



DES JEUX DU MONDE ENTIER

Thèmes	Droit au jeu, à la détente et à la culture
Durée	90 minutes
Âge	3 – 14 ans
Taille du groupe	5 – 25 participant.e.s
Type d'activité	Jeu
Résumé	Jouer à des jeux (tant connus que nouveaux)
Objectifs	Étudier les parallèles entre les enfants du monde, sans distinction de nationalité, de sexe ou d'origine ethnique, à travers des jeux. Les participant.e.s apprennent qu'ils/elles ont des droits, y compris le droit de jouer, qui sont inscrits dans la Convention relative aux droits de l'enfant.
Préparation	/
Matériel	Les exemples de jeux sur la page suivante

Instructions

- Expliquez qu'à travers le monde, les enfants jouent à des jeux différents mais tout aussi intéressants.
- Proposez des jeux de différents pays (si vous avez un globe ou un atlas, utilisez-les pour montrer où se trouvent ces pays). Jouez aux jeux. Quelques exemples sont donnés à la page suivante.
- Demandez aux participant.e.s quel jeu ils/elles aimeraient recommander aux enfants du monde entier. Jouez à ce jeu.
- Si certains participants appartiennent à un groupe ethnique particulier, demandez-leur s'ils/elles connaissent des jeux de leur propre culture auxquels vous pourriez jouer. Mais s'ils/si elles ne veulent pas, ne les forcez pas.
- Initiez une discussion avec les questions suivantes:
 - As-tu eu plus de plaisir à jouer à un jeu qu'à un autre? Pourquoi?
 - Qu'est-ce qui fait un bon jeu? Quand est-ce qu'un jeu est-il amusant – ou pas?
 - Les nouveaux jeux seraient-ils plus amusants si tu avais l'habitude d'y jouer?
 - Tous les enfants ont le droit de jouer. Ce droit est inscrit dans la Convention relative aux droits de l'enfant. Pourquoi penses-tu que le jeu ait été spécifiquement mentionné dans ce document?
 - Quand pouvez-vous / ne pouvez-vous pas jouer?
 - Où pouvez-vous / ne pouvez-vous pas jouer?
 - Avec qui pouvez-vous / ne pouvez-vous pas jouer?
 - Que penserais-tu si tu n'avais jamais la possibilité de jouer?

- Penses-tu que tu serais capable d'enseigner tes jeux à des enfants d'un autre pays, même s'ils ne parlent pas ta langue? Comment?

Laissez les participant.e.s illustrer 'le droit de jouer' à leur manière dans un dessin. Accrochez les dessins à un mur, avec le titre 'Le droit au jeu et au temps libre'.

Exemples de jeux

Couvre-toi les oreilles (Corée)

Ceci est un des jeux favoris des enfants comme des adultes en Corée.

- Les joueurs sont assis en cercle. Ils choisissent un joueur comme chef, qui se couvre les oreilles avec les deux mains.
- Le joueur assis à gauche du chef couvre son oreille droite avec sa main droite. Le joueur à la droite du leader doit couvrir son oreille gauche avec sa main gauche. (En d'autres termes, les oreilles les plus proches du chef sont couvertes.)
- Le chef retire ses mains et désigne un autre joueur du cercle.
- Le nouveau chef couvre ses deux oreilles avec ses mains. Encore une fois, les joueurs qui sont juste à gauche et à droite du leader couvrent leur oreille 'la plus proche'. Le nouveau chef désigne alors un nouveau joueur et le jeu continue aussi rapidement que possible.
- Tout joueur qui couvre son oreille trop lentement ou qui fait une erreur est exclu. Le gagnant est le dernier joueur restant.

Qui est-ce? (Chili)

- Un.e participant.e est 'LA CHOSE'. Les joueurs se placent en une rangée derrière 'LA CHOSE'. 'LA CHOSE' ne peut pas voir qui est derrière lui/ elle.
- 'LA CHOSE' effectue neuf pas lents tandis que les autres joueurs changent rapidement de place. L'un.e d'entre eux se place juste derrière 'LA CHOSE'.
- Les autres joueurs demandent à 'LA CHOSE' : « Qui se trouve derrière toi? »
- 'LA CHOSE' peut poser trois questions avant de deviner de qui il s'agit. Par exemple: « Est-ce un garçon ou une fille? », « Est-ce qu'il/ elle est petit ou grand? », « Est-ce qu'il/ elle a les cheveux foncés ou clairs? »
- Les joueurs ne peuvent répondre aux questions qu'en un mot. 'LA CHOSE' doit alors deviner qui est juste derrière lui/ elle.
- Si 'LA CHOSE' a bien deviné, il/ elle restera 'LA CHOSE' au prochain tour. Si 'LA CHOSE' a mal deviné, un autre joueur devient 'LA CHOSE'.

Variantes

- Cette activité fonctionne aussi très bien avec des chansons du monde entier ou de différentes régions d'un pays.
- Les participant.e.s peuvent constituer une 'collection' de jeux: de leur famille, issus de livres ou d'histoires ...
- Les participant.e.s peuvent être divisés en deux groupes. Un groupe apprend aux autres, uniquement par des gestes, comment jouer à un nouveau jeu. Ensuite, ils échangent les rôles.

