

# equitas

Centre international d'éducation aux droits humains  
International Centre for Human Rights Education

## *On ne joue pas avec les droits* Formation de 3 heures

Manuel de l'atelier



*Afin d'alléger le texte, tous les termes qui renvoient à des personnes sont pris au sens générique. Ils ont à la fois la valeur d'un masculin et d'un féminin.*

**Equitas – Centre international d'éducation aux droits humains**

666, rue Sherbrooke Ouest

Bureau 1100

Montréal (Québec)

Canada H3A 1E7

Tél. : 514 954-0382

Télééc. : 514 954-0659

Courriel : [info@equitas.org](mailto:info@equitas.org)

Site Web : <http://www.equitas.org>

© 2011 Equitas – Centre international d'éducation aux droits humains.

ISBN 978-2-923696-46-1

Tous droits réservés

La reproduction de ce guide, en tout ou en partie, est possible pour toute organisation qui compte utiliser ces reproductions dans le cadre d'activités d'éducation aux droits humains à la condition que la source soit mentionnée et qu'Equitas – Centre international d'éducation aux droits humains en soit avisé.

Les opinions exprimées dans ce guide sont celles des auteurs et ne représentent aucunement les opinions ou les positions des bailleurs de fonds liés à ce projet.

# TABLE DES MATIÈRES

Introduction .....	1
<i>Contexte</i> .....	1
<i>Objectifs de l'atelier</i> .....	2
<i>Réalisation et financement</i> .....	2
Horaire .....	3
Activité 1 Faire connaissance .....	4
Activité facultative Un jeu coup de cœur .....	6
Activité 2 Les valeurs de la trousse .....	10
<i>Fiche de référence 06 : Les valeurs de la trousse</i> .....	13
Activité 3 Approche éducative de la trousse .....	15
<i>Fiche de référence 07 : L'approche éducative de la trousse</i> .....	17
Activité 4 Présentation de la trousse .....	19
Activité facultative Animation de jeux par l'animateur.....	22
Activité 6 Jeux animés par les participants .....	24
<i>Fiche de travail : Se préparer pour animer un jeu de la trousse</i> .....	25
<i>Fiche de travail : Préparer la discussion en groupe</i> .....	26
Activité 7 Utilisation de la trousse au camp .....	27
<i>Fiche de travail : Cinq actions au bout de mes doigts !</i> .....	31
Évaluation .....	32
Questionnaire pour évaluer la session.....	33



## Introduction

Ce manuel vise les personnes telles que les coordonnateurs des camps de jour, les responsables des organisations communautaires et les formateurs professionnels, qui souhaitent renforcer leur capacité à utiliser la trousse *On ne joue pas avec les droits* ou à former celles et ceux qui souhaitent le faire.

Cet atelier d'orientation pourra faire partie de la formation de base du personnel des camps et également servir de formation complémentaire afin d'équiper le personnel des camps avec les outils nécessaires pour promouvoir les droits humains et l'interculturalisme, pour lutter contre la discrimination et pour prévenir et résoudre des conflits. Le groupe cible de cet atelier est constitué de celles et ceux qui travaillent directement avec des enfants.

## Contexte

Cet atelier d'orientation fait partie du projet *Prévention du racisme et de la discrimination : préparer les enfants canadiens à participer dans une société multiculturelle*.

Dans le cadre de ce projet, Equitas travaille en collaboration avec des autorités municipales et des organisations communautaires afin de mettre en place des stratégies efficaces visant à promouvoir la diversité et les relations interculturelles harmonieuses en combattant la discrimination fondée sur la race, l'ethnie, la culture, le genre et l'orientation sexuelle, avec la participation active des enfants et des jeunes. Ce but sera atteint par l'intégration de l'éducation non formelle aux droits humains dans des initiatives spécifiques destinées aux enfants, telles que les camps d'été.

Ce projet poursuit les objectifs suivants :

1. Sensibiliser les autorités municipales et leurs partenaires dans les communautés quant aux opportunités existantes et à l'importance de promouvoir l'inclusion, la non-discrimination, le multiculturalisme et les droits humains dans leurs programmes auprès des enfants;
2. Renforcer la capacité des agences municipales et des organisations communautaires dans différentes communautés à travers le pays à mettre en œuvre des programmes éducatifs relatifs aux droits humains et au multiculturalisme auprès des enfants;
3. Sensibiliser les jeunes et les enfants aux attitudes et comportements discriminatoires, faciliter l'intégration des valeurs fondamentales du multiculturalisme, de la non-discrimination, des droits humains et la résolution pacifique des conflits dans leurs comportements et attitudes, et réduire les conflits à long terme;

4. Développer des stratégies durables afin d'intégrer les thèmes de l'inclusion, de la non-discrimination, du multiculturalisme, de la résolution de conflit et des droits humains dans les programmes d'éducation non formelle de différentes communautés ciblées;
5. Partager les leçons apprises au travers du programme avec les dirigeants des municipalités et des organisations communautaires à travers le pays afin de faciliter le développement de stratégies nationales, provinciales et locales.

Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter le site Web d'Equitas : [www.equitas.org/francais/programmes/canada.php](http://www.equitas.org/francais/programmes/canada.php).

### **Objectifs de l'atelier**

Cet atelier destiné au personnel en première ligne (i.e. ceux qui travaillent directement avec des enfants) vise à renforcer leurs capacités à promouvoir les droits humains et le multiculturalisme, à lutter contre la discrimination et à prévenir et résoudre des conflits à l'aide de la trousse *On ne joue pas avec les droits*.

À la fin de la formation, les participantes et les participants devraient :

- Avoir acquis une compréhension plus approfondie de l'importance de promouvoir les valeurs, telles que la collaboration et le respect auprès des enfants;
- Être outillés pour utiliser les jeux de la trousse dans leur travail avec les enfants;
- Être mieux outillés pour mener des discussions en groupe avec les enfants après les jeux.

### **Réalisation et financement**

Ce projet et manuel sont rendus possibles grâce au soutien financier du groupe financier de la *Banque TD*; de *Citoyenneté et Immigration Canada* – Programme du multiculturalisme; de *Telus*; de la *Ville de Montréal*, par l'entremise de la *Direction de la diversité sociale*; du *ministère de l'Immigration et des Communautés culturelles du Québec*; de la *Fondation du Grand Montréal*; de la *Vancouver Foundation*; et de la *Winnipeg Foundation*.

## Horaire

Activité	Heure	Titre
	5 min	<b>Bienvenue</b> L'animateur présente les objectifs, la méthodologie et le contenu de l'atelier.
<b>Activité 1</b>	15 min	<b>Faire connaissance</b> Les participant(e)s et les animateurs jouent un jeu de la trousse pour se présenter.
<i>Activité facultative</i>	15 min	<i>Un jeu coup de cœur</i> <i>L'animateur mène son activité préférée de la trousse et présente la fiche du jeu.</i>
<b>Activité 2</b>	20 min	<b>Les valeurs de la trousse</b> Les participant(e)s participent à une activité et une discussion concernant les valeurs promues par la trousse. L'animateur présente quelques résultats liés à l'utilisation de la trousse l'an passé.
<b>Activité 3</b>	20 min	<b>Approche éducative de la trousse</b> Après avoir participé à une brève activité, les participant(e)s explorent le but des discussions en groupe ainsi que l'approche éducative de la trousse.
<b>Activité 4</b>	20 min	<b>Présentation de la trousse</b> L'animateur présente la trousse, les fiches de référence et les concepts de base.
<i>Activité facultative</i>	45 min	<i>Animation de jeux par l'animateur</i> <i>L'animateur mène 2 ou 3 jeux de la trousse. Dans le cadre de la discussion suivante il/elle met l'accent sur les valeurs promues par les jeux.</i>
<b>Pause</b>	10 min	
<b>Activité 5</b>	75 min	<b>Jeux animés par les participant(e)s</b> Les participant(e)s préparent et animent quelques jeux en petits groupes et les animent.
<b>Activité 6</b>	20 min	<b>Utilisation de la trousse</b> L'animateur présente les objectifs établis pour l'utilisation de la trousse dans le contexte du programme et mène une discussion sur les manières de réaliser ces objectifs.
<b>Évaluation</b>	5 min	<b>Évaluation</b> L'animateur mène une évaluation de l'atelier.

3h (4 h avec les sessions facultatives)

## Activité 1 Faire connaissance

### Objectifs

Faire connaissance avec les participant(e)s et expérimenter l'un des jeux de la trousse *On ne joue pas avec les droits*.

### Durée

15 min

### Description

Dans cette activité les participant(e)s se présenteront aux autres membres du groupe.

10 min

#### Étape A Activité brise-glace

Pour permettre aux participantes et participants de faire connaissance, l'animatrice ou l'animateur les invite à prendre part à une activité brise-glace de la trousse (voir la liste ci-après).

Au cours de cette activité, les participantes et participants se présentent (leur nom, leur fonction, le nom de leur organisation) et parlent d'une expérience positive relative à leur travail avec les enfants et de ce qui les motive à travailler avec les enfants.

Dans la  
trousse

#### Jeux brise-glace

05 - Le tour du monde en cerceau

14 - De Saturne à Jupiter

18 - Chercher des ressemblances et découvrir la différence !

54 - La tombée du rideau

62 - Qu'est-ce que tu fais ?

5 min

#### Étape B Discussion en groupe

L'animatrice ou l'animateur dresse le bilan de l'activité à l'étape A. Questions à explorer :

- Qu'est-ce que vous avez aimé avec ces jeux ?
- Avez-vous appris de nouvelles choses sur les membres du groupe ?



- Quelles autres activités pourrait-on utiliser pour « faire connaissance » ?

**Fin de l'activité ■**

## Activité facultative Un jeu coup de cœur

### Objectifs

Susciter l'intérêt des participants concernant la trousse *On ne joue pas avec les droits*.

Permettre aux participants de se familiariser avec une fiche de jeu.

### Durée

10 min

### Description

#### Étape A

##### **Animation du jeu coup de cœur**

L'animateur anime le jeu de la trousse qu'il préfère. Il procède de la façon suivante :

- Il donne le nom du jeu et précise à quel groupe d'âge il s'adresse.
- Il anime le jeu et la partie « discussion en groupe ».
- Il mentionne les valeurs promues dans ce jeu.
- Il explique l'intérêt d'animer ce jeu au camp (il résume la section « Intérêt du jeu » de la fiche).

#### Étape B

##### **Présentation d'une fiche de jeu**

L'animateur présente la fiche de son jeu coup de cœur :

Il distribue des photocopies de la fiche de jeu et présente sa structure en s'aidant du schéma Structure d'une fiche de jeu (p.6 de ce manuel).

Il mentionne que ce jeu est tiré de la trousse *On ne joue pas avec les droits* et présente la trousse.

Fin de l'activité ■

**Fiche de référence : Quelques exemples de « jeux coup de cœur »**

Jeux	Valeurs promues et intérêt du jeu
01- <i>La Chaise coopérative</i> (6-8 ans)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collaboration et inclusion.</li> <li>• « Faire réaliser aux enfants que, malgré l'existence de compétition, la collaboration est un moyen approprié pour atteindre un résultat où tout le monde peut être gagnant. »</li> </ul>
07- <i>L'exclusion par le nombre</i> (6-8 ans)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inclusion, respect, acceptation.</li> <li>• « Sensibiliser les enfants aux difficultés vécues par les personnes qui vivent régulièrement l'exclusion et leur permettre d'adopter des attitudes et des comportements qui se manifestent par des pratiques inclusives. »</li> </ul>
23- <i>Et patati, patata... silence</i> (9-10 ans)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inclusion et acceptation.</li> <li>• « Sensibiliser les enfants aux défis auxquels doivent souvent faire face les personnes souffrant d'un handicap. »</li> </ul>
45- <i>Dessine-moi un droit</i> (11-12 ans)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsabilité, collaboration et équité.</li> <li>• « Aider les enfants à connaître leurs droits. » « Renforcer l'idée que les droits sont associés à des responsabilités et que leur jouissance ne peut être obtenue que dans un contexte promouvant le respect et la collaboration. »</li> </ul>

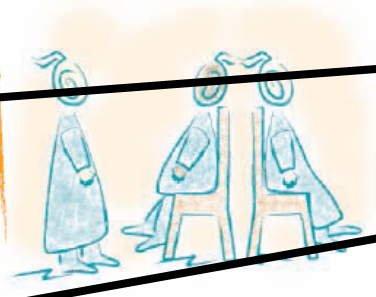
## Présentation d'une fiche de jeu (1)

On ne joue pas avec les droits

Activité 01  
Collaboration

### La chaise coopérative

Âge :	6 - 8 ans
Durée :	15 minutes
Endroit :	Intérieur/Extérieur
Taille du groupe :	8 - 15
Rythme :	Actif
Matériel requis :	Une chaise ou une feuille de papier journal par personne et de la musique
Valeur essentielle :	Collaboration
Valeur secondaire :	Inclusion



**Références**

Pour vous aider à animer cette activité, consultez les fiches de référence suivantes :

- 06 – Les valeurs de la trousse;
- 13 – Choisir et animer une activité;
- 14 à 17 – La discussion en groupe.

**But du jeu**

Chaque enfant est invité à trouver une place pour s'asseoir.

**Déroulement**

1. Disposez les chaises en cercle. Au début, il doit y avoir au moins une chaise par enfant.
2. Jouez au jeu classique de la chaise musicale. Faites jouer la musique et invitez le groupe à danser autour du cercle formé par les chaises. Indiquez aux enfants qu'ils doivent trouver une chaise sur laquelle ils pourront s'asseoir lorsque la musique s'arrêtera.
3. Avant de reprendre la musique, retirez une chaise. L'enfant qui ne trouvera pas de chaise lorsque la musique s'arrêtera de nouveau sera éliminé. Procédez de cette façon en éliminant une chaise à chaque tour. Continuez ainsi pendant 2 ou 3 tours.

**Intérêt de l'activité**

Faire l'expérience des sentiments d'inclusion et d'exclusion et réfléchir :

- aux façons de collaborer pour inclure les autres;
- aux façons de collaborer pour obtenir des résultats positifs.

**Droits et responsabilités**

Droit à la non-discrimination (Article 2)

Pour que nous puissions jouir de ce droit, nous devons inclure les autres.

Numéro de l'activité  
Valeur essentielle promue par le jeu; Couleur associée pour repérage rapide

Cadre synthétique d'information pratique

Réfère aux ressources présentées dans les fiches de référence

Présente la finalité de l'activité

Présente le lien entre le jeu, les valeurs et les principes des droits

Présente les indications nécessaires pour réaliser le jeu dans un langage clair

## Présentation d'une fiche de jeu (2)

**On ne Joue pas avec les droits** **Activité 01**

4. Au quatrième tour, proposez aux enfants déjà éliminés de reprendre le jeu et lancez un défi à tous les enfants : « Lorsque la musique s'arrêtera de nouveau, essayez de trouver un moyen pour que tout le monde trouve une place. » Ne proposez pas de solution et laissez aux enfants le soin de trouver une façon de procéder. Les enfants découvriront vite qu'ils peuvent s'asseoir sur les genoux de quelqu'un; se tenir debout sur une chaise pour faire de la place à un autre; etc.

5. Continuez à retirer une chaise à chaque tour et à éliminer les enfants qui ne trouvent pas de place. Le jeu deviendra de plus en plus difficile au fur et à mesure que le nombre de chaises diminuera.

6. Félicitez les enfants qui réussissent à se maintenir dans le jeu en incluant les autres. Soulignez leur créativité.

7. Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste qu'une seule chaise. Les enfants qui réussiront à se maintenir dans le jeu jusqu'à la fin gagneront la partie.

**Discussion en groupe**

A la fin du jeu, proposez aux enfants de réfléchir à l'expérience qu'ils viennent de vivre. Les questions ci-après pourront vous aider.

**Exprimer**

- Avez-vous aimé ce jeu ?
- Quelqu'un vous a-t-il fait une place durant le jeu ? Comment vous êtes-vous sentis ?


**Réfléchir**

- Avez-vous déjà joué à la chaise musicale ? En quoi ce jeu-ci est-il différent ?
- Avez-vous essayé d'aider les autres durant le jeu ? Qu'avez-vous fait ?
- Qui a gagné dans ce jeu ?

**Proposer des actions**

- Que pouvez-vous faire pour inclure les autres quand vous jouez ?
- Que pouvons-nous faire d'autre chaque jour pour inclure les autres ?

Adaptation de l'activité suggérée dans le site Global Village, [http://www.globalvillage2006.org/en/evdo\\_something\\_about/co\\_operatives/co\\_operative\\_chairs](http://www.globalvillage2006.org/en/evdo_something_about/co_operatives/co_operative_chairs) (21 mars 2008).



D'autres jeux sont disponibles pour téléchargement à l'adresse Internet suivante:  
<http://www.equitas.org/trousse/>

Présente des questions pour alimenter et approfondir la réflexion sur les valeurs essentielles

## Activité 2 Les valeurs de la trousse

### Objectifs

Se familiariser avec les valeurs promues par la trousse.  
Réfléchir à l'importance de ces valeurs dans le contexte des camps de jour.

### Durée

20 min

### Description

Cette activité est divisée en deux étapes.

À l'Étape A, les participant(e)s choisissent une valeur significative pour eux et échangent avec les autres participant(e)s ayant aussi choisi cette valeur.

À l'Étape B, les participant(e)s participent à une discussion sur l'importance de promouvoir ces valeurs au camp.

10 min

#### Étape A Valeurs promues par la trousse

Afin d'introduire les participant(e)s aux valeurs promues dans la trousse, l'animateur ou l'animatrice mène une des deux activités ci-dessous : Les 7 coins et Tableaux vivants.

Dans la trousse

#### Valeurs promues par la trousse

La **collaboration**, c'est agir ou travailler ensemble pour atteindre un but commun.

Le **respect**, c'est reconnaître que toute personne est importante et doit être traitée avec dignité.

L'**équité**, c'est accorder à chaque personne la même importance, les mêmes droits et les mêmes chances.

L'**inclusion**, c'est reconnaître que chaque personne est membre à part entière de la société et du groupe.

Le **respect de la diversité**, c'est reconnaître et valoriser les particularités de chaque personne.

La **responsabilité**, c'est agir en pleine conscience, et être prêt à assumer les conséquences de ses actions, ou de ses inactions.

L'**acceptation**, c'est agir pour favoriser la pleine participation de chaque personne, sans distinction. Cette valeur intègre la notion de tolérance, telle qu'elle est définie par l'Unesco dans la *Déclaration de principes sur la tolérance*.

### Les 7 coins

L'animatrice ou l'animateur affiche les 7 valeurs promues dans la trousse (écrites sur de grandes feuilles mobiles) à différents endroits dans la salle. Voir la trousse, Référence 06 : Les valeurs de la trousse (voir aussi p. 15 dans ce manuel).

Les participant(e)s se placent auprès de la valeur qui est, selon eux, la plus significative dans leur travail avec les enfants. Ils discutent ensuite avec les participantes et participants se trouvant auprès de la même valeur des questions ci-après et se préparent pour partager les résultats de leur discussion avec le grand groupe.

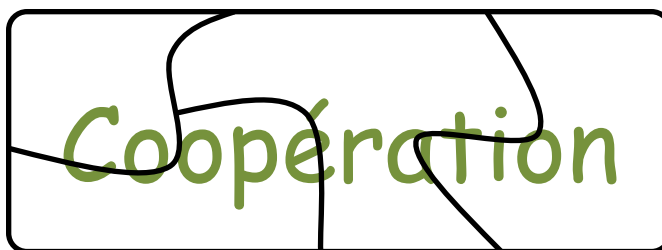
Questions à explorer :

- Pourquoi ont-ils choisi cette valeur ?
- Pourquoi est-il important de promouvoir cette valeur dans leur travail avec les enfants ?
- Comment cette valeur est-elle promue dans leurs programmes ?
- Quels défis ont-ils à surmonter lorsqu'ils tentent de promouvoir cette valeur ?

Chaque groupe partagera les résultats de leur discussion avec le groupe entier dans la partie suivante de l'activité.

### Tableaux vivants

L'animatrice ou l'animateur écrit chacune des sept valeurs promues dans la trousse sur des fiches différentes. Ensuite, elle/il les coupe en trois ou quatre morceaux (selon le nombre de participants) et en remet un à chaque participante et participant (voir l'exemple ci-dessous).



Les participant(e)s doivent retrouver les participants ayant les autres morceaux de la définition. Une fois tous les morceaux de chaque valeur recueillis, les participantes et participants discutent des questions suivantes dans leurs petits groupes et se préparent à partager les résultats de leur discussion avec le grand groupe :

Questions à explorer :

- Que signifie cette valeur pour eux ?
- Pourquoi est-il important de promouvoir cette valeur dans leur travail avec les enfants ?
- Comment cette valeur est-elle promue dans leurs programmes ?
- Quels défis auront-ils à surmonter lorsqu'ils tentent de promouvoir cette valeur ?

Chaque groupe crée un tableau vivant, un sketch ou une chanson pour représenter leur valeur qu'il présentera, dans la prochaine partie de l'activité, au grand groupe qui devra deviner la valeur représentée.

**10 min**

### **Étape B Présentation et discussion**

Chaque équipe présente les résultats de leur travail au grand groupe.

L'animatrice ou l'animateur mène une discussion et présente quelques-uns des résultats recueillis de ceux qui utilisaient la trousse l'an dernier.

L'animatrice ou l'animateur présente également quelques résultats générés par la mise en œuvre de la trousse (voir « Le saviez-vous ? » ci-après).

**Fin de l'activité ■**



## Les valeurs de la trousse

Valeurs		Exemples
<b>Collaboration</b>	La collaboration, c'est agir ou travailler ensemble pour atteindre un but commun. Cette valeur englobe l'ensemble des valeurs de la trousse.	Échanger nos idées et mettre en commun nos talents pour réaliser un travail d'équipesignificatif pour tous les membres du groupe.
<b>Respect</b>	Le respect, c'est reconnaître que toute personne est importante et doit être traitée avec dignité. Dans le contexte des droits humains, le respect ne se mérite pas; c'est un droit appartenant à toute personne, en toute situation.	Traiter chaque personne avec dignité, en l'appelant par son nom, sans utiliser de surnoms méchants.
<b>Équité</b>	L'équité, c'est accorder à chaque personne la même importance, les mêmes droits et les mêmes chances.	Choisir ensemble des activités qui plaisent autant aux garçons qu'aux filles ou aux plus jeunes qu'aux plus âgés.
<b>Inclusion</b>	L'inclusion, c'est reconnaître que chaque personne est membre à part entière de la société et du groupe.	Imaginer ensemble des façons de modifier une activité afin que tous puissent participer, notamment les enfants qui maîtrisent peu la langue, qui vivent avec un handicap ou qui sont timides.
<b>Respect de la diversité</b>	Le respect de la diversité, c'est reconnaître et valoriser les particularités de chaque personne.	Valoriser les différences au sein du groupe afin que chaque enfant puisse être fier d'être ce qu'il est, de son apparence physique, de ses goûts, de ses habitudes de vie, de ses croyances, de sa façon de s'habiller, de parler ou de penser.
<b>Responsabilité</b>	La responsabilité, c'est agir en pleine conscience, et être prêt à assumer les conséquences de ses actions, ou de ses inactions.	Agir pour le bon fonctionnement du groupe, en respectant les consignes, en ramassant ses effets personnels ou en participant de son mieux.
<b>Acceptation</b>	L'acceptation <sup>1</sup> , c'est agir pour favoriser la pleine participation de chaque personne, sans distinction.	Encourager chaque enfant à exprimer ses idées sans avoir peur d'être jugé ou rejeté, et ce, quels que soient son âge, son sexe, sa culture, sa religion, son orientation sexuelle ou toute autre caractéristique.

<sup>1</sup> La valeur de l'acceptation utilisée dans cette trousse intègre la notion de tolérance, telle qu'elle est définie par l'Unesco dans la Déclaration de principes sur la tolérance du 16 novembre 1995.

## Le saviez-vous ?

83% des utilisateurs jugent la trousse **facile à utiliser** dans le contexte de camps.

« Tout est clair. Le système de couleur et les séparations par valeurs sont d'une grande utilité. »

« La trousse est géniale ! Ce sont des sujets qui sont difficiles à discuter, à faire passer comme message. Par le jeu c'est une excellente idée. »



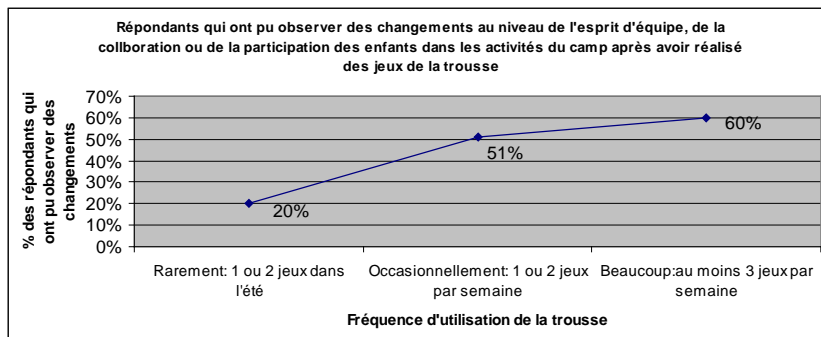
70 % des utilisateurs disent que la trousse **les aide dans leur travail avec les enfants**



« Il y avait moins de conflits et plus de respect. Les enfants nécessitaient moins d'aide pour régler leurs conflits; ils se rappelaient des jeux et utilisaient leurs solutions. »

« Le jeu Exclusion par le nombre (07) a vraiment aidé mon groupe. Depuis le jeu, les jeunes incluent les autres enfants. Les jeunes ont réalisé ce que c'était que d'être exclu. »

L'animation régulière de jeux (3 par semaine) favorise la collaboration et les attitudes positives chez les enfants.



« Ça a eu un impact. Je prends plus soin des autres et eux prennent plus soin de moi »

« La violence verbale a diminué. »

## Activité 3 Approche éducative de la trousse

### Objectif

Prendre connaissance de l'approche éducative de la trousse.

### Durée

20 min

### Description

Cette activité est divisée en deux étapes.

À l'Étape A, l'animateur animera une activité de la trousse pour illustrer son approche éducative et l'importance de la discussion en groupe.

À l'Étape B, l'animateur présentera la fiche de référence 07 : L'approche éducative de la trousse.

10 min

#### **Étape A Jeu de la trousse *On ne joue pas avec les droits***

L'animateur anime une activité de la trousse pour illustrer son approche éducative

#### **Jeux de la trousse suggérés**

- 01 : La chaise coopérative
- 02 : Crocodile
- 07 : L'exclusion par le nombre
- 24 : Inclusion...exclusion...
- 25 : Le jeu le plus bruyant du monde

Processus pour animer le jeu :

1. Nommer le jeu et spécifier le groupe d'âge cible.
2. Pratiquer les activités décrites dans le jeu
3. Mener une discussion de groupe en passant à travers les différents types de question (exprimer, réfléchir, proposer des actions)

10 min

### Étape B Présentation de l'approche éducative de la trousse

L'animateur présente l'approche éducative de la trousse, qui met l'accent sur les discussions en groupe comme méthode d'apprentissage. Voir ci-dessous ou dans la trousse, Fiche de référence 07 : L'approche éducative de la trousse.

Les thèmes abordés incluent les jeux et les expériences concrètes, les discussions en groupe et le renforcement des valeurs positives.

Dans la  
trousse

#### Points principaux de Référence 07 : L'approche éducative de la trousse

##### Quelle est l'approche éducative de la trousse ?

Développer chez les enfants une prise de conscience fondée sur l'expérience et la réflexion critique.

Favoriser la participation active des enfants et les emmener à découvrir par eux-mêmes l'importance des droits humains.

##### Quel est le but de cette approche ?

Favoriser une transformation des attitudes et des comportements des enfants en les invitant à intégrer davantage les valeurs des droits humains dans leur vie.

##### Comment fonctionnent les activités ?

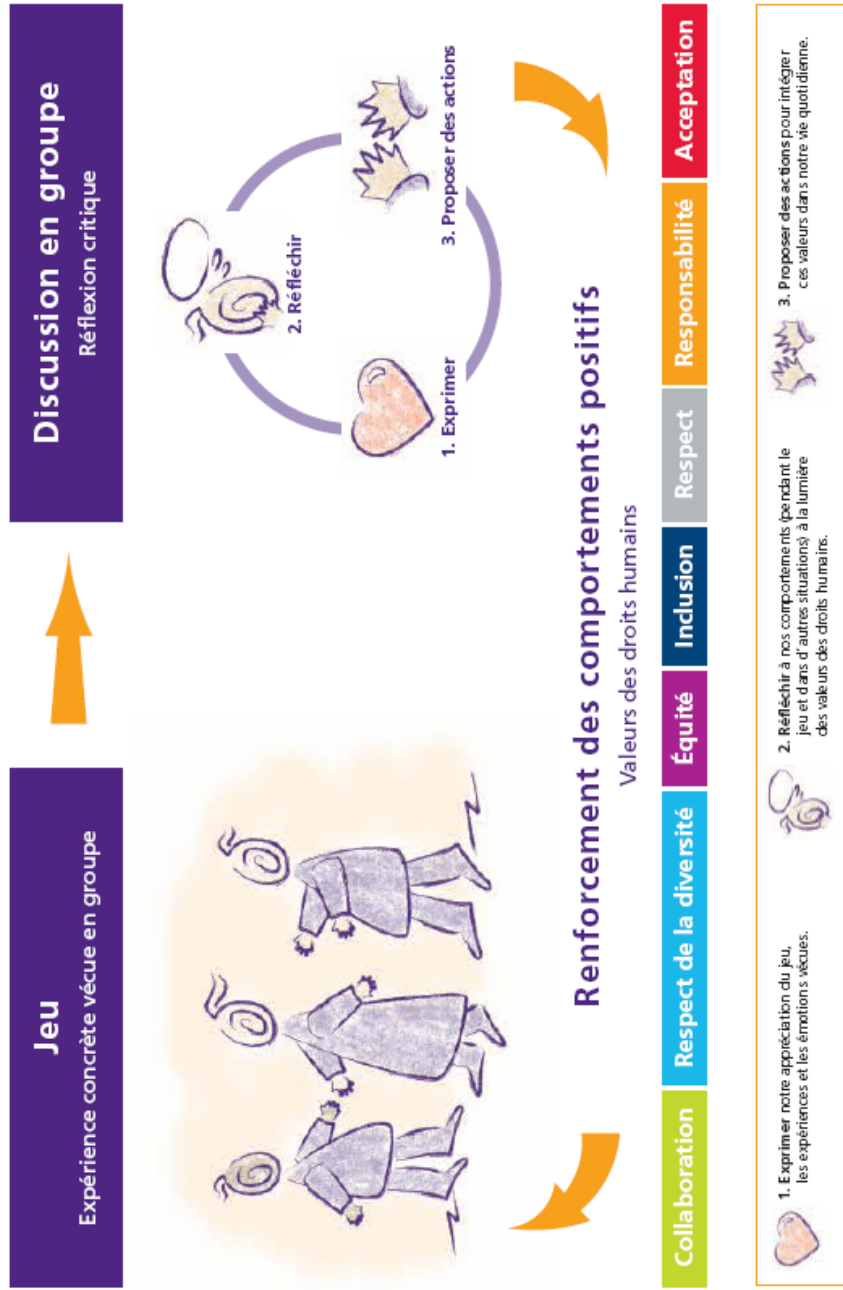
La réalisation d'un jeu permet aux enfants de vivre une expérience concrète et commune au groupe à partir de laquelle ils pourront apprendre.

Chaque jeu est suivi d'une discussion en groupe qui permet d'engager les enfants dans un processus de réflexion critique.

L'animation du jeu (expérience concrète) et de la discussion en groupe (réflexion critique) favorise une prise de conscience chez l'enfant et le renforcement des comportements positifs qui se fondent sur les valeurs des droits humains.

Fin de l'activité ■

## L'approche éducative de la trousse





## Activité 4 Présentation de la trousse

### Objectif

Prendre connaissance des objectifs et du contenu de la trousse.

### Durée

20 min

### Description

Cette activité est divisée en deux étapes.

À l'Étape A, l'animateur ou l'animatrice présentera les objectifs de la trousse.

À l'Étape B, l'animateur ou l'animatrice présentera le contenu de la trousse en mettant l'accent sur les fiches de référence et l'index des activités.

#### 15 min

#### Étape A Présentation des objectifs de la trousse

L'animateur explique que la trousse a été conçue pour aider le personnel dans leur travail avec les enfants. La trousse permet aux utilisateurs de promouvoir les droits humains, la diversité et des relations harmonieuses interculturelles. Elle contribue aussi à la résolution pacifique des conflits.

L'animateur précise que la trousse est à la fois un outil d'animation, un outil de prévention et un outil d'intervention. Il ou elle fournit quelques exemples basés sur la fiche de référence « À quelles fins la trousse est-elle utilisée ? » ci-dessous.

#### 5 min

#### Étape B Présentation des fiches de référence

L'animateur présente les fiches de référence :

- Il ou elle explique que les fiches de référence sont un outil de référence conçues pour être utilisées par les coordonnateurs des camps.
- Il ou elle présente brièvement le contenu de quelques fiches de référence :
  - 02 Les droits des enfants
  - 09 Établir un code de vie en groupe

- 18 Intégrer la trousse dans sa programmation
- Il ou elle remet une photocopie des fiches de référence 14 à 17 sur les discussions en groupe aux participant(e)s et présente une ou deux idées de la fiche de référence 15, mettant l'accent sur l'importance des discussions en groupe.
- Il ou elle présente brièvement les trois indexes des activités groupes par âge, par valeur et par problématique.

Fin de l'activité ■

### Un bon outil pour présenter la trousse

Une présentation sur la trousse, dans un format Microsoft PowerPoint®, est disponible pour téléchargement à l'adresse internet suivante : <http://www.equitas.org/trousse>





## À quoi sert la trousse ?

La trousse a été conçue pour aider le personnel et les coordonnateurs des camps dans leur travail avec les enfants.

La trousse permet aux utilisateurs de promouvoir les droits humains, la diversité et des relations harmonieuses interculturelles. Elle contribue aussi à la résolution pacifique des conflits.

La trousse est à la fois un outil d'animation, un outil de prévention et un outil d'intervention, tel qu'illustré ci-dessous.

### Un outil d'animation

- Pour animer des jeux amusants et dynamiques avec les enfants
- Pour combler des plages horaires de la programmation des camps ou des périodes de transition (temps morts) entre deux activités.

*« On le fait souvent ce jeu-là [Exclusion par le nombre, 07]. Les enfants l'aiment. Ok là on a 10 minutes à tuer, alors on fait ce jeu-là. Je l'ai fait deux fois cette semaine. »*

### Un outil de prévention

- Pour prévenir l'apparition de conflits.
- Pour promouvoir des valeurs positives, telles que le respect, l'inclusion et la collaboration.

*« J'ai fait l'activité. Établir des règles de comportement avec mon groupe (Guide pratique). On a choisi les règles ensemble. Maintenant, ils se sentent responsables face aux règles. Je trouve que ça installe l'esprit de groupe. »*

*« Ils ont fait le Tour du monde dans un cerceau (05) et la monitrice a dit : S'il n'y a personne qui coopère ça ne marchera jamais. Pour réussir un jeu, il faut jouer en équipe. Ça a aidé par après. »*

### Un outil d'intervention

- Pour résoudre des conflits pacifiquement
- Pour répondre aux incidents qui arrivent dans les camps : des insultes racistes, l'exclusion d'un enfant, une bagarre, etc.

*« Mes moniteurs ont fait le jeu Roche-papier-conflits (22) plusieurs fois, parce qu'il y avait beaucoup de conflits. Ça a très bien marché. J'ai dû faire une intervention auprès de Samuel à cause d'un conflit et je lui ai demandé s'il se souvenait de ce qu'il fallait faire. Il se souvenait de l'essentiel et il l'a mis en application. »*

*« Il y avait un jeune habitué à faire de l'exclusion, surtout basée sur le physique et la couleur. [Après le jeu Inclusion... exclusion (20)], il a compris que ce n'était pas agréable de se faire exclure pour des raisons de toute évidence futiles. Il ne le fait presque plus. »*

## Activité facultative Animation de jeux par l'animateur

### Objectif

Permettre aux participants d'expérimenter plusieurs jeux et de s'approprier l'approche de la trousse.

### Durée

30 min

### Description

#### Étape A

##### **Animation de jeux**

L'animateur anime 2 à 3 jeux de la trousse. Pour chacun, il procède de la façon suivante :

- Il donne le nom du jeu et précise à quel groupe d'âge il s'adresse.
- Il anime le jeu et la partie « discussion en groupe ».
- Il indique les valeurs promues par ce jeu.

#### Étape B

##### **Discussion concernant les jeux**

L'animateur dirige une courte discussion avec les participants à partir des questions suivantes :

- Quel est l'intérêt d'animer ces jeux au camp ?
- Quels défis ou problèmes ces jeux pourraient-ils permettre de résoudre ?
- Quels défis ou problèmes ces jeux pourraient-ils permettre de prévenir ?

L'animateur complète les réponses des participants en résumant la section « Intérêt du jeu » des fiches des jeux qu'il a animés.

Fin de l'activité ■



## Comment se préparer à animer un jeu ?

### Consultez la fiche de référence 13 !

#### Préparez attentivement chaque jeu que vous allez organiser :

- Lisez attentivement chaque fiche de jeu.
- Assurez-vous que le jeu est approprié à votre groupe et procurez-vous le matériel nécessaire.
- Référez-vous aux *fiches de référence* pour vous assurer que vous comprenez bien les valeurs promues dans les jeux choisis.
- À la fin du jeu, assurez le retour sur le jeu, en utilisant les questions présentées et en utilisant es fiche de référence 14 à 17.

#### Des considérations à garder à l'esprit

1. Restez flexible et pensez aux groupes avec lesquels vous travaillez.
2. Soyez imaginatif.
3. Faites preuve d'ouverture avec votre groupe.
4. Insistez sur les notions et valeurs apprises.
5. Gardez à l'esprit que la réflexion après le jeu est essentielle.

## Comment marchent les activités ?

- Les jeux donnent l'occasion aux enfants de vivre concrètement une expérience de groupe au cours de laquelle ils peuvent apprendre.
- Chaque jeu est suivi par une discussion en groupe qui amène les enfants dans un processus de réflexion critique.
- Participer dans un jeu (une expérience concrète) suivi par une discussion en groupe (une réflexion critique) fait prendre conscience aux enfants des valeurs des droits humains et renforce les comportements positifs basés sur ces mêmes valeurs.

## Quelques suggestions de jeux simples, faciles à animer

01 La Chaise coopérative  
04 Tempête tropicale  
05 Le tour du monde en cerceau  
07 L'exclusion par le nombre  
09 Évitions-nous!  
13 Bonjour dans toutes les langues  
22 Dans l'ordre  
23 Et patati, patata, silence  
21 Le jeu le plus bruyant du monde  
34 Assieds-toi sur moi  
36 Le nœud humain  
45 Dessine-moi un droit

## Où trouver les jeux ?

Tous les jeux de la trousse sont disponibles gratuitement sur internet, en français et en anglais.

<http://www.equitas.org/trousse>

## Activité 6 Jeux animés par les participants

### Objectif

Permettre aux participants d'animer des activités de la trousse et mener des discussions en groupe.

### Durée

75 min

### Description

15 min

#### **Étape A Travail en groupes**

L'animateur forme des groupes de travail et confie à chaque groupe l'organisation d'un jeu de la trousse qu'ils pourront ensuite animer. L'animateur donne une fiche de jeu différente à chaque équipe et les participantes et participants préparent ce jeu en utilisant la Fiche de travail 1 (pp. 24-25 de ce manuel).

60 min

#### **Étape B Animation de jeux par des participants**

Selon le temps disponible, l'animateur invite une ou plusieurs équipe(s) à présenter les jeux qu'elles ont préparés. Les participants procèdent de la façon suivante :

- Ils donnent le nom du jeu et précisent à quel groupe d'âge il s'adresse.
- Ils animent le jeu et la partie « discussion en groupe ».
- Ils présentent les réponses qu'ils ont notées sur la fiche de travail 1.

**Fin de l'activité ■**



## Fiche de travail : Se préparer pour animer un jeu de la trousse

Utilisez les informations de la fiche du jeu et des fiches de référence de la trousse pour compléter la fiche de travail ci-dessous.

Information générale sur le jeu	
Nom du jeu	
Groupe d'âge visé	
Endroit où le jeu peut avoir lieu	
Rythme du jeu	
Matériel requis	
Valeurs promues	
Quelles sont les valeurs essentielle et secondaire promues par le jeu ?	
Quelle est la signification de chacune de ces valeurs ? <i>Se reporter à la description de ces valeurs (fiche de référence 6 de la trousse).</i>	
Ce jeu fait-il référence à d'autres informations dans les fiches de référence de la trousse ? Si oui, quelles sont-elles ?	
Comment pouvez-vous utiliser ces informations dans la préparation du jeu ?	

## Fiche de travail : Préparer la discussion en groupe

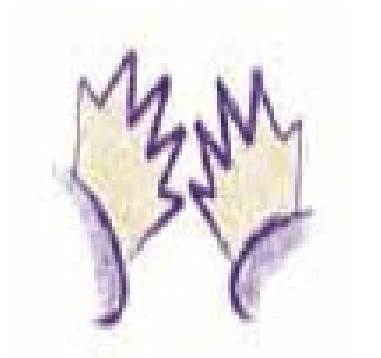
Préparez votre discussion en groupe en écrivant quelques questions ci-dessous.



**EXPRIMER**



**RÉFLÉCHIR**



**PROPOSER DES ACTIONS**



## Activité 7 Utilisation de la trousse au camp

### Objectifs

Préciser les attentes en termes d'utilisation de la trousse.

S'approprier différentes stratégies pour intégrer concrètement la trousse dans les animations avec les enfants.

### Durée

20 min

### Description

Cette activité est divisée en deux parties.

À l'Étape A, l'animateur présentera les éléments qui permettront d'assurer que la trousse soit utilisée adéquatement dans les camps durant l'été.

À l'Étape B, l'animateur mènera une discussion sur la mise en pratique de ces recommandations et répondra aux questions des participants.

**5 min**

#### Étape A Présentation

L'animateur précise les objectifs souhaitables en termes d'utilisation de la trousse.

L'animateur présente aussi les fiches de référence 18 de la trousse, « Intégrer la trousse dans sa programmation », et 19, « Planification et suivi en équipe » avec quelques idées qui permettront au camp de réaliser ses objectifs.

Il ou elle invite les participants à identifier de différentes stratégies qui pourraient être utilisées pour réaliser ces objectifs. L'animateur peut se baser sur la fiche de référence ci-dessous.

Objectifs et stratégies pour utiliser la trousse	
Exemples d'objectifs d'utilisation de la trousse	Exemples de stratégies pour atteindre cet objectif
Tous les animateurs animent 3 jeux de la trousse par semaine.	Chaque vendredi, tous les animateurs choisissent 3 jeux et les notent dans leur horaire de la semaine suivante.
Deux (2) heures sont consacrées chaque semaine à des jeux de la trousse.	De 10h à 11h, chaque mardi et jeudi, les enfants participent à des jeux de la trousse. Chaque lundi, les animateurs préparent quelques jeux pour combler ces plages horaires.
Des jeux de la trousse sont utilisés pour occuper les périodes de transition (temps morts).	Chaque animateur choisit de 5 à 10 jeux de 15 minutes et moins et les intègre au besoin dans ses animations.

5 min

### Étape B Présentation de trucs favorisant l'utilisation de la trousse

L'animateur demande aux participants de présenter les 5 trucs pour favoriser l'utilisation de la trousse au camp. Il distribue des photocopies de ces trucs aux participants, en guise d'aide-mémoire.

10 min

### Étape C Plan d'action

Les participants se divisent en petits groupes pour noter cinq actions concrètes qu'ils peuvent poursuivre pour faciliter la mise en œuvre de la trousse dans leur organisation ou camp. Pour ce faire, ils utiliseront le modèle de la main ci-après, Cinq actions au bout de mes doigts. À la fin ils présentent leurs actions au groupe.



## 5 trucs pour favoriser l'utilisation de la trousse au camp

### Truc 1 : Notez les jeux que vous voulez animer dans votre planification de la semaine

« Les moniteurs devaient inclure des jeux dans leur planification hebdomadaire et les adapter aux sous thèmes de la semaine. »

- Des exemples de programmation sont inclus dans la trousse.

Tableau de planification hebdomadaire pour un groupe 6-8 ans. Le tableau est intitulé "Suggestion d'intégration des activités de la trousse dans la programmation hebdomadaire". Il est divisé en cinq colonnes : Lundi, Mardi, Mercredi, Jeudi, et Vendredi. Les lignes sont colorées par jour : Lundi (bleu), Mardi (orange), Mercredi (bleu), Jeudi (orange), et Vendredi (bleu). Les activités sont résumées par jour :

Jour	Activités
Lundi	10. Introduction à la trousse 11. Les jeux de la trousse
Mardi	12. Les jeux de la trousse 13. Les jeux de la trousse
Mercredi	14. Les jeux de la trousse
Jeudi	15. Les jeux de la trousse 16. Les jeux de la trousse
Vendredi	17. Les jeux de la trousse 18. Les jeux de la trousse

### Truc 2 : Parlez de la trousse dans vos réunions d'équipe

« Moi ce qui m'a motivée à utiliser la trousse, c'est cette animatrice qui m'a dit « Ah, essaye tel jeu, ça va être bon avec ton groupe ! »

- Proposez qu'une personne par semaine présente un jeu de la trousse.
- Parlez des jeux que vous avez fait : de ce qui a ou n'a pas fonctionné.
- Questionnez les autres sur les jeux qu'ils ont essayés.



Expérimenter des jeux en équipe est une bonne façon de se familiariser avec la trousse.

### Truc 3 : Demandez à un coordonnateur ou à un autre animateur d'animer un nouveau jeu avec vous

« Je disais aux animateurs : si tu veux que je vienne t'aider, avvertis moi et je vais le faire. »

« Pour la première fois, c'est la coordonnatrice qui a fait le jeu et elle a demandé aux animateurs de jouer avec les enfants pendant le jeu. »



À deux, ça va deux fois mieux !

#### Truc 4 : Essayez un nouveau jeu par semaine

« Il a fait Le jeu le plus bruyant du monde (21). Ça a très bien marché ! Les jeunes étaient très calmes ensuite. Ils écoutaient mieux. Ils ont compris l'écoute grâce au jeu. »

« Après Exclusion par le nombre (07), les enfants étaient beaucoup plus gentils dans la division d'équipe. Il y a eu moins de chicanes là-dessus. »

« J'avais un groupe assez agité qui se battait et se chicanait. J'ai décidé de faire Roche-Papier-Conflit (22). Ça marchait. Je l'ai utilisé tout l'été.»



Et pourquoi ne pas afficher au babillard un jeu vedette par semaine ?

#### Truc 5 : Refaites les jeux que les enfants aiment

« Nous avons fait La chaise coopérative (01) très souvent. Les enfants disaient qu'ils étaient tous amis pendant ce jeu. Ça été notre numéro 1 cet été, tous jeux confondus ! »

« Moi j'ai fait Roche-Papier-Conflit (22) parce que c'est un jeu populaire ici. »



#### Vous cherchez de l'appui pour répondre à vos questions ?

Le personnel d'Equitas est disponible pour répondre à vos questions et, dans certains cas, à vous appuyer lors de visites sur le terrain.

Ils peuvent contacter les membres du personnel d'Equitas par téléphone ou courriel :

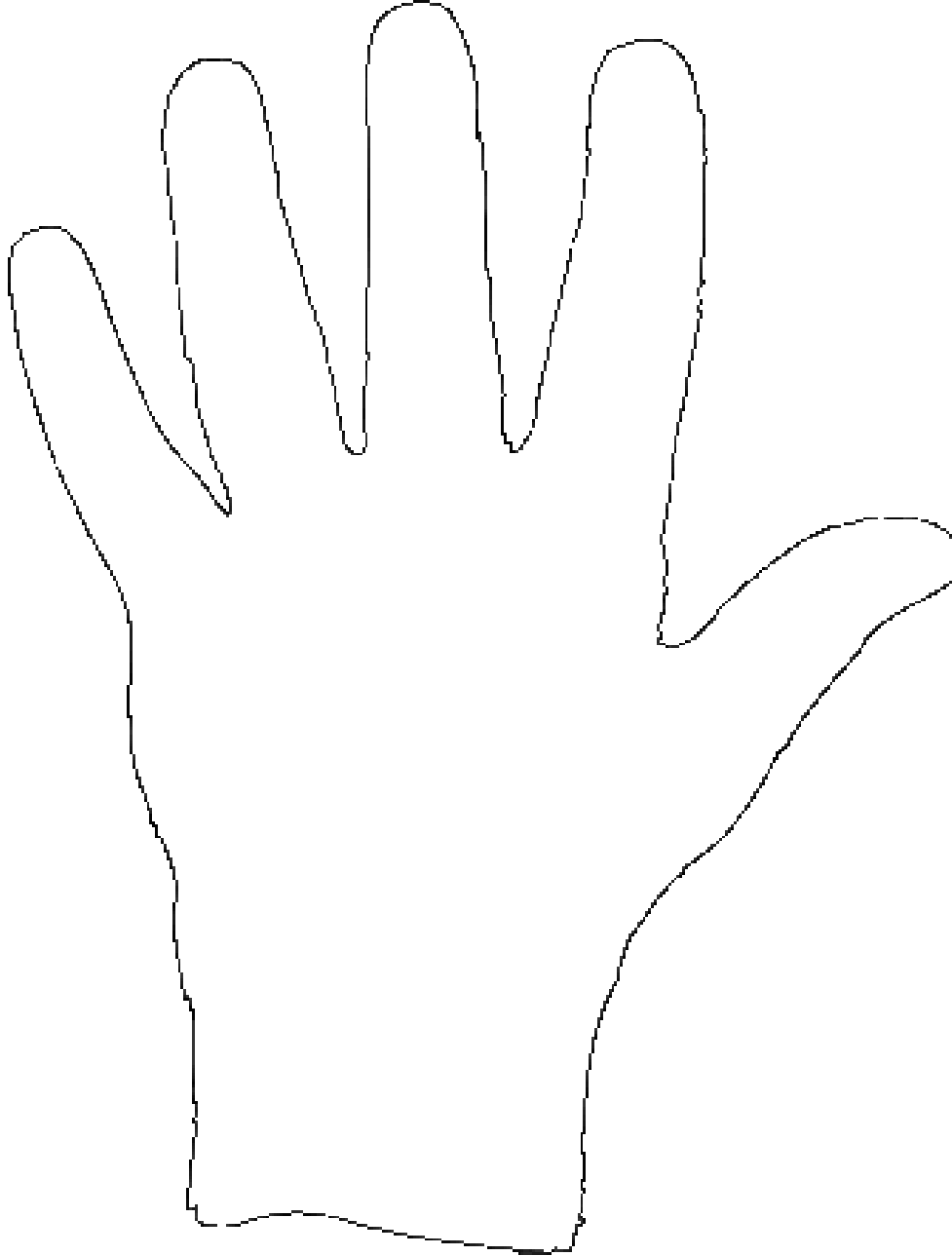
Tél : 514 954-0382

Courriel : [onjpadmtl@equitas.org](mailto:onjpadmtl@equitas.org)

**Fiche de travail : Cinq actions au bout de mes doigts !**

# Cinq actions au bout de mes doigts !

Identifier **5 actions** que **vous** entreprendrez cet été pour encourager l'utilisation de la trousse.



## Évaluation

### Objectif

Évaluer ce que les participants ont aimé et moins aimé de cet atelier.

### Durée

5 min

### Description

L'animateur ou l'animatrice mène l'une des activités ci-dessous pour évaluer l'atelier.

#### Évaluation orale

En guise d'évaluation, l'animateur anime le jeu no. 41 de la trousse, *C'est pas hot !... C'est hot !*

Ceci permettra de plus aux participantes et participants d'expérimenter un jeu de la trousse qu'ils pourront ensuite utiliser avec les enfants pour faire l'évaluation d'une journée.

#### Évaluation écrite

L'animateur distribue aux participants des photocopies du questionnaire d'évaluation (voir ci-après) et les invite à le compléter.

Fin de l'activité ■



## Questionnaire pour évaluer la session

1. Les objectifs ont-ils été atteints ?	Je suis fortement en désaccord	Je suis en désaccord	Je suis en accord	Je suis fortement en accord
a) Cet atelier m'a sensibilisé à l'importance de promouvoir des valeurs comme la collaboration et le respect auprès des enfants.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) J'ai expérimenté quelques jeux convenablement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Je me sens bien outillé pour animer des jeux de la trousse dans mon travail avec les enfants.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Je me sens bien outillé pour mener les discussions en groupe avec les enfants.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Ce que j'ai appris m'a aidé pour relever les défis auxquels je fais face dans mon travail avec les enfants (par exemple l'intimidation, l'exclusion, des conflits, le racisme, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Ce que j'ai trouvé le <b>plus utile</b> dans cet atelier d'orientation :				
g) Ce que j'ai trouvé le <b>moins utile</b> dans cet atelier d'orientation :				
h) Est-ce que vous vous sentez prêts à utiliser la trousse ? Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Si vous avez répondu non, de quoi auriez-vous besoin en plus pour vous sentir prêt ?				
i) Est-ce que vos idées et vos opinions ont changé suite aux activités et aux discussions que nous avons menées au cours de l'atelier ? Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/>  Veuillez expliquer votre réponse :				

j) Ce que je suggère pour améliorer cet atelier d'orientation.
k) Commentaires généraux :

Merci!