



JEU DE L'OIE ENFANTS SOLDATS

Thèmes	Droit à la sécurité, droit à la paix
Niveau de difficulté	Moyen
Âge	10 - 14 ans
Taille du groupe	10 à 30 participants
Type d'activité	Jeu de l'oie
Résumé	Un moyen ludique d'en apprendre plus aux enfants sur la guerre, la liberté et la sécurité.
Objectifs	Apprentissage ludique sur les enfants soldats
Préparation	Photocopiez les feuilles avec les cartes (voir annexe) sur du carton léger et découpez les cartes le long des pointillés. Agrandissez le tableau de jeu en annexe, et collez-le éventuellement sur un morceau de carton.
Matériel	Un dé. Autant de pions que de groupes : utilisez les pions d'un jeu de société, des boutons différents ou autres petits objets. Du matériel pour écrire, dessiner ou peindre. Les 24 cartes-mission jointes.

Instructions

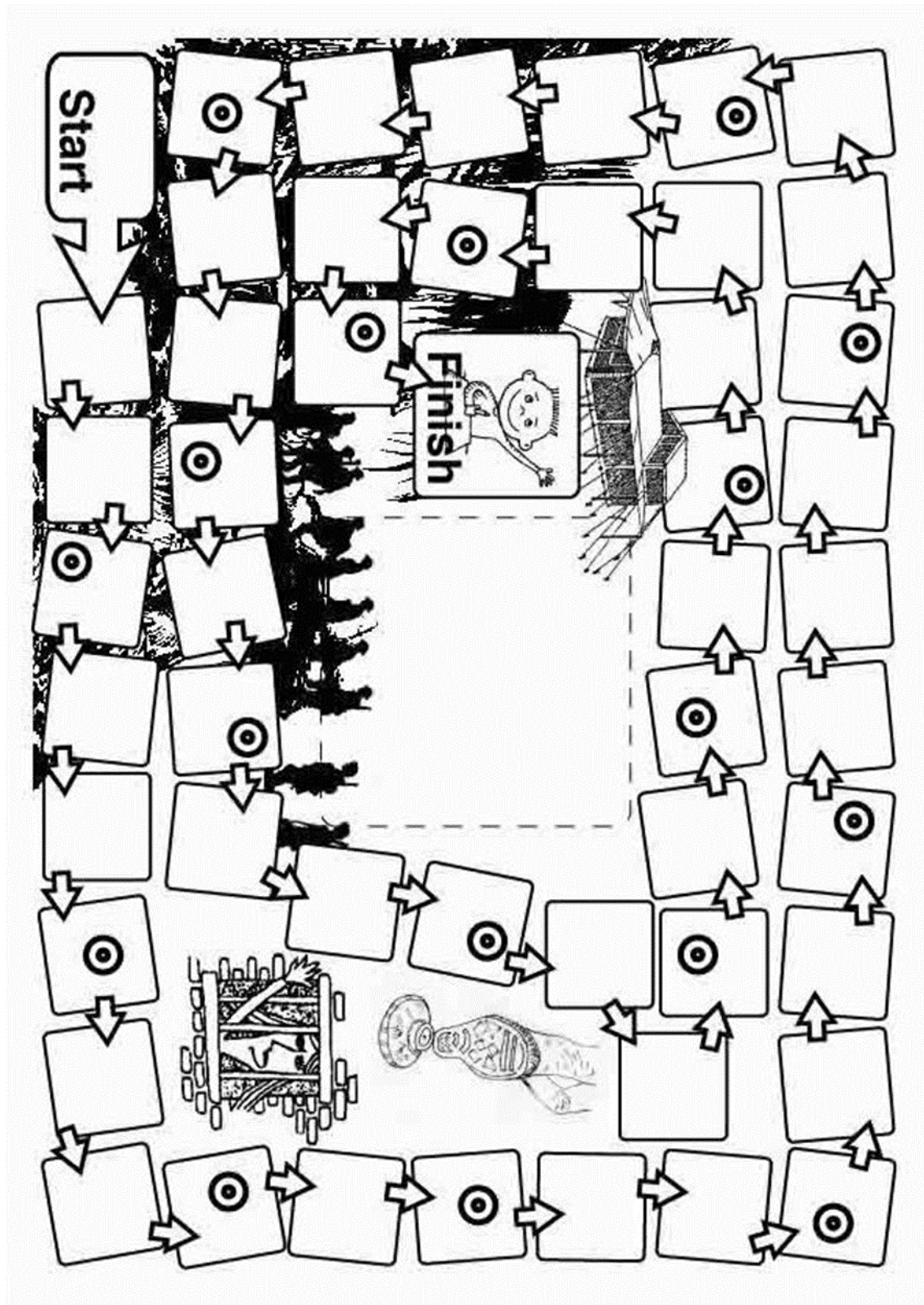
- Mélangez bien les cartes-mission et placez-les le texte vers le bas sur la case-mission au milieu.
- Désignez un responsable de jeu.
- Jouez le jeu en respectant les règles (voir ci-dessous).

Règles du jeu

- Le jeu est joué par plusieurs groupes qui s'affrontent (2 à 5 joueurs par groupe, de préférence 5 ou 6 groupes, soit 10 à 30 participants).
- Chacun à leur tour, les groupes peuvent lancer un dé une seule fois (et à chaque fois une autre personne du groupe).
- Lorsqu'un groupe atterrit dans une case-mission, un membre du groupe prend la carte-mission au-dessus du paquet, la lit à haute voix et exécute la mission avec les autres membres de son groupe. La carte-mission est ensuite placée au bas de la pile.
- Le but est d'atteindre au plus vite la fin du plateau de jeu.
- Quand un groupe lance un chiffre plus élevé que le nombre de cases restant avant la case finale, ils ont fini le jeu. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un groupe.
- Dans certains cas, c'est le superviseur du jeu qui doit trancher.

Annexes

Tableau de jeu (à agrandir et à coller sur un morceau de carton)



Missions

Votre frère de huit ans et votre sœur de dix ans sont kidnappés et contraints de rejoindre une armée de rebelles. Si vous pouvez trouver trois bons arguments pour justifier qu'ils devraient rester chez eux, les ravisseurs pourraient changer d'avis. Vous avez une minute pour réfléchir et imaginer de bons arguments. Si vous réussissez, vous pouvez avancer de 2 cases.	Vous avez marché sur une mine. Deux d'entre vous ont perdu une jambe et doivent poursuivre le jeu sans chaussures. Retournez à la case 'départ'.
Vous êtes pris dans une fusillade. Pour pouvoir continuer, vous devez tuer d'autres enfants soldats. Si vous libérez le chemin de cette manière, vous pouvez avancer d'1 case; si vous décidez plutôt de leur laisser la vie sauve, vous devez reculer de 2 cases pour séjourner dans un camp pénitentiaire.	Une armée est venue piller votre village et brûler des maisons. Ils ont emmené presque tous les enfants pour les enrôler dans l'armée. Dessinez ou peignez ce qui est arrivé sur une grande feuille de papier. Vous avez 4 tours de temps (vous pouvez continuer à jouer entretemps). Lorsque le dessin est terminé, l'animateur détermine de combien de cases votre groupe peut avancer (1 à 4).
Les habitants de votre village ont réussi à libérer de nombreux enfants des mains de l'armée. Mais beaucoup d'entre eux sont blessés et bouleversés. Pour obtenir un appui médical de qualité, ils doivent être hospitalisés sur une île isolée. Faites de chaque papier un bateau ou un avion et vous pourrez ensuite avancer de 2 cases.	Vous vous faites kidnapper par une armée rebelle. Une fille subit une grossesse non désirée. Marchez maintenant autour de la table avec un 'gros ventre' (utilisez un oreiller, un vêtement, ...). Retournez à la case 'départ'.

Vous êtes maintenant dans l'armée. En cours de route, vous tombez sur un nid de serpents et plusieurs membres du groupe se font mordre. Vous ne pouvez plus avancer et vous réalisez que les membres plus âgés du groupe sont déjà partis. Maintenant que vous êtes devenus un fardeau, ils vous abandonnent! Attendez sur le bord de la route qu'un autre groupe passe. Ensuite, vous pouvez continuer. Si vous étiez déjà derniers, reculez d'1 case.	Vous parvenez à vous échapper d'un camp de rebelles et libérez d'autres enfants soldats. L'un.e de vous sera porté par les autres membres du groupe d'un côté à l'autre du local. Avancez ensuite d'une case.
Après des années de service dans l'armée, vous ne savez toujours pas lire ni écrire. Au prochain tour, dressez une liste de cinq mots faisant référence à des problèmes auxquels, d'après vous, les enfants soldats sont souvent confrontés. Si vous y parvenez, vous pouvez avancer de 2 cases.	Vous avez refusé d'exécuter l'ordre d'aller explorer un champ de mines. Le commandant vous enferme sans dire pour combien de temps. Sautez 1 tour et attendez qu'un autre groupe passe avant de continuer. Si vous étiez déjà les derniers, reculez d'1 case. Vous êtes dans un champ de mines. Regardez bien où vous mettez les pieds!
Lancez le dé cinq fois. Pour chaque nombre pair, vous pouvez avancer d'1 case, pour chaque nombre impair vous devez reculer d'1 case. Chaque fois que vous reculez, un.e d'entre vous perd un pied et doit continuer la partie sans chaussure.	Le commandant vous ordonne de désarmer une mine. Un des deux fils doit être coupé. Mais si vous coupez le mauvais fil, la bombe explose. Lancez un dé. Si vous lancez un chiffre inférieur à 3, la bombe explose et vous revenez au point de départ. Si vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 3, vous pouvez avancer de trois cases.

Au bout de plusieurs jours de marche, certains d'entre vous tombent soudainement malades. Peut-être les plantes de la région peuvent-elles les aider à se rétablir. Réalisez chacun.e un beau dessin d'une plante qui pourrait les guérir. Vous avez 4 tours de temps (vous pouvez continuer à jouer entretemps). Lorsque les dessins sont terminés, le superviseur du jeu détermine de combien de cases vous pouvez avancer (de 1 à 4).	Au cours d'une bataille dans les tranchées, vous découvrez un passage secret par lequel vous pouvez vous échapper. Tous les autres participants se mettent les uns derrière les autres, les jambes écartées, et laissant tous les membres de votre groupe se glisser dessous. Ensuite, vous pouvez lancer à nouveau le dé.
Vous avez été blessés lors d'un combat et laissés pour morts. Attendez qu'un autre groupe passe pour continuer. Si vous étiez déjà les derniers, reculez d'une case.	Vous vous êtes échappés de l'armée, mais vous n'avez nulle part où aller. Au cours de la guerre, vos parents et votre famille ont fui ou sont morts. Votre seule possibilité est un refuge pour enfants soldats d'une organisation spéciale. Réfléchissez ensemble (en silence, les autres groupes ne peuvent pas l'entendre!) au métier que vous pourriez commencer à exercer. L'un.e de vous peut le décrire aux membres des autres groupes, qui doivent essayer de le deviner. Si on devine, vous pouvez lancer à nouveau le dé.
Vous n'étiez pas en ordre lors d'un contrôle de vos uniformes de l'armée. Vos chemises étaient mal boutonnées et déchirées. Vos lacets étaient défaits et certains ne portaient pas de casque. Mission: tous les membres de votre groupe défont leurs chaussures et l'un d'entre vous s'occupe de tout remettre en ordre. Passez 1 tour.	Vous êtes libérés de l'armée par une organisation qui tente d'aider et de protéger les enfants soldats. Vous pouvez lancer à nouveau le dé.

Sur le chemin du marché, vous êtes arrêtés par la police militaire. Ils vous obligent à vous mettre au service de l'armée. Vous obtenez de la nourriture et des vêtements. Échangez un vêtement entre vous et passez un tour.	Lors du nettoyage de vos armes à feu, quelques coups partent accidentellement. Heureusement, personne n'a été blessé, mais pour vous apprendre à faire mieux attention, l'un.e de vous va écrire le mot enfant soldat à l'envers, et de façon lisible. Ensuite, reculez d'1 case.
Dans l'armée, on vous force à consommer de la drogue parce que vous refusez régulièrement d'obéir. Dans un tel état d'hébétéude, votre groupe a attaqué une fille et l'a agressée sexuellement. Une fois que vous êtes sobre, vous le regrettez énormément. Passez 2 tours.	Au bout de plusieurs années d'une vie terrible d'enfant soldat, vous êtes pris en charge par une organisation qui se préoccupe de votre bien-être. Ces personnes vous rééduqueront, car à cause de toute cette violence, vous ne savez plus comment vous comporter dans une société normale. Imaginez trois règles (telles que: s'excuser quand on a accidentellement blessé quelqu'un) qui sont évidentes pour nous, mais qui paraissent étranges à un enfant soldat après une vie de guerre et de violence. Si vous réussissez, vous pouvez avancer de 2 cases.
Une fille de votre groupe est donnée de force à un homme étranger. Elle refuse de lui obéir et est battue et abusée sexuellement par lui. Vous êtes très préoccupés de son sort et décidez de la libérer et de fuir ensemble. Au bout de trois kilomètres seulement, vous êtes hors de portée de l'armée. Lancez le dé. Si vous obtenez un nombre supérieur ou égal à 3, vous vous échappez et vous pouvez avancer de 2 cases. Sinon, vous serez pris et vous devrez reculer de 2 cases.	Vous pouvez quitter l'armée, mais à force de consommer de la drogue pendant plusieurs années, vous êtes devenus dépendants. Si vous voulez revivre normalement, vous devez avant tout vous défaire de cette dépendance. Vous atterrissez dans un hôpital situé sur une île isolée. Écrivez sur une feuille de papier, en une phrase, pourquoi vous voulez vous débarrasser de cette dépendance. Si le responsable du jeu approuve la phrase, vous pouvez avancer de 2 cases.