



DROITS DE L'ENFANT : VOL DE FOULARDS

Thèmes	Droits de l'enfant
Âge	6-10 ans - 10-14 ans
Durée	0-30 minutes 30-60 minutes (en fonction du nombre de participant.e.s)
Taille du groupe	8-34 participant.e.s
Type d'activité	Jeu à jouer dans la cour
Résumé	Vol de foulards (ou de drapeaux) portant des illustrations relatives aux droits de l'enfant
Objectifs	Les participant.e.s font connaissance de manière ludique avec les différents droits de l'enfant
Matériel	2 séries de petits dessins représentant les droits de l'enfant (voir dessins droits de l'enfant) 1 série de dessins représentant les droits de l'enfant en format A4 (voir dessins droits de l'enfant) 1 foulard/drapeau

Règles du jeu

Préparatifs (à la maison)

- Imprimez 2x les petits dessins représentant les droits de l'enfant (4 par A4)
- Imprimez 1x les grands dessins représentant les droits de l'enfant (1 par A4)

Préparatifs (sur place)

- Placez un foulard/drapeau au milieu de la cour
- Tracez une ligne des deux côtés du drapeau, à distance égale. Les participant.e.s des deux équipes prendront place derrière ces lignes.
- Divisez les enfants en 2 équipes. Vous pouvez le faire en répartissant les 2 séries de dessins. Les enfants forment des couples sur base des dessins qui vont ensemble. Répartissez ensuite à nouveau le groupe en 2 équipes de façon à ce que les mêmes droits de l'enfant soient représentés dans les deux groupes.
- Éventuellement, les dessins peuvent être redistribués au sein du groupe, afin que les enfants ne sachent pas qui sera leur adversaire durant le jeu.

Le jeu

Les deux équipes prennent place derrière leur ligne, à distance égale du foulard/drapeau déposé au milieu. Le responsable du jeu désigne un droit de l'enfant et demande tout haut de quel droit il s'agit. Dans chaque équipe, les joueurs qui tiennent en main ce droit prennent le départ. Ils devront courir jusqu'au drapeau et tenter chacun de le ramasser au plus vite pour l'emmener dans leur camp. Lorsque la personne A a ramassé le drapeau et s'est encourue avec, la personne B essaie de toucher son adversaire. S'il ou elle y parvient avant que son adversaire n'ait atteint son camp, l'équipe B remporte un point. S'il ou elle ne réussit pas, le point est pour l'équipe A.

Lorsque les joueurs/joueuses commencent à connaître le jeu, il peut arriver que les deux équipes se montrent hésitantes et qu'il faille un certain temps avant que l'un.e des deux ne s'empare du drapeau et s'encoure avec. Dans ce cas, il peut être utile de faire appel à des 'assistants' - en montrant/appelant un deuxième droit de l'enfant - qui se joint au duel.

