



KUBB DROITS DE L'ENFANT

Thèmes	Les droits de l'enfant en général
Niveau de difficulté	Facile
Durée	30-60 minutes
Âge	10-14 ans 14-18 ans 18-30 ans 30+
Taille du groupe	8-15 participants
Type d'activité	Jeu à jouer de préférence à l'extérieur (cour, salle de sport)
Résumé	Jeu de KUBB avec un parfum surprenant de droits de l'enfant
Objectifs	Les participant.e.s découvrent à quel point le jeu devient plus facile au fur et à mesure que plus de droits sont appliqués, et plus difficile quand ces droits sont violés (comme dans la vraie vie)
Préparation	/
Matériel	Blocs de bois et bâtons du jeu KUBB Dessins des droits de l'enfant (12 par A4 avec les titres) Papier adhésif transparent Liste des handicaps Lunettes 'mauvais goût' Bas nylon (peut également être utilisé comme 'menottes')

Instructions

Préparation (à la maison)

- Imprimez les dessins des droits de l'enfant à la bonne dimension, plastifiez-les pour les protéger
- Collez solidement les dessins sur chaque tour

Préparation (sur place)

- Délimitez l'aire de jeu à l'aide des 4 bâtons (environ 4 à 5m x 8 à 10m)
- Selon la variante, vous pouvez déjà disposer les tours sur le terrain de jeu ou les exposer afin que les participant.e.s puissent sélectionner la tour qui leur parle le plus.

Le jeu

- Jouez au KUBB en deux équipes, selon les règles normales
- Si une tour est renversée, le lanceur doit lire quel droit de l'enfant est collé sur la tour.

Différentes possibilités:

- ° Il/elle doit dire quel droit est représenté sur le dessin
- ° Il/elle doit donner un exemple concret de violation ou d'application de ce droit dans la vie.
- Le jeu est joué normalement, avec une idée sous-jacente à considérer/discuter: plus vous avez de droits, plus vous avez d'avantages; plus vous perdez de droits, plus le jeu (= la vie) devient difficile.
- Tous les droits sont associés à un certain 'handicap', quand un bloc tombe, le droit associé est perdu (les participant.e.s ne connaissent pas ces handicaps à l'avance).
- Quand une tour est renversée, on vérifie de quel droit il s'agit; l'équipe perdante se verra octroyer le handicap associé au bloc pour le prochain tour.
- Extension: le lanceur doit d'abord donner une bonne explication du droit (ex. comment ils pourraient correctement assurer de l'application de ce droit ou ce qu'ils en feraient) avant que la tour ne soit réellement conquise.
- L'équipe qui remporte tous les droits en premier gagne la partie.
- (pour petits groupes) Les participants jouent individuellement. Toutes les tours sont alignées en une rangée. Les participants se relaient avec 2 (ou 3) bâtons et peuvent ainsi rassembler des droits. Par la suite, vous pouvez leur donner une autre mission. Par exemple: donnez au groupe la tâche de construire une 'sculpture' avec les blocs (et tous les autres bâtons) qui exprime un aspect des valeurs que recèlent les droits de l'enfant: le respect, la coopération, la paix, l'égalité, le respect de l'environnement et des générations futures ...



Annexes: Les droits et les handicaps associés

Chaque enfant à droit à/de:

- Une foi et une culture: sur les genoux (en position de culte divin)
- La sécurité et la Protection
 - Guerre: sur une jambe (tu as marché sur une mine)
 - Un œil fermé (œil au beurre noir/tuméfié)
 - Contre l'enfermement illégal: jouer avec 2 mains liées ensemble (menottées)
Contre l'exclusion: jouer tout en portant quelqu'un sur ton dos
- Soins de santé adaptés:
 - Soulevé.e par un ou plusieurs collègues ('porteurs de chaise')
 - Jouer avec 2 doigts (absence de bons soins)
 - En portant des lunettes 'de mauvais goût' (absence de bons soins)
- La participation: opinion personnelle et participation: énoncez une phrase imposée à l'envers pendant que vous lancez
- Le repos, la détente et la culture: lancer tout en faisant une pirouette (pas de temps pour rester immobile)
- Être quelqu'un (identité): bas nylon enfilé sur la tête (pas de visage/identité)
- Une égalité de traitement: deux pas en arrière avant de lancer (tu es traité.e différemment)
- L'éducation et l'information: lancer en arrière, de préférence entre les jambes (pas correctement informé.e)
- Une famille: se lever en sautant d'une position de départ de sprint et lancer au moment où vous êtes en l'air (pas de famille = mauvais départ)
- Se réunir: lancer depuis une position sur le côté à l'arrière (tu es exclu)
- Une belle digne: tourner 5 fois autour de son doigt puis jeter (quand on ne peut pas manger, on peut être pris de vertige)
- Une vie privée: jeter par-dessus la tête du plus grand de ton équipe

