installer 5 chaises et une table sur laquelle placer les images représentant le repas.
- Devant le décor de l'espace périscolaire, installer la silhouette de l'enfant qui joue.
- Pour le décor du chemin de l'école, il n'y a pas d'autres éléments à installer.

Temps de montage

40 min

Temps de jeu

Dépend du temps d'échauffement, du nombre d'enfants et du nombre de situations exploitées. Compter un minimum de 45 minutes

Liste du matériel fourni

4 panneaux : décor de cantine, périscolaire, chemin de l'école et cour de récréation

6 Plateaux, 4 Yaourts, 4 Saucisses, 6 Frites et 6 carottes

6 Cartes émotions smileys

2 silhouettes d'enfants

Règles du jeu

Après installation des décors, on en choisit un et on réunit les 4 ou 5 enfants qui jouent devant. On leur explique le principe : *« Je vais vous lire l'énoncé d'une situation et chacun de vous va y incarner un personnage. Vous tirez chacun une carte sur laquelle il y a trois choix possibles. Face à la situation énoncée, vous devrez décider ce que vous faites. Vous choisissez soit l'option A, soit l'option B et si aucune des deux ne vous convient, vous pouvez toujours choisir l'option C qui est « je décide autre chose. » que vous expliciterez plus tard ».*

L'animateur.trice lit la **fiche situation** et s'assure que les enfants l'ont bien **comprise**. Après un temps de **réflexion**, lorsque chaque enfant a décidé quelle **option** il choisit sur la carte du personnage qui lui a été attribuée, l'animateur. trice les met en situation et les fait **jouer la scène** (cela est assez rapide). Puis, il les réunit et les fait s'**asseoir autour d'une table** (il peut utiliser celle de la scène de la cantine s'il n'y en a pas d'autre). Il demande alors aux enfants de **choisir un smiley,** avec ou sans texte selon leur âge (ils sont recto-verso). Ce smiley correspond aux **émotions** qu'a pu ressentir l'enfant après avoir joué la scène. L'animateur incite le groupe à **parler de ses ressentis** et peut poser des questions « *Pourquoi avoir pris le choix A et pas le B ? Est-ce que cela aurait changé ton état émotionnel ?* ». Il peut refaire choisir un smiley sur la question suivante : *« Comment chaque enfant a vécu la fin de la situation ? »* et **débattre du thème évoqué par la situation**.

Quelques conseils

Il faut des enfants qui sachent déjà bien lire (au moins 8 ans). Pour les plus petits, il faut que l'animateur prenne un temps supplémentaire pour lire les choix possibles avec chaque enfant, qu'il adapte l'énoncé, ou encore que les enfants jouent un personnage/une réaction inventé par leurs soins, en respectant bien la situation énoncée.

Pour les groupes réticents à jouer la scène proposée, l'animateur pourra lui aussi incarner un personnage et les inciter à rentrer dans leur ou ne faire jouer que les volontaires si le groupe est important. Les temps d'échanges à la fin des scènes permet de ré-inclure tous les enfants du groupe.

Rôle de l'animateur

Ce module ne peut fonctionner qu'avec l'**énergie** que l'animateur y apporte et le cadre bienveillant qu'il pourra instaurer pour que les enfants soient à l'aise. Lorsqu'il fait **jouer la scène** aux enfants, il peut faire un clap de début et un clap de fin pour les aider à se concentrer le temps du **jeu théâtral**. Il peut **préparer les enfants à incarner leur rôle** d'acteur en les faisant participer au préalable à des **échauffements** et jeux de rôle en cercle.
Ensuite, la séance de débat doit elle aussi être **rythmée**

pour que chacun puisse prendre la parole et exprimer ses sentiments. Le débat sur le thème abordé peut évidemment aller plus loin et c'est bien le rôle de l'animateur d'**élargir la discussion**. Cela peut être compliqué s'il ne s'est pas au moins préparé en lisant les différents scénarii au préalable.

Notes

"LES DROITS DE L'ENFANT"

Thème

Les droits de l'enfant

Description de l'atelier

Les enfants entrent dans une pièce qui représente une **chambre**. Dans cette chambre, ils doivent, en groupe et selon l'âge des enfants, **retrouver des objets** ou **des images** en lien avec un des **droits fondamentaux** de l'enfant. À la sortie de la chambre, un temps de discussion ouverte permettra de revenir sur les objets trouvés et choisis.

Objectifs pédagogiques

Définir ce qu'est un **droit fondamental**, qui **décide** et l'**applique**.
Prendre conscience que chaque enfant de par sa vulnérabilité à **des droits particuliers adaptés** à son âge et son statut d'enfant.
Différencier un **droit respecté** d'un **droit bafoué**, partant d'exemples en France, pour aller à travers le monde.
Agir pour ses droits : comment, avec son statut d'enfant, chacun peut-il **faire valoir ses droits** et quelles sont les **actions possibles** pour les défendre ?

Liste du matériel fourni

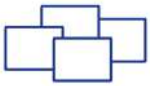
4 grandes bâches qui représentent une chambre (+4 portants pour les 4 murs)

un tapis qui représente les 12 droits fondamentaux des enfants,

un tapis mappemonde

Une carte d'identité
et un « visuel de départ »

29 accessoires avec bande velcro



16 cartes (images de droits UNICEF)

Âge des enfants

de 6 à 11 ans (peut se décliner différemment avec des variantes)

Composition du groupe

Groupe ou classe entière, ou demi- groupe ou classe

Temps de montage

1h

Conditions d'installation du module

Assemblez les 4 panneaux, images vers l'intérieur, de manière à former un espace carré (voir notice de montage en annexe). Accrochez les 29 accessoires dans la chambre (voir page suivante). Installez à l'extérieur de la chambre, à proximité, le tapis des 12 droits fondamentaux.

Mur #1 Lit:

- ballon
- bouteille d'eau
- lapin en peluche
- pansement
- enfants qui jouent
- enfant et mamie
- photo dans cadre

Mur #2 Comode:

- colombe
- ambulance
- chaussette
- pomme
- dessin
- micro
- manette
- photo cadre posé

Mur #3 Bureau:

- chapelet
- poster peace
- guitare
- stickers non
- trousse
- cartable
- cartes postales
- portrait d'enfant

Mur #4 Bibliothèque:

- livre #1
- livre #2
- livre #3
- casque
- béquille
- papa qui cuisine

Règles du jeu

En début de séance une **définition des droits de l'enfant** est présentée aux enfants.
À l'issue de cette présentation, les **12 droits fondamentaux** sont brièvement **expliqués** grâce au tapis.

Droit fondamental	Accessoire
Éducation *Droit d'aller à l'école*	cartable trousse
S'amuser et s'épanouir *Le droit de chanter, danser et jouer*	ballon - manette enfants qui jouent micro - guitare
Alimentation suffisante et équilibrée *Le droit à une alimentation suffisante et équilibrée*	parent qui cuisine pomme bouteille d'eau
Faire des choix *Le droit d'être écouté des adultes et de pouvoir dire non*	grand-mère et enfant (dispute) stickers x2
Conserver son innocence *Le droit de vivre en paix*	poster « peace » colombe
Protégé contre les adultes *Le droit d'être protégé de la violence et de l'exploitation des adultes*	casque de chantier grand-mère et enfant (dispute)
Refuge et secours *Le droit d'avoir un refuge, d'être secouru*	ambulance dessin de maison chaussette
Expression et croyance *Le droit à la liberté de pensée et de religion*	bible - chapelet coran - torah micro
Soins médicaux *Le droit d'être protégé des maladies et soigné*	béquille pansement ambulance
Identité propre *Le droit d'avoir un nom et une nationalité*	carte d'identité
Foyer et amour *Le droit d'avoir une famille, être entouré et être aimé*	photos encadrées x3 cartes postales doudou
Protection des adultes *Le droit d'avoir des adultes qui respectent et garantissent nos droits*	photos encadrées x3 parent qui cuisine

Objets et doits auxquels ils sont liés

Ces indications qui ne doivent pas être limitatives ni restrictives les objets peuvent être interprétées de plusieures façons, par l'animateur comme par les enfants.

Quelques informations complémentaires

Quels sont les droits de l'enfant ?

Les droits de l'enfant concernent tous les enfants du monde. Les enfants sont l'avenir des sociétés mais ils sont vulnérables. Le 20 novembre 1989, l'Organisation Mondiale des Nations Unies a fait voter la Convention des Droits de l'Enfant. Cette convention a été signée par 193 états. Seuls les États-Unis, la Palestine, le Soudan du Sud et la Somalie n'ont pas signé cette convention. Cette convention comporte 57 articles et regroupe toutes les obligations qu'ont les adultes envers les enfants de moins de 18 ans. Des progrès ont été faits depuis 1989, cependant certains de ces droits sont encore bafoués dans notre pays et dans le monde. Il reste donc encore beaucoup à faire pour accompagner les enfants à devenir adultes, dans un cadre sécurisant et respectant.

En France, il existe un Défenseur des droits des enfants https://www.demarches.interieur.gouv.fr/particuliers/quel-role-defenseur-droits-aupres-enfants

L'animateur fait découvrir ensuite **la lettre de Valentin** afin de lancer l'activité. Le but est de **retrouver les objets dissimulés** dans la pièce. Les enfants ne sont cependant pas restreints dans leurs choix, **plusieurs objets peuvent illustrer un même droit fondamental**. Après avoir trouvé les objets, le groupe quitte la pièce pour se rendre sur le premier atelier annexe. Dans cet atelier, **les enfants doivent associer les objets trouvés à des images situées sur un tapis**, sachant qu'une image correspond à un droit fondamental. L'animateur peut se servir de la **carte d'identité** de Valentin pour expliquer comment un objet peut-être lié à un droit, le droit d'avoir un nom et une nationalité par exemple.

Ainsi, le maître du jeu entame la **discussion** avec eux, ce qui permet de **définir** avec eux **leurs droits**, de leur demander s'ils pensent qu'ils sont respectés, de comparer le cas de la France avec d'autres pays.

À la suite de cet atelier, nous embrayons sur celui des **droits bafoués**. Nous invitons les enfants à **prendre le problème à l'envers**. Nous leur présentons des cartes sur lesquelles sont affichées des photos d'enfants dont les **droits fondamentaux ne sont pas respectés**.

Exemples:

Un enfant qui tient une arme dans les mains (enfant dont on ne respecte pas le droit de vivre en paix).

Un enfant qui travaille dans une mine (enfant dont on bafoue le droit d'être protégé de la violence des adultes et de ne pas être exploité par eux).

Il sera sans doute intéressant d'enrichir cette partie d'exemples positifs.
Pour finir la discussion : un rappel sur les droits qui sont respectés en France ne le sont pas forcément dans d'autres pays, même si les pays en question ont signé une charte pour les droits de l'enfant. Nous instaurons aussi le fait que **leurs droits ne sont pas acquis** et qu'il est important de **les revendiquer** et de **les faire respecter.**

D'autres droits bafoués
Les inégalités face à la culture et aux loisirs
Les inégalités à l'école
La souffrance psychologique
La liberté d'expression
La justice des mineurs
La pauvreté des enfants (1/5 vie en dessous du seuil de pauvreté)
Le harcèlement scolaire
La protection des mineurs
La maltraitance des mineurs

Rôle de l'animateur

Présenter l'atelier et expliquer notamment les deux parties de l'atelier :
- Premier temps : **la recherche des objets**
- Deuxième temps : **Discussion autour des droits de l'enfant**

Veiller au **respect** des éléments disposés dans la pièce (les détacher doucement des murs).

Rappeler que ce n'est **pas un jeu de vitesse**
Accompagner le groupe, sans faire à leur place, en cas de difficultés
Répondre à leurs interrogations

Animer l'atelier annexe : discussion autour des droits de l'enfant.

Pour aller plus loin

Liens :
- unicef.fr/dossier/convention-internationale-des-droits-de-lenfant

- citoyendedemain.net/agenda/droits-enfant

- bice.org/fr/droits-de-lenfant/droits-fondamentaux-de-l-enfant/

Variante

Pour faire un lien avec le module « points de vue », nous pouvons faire un focus sur le droit à l'expression en proposant aux enfants de choisir un des objets du premier atelier annexe et de se mettre en scène avec afin de symboliser le droit qui y correspond. Ensuite nous prenons une photo de leur mise en scène.

Quelques conseils:

Un travail de recherches de ressources et de références actuelles sur les droits de l'enfants est à éffectuer par l'animateur en amont de son intervention.

Lettre de Valentin

Valentin RAKOTOSOA
12, rue Malala Yousafzaï
67000 STRASBOURG

Chers camarades,

J'habite en France. Je m'appelle Valentin. Mes parents travaillent tous les deux et gagnent bien leur vie. J'ai de bonnes notes à l'école, je dispose d'une chambre et d'un ordinateur. Je pratique un sport. Mes parents me disent que j'ai beaucoup de droits par rapport à d'autres enfants en France ou dans le monde. J'en suis conscient. Quand je suis trop exigeant, ils me disent aussi que j'ai des devoirs envers les autres ! Vous aussi ! Mais connaissez-vous vos droits? Je vous propose de les découvrir !

Dans ma chambre vous devrez réunir les 29 objets qui d'après vous symbolisent les droits des enfants. Soyez attentifs j'ai aussi caché un mot dans ma chambre, saurez vous le retrouver?

A vous de jouer !!

A Bientôt ! Valentin

"LES POINTS DE VUE"

Thème :

Les points de vue

Description du jeu :

Un module qui explique qu'**on ne voit pas les choses de la même manière** en fonction de nos points de vue et qui invite les enfants au **dialogue**.

Objectifs pédagogiques :

- Permettre aux enfants de comprendre qu'il y a des **intermédiaires** et **interprétations** entre un fait et celui/celle qui le reçoit

- Amener les enfants à se poser des questions pour **prendre du recul** sur les contenus médias qu'ils/elles reçoivent

- Aiguiser l'**esprit critique** des enfants

Temps de jeu

min 45 min

Age des enfants

De 6 à 11 ans.
(peut se décliner différemment avec des variantes)

Composition du groupe

Dans l'idéal : plus facile en **demi-classe**, mais adaptable en classe entière
Une dizaine d'enfants maximum par atelier.

Conditions d'installation du module

L'atelier les angles de vue:
plier et monter les boîtes en polypropylène en s'assurant que le décors est vers l'intérieur, enchasser les figurines sur les plateaux en faisant attention aux couleurs et au sens (exemple: personnage jaune avec sol jaune, et A1 vers A1 et B1 vers B1).

Les ateliers Recadrage et Les Unes peuvent êtres accrochés à des grilles d'expositions ou bien posés sur des table il faudra s'assurer qu'il y ait assez d'espace devant l'affichage pour pouvoir accueuillir le groupe.

Temps de montage

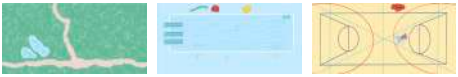
15 min

Liste du matériel fourni

L'atelier Recadrage

3 posters à dérouler

L'atelier Les angles de vue



3 plateaux

des figurines
à disposer dans les fentes du plateau

trois boites en polypropylène
pour recouvrir les plateaux

L'atelier Les Unes

3 Unes de journaux
+ des filtres bleus et rouges

Règles du jeu

L'atelier Recadrage

- Les enfants doivent **décrire une image**, partiellement masquée. On les fait discuter sur ce qu'**ils/elles voient, comprennent**, et ressentent de la scène.
- Puis, on **révèle l'image** en entier et on la décrit à nouveau. Nous sommes-nous trompés dans son interprétation la première fois, lorsque l'on ne disposait que d'une partie du contexte ?

Cet atelier invite les enfants à **prendre conscience que leur point de vue peut être partiel, incomplet, influencé** sur une situation qu'ils voient.

L'atelier Les angles de vue

- Dans cet atelier, les enfants sont invités à **se placer** physiquement à des **endroits différents autour d'une même scène** matérialisée dans une boite disposant de 4 ouvertures pour en visualiser l'intérieur. Les enfants ont donc **4 angles de vue différents** selon leur positionnement autour de la scène : chacun.e aperçoit des éléments potentiellement différents car **partiels**.
- Ils/elles sont invité.e.s à s'exprimer sur ce qu'ils/elles voient et comprennent de leur point de vue (angle de vue et interprétation personnelle) de la scène.
- Les enfants sont invité.e.s à **dialoguer pour croiser les informations** qu'ils/elles ont de leur point de vue pour essayer de comprendre ce qui se déroule réellement sous leurs yeux.

Cet atelier invite les enfants à **écouter et prendre en compte les points de vue des autres** et à comprendre via ce dispositif qu'en fonction de notre situation dans l'espace et des éléments dont on dispose, on peut interpréter une situation de manières très différentes.

L'atelier Les Unes

- Cet atelier propose aux enfants de s'intéresser aux **points de vue des médias** via 3 exemples de Unes de journaux qui

Variante

Proposer aux enfants, à partir d'une photo donnée ou qu'ils ont prise, de la manipuler, de donner eux-mêmes un titre, une interprétation. Puis comparer les interprétations de différents enfants à partir d'une même image.

Notes

utilisent l'image pour défendre leur point de vue et **orienter la compréhension et interprétation** des lecteurs.
- À partir d'une même image ou événement, deux Unes (de couleurs différentes) sont proposées pour chaque exemple : les enfants sont invités à **apposer les filtres de couleur** sur le panneau pour révéler les Unes différentes et **s'exprimer sur ce qu'ils/elles perçoivent**.

Les 3 exemples permettent d'aborder des utilisations et manipulations d'image différentes :

o Un exemple démontre comment **un média peut sortir une image / un élément d'une situation pour raconter ce qu'il veut** > sujet extrait > *exemple du salon du jeu vidéo*

o Un exemple démontre comment un média peut **se focaliser sur certains éléments d'une même scène** > cadrage > *match de sport*

o Un exemple démontre que l'on peut **modifier une image pour lui faire dire ce qu'on veut** > montage, retouches > *manifestation pour le climat*

Ce module invite les enfants à prendre conscience que les points de vue influencent la manière dont on reçoit ou fait circuler une information.

Rôle de l'animateur :

Permettre aux enfants de **manipuler et expérimenter** le plus possible.
Veiller à l'**expression**, au **dialogue**, et à l'**écoute entre les enfants.**

Remerciements

La CMJCF remercie la Fédération des MJC d'Alsace pour le pilotage du projet, organisé par Maurice Motsch, coordinateur territorial, ainsi que les acteur·trices qui ont conçu les contenus pédagogiques en participant à différentes étapes du projet :

Centrale Vapeur

Christian Couraud Chargé de mission des MJC en Drôme Ardèche

Erwann Fest Vice-président de la Fédération des MJC d'Alsace Graphiste

Yvan Garreck Coordinateur - périscolaire

Louise Gatet Animatrice du réseau des MJC en Drôme Ardèche

Claudine Giboyau Directrice périscolaire

Mickaël Guillouche

Coordinateur enfance-jeunesse à la FDMJC-MPT de l'Aube

Véronique Heitz Directrice du Réseau animation jeunesse de Niederbronn

Bérangère Huber Responsable enfance famille du Centre social de Haguenau

Grégory Jerome Sociologue, Coordinateur au Centre de formation des artistes

Adélie Lacombe, Graphiste-designer

Mélodie Languet

Animatrice MJC du Grand Charran en Drôme Ardèche

Laura Mahe Directrice de l'Espace culturel Malraux à Geilspolsheim

Nora Distribution

Jean Gaby Neusch Administrateur du Réseau animation jeunesse de Niederbronn Enseignant à la retraite

Melissa Portilla, Graphiste-designer

Pierre Scheidecker Animateur des outils et exposition à la Fédération des MJC d'Alsace

Trichromie – atelier de création d'image

Bernard Weber Adjoint au Maire de Souffelweyersheim Conseillé pédagogique Education Nationale

Sonia Witkowski Directrice périscolaire

Nous remercions également nos partenaires, le Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports, et la Caisse nationale des allocations familiales, pour leur soutien dans la réalisation de l'exposition.

ANNEXE

Notice de montage des pieds :

Ces pieds sont utiles dans les ateliers:
Qu’est-ce que je décide et
Les droits de l’enfant

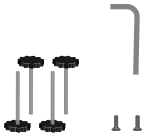
/ ! \ Vérifiez la hauteur sous plafond nécessaire :
Vous aurez besoin d’être deux pour faire le montage.

Chaque sac contient une structure pour accrocher une bâche.
Il est constitué des éléments suivants :

x2 Pieds

x2 Tubes

x2 Tubes télescopiques



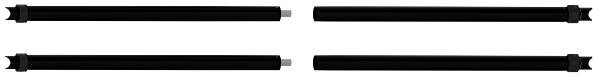
x4 Grandes vis à molette

x2 Petites vis

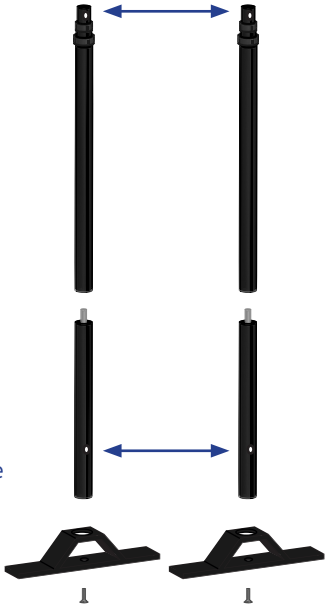
x1 Clef Allen

x2 Tubes télescopiques à vis

x2 Tubes télescopiques à pas-de-vis



Monter les 2 pieds verticaux et assembler, en les vissant les traverses horizontales

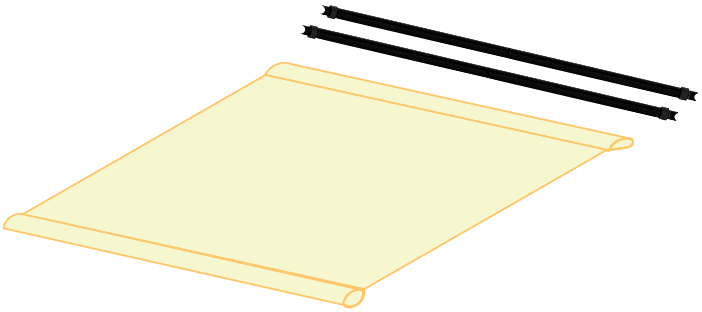


/ ! \ attention les trous doivent être orientés dans l'axe des traverses.

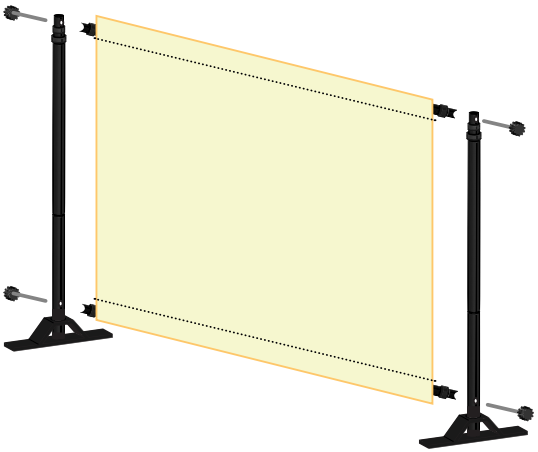
"LES DROITS DE L'ENFANT"

Au sol, réglez la longueur des traverses sur la largeur des bâches.

/ ! \ bien serrer les bagues



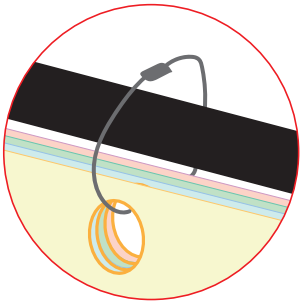
Conseil:
Commencez par fixer la traverse haute
Puis la traverse basse et tendez la bâche grâce aux pieds télescopiques, en serrant bien les bagues de serrage.



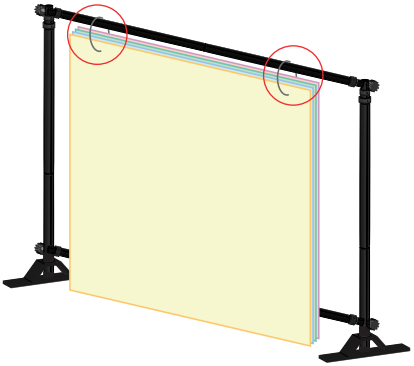
/ ! \ ATTENTION :
Lors du démontage bien tenir les traverses jusqu'à dévissage complet des molettes, sinon le poids de la traverse risque de tordre la vis

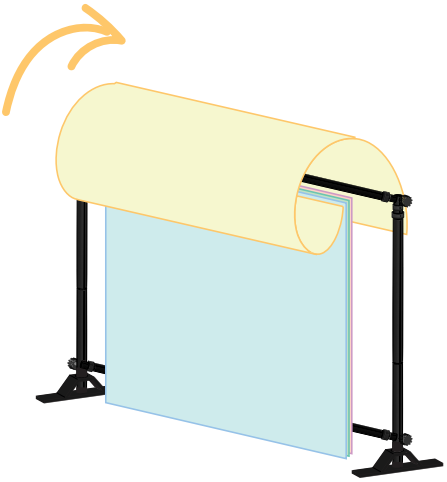
"QU'EST-CE QUE JE DÉCIDE ?"

Commencez par monter toute la structure métallique.



Afin de pouvoir faire tourner les décors autour de la traverse haute, accrochez les bâches avec les filins métalliques uniquemment sur les 2 oeillets extérieurs.





MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS
Liberté
Égalité
Fraternité

ALLOCATIONS
FAMILIALES
Caisse
nationale

Confédération
des
MJC
de France
www.cmjcf.fr