

TOUS LES ENFANTS TOUS LES DROITS!

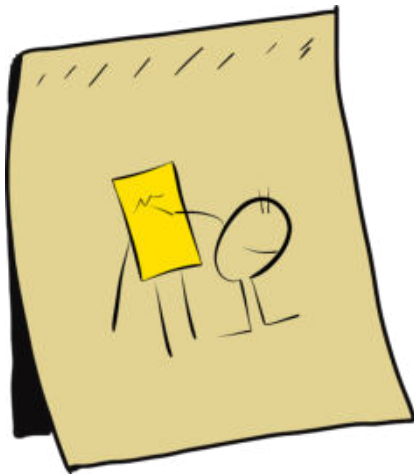
JEUX & ACTIVITÉS SUR LES DROITS D'ENFANTS



© Mobile School vzw - Avril 2023

Avec le soutien de :





ACCUEIL - P4



**INTRODUCTION GÉNÉRALE
AUX DROITS DES ENFANTS -
P8**



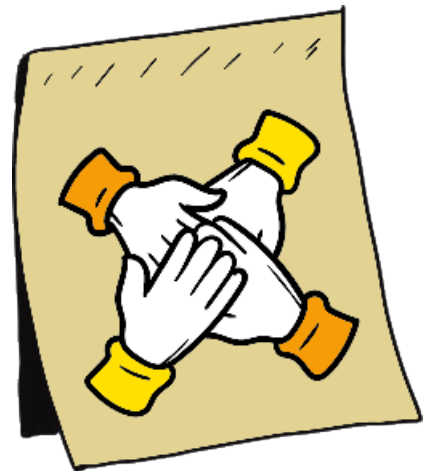
**LE DROIT À LA PROVISION:
SURVIE - P22**



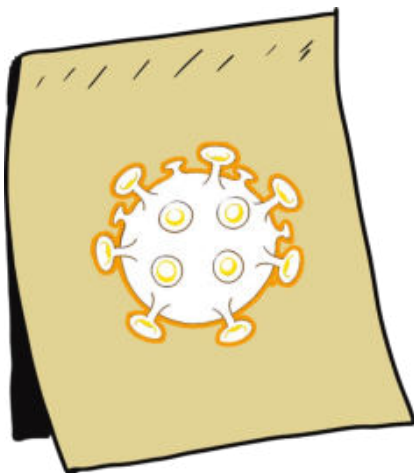
**LE DROIT À LA PROVISION:
DÉVELOPPEMENT - P33**



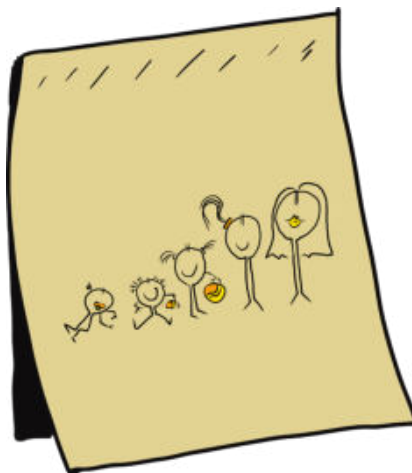
**LE DROIT À LA PROTECTION
- P44**



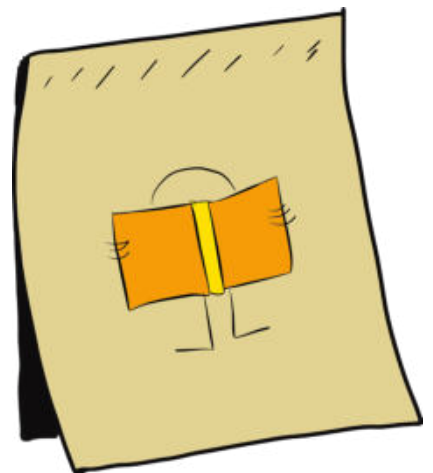
**LE DROIT À LA
PARTICIPATION - P55**



**CHAPITRE BONUS :
PANDÉMIE - P67**



**CHAPITRE BONUS :
LE DÉVELOPPEMENT DE LA
PETITE ENFANCE - P72**



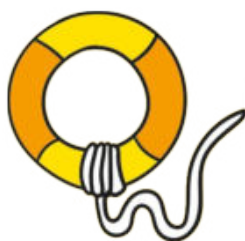
ANNEXE - P83

INTRODUCTION AU PROJET

Bienvenue!

Bienvenue dans notre collection d'activités et de jeux sur les droits de l'enfant ! Ce manuel fait partie de la boîte à outils "Tous les enfants, tous les droits". Il est conçu pour aider les travailleurs de jeunesse, les éducateurs, les enseignants et toute autre personne travaillant avec des enfants et des jeunes à promouvoir et à sauvegarder les droits de l'enfant. Le manuel comprend une série d'activités et de jeux qui peuvent être utilisés pour inciter les enfants et les jeunes à s'informer sur leurs droits, à développer leurs compétences et leurs connaissances, et à agir pour promouvoir leurs droits et ceux des autres.

Les activités et les jeux sont organisés en fonction des différentes dimensions des droits de l'enfant : le droit à la provision, à la protection et à la participation (telles que définies dans la [Convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant](#)). Chaque section se concentre sur une dimension spécifique et comprend une introduction au sujet, des activités pour les jeunes et des activités impliquant ou liées aux détenteurs de devoirs. Nous avons créé 11 affiches éducatives liées aux différentes dimensions. Les activités et les jeux liés à ces affiches sont énumérés en premier dans chaque chapitre. Des exercices énergisants supplémentaires sont également disponibles pour chaque dimension.



SURVIE



DÉVELOPPEMENT



PROTECTION



PARTICIPATION

Peut-être avez-vous remarqué nos cinq personnages principaux sur la première page ? Julia, Anna, Priya, Fredrick et Ibrahim vous guideront à travers les droits de l'enfant et le matériel pédagogique que nous avons créé. Vous voulez mieux les connaître ? Alors n'hésitez pas à écouter les histoires audio que vous trouverez grâce aux QR-codes sur nos affiches éducatives !



Nous espérons que ce manuel constituera une ressource précieuse pour toute personne travaillant avec des enfants et des jeunes, et qu'il contribuera à une meilleure compréhension et à la promotion des droits de l'enfant.

Jouons et apprenons ensemble !

Conseils pour le professionnel

Travailler avec des enfants et des jeunes peut être à la fois gratifiant et difficile, surtout lorsqu'il s'agit des droits de l'enfant. En tant qu'animateur de jeunesse, vous jouez un rôle crucial en aidant les jeunes à connaître et à exercer leurs droits. Pour vous soutenir dans cette tâche importante, nous avons compilé une liste de 10 conseils généraux pour vous aider à impliquer et à responsabiliser les jeunes avec lesquels vous travaillez. Nous espérons que ces conseils vous fourniront des orientations pratiques et de l'inspiration et qu'ils vous aideront à avoir un impact significatif sur la vie des enfants et des jeunes avec lesquels vous travaillez.

1. Familiarisez-vous avec les différentes dimensions des droits de l'enfant et les activités qui s'y rapportent. Cela vous aidera à choisir les activités les plus pertinentes et les plus adaptées à votre public cible.
2. Choisissez des activités adaptées à l'âge et au développement de votre public cible.
3. Utilisez le manuel comme point de départ, mais n'hésitez pas à modifier ou à adapter les activités pour mieux répondre à votre contexte ou à vos besoins spécifiques.
4. Présentez les activités de manière attrayante et amusante afin que les enfants et les jeunes s'impliquent dans le thème des droits de l'enfant.
5. Encouragez la participation et le travail d'équipe entre les enfants et les jeunes, en veillant à ce que chacun puisse contribuer et apprendre. Cela peut contribuer à instaurer un climat de confiance et un sentiment d'appartenance au sein du groupe.
6. Créez un environnement sûr et inclusif où chacun se sent valorisé et respecté pour partager ses pensées et ses idées. Définissez des attentes claires en matière de comportement et de communication, et assurez-vous que tout le monde comprend et accepte ces règles. Cela peut contribuer à créer un sentiment de sécurité et de respect au sein du groupe.
7. Soyez prêt à offrir un soutien émotionnel aux enfants et aux jeunes qui peuvent éprouver des émotions difficiles liées au thème des droits de l'enfant. Assurez-vous qu'ils savent qu'il est normal de se sentir bouleversé et que vous êtes là pour les écouter et les soutenir.
8. Utilisez des activités pour faciliter la discussion et la réflexion sur le thème des droits de l'enfant et encouragez les enfants et les jeunes à réfléchir de manière critique et empathique à ces questions.
9. Évaluez l'impact des activités et sollicitez un retour d'information afin d'améliorer les sessions futures. Cela peut contribuer à créer un environnement d'apprentissage plus réactif et plus efficace.
10. Amusez-vous et profitez du processus d'apprentissage avec les enfants et les jeunes !

Plus d'informations par rapport à ce projet

CONTEXTE

Malgré le droit fondamental aux soins de santé, au logement, à l'éducation, etc., tous les enfants n'ont pas un accès égal aux droits de l'enfant. Les conflits armés, les catastrophes naturelles, la pauvreté, les pandémies, ... aggravent les inégalités préexistantes, ce qui rend encore plus difficile l'exercice des droits pour les jeunes des communautés vulnérables. Pour répondre à ce problème, nous avons développé la boîte à outils "Tous les enfants, tous les droits". Notre objectif est de renforcer les capacités des travailleurs de jeunesse et de leur fournir des lignes directrices et des méthodes pour promouvoir les droits de l'enfant. De nombreux travailleurs de jeunesse connaissent la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant (CNUDE), mais ne savent pas toujours comment l'appliquer concrètement, et ceux qui la connaissent n'ont pas toujours le cadre théorique nécessaire. Ce toolkit vise à combler cette lacune et à aider les travailleurs de jeunesse à surmonter les obstacles qui empêchent les enfants de réaliser leur plein potentiel.

OBJECTIFS

- Fournir aux travailleurs de jeunesse des outils pragmatiques et innovants pour travailler avec les enfants et les jeunes dans le cadre de l'éducation non formelle sur les droits de l'enfant.
- Fournir aux travailleurs de jeunesse des outils pragmatiques et innovants pour travailler directement et indirectement avec/autour du thème des détenteurs de devoirs.
- Fournir aux travailleurs de jeunesse des formations accessibles sur des sujets cruciaux qui nécessitent un investissement en temps limité.
- Fournir aux organisations des outils pour former le nouveau personnel et les bénévoles au sein de leur organisation sur les droits de l'enfant.

LE TOOLKIT 'TOUS LES ENFANTS, TOUS LES DROITS'

Le toolkit 'Tous Les Enfants, Tous Les Droits' se compose de...



11 nouvelles affiches éducatives. Ces affiches se trouvent dans ce manuel de jeu, sur [StreetSmart Play](#) et sur le site web de notre toolkit <http://www.street-smart.be/all-children-all-rights> où elles peuvent être téléchargées gratuitement.



Un manuel de jeu avec toutes les activités liées aux droits de l'enfant. Toutes les activités et tous les jeux sont disponibles gratuitement sur [StreetSmart Play](#). Il est également possible de télécharger des chapitres individuels du manuel si vous souhaitez travailler sur une dimension spécifique via <http://www.street-smart.be/all-children-all-rights>.



10 histoires audio liées aux affiches éducatives. Les histoires audio sont disponibles en six langues (EN, DU, FR, ES, GR, DE) et peuvent être écoutées gratuitement sur différentes plateformes comme [Spotify](#), [Google Podcasts](#) y [Apple Podcast](#). Un code QR sur l'affiche permet d'accéder immédiatement à l'histoire audio correspondante.



6 programmes de formation sur les droits de l'enfant. Chaque programme consiste en des cours théoriques et des bonnes pratiques qui peuvent être suivis en ligne et gratuitement en [StreetSmart Learn](#).

ORGANISATIONS CONTRIBUTRICES



Mobile School vzw est une organisation belge à but non lucratif qui soutient les travailleurs de jeunesse par le biais de StreetSmart. Au sein de StreetSmart, elle développe des outils innovants pour le développement des talents et l'autonomisation des enfants et des jeunes vulnérables dans le monde entier.

www.mobileschool.org | www.street-smart.be



mobileschool.org
street-smartyouthwork



mobileschool_org
street-smartyouthwork



street-smartyouthwork



Uit De Marge est une organisation flamande qui défend les jeunes socialement vulnérables et les centres de jeunesse. Uit De Marge travaille avec des animateurs de jeunesse de différentes organisations, des décideurs à différents niveaux politiques et la société dans son ensemble, ainsi qu'avec les jeunes eux-mêmes par l'intermédiaire de leurs propres animateurs de jeunesse.

www.uitdemarge.be



uit.demarge



uitdemarge



e.p.a. - the european playwork association - est une ONG internationale indépendante de jeunesse basée à Hambourg. e.p.a. dispose d'un réseau de partenaires dans plus de 40 pays sur 4 continents et participe à des échanges internationaux de jeunes, des formations, des séminaires, etc. Elle travaille principalement avec des jeunes issus de communautés défavorisées, crée un accès à l'apprentissage non formel et soutient des projets de jeunesse européens.

<http://epa-network.org>



European playwork
association



epa_rainbow



ARSIS - Association for the Social Support of Youth - est une ONG grecque active dans le domaine de la protection des enfants et des jeunes. L'objectif principal d'ARSIS est de protéger les enfants à risque et d'aider à la réintégration des groupes socialement vulnérables menacés d'exclusion sociale et de marginalisation.

www.arsis.gr



arsis.gr



arsis.gr



ARSIS - Association for the
Social Support of Youth



Ce projet est cofinancé par Erasmus+. Erasmus+ est le programme de l'UE visant à soutenir l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport en Europe.

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu>



Erasmus+

CHAPITRE 1. INTRODUCTION GÉNÉRALE AUX DROITS DES ENFANTS

Introduction

La Convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant (CNUDE) est un traité juridiquement contraignant qui vise spécifiquement à protéger les droits des enfants, définis comme toute personne âgée de moins de 18 ans. Le traité se compose de 54 articles, qui définissent un cadre complet des droits de l'enfant et les obligations des détenteurs de devoirs pour assurer leur réalisation. La CDE reconnaît que les enfants ont le droit de jouir de tous les droits de l'homme, indépendamment de leur race, de leur sexe, de leur appartenance ethnique, de leur religion ou de tout autre statut. Ces droits sont interdépendants et d'égale importance. En définissant des normes claires pour la protection et la promotion des droits de l'enfant, la CDE vise à garantir que tous les enfants puissent grandir et s'épanouir dans un environnement sûr, sain et stimulant.

Une vue d'ensemble de tous les droits de l'enfant est disponible ici :



Vous souhaitez présenter aux enfants et aux jeunes les droits de l'enfant en général ? Ou aux détenteurs de devoirs ? Vous trouverez dans les pages suivantes une sélection d'activités et de jeux en rapport avec le sujet qui pourrait vous être utile. Chaque jeu est accompagné d'un manuel détaillé et est également disponible sur StreetSmart Play via le code QR.

Structure



AFFICHES - P10



ÉNERGISER - P14



DÉTENEURS DE DEVOIRS - P19

ACTIVITÉS POUR LES JEUNES

Voulez-vous en savoir plus?

Explorez notre programme de formation en ligne, "[Introduction aux droits de l'enfant dans le travail de jeunesse](#)" sur StreetSmart Learn, pour approfondir votre compréhension de ce sujet important. Le programme fournit une introduction complète à la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant (CNUDE), y compris son histoire et sa signification. Vous apprendrez également comment intégrer les droits de l'enfant dans votre organisation, votre communauté et vos activités. En outre, le programme propose des conseils et des stratégies pour travailler avec les détenteurs de devoirs afin de faire progresser les droits de l'enfant.



StreetSmartLearn

Aperçu général des droits de l'enfant : Que sont les droits de l'enfant et pourquoi sont-ils importants ?

Organisez une discussion introductive sur les droits de l'enfant et leur importance à l'aide de ce poster.

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Empathie et conscience sociale		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Communication & expression		
		Discussion de groupe		Petit espace				
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs				Téléchargements imprimables		6-11	6-11	
		Difficulté	Icon	De base		12-14	12-14	COMMENT JOUER ?
		Facile				15-17	15-17	
								StreetSmartPlay

Aperçu général des droits de l'enfant : compléter le binôme

Explorez tous les différents droits de l'enfant de manière amusante et active.

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Capacité motrice globale		
Mouvement & sport		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Mémoire		
		Jeu de cartes		Grand espace		Attention et concentration		
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Jeu de tag		Téléchargements imprimables		6-11	6-11	COMMENT JOUER ?
		Difficulté	Icon	Fait maison		12-14	12-14	
		Moyen		De base				StreetSmartPlay

Aperçu général des droits de l'enfant : Devinez le bon droit !

Serez-vous capable de deviner le droit d'enfant le plus rapidement possible ? Le joueur qui a le plus de bouchons de bouteille sur l'affiche a gagné !

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Perception visuelle et auditive		
2 - 4 joueurs		Jeu de rôle		Petit espace		Attention et concentration		
+5 joueurs		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
		Moyen		De base		6-11	6-11	COMMENT JOUER ? StreetSmartPlay
				Téléchargements imprimables		12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

Les histoires des cinq personnages : discussion sur les droits de l'enfant !

Identifiez et discutez les différents droits de l'enfant dans les histoires des cinq personnages.

Code(s) du panneau: SOCIETY C3



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Perception visuelle et auditive		
+5 joueurs		Discussion de groupe		Petit espace		Pensée logique		
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
		Moyen		Téléchargements imprimables		6-11	6-11	COMMENT JOUER ? StreetSmartPlay
						12-14	12-14	

Les histoires des cinq personnages : construire le fil de l'histoire

Pouvez-vous deviner l'histoire d'Ibrahim, Frederick, Priya, Julia et Anna ?

Code(s) du panneau: SOCIETY C3



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Perception visuelle et auditive		
+5 joueurs		Jeu auto-correcteur		Petit espace		Pensée logique		
		Jeu de cartes				La coopération		
Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon			
Moyen		Téléchargements imprimables		6-11				COMMENT JOUER ?
		Fait maison		12-14				

Les histoires des cinq personnages : promenade privilège

Découvrez ce que cela signifie d'être dans la peau de l'un des cinq personnages principaux au cours de l'activité de la promenade des privilèges.

Code(s) du panneau: SOCIETY C3

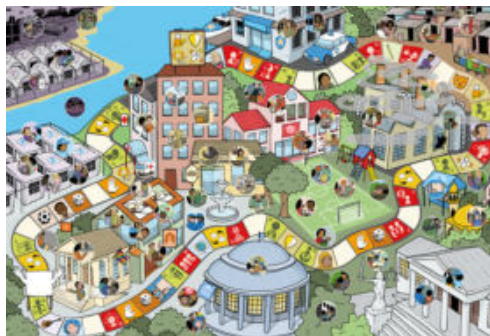


Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
+5 joueurs		Jeu de rôle		Grand espace				
		Discussion de groupe						
Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon			
Moyen		Téléchargements imprimables		15-17				COMMENT JOUER ?

Cité des droits : jeu de société à travers la cité des droits de l'enfant

Découvrez et réfléchissez aux droits de l'enfant en jouant au jeu de l'oie à travers la Cité des Droits.

Code(s) du panneau: SOCIETY C2; SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Créateur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Moyen		Calculer & compter		
Communication et médias		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
Mouvement & sport		Jeu de rôle		Moyen		Attention et concentration		
Nombre de joueurs	Icon	Jeu de plateau		Matériel	Icon	Empathie et conscience sociale		
2 - 4 joueurs		Difficulté	Icon	Téléchargements imprimables		Âge	Icon	
		Moyen		De base		6-11		
						12-14		
						15-17		

COMMENT JOUER ?

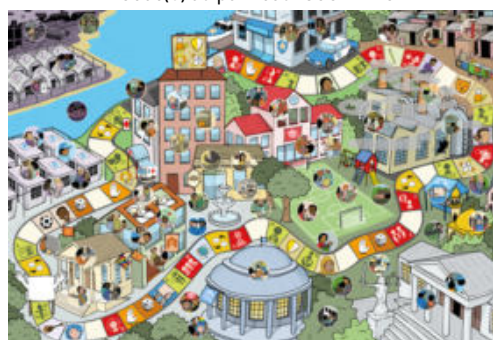


StreetSmartPlay

Cité des Droits : Laissez-moi vous guider

Les joueurs se font visiter la Cité des Droits et réfléchissent aux similitudes et aux différences avec leur propre ville.

Code(s) du panneau: SOCIETY C2



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Créateur
Culture et religion		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
Société		Jeu de rôle		Petit espace		Orientation spatiale		
Nombre de joueurs	Icon	Discussion de groupe		Matériel	Icon	Empathie et conscience sociale		
2 - 4 joueurs		Difficulté	Icon	Téléchargements imprimables		Conscience de soi		
		Facile				Âge	Icon	
						6-11		
						12-14		

COMMENT JOUER ?

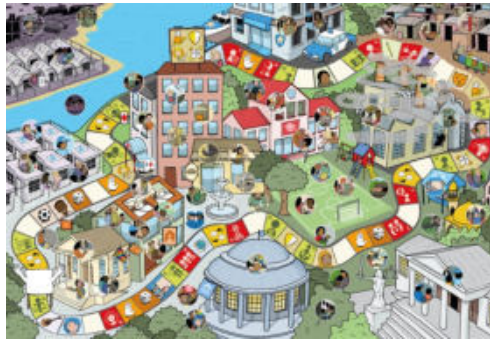


StreetSmartPlay

Cité des droits : Où suis-je ?

Laissez les enfants découvrir et discuter de la Cité des Droits en dessinant et en identifiant les différents bâtiments sur le poster.

Code(s) du panneau: SOCIETY C2



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		<5 minutes		Calme		Dextérité		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Communication & expression		
		Dessin		Petit espace		Perception visuelle et auditive		
Nombre de joueurs	Icon	Discussion de groupe		Matériel	Icon	Attention et concentration		
2 - 4 joueurs		Difficulté	Icon	De base		Conscience de soi		
		Facile		Téléchargements imprimables				
						Âge	Icon	
						6-11	6-11	COMMENT JOUER ?
						12-14	12-14	

StreetSmartPlay

Une Nouvelle Planète

Une nouvelle planète a été découverte ! Pouvez-vous rédiger la déclaration des droits de cette toute nouvelle planète ?

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



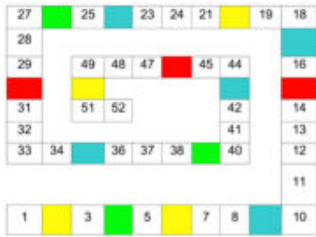
Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Communication et médias		> 15 minutes		Calme		Résolution de problèmes et prise de décision		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
Citoyenneté et droits de l'homme		Discussion de groupe		Moyen		Communication & expression		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Pensée critique et réflexion		
+5 joueurs		Difficile		De base		La coopération		
				Téléchargements imprimables				
						Âge	Icon	COMMENT JOUER ?
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

StreetSmartPlay

Collecte de Mes Droits

Les joueurs collectent autant de droits que possible tout en discutant des différents droits de l'enfant sur le plateau de jeu.

Code(s) du panneau: /



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		> 15 minutes		Calme		Communication & expression		
Citoyenneté et droits de l'homme						Pensée critique et réflexion		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Âge	Icon	
		Discussion de groupe		Petit espace		6-11	6-11	
		Jeu de plateau				12-14	12-14	
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon			
+5 joueurs		Moyen		De base				
				Téléchargements imprimables				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Un Cadeau Spécial

Temps pour un cadeau spécial ! Faites un cadeau qui représente un droit de la Convention des Droits de l'Enfant.

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Art & bricolage		> 15 minutes		Calme		Empathie et conscience sociale		
Citoyenneté et droits de l'homme						Pensée créative		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Âge	Icon	
		Discussion de groupe		Moyen		6-11	6-11	
		Dessin				12-14	12-14	
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon			
2 - 4 joueurs		Moyen		De base		15-17	15-17	
+5 joueurs				Téléchargements imprimables				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Publicité Droits de l'Enfants

Les joueurs développent une publicité télévisée pour les droits de l'enfant.

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Technologie numérique		> 15 minutes		Moyen		Pensée critique et réflexion		
Communication et médias		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée créative		
Citoyenneté et droits de l'homme						Jeu de rôle		
Nombre de joueurs	Icon	Discussion de groupe		Matériel	Icon	La coopération		
+5 joueurs		Difficulté	Icon	De base		Âge	Icon	
		Difficile		Téléchargements imprimables		6-11	6-11	
						12-14	12-14	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Cher Journal

Les enfants lisent trois journaux intimes différents sur la même expérience et discutent des erreurs de jugement sur les personnes.

Code(s) du panneau: /



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		> 15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
						Distanciation physique		
Nombre de joueurs	Icon	Discussion de groupe		Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Difficulté	Icon	Téléchargements imprimables		6-11	6-11	
		Moyen				12-14	12-14	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Dessinez le Droit

Montrez-nous vos compétences en dessin! Le premier groupe à deviner correctement remporte un point!

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Moyen		Perception visuelle et auditive		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon			
2 - 4 joueurs		Activité dynamisante		Moyen		Pensée créative		
+5 joueurs		Quiz et jeu défi				Dextérité		
		Discussion de groupe		Matériel	Icon			
				De base				
		Difficulté	Icon	Téléchargements imprimables				
		Moyen						
				Âge	Icon			
				6-11	6-11			
				12-14	12-14			
				15-17	15-17			
				18+	18+			

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Poursuivez la chaîne des droits de l'enfant

Faisons une chaîne de droits ! Unissons-nous !

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Pensée créative		
Art & bricolage						Pensée critique et réflexion		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon			
+5 joueurs		Dessin		Petit espace		La coopération		
		Artisanat & construction						
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon			
		Facile		De base				
				Fait maison				
				Âge	Icon			
				6-11	6-11			
				12-14	12-14			

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Super-héros

Le superhéros ne sauve pas seulement les gens dans le besoin, il vous aide également à brainstormer !

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Pensée créative		
						Pensée critique et réflexion		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Discussion de groupe		Petit espace		12-14	12-14	
2 - 4 joueurs						15-17	15-17	
Difficulté	Icon	Matériel	Icon					
Moyen		Aucun						

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Montgolfière des Droits

Collectez tous les ballons dans une montgolfière des droits des enfants!

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Conscience de soi		
						Pensée créative		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Dessin		Petit espace		0-5	0-5	
		Artisanat & construction				6-11	6-11	
		Discussion de groupe		Matériel	Icon			
				De base				
Difficulté	Icon	Téléchargements imprimables						
Facile								

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Chanter pour créer un arc-en-ciel !

Préparez-vous à laisser libre cours à votre imagination et à exprimer votre personnalité unique !

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Culture et religion		<5 minutes		Calme		Communication & expression		
Citoyenneté et droits de l'homme						Pensée créative		
Musique						La coopération		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Activité dynamisante		Petit espace		0-5		
		Jeu de groupe en cercle				6-11		
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon			
		Facile		Aucun				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Les histoires des cinq personnages : du point de vue des détenteurs de devoirs

Laissez les jeunes s'identifier à l'un des responsables impliqués dans leur parcours de vie et laissez-les raconter l'histoire de leur point de vue.

Code(s) du panneau: SOCIETY C3



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Perception visuelle et auditive		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Communication & expression		
		Discussion de groupe		Petit espace		Pensée critique et réflexion		
Nombre de joueurs	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	Empathie et conscience sociale		
+5 joueurs		Téléchargements imprimables		6-11				
		Difficulté	Icon	12-14				
		Moyen		15-17				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Les histoires des cinq personnages : comment les détenteurs de devoirs sont perçus selon les enfants

Les détenteurs de devoirs réfléchiront à la façon dont les enfants les perçoivent et à la façon dont ils perçoivent leurs propres responsabilités.

Code(s) du panneau: SOCIETY C3



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		> 15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion		
Citoyenneté et droits de l'homme						Empathie et conscience sociale		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Communication & expression		
		Discussion de groupe		Petit espace		Pensée créative		
		Jeu de rôle						
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Difficile		Téléchargements imprimables		18+	18+	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Aperçu général des droits de l'enfant : la course aux droits

Mettre les joueurs au défi d'identifier les droits de l'enfant qui sont violés ou protégés, sur la base de l'implication des détenteurs de devoirs.

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		> 15 minutes		Moyen		Capacité motrice globale		
Citoyenneté et droits de l'homme						Pensée critique et réflexion		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Attention et concentration		
		Quiz et jeu défi		Moyen		Coordination et flexibilité		
		Discussion de groupe						
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Moyen		De base		6-11	6-11	
+5 joueurs				Téléchargements imprimables		12-14	12-14	
						18+	18+	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Cité des Droits : Jeu de réflexion avec les détenteurs de devoirs

Encouragez les détenteurs de devoirs à réfléchir à l'objectif du jeu de société City of Rights sur des situations spécifique.

Code(s) du panneau: SOCIETY C2



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Communication & expression		
+5 joueurs		Discussion de groupe		Petit espace		Empathie et conscience sociale		
		Jeu de plateau				Conscience de soi		
Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon			COMMENT JOUER ?
Facile		Téléchargements imprimables		18+	18+			

StreetSmartPlay

CHAPITRE 2. LE DROIT À LA PROVISION : SURVIE

Introduction

Le droit à la provision couvre les droits à la survie et au développement. Les droits de survie comprennent le droit de l'enfant à la vie et à des besoins fondamentaux tels que la nutrition, le logement, le niveau de vie et les services médicaux, ainsi que l'accès aux soins médicaux. En outre, ce droit garantit l'accès à des soins et à un soutien particuliers pour les enfants ayant des besoins spécifiques (Save the Children, 2016). Si la plupart des enfants des pays à revenu élevé ont accès à ces droits, ce n'est pas le cas de nombreux enfants des pays à revenu faible ou intermédiaire, ce qui se traduit par des résultats différents.

Tous les articles suivants ont un lien avec la survie :



Vous souhaitez travailler sur ce sujet avec des enfants et des jeunes ? Ou avec des détenteurs de devoirs? Vous trouverez dans les pages suivantes une sélection d'activités et de jeux liés à ce thème qui pourraient vous être utiles. Chaque jeu est accompagné d'un manuel détaillé et est également disponible sur StreetSmart Play via le code QR.

Estructura



AFFICHES - P24



ÉNERGISER - P27



DÉTENEURS DE DEVOIRS - P32

ACTIVITÉS POUR LES JEUNES

Voulez-vous en savoir plus?

Explorez notre programme de formation en ligne, "[Le droit à la provision](#)" sur StreetSmart Learn, pour approfondir votre compréhension de ce sujet important. Le droit à la survie et le droit au développement seront expliqués. Vous apprendrez également comment intégrer le droit à la provision dans votre organisation, votre communauté et vos activités. En outre, le programme propose des conseils et des stratégies pour travailler avec les responsables afin de promouvoir le droit à la provision.



StreetSmartLearn

Les nécessités de base de la vie : Explorez le droit à la survie !

Apprenez-en plus sur les différents droits de l'enfant liés au droit à la survie en explorant le poster de discussion sur les bases de la vie.

Code(s) du panneau: SOCIETY C4; SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
		Discussion de groupe		Petit espace		Adaptation sociale		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Empathie et conscience sociale		
+5 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		Âge	Icon	
				Fait maison		6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	
								COMMENT JOUER ?
								StreetSmartPlay

Les nécessités de base de la vie : Où aller ?

Découvrez les différents lieux de la ville où vous pouvez trouver de l'aide si vous êtes confronté à un problème.

Code(s) du panneau: SOCIETY C4



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée créative		
		Dessin		Petit espace		Pensée critique et réflexion		
Nombre de joueurs	Icon	Discussion de groupe		Matériel	Icon	Résolution de problèmes et prise de décision		
2 - 4 joueurs		Difficulté	Icon	De base		Âge	Icon	
		Moyen		Téléchargements imprimables		6-11	6-11	
						12-14	12-14	
								COMMENT JOUER ?
								StreetSmartPlay

Les nécessités de base de la vie : dessiner, raconter ou mimer !

Dessinez, racontez ou agissez quelque chose de l'affiche sur les nécessités de bases de la vie !

Code(s) du panneau: SOCIETY C4



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Société						Pensée créative		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
		Dessin		Petit espace		Résolution de problèmes et prise de décision		
		Discussion de groupe						
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs				De base		6-11		
		Difficulté	Icon	Téléchargements imprimables		12-14		
		Moyen						

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Besoins de base : Bingo des besoins de base

Reliez la description d'un besoin de base à l'une des images en posant des questions pertinentes sur les différents besoins de bases.

Code(s) du panneau: SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Société						Attention et concentration		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée logique		
		Dessin		Petit espace				
		Jeu de plateau						
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs				De base		12-14		
		Difficulté	Icon	Téléchargements imprimables		15-17		
		Facile				18+		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Besoins de base : la valise

Demandez aux enfants de réfléchir et de parler des besoins de base qui sont les plus importants pour eux en utilisant la métaphore d'une valise.

Code(s) du panneau: SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience de soi		
Santé		Dessin		Petit espace		Autogestion et orientation future		
Nombre de joueurs	Icon	Discussion de groupe		Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Difficulté	Icon	De base		12-14	12-14	
+5 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		15-17	15-17	
						18+	18+	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Besoins de base : Bataille navale

Réclamez les besoins de base de l'autre groupe et discutez des raisons pour lesquelles il est important d'avoir ces droits fondamentaux.

Code(s) du panneau: SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Communication & expression		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée logique		
Santé		Discussion de groupe		Petit espace		Autogestion et orientation future		
Nombre de joueurs	Icon	Jeu de plateau		Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Difficulté	Icon	De base		12-14	12-14	
+5 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		15-17	15-17	
						18+	18+	

COMMENT JOUER ?

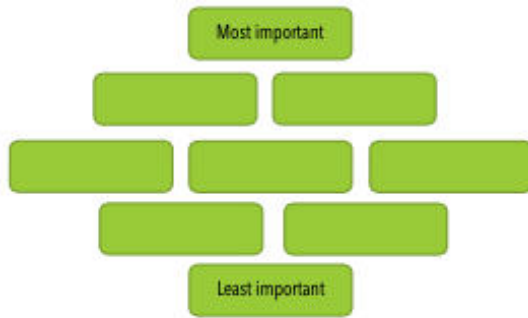


StreetSmartPlay

Trois Choses

Quelles sont les trois choses que vous emporteriez avec vous si vous deviez soudainement quitter votre domicile ?

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Transport et mobilité		> 15 minutes		Calme		Conscience de soi		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Communication & expression		
Citoyenneté et droits de l'homme		Discussion de groupe		Petit espace		Pensée critique et réflexion		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Difficile		De base		15-17	15-17	
						18+	18+	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

De quoi avez-vous besoin pour survivre ?

Montre-nous tes talents créatifs en réalisant un collage sur tes besoins de base en matière de survie !

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Santé		> 15 minutes		Calme		Dextérité		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée créative		
		Artisanat & construction		Petit espace		Conscience de soi		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
1 joueur		Facile		De base		6-11	6-11	
2 - 4 joueurs				Fait maison		12-14	12-14	
+5 joueurs						15-17	15-17	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Navigation vers une nouvelle île

Ils se rendent ensemble sur une île pour repartir à zéro, mais pour y arriver, ils doivent choisir de jeter par-dessus bord ce qui n'est pas essentiel.

Code(s) du panneau: /



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Santé		> 15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Résolution de problèmes et prise de décision		
		Jeu de rôle		Petit espace		La coopération		
		Discussion de groupe		Matériel	Icon	Âge	Icon	
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	De base		6-11	6-11	
+5 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Qui peut prendre le dernier morceau ?

Qui est le joueur le plus chanceux pour pouvoir prendre le dernier morceau de la pomme ?

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Moyen		Attention et concentration		
Santé		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
		Jeu de groupe en cercle		Moyen		Âge	Icon	
		Discussion de groupe		De base		6-11	6-11	
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon			12-14	12-14	
+5 joueurs		Facile						

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Faites un pas !

Vous êtes un animal. As-tu le droit de faire un geste ? Cela dépend de l'animal que vous êtes !

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Moyen		Conscience de soi		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée créative		
		Discussion de groupe		Moyen		Empathie et conscience sociale		
		Jeu de rôle						
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Facile		Fait maison		6-11		
						12-14		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Quel monde merveilleux!

Dessinez un environnement dans lequel vous aimeriez vivre et un autre dans lequel vous ne voudriez pas vivre. Qu'est-ce qui distingue ces deux?

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Nature & écologie		> 15 minutes		Calme		Communication & expression		
Art & bricolage				Espace	Icon	Pensée créative		
Citoyenneté et droits de l'homme		Dessin		Petit espace		Conscience de soi		
		Artisanat & construction						
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Facile		De base		6-11		
						12-14		
						15-17		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Une bonne vie en action

Ce jeu de rôle amusant permet aux joueurs d'explorer leurs propres idées sur ce qui fait d'une vie une "bonne vie".

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Société						Pensée créative		
Art & bricolage						Conscience de soi		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
		Jeu de rôle		Moyen				
		Discussion de groupe						
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs				De base		6-11	6-11	COMMENT JOUER ?
		Difficulté	Icon			12-14	12-14	
		Moyen						StreetSmartPlay

Nous sommes une famille

Les joueurs dessinent et discutent de différents concepts et structures d'une "famille".

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Empathie et conscience sociale		
Société						Conscience de soi		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée créative		
		Dessin		Petit espace				
		Discussion de groupe						
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs				De base		6-11	6-11	COMMENT JOUER ?
+5 joueurs		Difficulté	Icon			12-14	12-14	
		Facile				15-17	15-17	StreetSmartPlay

Les nécessités de base de la vie : le détective détenteur de devoirs

Essayez de trouver le plus grand nombre possible de détenteurs de devoirs sur l'affiche !

Code(s) du panneau: SOCIETY C4



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Attention et concentration		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Perception visuelle et auditive		
		Quiz et jeu défi		Petit espace		Pensée critique et réflexion		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Facile		Téléchargements imprimables		18+	18+	

COMMENT JOUER ?

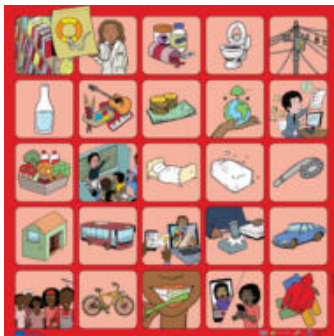


StreetSmartPlay

Besoins de base : Puissance 5

Utilisez l'affiche pour amener les enfants et les jeunes à réfléchir à la manière dont les détenteurs de devoirs sont liés à ces besoins de

Code(s) du panneau: SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Empathie et conscience sociale		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Communication & expression		
Santé		Discussion de groupe		Petit espace		Pensée logique		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Jeu de plateau		De base		6-11	6-11	
		Moyen		Téléchargements imprimables		12-14	12-14	
						15-17	15-17	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Introduction

Le droit à la provision est un droit fondamental pour chaque enfant et couvre à la fois les droits à la survie et au développement. Alors que les droits de survie garantissent à l'enfant l'accès aux nécessités de la vie, les droits de développement se concentrent sur la croissance intellectuelle, sociale et culturelle de l'enfant. Les droits au développement qui peuvent être liés au droit à l'alimentation vont du droit à l'éducation - article 28 - au droit au repos, au jeu, à la culture et aux arts - article 31.

Tous les articles suivants ont un lien avec le développement:



Vous souhaitez travailler sur ce thème avec des enfants et des jeunes ? Ou avec des détenteurs de devoirs ? Vous trouverez dans les pages suivantes une sélection d'activités et de jeux sur ce thème qui pourraient vous être utiles. Chaque jeu est accompagné d'un manuel détaillé et est également disponible sur StreetSmart Play via le code QR.

Structure



AFFICHES - P35



ÉNERGISER - P38



DÉTENEURS DE DEVOIRS - P43

ACTIVITÉS POUR LES JEUNES

Voulez-vous en savoir plus?

Explorez notre programme de formation en ligne "[Le droit à la provision](#)" sur StreetSmart Learn, pour approfondir votre compréhension de ce sujet important. Le droit à la survie et le droit au développement seront expliqués. Vous apprendrez également comment intégrer le droit à la provision dans votre organisation, votre communauté et vos activités. En outre, le programme propose des conseils et des stratégies pour travailler avec les responsables afin de promouvoir le droit à la provision.



StreetSmartLearn

Esprits grandissants, droits grandissants : Explorez le droit au développement

Apprenez-en plus sur les différents droits de l'enfant liés au droit au développement en explorant l'affiche.

Code(s) du panneau: SOCIETY C6



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience de soi		
+5 joueurs		Discussion de groupe		Petit espace				
2 - 4 joueurs								
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
		Facile		Téléchargements imprimables		6-11		
						12-14		
						15-17		
						18+		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Esprits grandissants, droits grandissants : Je n'ai jamais

As-tu déjà ...? Découvrez ce que vous et vos amis avez déjà fait à l'aide de ce jeu de déclaration facile à jouer.

Code(s) du panneau: SOCIETY C6



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience de soi		
2 - 4 joueurs		Jeu de groupe en cercle		Petit espace				
+5 joueurs		Discussion de groupe						
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
		Facile		Téléchargements imprimables		6-11		
						12-14		
						15-17		
						18+		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Esprits grandissants, droits grandissants : Je vois de mon oeil malicieux

Je vois de mon oeil malicieux... quelque chose rond et a les couleurs noir et blanc. Qu'est-ce que c'est? Peux-tu deviner?

Code(s) du panneau: SOCIETY C6



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Perception visuelle et auditive		
2 - 4 joueurs		Discussion de groupe		Petit espace				
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
		Facile		Téléchargements imprimables		6-11	6-11	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Capacités Différentes, Droits Égaux : Exclusion vs inclusion

Discutez ensemble des obstacles et des opportunités d'inclusion souvent rencontrés par les personnes handicapées et déficientes.

Code(s) du panneau: SOCIETY C7



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		5-15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion		
Santé		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
Citoyenneté et droits de l'homme		Discussion de groupe		Petit espace				
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Capacités Différentes, Droits Égaux : Nous sommes tous pareils !

Malgré les différences, nous avons tous quelque chose en commun ! Parlez des différences et des similitudes à l'aide de cet affiche.

Code(s) du panneau: SOCIETY C7



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		5-15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion		
Santé		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
Citoyenneté et droits de l'homme						Discussion de groupe		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs						12-14	12-14	COMMENT JOUER ?
						15-17	15-17	
						18+	18+	

StreetSmartPlay

Capacités Différentes, Droits Égaux : Handicaps et désordres dans la cité des droits

Explorez la Cité des droits du point de vue d'une personne handicapée ou souffrant d'un désordre. Que découvres-tu ?

Code(s) du panneau: SOCIETY C7; SOCIETY C2



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		5-15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion		
Santé		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
Citoyenneté et droits de l'homme						Discussion de groupe		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
						12-14	12-14	COMMENT JOUER ?
						15-17	15-17	
						18+	18+	

StreetSmartPlay

Les Jeux Paralympiques Annuels

Êtes-vous prêt pour les Jeux paralympiques annuels ?

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Mouvement & sport		> 15 minutes		Haute		Conscience corporelle		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
		Jeu de balle		Grand espace		La coopération		
Nombre de joueurs	Icon	Discussion de groupe		Matériel	Icon	Empathie et conscience sociale		
+5 joueurs		Difficulté	Icon	De base		Âge	Icon	
		Facile		Fait maison		6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Le Jeu de la Langue

Les joueurs écrivent des mots d'une catégorie donnée tandis qu'une lettre aléatoire de l'alphabet est choisie. Qui a le plus de points en fin ?

Code(s) du panneau: /



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Langues		5-15 minutes		Calme		Empathie et conscience sociale		
Culture et religion		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience de soi		
Citoyenneté et droits de l'homme		Activité dynamisante		Petit espace		Langue, lecture et écriture		
Nombre de joueurs	Icon	Quiz et jeu défi		Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Difficulté	Icon	De base		6-11	6-11	
		Facile				12-14	12-14	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Danse sur Ma Chanson

Demandez aux joueurs de présenter aux autres une danse ou une chanson spécifique de leur propre culture.

Code(s) du panneau: /



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		> 15 minutes		Moyen		Empathie et conscience sociale		
Citoyenneté et droits de l'homme						Pensée créative		
Culture et religion						Capacité motrice globale		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Jeu de teambuilding		Moyen		6-11		
+5 joueurs		Activité dynamisante				12-14		
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	15-17		
		Facile		De base				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Sac Tactile des Droits

Laissez les joueurs explorer des objets essentiels au développement et à la survie de l'enfant.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		> 15 minutes		Calme		Empathie et conscience sociale		
Identité et émotions						Dextérité		
Citoyenneté et droits de l'homme						Communication & expression		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée logique		
		Discussion de groupe		Moyen				
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Moyen		De base		6-11		
						12-14		
						15-17		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Donnez vie à votre objet !

Créez un objet et donnez-lui vie en lui attribuant des personnages.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		> 15 minutes		Calme		Communication & expression		
Citoyenneté et droits de l'homme						Pensée créative		
						Pensée critique et réflexion		
Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
Dessin		Petit espace		De base		6-11	6-11	
Jeu de rôle								
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon					
2 - 4 joueurs		Moyen						

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Bulles de Texte

Les enfants analysent les images et donnent des bulles aux personnages. Des stéréotypes apparaissent-ils ?

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Dextérité		
Art & bricolage						Communication & expression		
Identité et émotions						Perception visuelle et auditive		
						Pensée critique et réflexion		
Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
Dessin		Petit espace		De base		6-11	6-11	
Artisanat & construction						12-14	12-14	
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon					
2 - 4 joueurs		Moyen						

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

L'éducation pour tous ?

Dans ce jeu, les joueurs devront trouver et associer des cartes tout en réfléchissant aux disparités en matière d'éducation.

Code(s) du panneau: /



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calm		Communication & expression		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
		Jeu de cartes		Petit espace		Perception visuelle et auditive		
		Discussion de groupe				Mémoire		
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs				De base		12-14	12-14	
		Difficulté	Icon	Téléchargements imprimables		15-17	15-17	
		Moyen				18+	18+	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Le Grand Échange

Pouvez-vous deviner quelle caractéristique vient de qui ?

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		5-15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
		Jeu de rôle		Moyen		Pensée créative		
						Perception visuelle et auditive		
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs				De base		6-11	6-11	
		Difficulté	Icon					
		Facile						

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Visite du Geste

Apprenez à connaître tout le monde par des gestes.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		> 15 minutes		Moyen		Conscience corporelle		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Communication & expression		
		Activité dynamisante		Moyen		Pensée créative		
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
Nombre de joueurs	Icon	Facile		Aucun		6-11	6-11	COMMENT JOUER ?
+5 joueurs						12-14	12-14	
						15-17	15-17	StreetSmartPlay

Dis salut!

Savez-vous que dans chaque pays, les gens disent "Salut" de différentes manières ?

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Culture et religion		> 15 minutes		Calme		Communication & expression		
Langues		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Langue, lecture et écriture		
Citoyenneté et droits de l'homme		Jeu de groupe en cercle		Moyen		Compétences relationnelles		
		Discussion de groupe				Empathie et conscience sociale		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Facile		Aucun		0-5	0-5	COMMENT JOUER ?
						6-11	6-11	
								StreetSmartPlay

Esprits grandissants, droits grandissants : D'accord ou pas d'accord ?

Les joueurs sont-ils d'accord ou pas d'accord sur les déclarations relatives à leurs droits au développement ?

Code(s) du panneau: SOCIETY C6



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Moyen		Pensée critique et réflexion		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Résolution de problèmes et prise de décision		
		Discussion de groupe		Moyen		Conscience de soi		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Facile		Téléchargements imprimables		6-11	6-11	COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Capacités Différentes, Droits Égaux : explorer les handicaps et les désordres avec les détenteurs de devoirs

Laisser les détenteurs de devoirs réfléchir à leurs expériences et à l'utilisation des outils dans le contexte des handicaps et des désordres.

Code(s) du panneau: SOCIETY C7; SOCIETY C2



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		5-15 minutes		Calme		Conscience de soi		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
		Discussion de groupe		Petit espace		Empathie et conscience sociale		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		18+	18+	COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

CHAPITRE 4. LE DROIT À LA PROTECTION

Introduction

Chaque jeune mérite de se sentir en sécurité en grandissant et en se développant. En raison de leur développement physique et mental, les enfants sont particulièrement vulnérables, c'est pourquoi il est essentiel de donner la priorité à leur protection. Tragiquement, trop d'enfants sont encore confrontés à la violence, à l'exploitation et aux abus, qui peuvent avoir des conséquences tout au long de leur vie. En garantissant le droit à la protection, nous pouvons créer un monde où chaque enfant est libre de grandir et de s'épanouir. Il est temps de s'unir et de protéger leurs besoins physiques, psychologiques et cognitifs, afin qu'ils puissent atteindre leur plein potentiel et avoir un impact positif sur notre monde.

Tous les articles suivants comportent un lien vers la protection :



Vous souhaitez travailler sur ce thème avec des enfants et des jeunes ? Ou avec des détenteurs de devoirs ? Vous trouverez dans les pages suivantes une sélection d'activités et de jeux sur ce thème qui pourraient vous être utiles. Chaque jeu est accompagné d'un manuel détaillé et est également disponible sur StreetSmart Play via le code QR.

Structure



AFFICHES - P46



ÉNERGISER - P49



DÉTENEURS DE DEVOIRS - P54

ACTIVITÉS POUR LES JEUNES

Voulez-vous en savoir plus?

Notre programme de formation en ligne, "[Le droit à la protection](#)" sur StreetSmart Learn, comprend une introduction complète au droit à la protection. Vous découvrirez les droits de l'enfant spécifiques qui relèvent du droit à la protection et acquerez des compétences pratiques pour travailler avec les enfants et les jeunes sur ce sujet au sein de votre organisation, de votre communauté, et vous serez inspirés par les activités et les jeux que nous proposons. En outre, nous vous proposons des conseils et des astuces pour collaborer avec les détenteurs de devoirs afin de faire respecter le droit à la protection et de promouvoir le bien-être de tous les enfants.

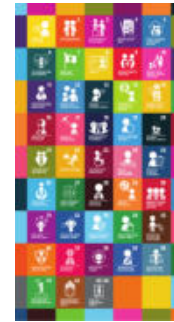
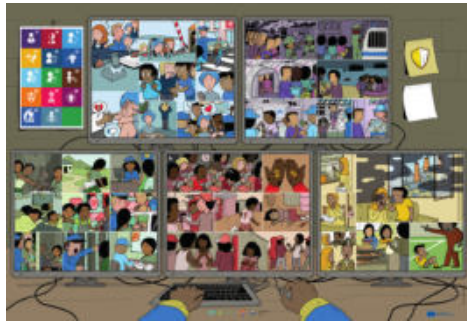


StreetSmartLearn

Attrape-caméras : Explorez le droit à la protection

Découvrez les différents droits de l'enfant liés au droit à la protection en explorant l'affiche.

Code(s) du panneau: SOCIETY C8; SOCIETY C1

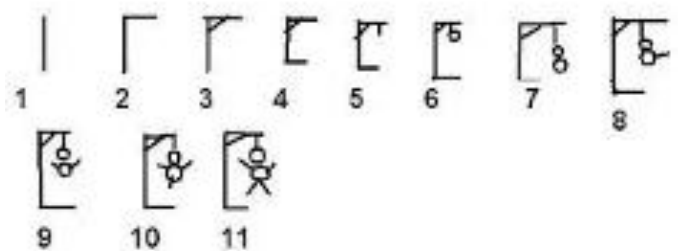


Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Communication & expression		
Santé						Pensée logique		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
		Discussion de groupe		Petit espace		Conscience de soi		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		12-14		COMMENT JOUER ?
+5 joueurs						15-17		
								StreetSmartPlay

Attrape-caméras : le pendu

Devinez le mot ... si vous ne le trouvez pas, vous êtes pendu !

Code(s) du panneau: SOCIETY C8



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Langue, lecture et écriture		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Attention et concentration		
		Jeu de plateau		Moyen				
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		6-11		COMMENT JOUER ?
+5 joueurs						12-14		
						15-17		StreetSmartPlay

Attrape-caméras : les héros de la résolution de problèmes

Permettez aux enfants de réfléchir à des solutions possibles en cas de violation de leur droit à la protection, en recourant à des jeux de rôle.

Code(s) du panneau: SOCIETY C8



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		> 15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Citoyenneté et droits de l'homme						Pensée critique et réflexion		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée créative		
		Jeu de rôle		Moyen		Résolution de problèmes et prise de décision		
		Discussion de groupe						
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Difficile		Téléchargements imprimables		6-11		6-11
				De base		12-14		12-14

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Le Voyage du Réfugié : Le chemin de la vie

Découvrez le chemin de la vie d'un réfugié avec ce jeu de société passionnant et réfléchissez à la chance, à la malchance et aux choix de vie.

Code(s) du panneau: SOCIETY C9



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Pensée créative		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Communication & expression		
		Jeu de plateau		Petit espace		Pensée critique et réflexion		
		Discussion de groupe				Résolution de problèmes et prise de décision		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		6-11		6-11
				De base		12-14		12-14
						15-17		15-17

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Le Voyage du Réfugié : Jarre secrète

Que se passe-t-il ici? Choisissez un mot dans la jarre, trouvez l'objet ou le personnage sur l'affiche et expliquez ce qui se passe.

Code(s) du panneau: SOCIETY C9



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Moyen		Communication & expression		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
		Jeu de rôle		Moyen		Résolution de problèmes et prise de décision		
		Discussion de groupe				Pensée logique		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Facile		Téléchargements imprimables		6-11		
				Fait maison		12-14		
						15-17		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Le Voyage du réfugié : Qui suis-je ?

Qui suis je? Essayez de déterminer quel personnage de l'affiche vous êtes en posant des questions oui/non !

Code(s) du panneau: SOCIETY C9



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Moyen		Communication & expression		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
		Quiz et jeu défi		Petit espace		La coopération		
		Discussion de groupe				Empathie et conscience sociale		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		6-11		
				Fait maison		12-14		
						15-17		

COMMENT JOUER ?

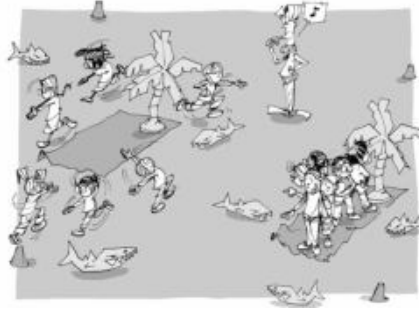


StreetSmartPlay

L'île aux Requins

Les joueurs apprennent le droit à la protection après avoir utilisé leur imagination pour être sur une île aux requins.

Code(s) du panneau: /



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Stratégie et logique		5-15 minutes		Haute		Empathie et conscience sociale		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	La coopération		
		Jeu de teambuilding		Grand espace		Coordination et flexibilité		
		Activité dynamisante		Matériel	Icon	Âge	Icon	COMMENT JOUER ?
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	De base		6-11	6-11	
+5 joueurs		Facile						StreetSmartPlay

Évasion de Prison

Les enfants en détention doivent s'évader de prison sans se faire prendre par les policiers !

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Mouvement & sport		5-15 minutes		Haute		Attention et concentration		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Coordination et flexibilité		
		Jeu de tag		Grand espace		Capacité motrice globale		
		Activité dynamisante		Matériel	Icon	Âge	Icon	COMMENT JOUER ?
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Aucun		6-11	6-11	
+5 joueurs		Facile				12-14	12-14	StreetSmartPlay

Libérez-moi du Sortilège des Sorcières

Les sorcières sont en ville ! Qui vous libérera du sortilège des sorcières ?

Code(s) du panneau: /



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Mouvement & sport		5-15 minutes		Haute		Capacité motrice globale		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Attention et concentration		
		Jeu de tag		Moyen		Coordination et flexibilité		
		Activité dynamisante		Matériel	Icon	Âge	Icon	
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Aucun		0-5	0-5	
+5 joueurs		Facile				6-11	6-11	
						12-14	12-14	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Trouvons Notre Protecteur

Retrouvez votre protecteur les yeux bandés en suivant sa voix, mais attention au voleur !

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Moyen		Conscience corporelle		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Perception visuelle et auditive		
		Jeu de tag		Grand espace		Attention et concentration		
		Activité dynamisante		Matériel	Icon	Âge	Icon	
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	De base		0-5	0-5	
+5 joueurs		Facile				6-11	6-11	
						12-14	12-14	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Protecteurs et ennemis

Les joueurs sont divisés entre les "droites", les "protecteurs" et les "ennemis". Les protecteurs tentent de défendre les droites contre les ennemis.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Moyen		Communication & expression		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
		Jeu de rôle		Moyen				
		Discussion de groupe						
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	COMMENT JOUER ?
+5 joueurs		Difficile		De base		15-17	15-17	
						18+	18+	StreetSmartPlay

Lune et Terre

Vous avez le droit de maintenir un espace personnel et de décider si vous autorisez quelqu'un à s'approcher de vous ou si vous gardez une distance.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		5-15 minutes		Moyen		Conscience corporelle		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Compétences relationnelles		
		Activité dynamisante		Moyen		Empathie et conscience sociale		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	COMMENT JOUER ?
+5 joueurs		Facile		Aucun		6-11	6-11	
						12-14	12-14	StreetSmartPlay
						15-17	15-17	

Clin d'oeil

Deux joueurs se placent en cercle, l'un d'entre eux essayant d'attraper son partenaire en lui faisant un clin d'oeil.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		5-15 minutes		Haute		Force et endurance		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Compétences relationnelles		
		Jeu de groupe en cercle		Moyen		Conscience corporelle		
		Discussion de groupe		Matériel	Icon	Empathie et conscience sociale		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Aucun		Âge	Icon	
+5 joueurs		Facile				6-11	6-11	
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

L'histoire d'Ashique

Découvrez l'histoire d'Ashique, un enfant travailleur, et discutez ensemble de ce qui peut être fait pour améliorer la situation d'Ashique !

Code(s) du panneau: /



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Communication & expression		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
Travail, affaires & entrepreneuriat		Discussion de groupe		Petit espace		Empathie et conscience sociale		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Moyen		De base		12-14	12-14	
				Téléchargements imprimables		15-17	15-17	
						18+	18+	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Scènes d'intimidation

Les enfants discutent des intimidations et montrent comment ils réagiraient à différentes scènes d'intimidation.

Code(s) du panneau: /



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		> 15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Citoyenneté et droits de l'homme						Pensée critique et réflexion		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience de soi		
		Discussion de groupe		Moyen				
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Difficulté	Icon	De base		6-11		
		Moyen		Téléchargements imprimables		12-14		
						15-17		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Ma Vie N'Est Pas Un Spectacle !

Sensibiliser les joueurs à l'utilisation abusive des technologies de l'information et de la communication en général, et à la cyberintimidation.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Technologie numérique		> 15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Identité et émotions						Pensée critique et réflexion		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience de soi		
		Discussion de groupe		Moyen				
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Difficulté	Icon	De base		12-14		
		Moyen		Téléchargements imprimables		15-17		
						18+		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Attrape-caméras : Comment les détenteurs de devoirs protègent-ils vos droits ?

Laissez les dés définir votre personnage et racontez son histoire : comment se sent-il dans cette situation ?

Code(s) du panneau: SOCIETY C8



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		> 15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
		Discussion de groupe		Petit espace		Conscience de soi		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	COMMENT JOUER ?
+5 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		6-11		
				Fait maison		12-14		StreetSmartPlay

Attrape-caméras : Lancer une discussion

Utilisez l'affiche « Attrape-caméras » pour entamer une conversation/discussion avec les détenteurs de devoirs sur le droit de protection.

Code(s) du panneau: SOCIETY C8



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		> 15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Perception visuelle et auditive		
		Discussion de groupe		Petit espace		Empathie et conscience sociale		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	COMMENT JOUER ?
+5 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		18+		
				Fait maison				StreetSmartPlay

CHAPITRE 5. LE DROIT À LA PARTICIPATION

Introduction

La participation est une pierre angulaire de la Convention relative aux droits de l'enfant, l'article 12 garantissant spécifiquement le droit de l'enfant à être entendu. Plusieurs autres articles de la CDE, notamment les articles 13 à 17, sont étroitement liés à l'article 12 et contribuent à définir la participation effective des enfants. Ces articles couvrent une série de droits de l'homme, tels que le droit à la liberté d'expression, de pensée, de conscience, de religion, d'association, la protection de la vie privée et l'accès à l'information. Ensemble, ils forment un cadre pour la participation des enfants, essentielle à leur développement personnel et à leur autonomisation. En participant aux processus de décision et aux activités, les enfants peuvent acquérir des connaissances et des compétences utiles dans la vie courante et prendre des mesures pour prévenir et combattre les abus et l'exploitation.

Tous les articles suivants ont un lien avec la participation :



Vous souhaitez travailler sur ce thème avec des enfants et des jeunes ? Ou avec des détenteurs de devoirs ? Vous trouverez dans les pages suivantes une sélection d'activités et de jeux sur ce thème qui pourraient vous être utiles. Chaque jeu est accompagné d'un manuel détaillé et est également disponible sur StreetSmart Play via le code QR.

Structure



AFFICHES - P57



ÉNERGISER - P60



DÉTENTEURS DE DEVOIRS - P65

ACTIVÉS POUR LES JEUNES

Voulez-vous en savoir plus?

Dans notre programme de formation en ligne, "[Le droit à la participation sur StreetSmart Learn](#)", vous comprendrez mieux les droits spécifiques des enfants qui sont englobés dans le droit à la participation et vous apprendrez des stratégies pratiques pour travailler avec les enfants et les jeunes sur cette question importante au sein de votre organisation, de votre communauté, et vous serez inspirés par les activités et les jeux que nous proposons. En outre, nous vous fournirons des conseils et des astuces utiles pour vous engager efficacement avec les détenteurs de devoirs autour du droit à la participation, afin que vous puissiez vous assurer que les voix des enfants sont entendues et valorisées dans tous les contextes pertinents.

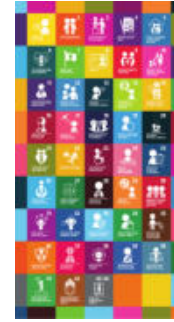


StreetSmartLearn

Le Parlement des Jeunes : Explorez le droit à la participation

En savoir plus sur les différents droits de l'enfant liés au droit à la participation en explorant le parlement des jeunes.

Code(s) du panneau: SOCIETY C10; SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée créative		
+5 joueurs		Discussion de groupe		Petit espace		Âge	Icon	
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	6-11	6-11	
		Facile		Téléchargements imprimables		12-14	12-14	
						15-17	15-17	
								COMMENT JOUER ?
								StreetSmartPlay

Le Parlement des Jeunes : Dérangez le messenger

Explorez le droit à la participation en transmettant votre message aux destinataires tout en réfléchissant aux violations qui ont eu lieu.

Code(s) du panneau: SOCIETY C10

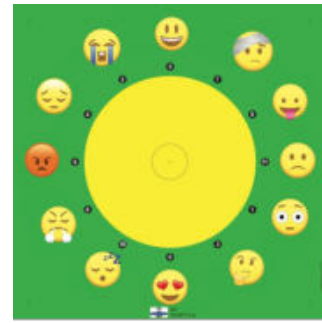


Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Communication et médias		5-15 minutes		Calme		Attention et concentration		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	La coopération		
Nombre de joueurs	Icon	Quiz et jeu défi		Moyen		Âge	Icon	
+5 joueurs		Discussion de groupe		Matériel	Icon	6-11	6-11	
		Difficulté	Icon	Téléchargements imprimables		12-14	12-14	
		Moyen				15-17	15-17	
								COMMENT JOUER ?
								StreetSmartPlay

Le Parlement des Jeunes : Découvrez les émotions au parlement des jeunes

Cherchez différentes émotions au parlement des jeunes. Comment se sentent les personnages ? Comment sentiriez-vous dans une situation similaire ?

Code(s) du panneau: SOCIETY C10



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur	
Identité et émotions		5-15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion			
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale			
Citoyenneté et droits de l'homme						Discussion de groupe		Petit espace	
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon		
						1 joueur			Moyen
2 - 4 joueurs						12-14	12-14		15-17

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Débattons ! : Retrouvez le détail dans le disque

Cherchez les détails des dessins dans le disque, mais attention : faites attention aux détails !

Code(s) du panneau: SOCIETY C11



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur	
Identité et émotions		5-15 minutes		Calme		Attention et concentration			
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée logique			
						Jeu auto-correcteur		Petit espace	
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon		
						1 joueur			Moyen
						12-14	12-14		15-17

COMMENT JOUER ?

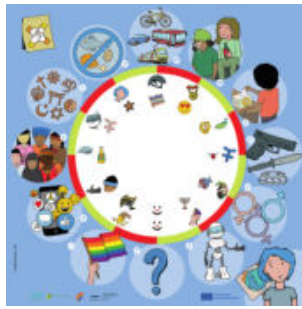


StreetSmartPlay

Débattons ! : l'heure du débat !

Faites tourner le disque de rotation et lancez un débat sur le sujet sur lequel il atterrit. Êtes-vous pour ou contre ?

Code(s) du panneau: SOCIETY C11



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Communication et médias		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée créative		
Citoyenneté et droits de l'homme		Jeu de groupe en cercle		Moyen		Pensée critique et réflexion		
Nombre de joueurs	Icon	Discussion de groupe		Matériel	Icon	Empathie et conscience sociale		
+5 joueurs		Difficulté	Icon	Téléchargements imprimables		Conscience de soi		
		Moyen						

Âge	Icon
12-14	12-14
15-17	15-17

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Débattons ! : Aventure de démonstration de rue

Inventez vos cinq principaux sujets qui valent la peine d'être démontrés dans la rue !

Code(s) du panneau: SOCIETY C11



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Communication et médias		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Identité et émotions		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience de soi		
Citoyenneté et droits de l'homme		Discussion de groupe		Petit espace		Pensée critique et réflexion		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Empathie et conscience sociale		
+5 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables				

Âge	Icon
12-14	12-14
15-17	15-17

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Les outsiders

Laissez les joueurs expérimenter ce que c'est que d'être un outsider.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		5-15 minutes		Calmé		Pensée critique et réflexion		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
Société						Discussion de groupe		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Moyen		Aucun		6-11	6-11	COMMENT JOUER ?
						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

Les garçons ne pleurent pas !

Les joueurs présentent leur sketch sur des déclarations provocantes concernant le genre.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Puberté & sexualité		> 15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Identité et émotions		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
Citoyenneté et droits de l'homme						Jeu de rôle		
		Discussion de groupe				Conscience de soi		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Moyen		De base		6-11	6-11	COMMENT JOUER ?
						12-14	12-14	

Baromètre vocal

Mesurez la portée de votre message en utilisant ce baromètre physique.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Moyen		Conscience de soi		
Communication et médias		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience corporelle		
		Activité dynamisante		Grand espace		Communication & expression		
		Jeu de teambuilding						
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Facile		Aucun		6-11		COMMENT JOUER ?
						12-14		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Où en êtes-vous ?

Dans cette activité de discussion, les gens défendent littéralement leurs opinions.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
		Discussion de groupe		Moyen		Empathie et conscience sociale		
						Conscience de soi		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Moyen		De base		12-14		COMMENT JOUER ?
						15-17		
						18+		StreetSmartPlay

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Fleur d'identité

En créant une fleur d'identité et en la partageant avec d'autres, les joueurs peuvent mieux se connaître.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		> 15 minutes		Calme		Empathie et conscience sociale		
Citoyenneté et droits de l'homme						Dextérité		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée créative		
		Dessin		Petit espace		Pensée critique et réflexion		
		Artisanat & construction				Conscience de soi		
				Matériel	Icon			
Nombre de joueurs	Icon			De base		Âge	Icon	
2 - 4 joueurs						6-11	6-11	
+5 joueurs		Difficulté	Icon			12-14	12-14	
		Moyen						

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Briser le cercle

Souligner la facilité et la subtilité de l'exclusion. Faire prendre conscience au groupe de son propre rôle et de ses responsabilités.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		> 15 minutes		Moyen		Conscience corporelle		
Citoyenneté et droits de l'homme						Pensée critique et réflexion		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
		Jeu de groupe en cercle		Moyen		Conscience de soi		
		Discussion de groupe						
				Matériel	Icon			
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	De base		Âge	Icon	
+5 joueurs		Moyen				12-14	12-14	
						15-17	15-17	
						18+	18+	

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Qui doit décider ?

Les joueurs s'engagent dans une activité où ils indiquent leur position sur qui doit prendre les décisions dans différents scénarios.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		> 15 minutes		Calme		Empathie et conscience sociale		
Citoyenneté et droits de l'homme						Communication & expression		
						Compétences relationnelles		
						Conscience de soi		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Discussion de groupe		Moyen		6-11		
						12-14		
Difficulté	Icon	Matériel	Icon					
Moyen		De base						

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Marche Puissante

Nous sommes tous égaux, mais certains sont plus égaux que d'autres.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		> 15 minutes		Calme		Conscience de soi		
Citoyenneté et droits de l'homme						Communication & expression		
Société						Empathie et conscience sociale		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Discussion de groupe		Moyen		6-11		
						12-14		
						15-17		
						18+		
Difficulté	Icon	Matériel	Icon					
Moyen		De base						

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Le Grand Vent Souffle

Un dynamisant pour un groupe pour apprendre à se connaître de manière ludique et ludique.

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Moyen		Communication & expression		
Identité et émotions						Conscience de soi		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
		Jeu de groupe en cercle		Grand espace		Capacité motrice globale		
		Activité dynamisante						
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Facile		Aucun		6-11		
						12-14		
						15-17		
						18+		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Un Petit Ami

Jouez à cet énergisant amusant et essayez ensemble de "sauver" nos petits amis !

Code(s) du panneau: /

Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Moyen		Pensée créative		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	La coopération		
		Activité dynamisante		Moyen		Conscience de soi		
		Jeu de groupe en cercle				Capacité motrice globale		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Facile		Aucun		0-5		
						6-11		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Le Parlement des Jeunes : Explorez les droits de participation dans différentes situations

Amenez les enfants à réfléchir à des situations spécifiques dans lesquelles leur droit à la participation peut s'épanouir.

Code(s) du panneau: SOCIETY C10



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Identité et émotions		5-15 minutes		Calme		Autogestion et orientation future		
Société		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience de soi		
Citoyenneté et droits de l'homme						Discussion de groupe		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
1 joueur		Facile		Téléchargements imprimables		6-11	6-11	
2 - 4 joueurs						12-14	12-14	
						15-17	15-17	

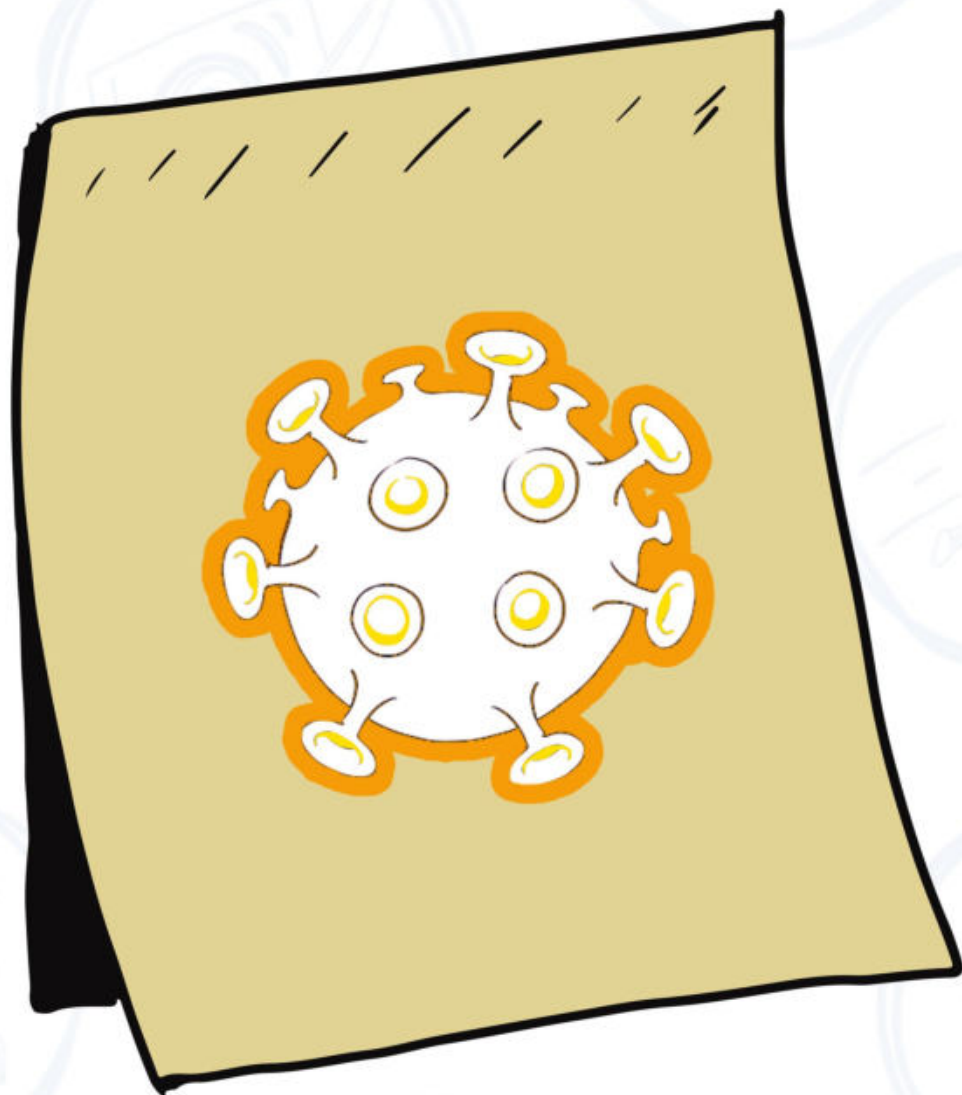
Le Parlement des Jeunes : Influence des détenteurs de devoirs sur le droit à la participation

Utilisez l'affiche comme source d'inspiration dans une discussion sur l'influence des détenteurs de devoirs sur le droit à la participation.

Code(s) du panneau: SOCIETY C10



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		> 15 minutes		Calme		Autogestion et orientation future		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience de soi		
						Discussion de groupe		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Facile		Téléchargements imprimables		18+	18+	



**CHAPITRE BONUS :
RÉPONSE À LA PANDÉMIE**

Introduction

La pandémie de COVID-19 a eu un impact majeur sur les droits de l'enfant, en particulier dans les domaines de l'éducation, du jeu, du développement, de la santé et de la sécurité alimentaire. Malgré la fermeture des écoles et de secteurs clés pour lutter contre la pandémie, certains enfants ont pu passer plus de temps avec leur famille, tandis que d'autres sont devenus plus vulnérables aux abus et à l'exploitation. La pandémie a mis en évidence l'importance d'impliquer les enfants dans les décisions qui affectent leur vie. Il est essentiel de donner la priorité à leurs droits pendant et après une pandémie en les impliquant dans la prise de décision afin que leurs besoins soient satisfaits et leurs droits protégés.

Une pandémie peut avoir un impact sur tous les droits de l'enfant :



Vous souhaitez travailler sur ce thème avec des enfants et des jeunes ? Ou avec des détenteurs de devoirs ? Vous trouverez dans les pages suivantes une sélection d'activités et de jeux sur ce thème qui pourraient vous être utiles. Chaque jeu est accompagné d'un manuel détaillé et est également disponible sur StreetSmart Play via le code QR.

Structure



Voulez-vous en savoir plus?

La pandémie de COVID-19 a touché les populations à des degrés divers, et les lockdowns et restrictions qui ont suivi ont mis en évidence des inégalités préexistantes et entraîné des violations des droits de l'enfant. Le programme "[Travailler sur les droits de l'enfant pendant et après une pandémie](#)" vise à attirer l'attention sur l'impact de la pandémie et présente trois lignes directrices pour aborder les droits de l'enfant. Outre ces lignes directrices, le programme présente également des stratégies pour travailler avec les responsables afin de protéger les droits des enfants et des jeunes en situation de vulnérabilité pendant une pandémie.



Esprits grandissants, droits grandissants : l'impact de la COVID-19

Comment la pandémie de COVID-19 affecte-t-elle votre droit à la provision ?

Code(s) du panneau: SOCIETY C6; SOCIETY B9



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		5-15 minutes		Calme		Pensée critique et réflexion		
Citoyenneté et droits de l'homme						Adaptation sociale		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Empathie et conscience sociale		
		Discussion de groupe		Petit espace		Conscience de soi		
		Jeu de plateau						
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs				Téléchargements imprimables		6-11	6-11	COMMENT JOUER ?
		Difficulté	Icon	De base		12-14	12-14	
		Moyen						StreetSmartPlay

Attrape-caméras : l'impact de la COVID-19

Comment la pandémie de COVID-19 affecte-t-elle le droit à la protection ?

Code(s) du panneau: SOCIETY C8



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		5-15 minutes		Calme		Empathie et conscience sociale		
Citoyenneté et droits de l'homme						Conscience de soi		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
		Discussion de groupe		Petit espace				
Nombre de joueurs	Icon			Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs				Téléchargements imprimables		6-11	6-11	COMMENT JOUER ?
		Difficulté	Icon			12-14	12-14	
		Moyen				15-17	15-17	StreetSmartPlay

Le Parlement des Jeunes : l'impact de la COVID-19

Comment la pandémie de COVID-19 affecte-t-elle votre droit de participer ?

Code(s) du panneau: SOCIETY C10



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		5-15 minutes		Calme		Adaptation sociale		
Citoyenneté et droits de l'homme						Empathie et conscience sociale		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience de soi		
		Discussion de groupe		Petit espace		Pensée critique et réflexion		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		6-11		
						12-14		
						15-17		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

MATERIEL COVID-19 - Besoins fondamentaux • Impact sur les droits des enfants

Quel est l'impact d'une pandémie sur les droits des enfants?

Code(s) du panneau: SOCIETY C2



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée créative		
		Discussion de groupe		Petit espace		Résolution de problèmes et prise de décision		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		6-11		
						12-14		
						15-17		
						18+		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

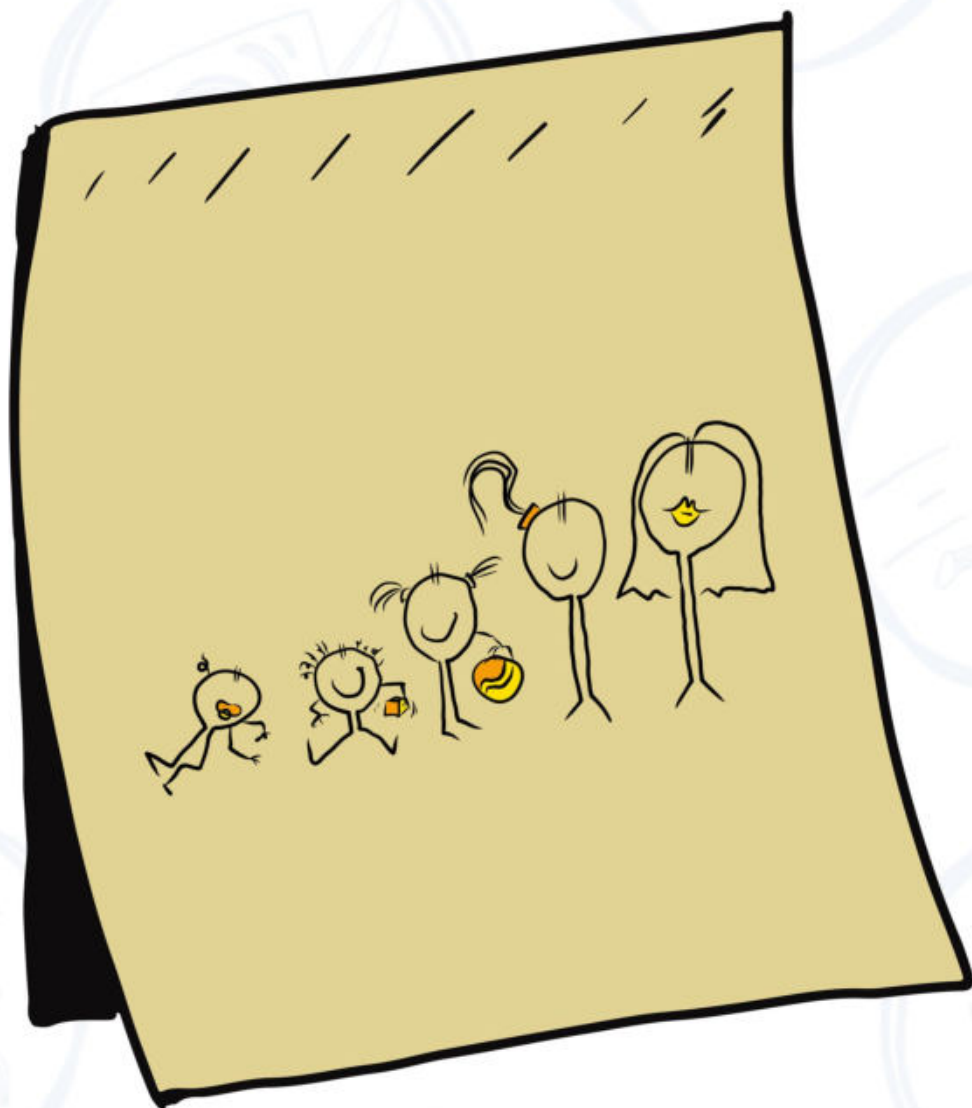
Loi de confinement : Rencontres policières en temps de COVID

Demandez aux joueurs de penser aux rencontres avec la police pendant le verrouillage ou les restrictions pandémiques.

Code(s) du panneau: /



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Société		> 15 minutes		Moyen		Pensée créative		
Citoyenneté et droits de l'homme		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
		Jeu de rôle		Moyen		Empathie et conscience sociale		
		Discussion de groupe				Conscience de soi		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	COMMENT JOUER ?
+5 joueurs		Moyen		De base		12-14	12-14	
						15-17	15-17	StreetSmartPlay



**CHAPITRE BONUS :
PETITE ENFANCE**

Introduction

La petite enfance est un stade de développement critique qui affecte la croissance physique, cognitive et socio-émotionnelle de l'enfant. La Convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant (CNUDE) reconnaît la nécessité de protéger le bien-être des enfants et de promouvoir leur développement. Les articles de la CDE donnent la priorité à la mise en place d'un environnement nourricier, aux possibilités d'apprendre et de jouer, à la liberté de s'exprimer et de participer à la prise de décision. Des activités adaptées à l'âge des enfants et promouvant leurs droits peuvent les aider à devenir des membres responsables de leur communauté. Les animateurs de jeunesse peuvent encourager le développement social et émotionnel des enfants par le biais de jeux, de musique, d'art et de mouvements, tout en promouvant la curiosité et l'esprit critique.

Dans ce chapitre, nous nous concentrons sur une sélection d'articles de la CNUDE qui sont compréhensibles pour les jeunes enfants:



Vous souhaitez travailler sur ce thème avec des enfants et des jeunes ? Ou avec des détenteurs de devoirs ? Vous trouverez dans les pages suivantes une sélection d'activités et de jeux sur ce thème qui pourraient vous être utiles. Chaque jeu est accompagné d'un manuel détaillé et est également disponible sur StreetSmart Play via le code QR.

Structure



Voulez-vous en savoir plus?

Le programme "[Une approche des droits de l'enfant dans la petite enfance](#)" vous présentera le concept de développement de la petite enfance et l'importance d'investir dans ce domaine, ainsi que le cadre des soins nourriciers (NCF). Grâce à des leçons interactives et à des exemples pratiques, vous apprendrez comment appliquer le cadre de soins pour promouvoir les droits de l'enfant et répondre aux besoins de manière ludique. Des stratégies pour travailler avec les détenteurs de devoirs afin de faire progresser les droits de l'enfant sont également explorées. À la fin de ce programme, vous aurez acquis des connaissances et des compétences précieuses pour promouvoir et protéger les droits des jeunes enfants.



Magie des Couleurs avec les Cinq Personnages

Une activité de dessin et de coloriage où les enfants colorient leur personnage préféré de l'affiche !

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Perception visuelle et auditive		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Dextérité		
		Dessin		Petit espace		Pensée créative		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Moyen		De base		0-5		
2 - 4 joueurs				Téléchargements imprimables		6-11		
1 joueur								

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Temps de Théâtre avec les Personnages du 'Tous Les Enfants, Tous Les Droits'

Venez jouer avec les personnages de l'histoire.

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée créative		
		Jeu de rôle		Petit espace				
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		0-5		
				Fait maison		6-11		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Chasse aux droits

Essayez de trouver tous les différents droits de l'enfant aussi vite que possible.

Code(s) du panneau: SOCIETY C1



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
						Perception visuelle et auditive		
Type de jeu	Icon	Espace	Icon					
Discussion de groupe		Petit espace						
Chasse au trésor								
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	COMMENT JOUER ?
2 - 4 joueurs		Moyen		Téléchargements imprimables		0-5		
						6-11		StreetSmartPlay

Construire une cité

Construisez votre propre cité.

Code(s) du panneau: SOCIETY C2



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Pensée logique		
						Orientation spatiale		
Type de jeu	Icon	Espace	Icon					
Artisanat & construction		Moyen						
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	COMMENT JOUER ?
2 - 4 joueurs		Moyen		De base		0-5		
1 joueur				Téléchargements imprimables		6-11		StreetSmartPlay

Marelle de stade de vie

Hop, tu vas au sommet !

Code(s) du panneau: SOCIETY C6



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Moyen		Capacité motrice globale		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Coordination et flexibilité		
		Activité dynamisante		Petit espace				
Nombre de joueurs	Icon					Âge	Icon	
1 joueur						0-5		
2 - 4 joueurs		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	6-11		
+5 joueurs		Moyen		De base				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Course aux ressources

Une activité de groupe où les enfants font la course pour collecter des objets pour leur zone désignée tout en évitant un tagger au milieu.

Code(s) du panneau: SOCIETY C6



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Haute		Orientation spatiale		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Capacité motrice globale		
		Jeu de tag		Grand espace		La coopération		
Nombre de joueurs	Icon					Âge	Icon	
+5 joueurs		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	0-5		
		Moyen		De base		6-11		

COMMENT JOUER ?

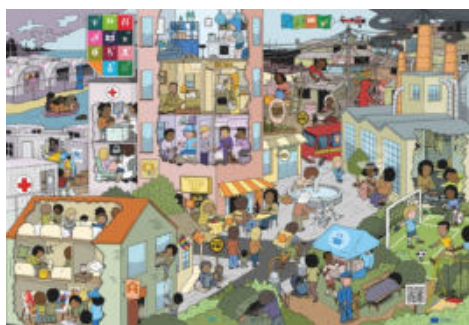


StreetSmartPlay

Mains Secourables

Créez des mains colorées qui vous aident à survivre !

Code(s) du panneau: SOCIETY C4



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Pensée critique et réflexion		
		Dessin		Petit espace		Pensée créative		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
+5 joueurs		Artisanat & construction		Téléchargements imprimables		0-5		
2 - 4 joueurs		Moyen				6-11		
1 joueur								

COMMENT JOUER ?

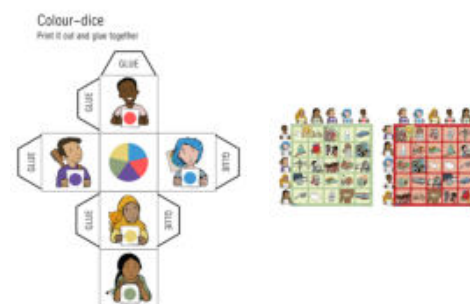
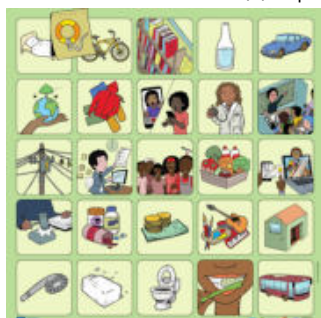
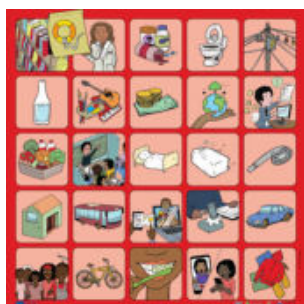


StreetSmartPlay

Bingo des Couleurs

Améliorez vos capacités cognitives en faisant correspondre les couleurs et les chiffres pour trouver la bonne image.

Code(s) du panneau: SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Attention et concentration		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Orientation spatiale		
		Jeu de plateau		Petit espace		Pensée logique		
Nombre de joueurs	Icon	Difficulté	Icon	Matériel	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Difficile		Téléchargements imprimables		0-5		
				Fait maison		6-11		

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Détective des Besoins de Base

Devenez un véritable détective et devinez les besoins de base qui manquent, un jeu qui favorise l'esprit critique.

Code(s) du panneau: SOCIETY C5a; SOCIETY C5b



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Langue, lecture et écriture		
		Jeu de groupe en cercle		Petit espace		Pensée logique		
Nombre de joueurs	Icon					Âge	Icon	
2 - 4 joueurs						0-5		
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	6-11		
		Moyen		Téléchargements imprimables				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Esquisse de Caméra de Sécurité

Laissez libre cours à votre créativité et dessinez votre propre scène !

Code(s) du panneau: SOCIETY C8



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Conscience de soi		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Dextérité		
		Dessin		Petit espace		Communication & expression		
Nombre de joueurs	Icon					Âge	Icon	
+5 joueurs						0-5		
2 - 4 joueurs						6-11		
1 joueur		Difficulté	Icon	Matériel	Icon			
		Moyen		De base				
				Téléchargements imprimables				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

La Patrouille de Garde

Trouvez les objets sélectionnés à partir des images de surveillance aussi rapidement que possible.

Code(s) du panneau: SOCIETY C8



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Pensée logique		
						Perception visuelle et auditive		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon			
2 - 4 joueurs		Chasse au trésor		Petit espace		Âge	Icon	
						0-5	<i>0-5</i>	
						6-11	<i>6-11</i>	
Difficulté	Icon			Matériel	Icon			
Moyen				De base				
				Téléchargements imprimables				
				De base				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Activistes des Droits Créatifs

Faites entendre votre voix et défendez vos droits en faisant preuve de créativité !

Code(s) du panneau: SOCIETY C10



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Empathie et conscience sociale		
						Pensée créative		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon			
1 joueur		Artisanat & construction		Petit espace		Âge	Icon	
2 - 4 joueurs						0-5	<i>0-5</i>	
+5 joueurs						6-11	<i>6-11</i>	
Difficulté	Icon			Matériel	Icon			
Facile				Téléchargements imprimables				
				De base				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Eco Groove

Laissez les enfants libérer le musicien qui sommeille en eux en créant leurs propres instruments à l'aide de matériaux réutilisables.

Code(s) du panneau: SOCIETY C10



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		> 15 minutes		Calme		Communication & expression		
Musique						Pensée créative		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Âge	Icon	
1 joueur		Artisanat & construction		Moyen		0-5		
2 - 4 joueurs						6-11		
+5 joueurs								
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon			
		Moyen		De base				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Tourne et Partage

Faites tourner la roue et apprenez à mieux connaître vos amis en partageant ce jeu amusant et interactif !

Code(s) du panneau: SOCIETY C11



Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
Nombre de joueurs	Icon	Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Âge	Icon	
2 - 4 joueurs		Discussion de groupe		Petit espace		0-5		
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	6-11		
		Facile		Téléchargements imprimables				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay

Défilé du Parlement

Rejoignez le défilé et dites ce que vous pensez ! Marchez avec vos amis, faites tourner la roue pour décider du sujet et formez un parlement.

Code(s) du panneau: SOCIETY C11

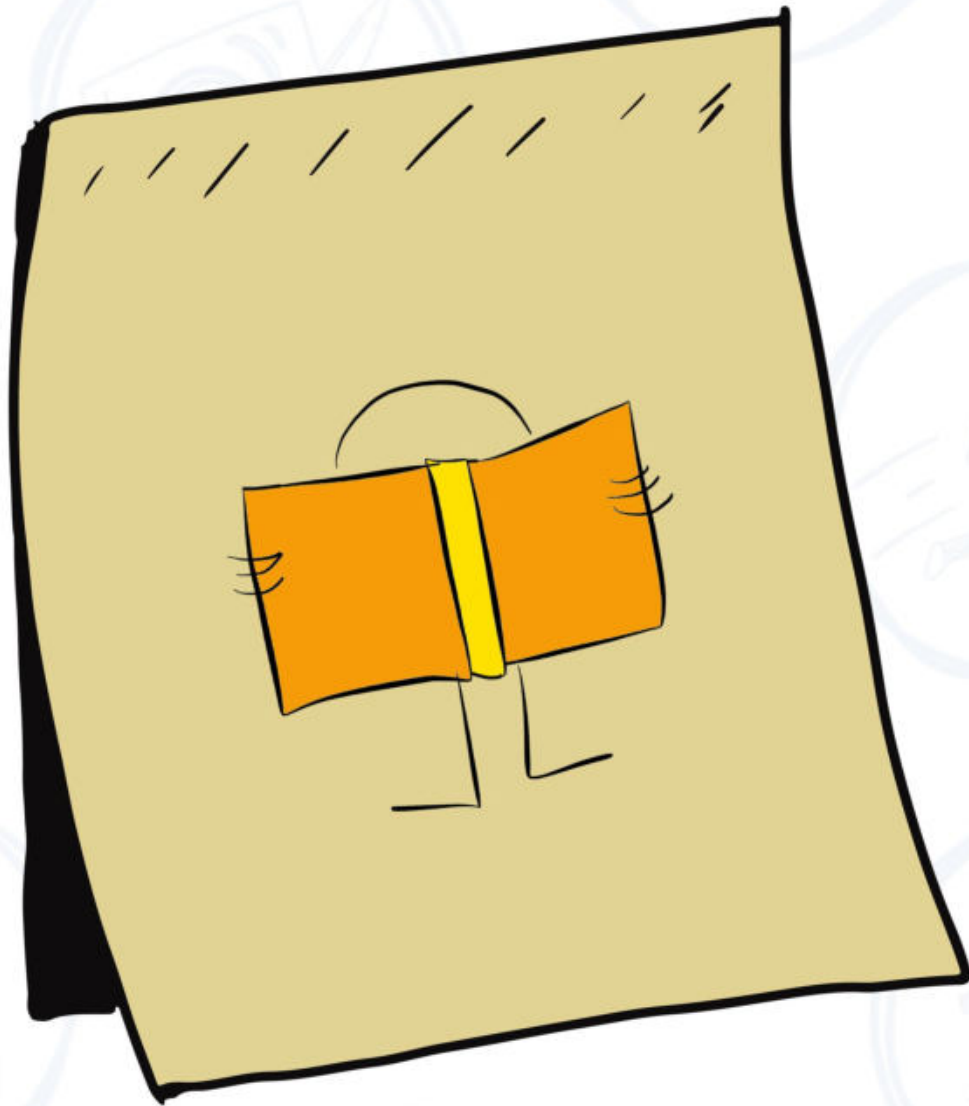


Thème(s)	Icon	Durée	Icon	Intensité	Icon	Compétences	Icon	Createur
Citoyenneté et droits de l'homme		5-15 minutes		Calme		Communication & expression		
		Type de jeu	Icon	Espace	Icon	Conscience de soi		
		Discussion de groupe		Moyen				
Nombre de joueurs	Icon					Âge	Icon	
+5 joueurs						0-5	0-5	
		Difficulté	Icon	Matériel	Icon	6-11	6-11	
		Facile		Téléchargements imprimables				

COMMENT JOUER ?



StreetSmartPlay



ANNEXE



L'histoire d'Anna

Anna: C'est le premier épisode de la série de podcasts "Wake Up and ACT !", un podcast destiné à sensibiliser le public à différents sujets de société". Aujourd'hui, nous allons parler du changement climatique. Notre terre se meurt, l'avez-vous remarqué ? Il n'y a pas de planète B, donc je pense que nous devons agir pour sauver celle-ci, les gars...

Pffff, j'ai oublié de me présenter d'abord... ok c'est nouveau pour moi, mais je vais le faire. Prenons d'abord quelques notes. Hé, c'est Anna, et je vais partager quelques trucs sur ma vie afin de rassembler du matériel pour les épisodes de mon podcast. Commençons par le début. Notes sur les droits des enfants dans la prise de décision. J'ai 14 ans et je vis actuellement avec mon père et ma petite sœur dans un très bel appartement. Maintenant, vous vous demandez peut-être où est ma mère. Eh bien, mes parents se sont séparés et le juge a décidé que nous devons rester avec notre père. Nous ne pouvons voir notre mère que le week-end.

Moi et ma sœur n'avons rien eu à dire dans cette décision. Le juge ne nous a jamais demandé notre avis et c'est pas cool ça! Au début, maman nous rendait visite tous les week-ends, mais au fil des ans, c'est devenu une visite tous les deux week-ends, puis une tous les mois et enfin... aucune. Je me demande pourquoi... Les enfants ne devraient-ils pas avoir le droit de voir leurs parents quand ils le veulent? Nous devrions avoir une voix dans des affaires aussi sérieuses qui affectent nos vies.

Episode deux ; Notes sur l'intimidation et les dangers des médias sociaux. J'ai été victime d'intimidation récemment, mais je pense que je dois d'abord parler de Mina pour expliquer cela.

Maintenant, vous vous demandez probablement qui elle est. Eh bien... Mina est tout simplement la meilleure ! C'est une fille très spéciale de ma classe ! Après l'école, elle vend de délicieux biscuits au marché. J'adore passer du temps avec elle, elle est tellement cool. Récemment, j'ai commencé à réaliser que j'avais des sentiments pour elle. Chaque fois que je la vois, j'ai des papillons dans le ventre. Je sais que j'aurais dû lui parler et lui exprimer mes sentiments. Mais je ne savais pas si c'était le bon moment, ... et si elle me rejetait ? J'avais peur et j'ai décidé d'en parler d'abord à une amie de ma classe. Elle pourrait peut-être me conseiller. Mais ce fut un désastre total!!! Elle était indigne de ma confiance. Elle l'a dit à tout le monde dans la classe, et ils ont décidé de me dénoncer publiquement sur TOUS les sites de médias sociaux qu'ils ont ! C'était horrible, tous ces commentaires durs et douloureux. J'étais dévasté. Souvent, les médias sociaux sont vraiment cool. Mais ils peuvent aussi être terribles. Je fais maintenant beaucoup plus attention à qui je peux faire confiance, surtout sur les médias sociaux. Il est important d'être conscient de ce que l'on partage en ligne et des personnes avec lesquelles on interagit.

Heureusement, mon professeur est très cool, elle a parlé aux brutes et les a obligées à assumer les conséquences de leurs actes. N'ayez donc pas peur de parler à quelqu'un si vous vivez la même chose. Il y a toujours un moyen d'obtenir le soutien dont vous avez besoin.

Les dernières notes sur "Soyez qui vous voulez être et aimez qui vous voulez aimer !" Personne ne devrait avoir honte de ce qu'il ou elle est ! Oh, ça va être le message que je vais écrire sur mon panneau de piquetage !

Rashan: Hey, tu viens ?

Anna: J'arrive dans une seconde ! Quelle heure est-il ? Je crois que j'ai perdu la notion du temps... Je dois aller à une marche pour l'égalité des droits et la diversité et ça commence bientôt ! Tu veux venir ?



L'histoire de Priya

Priya: Bonjour, je m'appelle Priya et j'ai 13 ans. Mon père travaille à l'usine et ma mère combine les tâches ménagères avec un emploi dans une boulangerie. Mon père dit toujours que c'est aux femmes de s'occuper du ménage, alors je suis la tradition et je fais tout ce que je peux pour aider ma mère dans ses tâches. Ainsi, je me lève tous les jours à 6h30 du matin pour balayer et nettoyer. Pourquoi si tôt? Eh bien, je vais te raconter l'histoire d'une journée ordinaire de ma vie.

Madre: "Dépêche-toi, petite Priya. Il est presque sept heures moins le quart, tu vas être en retard au travail !"

Priya: Oui, tu as bien entendu. Je travaille aussi. Je travaille quelques jours par semaine dans la boulangerie de mon oncle. Avec ma mère et mon amie Mina. Mon grand rêve est de devenir moi-même boulangère ! Mais pour le moment, il est important que je gagne de l'argent pour aider ma famille. J'ai passé un accord avec mon père. Il m'a promis que si je peux gagner assez d'argent moi-même, il ne me mariera pas. Oh regarde, c'est Draco derrière la fenêtre "Bonjour petit chat, tu as passé une bonne nuit ? Sssht... après le travail, j'essaierai de te laisser entrer pour te faire des câlins."

Draco est mon meilleur ami, ... je peux lui dire tous mes secrets. Il sait même que j'aimerais aller à l'école, comme mon frère. Pfff... Je vais prendre mes vêtements pour le travail. Tu sais... Dans ma culture, il n'est pas courant que les filles aillent à l'école. Mais pourquoi ? Je ne comprends pas ce qu'il y a de mal à aller à l'école ! ? Mon père dit que c'est la tradition, et il trouve important de s'y tenir. Mais laisse-moi te dire un petit secret. Parfois, je demande à mon frère de m'apprendre ce qu'il a appris à l'école. Quand mon père n'est pas là, il me montre ses livres et m'explique les nouvelles choses qu'il a apprises. Au moins, je peux apprendre un peu de lui. Ok, j'ai emballé toutes mes affaires, allons à la boulangerie.

"Bonjour, tonton !"

Dans la boulangerie, mon oncle est le grand chef, il me donne des petites tâches. L'une d'elles est de faire des biscuits. Nous les mettons dans des petits sacs pour le marché. Avec Mina, nous allons les vendre là-bas. Mina est une fille chanceuse. Ses parents l'envoient à l'école. Elle la combine avec son travail ici.

La voilà. C'est l'heure d'aller vendre.

J'aime passer du temps avec Mina au marché. On parle beaucoup de nos rêves, ... d'avoir ma propre boulangerie. Nous inventons toutes sortes de bonbons et de pâtisseries que je pourrais vendre. Des gens de tous le pays se déplaceraient pour venir acheter les délicieux produits de la boulangerie de Priya. Mais pour tenir une boulangerie, je dois apprendre à lire et à compter.

Oh ! L'école est finie, je devrais rentrer rapidement à la maison pour voir si mon frère est déjà rentré. Il pourra peut-être m'apprendre de nouvelles choses.

Oh Draco, j'en ai tellement marre de faire la vaisselle, de balayer le sol et toutes ces tâches stupides. Et où est mon frère maintenant ? On doit faire vite, avant que papa ne rentre. Pfff, je comprends que la tradition est importante, mais je veux vraiment aller à l'école Je pense que c'est injuste !"



L'histoire d'Ibrahim

Bonjour, je suis Ibrahim, entre s'il te plaît, c'est ma nouvelle maison. C'est un peu en désordre mais on y travaille. Je viens d'emménager avec 3 de mes amis. Voici le salon avec une petite cuisine, et nos chambres. C'est petit mais nous aimons cet endroit. Après deux ans dans des camps de réfugiés, nous sommes si heureux d'avoir notre propre endroit, un peu d'intimité, tu vois. Nous avons récemment commencé l'école. Nous reprenons enfin notre vie en main.

Mais je vais plutôt commencer par le début. As-tu déjà entendu une sirène de raid aérien dans une zone de guerre ? Je peux te dire que c'est effrayant. La seule chose à laquelle tu peux penser est de fuir. Tu veux juste t'échapper vers un endroit où tu es en sécurité, échapper au danger de la guerre.

Quelques mois après le début de la guerre, moi et ma famille n'en pouvions plus. Nous avons décidé de fuir. Nous avons emballé quelques affaires de base et avons fui vers une ville près de la frontière. C'était peut-être plus sûr là-bas. Nous voulions attendre la fin de la guerre. J'espérais rentrer chez moi rapidement. Mais nous n'avions pas le choix ; mon père risquait de devoir rejoindre les paramilitaires et ma mère a été emprisonnée deux fois... Quelques jours avant notre départ, mon école a été bombardée. Je suis très inquiet maintenant parce qu'Ahmed, mon meilleur ami, a décidé de rester. Il s'est engagé dans l'armée.

Au début, nous sommes restés dans un camp près de la frontière. C'était un endroit étrange. Une fois que tu y es, tu perds toute notion du temps. Tu dois tout attendre : la nourriture, les papiers, un médecin et ainsi de suite.... Tu dois te protéger du soleil et de la pluie. Je ne pouvais pas aller à l'école et je me sentais malheureux. Mes parents l'ont remarqué et, bien qu'ils attendent toujours là-bas, ils m'ont donné les dernières économies pour que je puisse partir, trouver un meilleur endroit où je pourrais étudier et réaliser mes rêves.

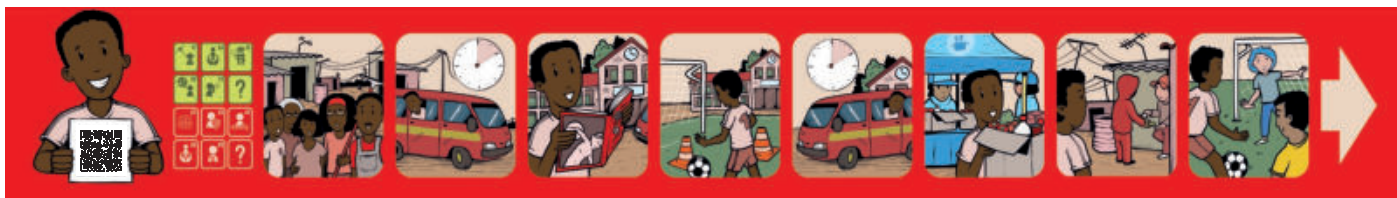
Et c'est là que mon deuxième voyage a commencé. J'ai payé les passeurs avec l'argent que j'avais reçu de mes parents. Avec un groupe de personnes, nous avons traversé des forêts et des montagnes. Parfois à pied ou dans des camions et des taxis. Nous devons vivre dans des entrepôts sans nourriture ni eau. Après être arrivés dans la ville portuaire, on nous a enfermés dans un grand appartement jusqu'à ce qu'on puisse monter sur le bateau.

Sur le bateau, nous étions avec un grand groupe de personnes, ... environ 85 je pense, ... il y avait aussi de jeunes enfants et des bébés qui criaient et pleuraient. Il faisait sombre et froid. J'avais peur mais je devais rester fort. Amir est l'un des amis que j'ai rencontré pendant le voyage. Sa jambe était blessée et il souffrait beaucoup. Mais nous avons fait de notre mieux pour aider tout le monde sur le bateau et les calmer. Il était environ 5 heures du matin lorsque nous sommes arrivés sur la côte. Des gens parlaient une langue que je ne comprenais pas. Ils nous ont donné quelques couvertures et de l'eau, puis ils nous ont conduits quelque part. Une des autres personnes dans le camion m'a dit qu'ils nous emmenaient dans un camp. Un autre ? Encore ? ... Je déteste ça !

Ce camp était composé de containers blancs. Ce n'était pas du tout agréable. Bien que nous voulions partir pour un meilleur endroit, nous ne pouvions pas. Il y avait beaucoup de restrictions dans ce camp. Plus tard, un travailleur social du camp, nous a parlé d'un programme de vie autonome. Nous ne savions pas vraiment ce que c'était, mais elle nous a dit que ce serait mieux que le camp. Avec Amir, j'ai décidé de m'inscrire. C'est ainsi que je suis arrivé ici. Maintenant je vis avec Amir et mes nouveaux amis Ivan et Daniel.

J'apprécie beaucoup leur compagnie. Nous cuisinons ensemble, partageons la nourriture, les dépenses... en fait tout. Nous recevons de l'argent de poche de l'assistante sociale, et nous pouvons sortir jusqu'à 11 heures du soir. Les invités sont autorisés à condition que nous en informions les travailleurs sociaux. Chaque semaine, nous les rencontrons pour parler de nos problèmes et de nos défis. Ils nous aident à remettre notre vie sur les rails. Maintenant, je vais à l'école tous les jours, je joue au football et je prends des cours de guitare. J'envisage d'aller à l'université comme les jeunes du quartier et de devenir enseignant comme ma mère.

C'est une vie différente. Ce n'est pas facile, mais je suis heureux. J'ai encore beaucoup de choses à apprendre mais je fais des progrès. Un jour, j'espère réaliser mes rêves. Je veux retrouver ma famille dans un endroit sûr. Mais en attendant, je dois apprendre à vivre seul et à m'occuper de mon avenir.



L'histoire de Fredrick

Interviewer : Bonjour et bienvenue à nouveau dans notre émission de radio, nous allons continuer avec notre programme " Les jeunes voix du quartier ". Aujourd'hui, nous avons invité Fredrick. Bienvenue Fredrick, ravi de te rencontrer ! Nous aimerions en savoir plus sur toi et sur ce quartier. Peux-tu nous parler de ta vie quotidienne ?

Fredrick : Oui, bien sûr, je peux. Merci de m'avoir invité. Alors, je m'appelle Fredrick et j'ai 14 ans. Je vis avec ma famille dans la maison de ma grand-mère. C'est tout près d'ici, ... juste au coin de la rue. Ma grand-mère est une femme très gentille et forte, mais elle se fait vieille maintenant. Mon père travaille à l'usine et ma mère travaille comme femme de ménage. Elle nettoie les maisons des gens. J'ai une sœur. Elle est plus âgée que moi. Elle est tombée enceinte récemment. C'est une histoire douloureuse. En fait, je n'aime pas en parler. Mais j'essaie de l'aider dans la mesure du possible. Elle a vraiment besoin de notre soutien.

Vous savez ... vivre dans mon quartier, ... ce n'est pas toujours facile. Dans cette zone, nous n'avons même pas d'eau potable et l'école est loin. Il me faut 2 heures de bus pour aller à l'école. Et parfois, le bus ne vient pas. L'enseignant me punit souvent si je suis en retard ou si je ne viens pas. Mais qu'est-ce que je peux faire ? C'est tellement injuste ! L'école est très compliquée.

Interviewer : Mais tu aimes aller à l'école ?

Fredrick : Bien sûr, quand tout va bien, j'aime beaucoup l'école parce que j'apprends beaucoup de choses. A l'école, je joue au foot. J'adore ça. C'est le meilleur. Je suis membre de l'équipe de football, et notre professeur de sport est un type vraiment cool. Vous savez, il nous comprend. Et quand on a un problème, il est toujours prêt à nous aider.

Ooo, et tu sais que je connais tous les vainqueurs de la coupe du monde de 1950 à 2022. Je peux te le dire plus tard, si tu veux. Le football est le plus chouette sport! Un jour, j'espère devenir un joueur de football professionnel.

Interviewer : Ça a l'air cool Frederick. Et quand tu n'es pas à l'école, que fais-tu ?

Fredrick : Après l'école, je vais à la banque alimentaire du quartier pour prendre de la nourriture pour ma famille. Ce sont des gens bien qui nous aident beaucoup. Mais la plupart du temps, je joue au football avec mes amis. Nous avons la chance qu'il y ait beaucoup d'espace pour jouer ici.

Mich: Hey Fredrick viens laaaaa

Fredrick: Ha ha, c'est l'un de mes meilleurs amis, toujours en train de plaisanter. C'est un très bon gardien de but.

Interviewer : Tu es définitivement un amoureux du football. Mais une autre question. Qu'en est-il de la sécurité ? Te sens-tu en sécurité dans ce quartier ?

Fredrick : Eh bien, ... ça dépend. Tu sais, la nuit, c'est assez dangereux. J'aimerais qu'on puisse rester dehors plus longtemps, mais il y a des types qui traînent ici la nuit. Ils font des trucs un peu bizarres. Ils vendent de la drogue. Et parfois, sans raison, ils commencent à nous harceler. Tu vois ce bâtiment là-bas, ... de l'autre côté de la place ? C'est là qu'ils traînent chaque nuit, ... parfois même pendant la journée. Je déteste ça ! Je vais te confier un secret, ils veulent qu'on travaille pour eux. Tu sais... avec leurs trucs bizarres. Vendre... livrer des paquets... T'imagines ? La plupart d'entre eux portent des couteaux et un jour, un de mes amis les a vus mettre des cartons dans la voiture d'un homme armé. Je ne les aime pas du tout, alors je reste à l'écart.

Mich : "Hey Fredrick ! Reviens! On continue!"

Fredrick : De toute façon. Je dois aller marquer quelques buts. A plus !

Interviewer : Merci Fredrick, sois prudent !



À l'intérieur de la Cité des Droits

Maire: Bonjour ! Bienvenue dans la Cité des Droits ! Je m'appelle Mo et je suis le fier maire de cette belle ville. Aujourd'hui, spécialement pour votre visite, je serai votre guide touristique personnel. Je suis sûr que ce sera très excitant. Vous allez adorer notre ville ; nous avons tout ce dont vous pouvez rêver.

Vous êtes prêts ? C'est parti !

Ce bâtiment devant nous est l'hôtel de ville ! Ici, j'ai mon bureau. Les gens viennent ici pour régler toutes sortes de documents, ... quand ils se marient ou pour enregistrer les nouveaux-nés. Vous pouvez reconnaître le bâtiment par le drapeau des droits de l'enfant, celui avec beaucoup de couleurs. Pour nos citoyens, les droits de l'enfant sont très importants. Nous pensons qu'une ville doit prendre soin de tous ses enfants.

Regardez, ici vous voyez le bâtiment des services sociaux, juste derrière l'hôtel de ville. C'est l'endroit où nos travailleurs sociaux aident les enfants et leurs parents. Malheureusement, n'importe qui peut se retrouver dans une mauvaise situation sans savoir quoi faire. Heureusement, nous avons des travailleurs sociaux fantastiques dans la Cité des Droits. Ils écoutent les enfants pour comprendre leurs problèmes. Ensemble, ils discutent des solutions possibles. Lorsqu'ils en trouvent une, l'assistant social accompagne l'enfant jusqu'à ce que le problème soit réglé.

Sur votre gauche, vous voyez des conteneurs. C'est l'endroit où les réfugiés peuvent rester temporairement lorsqu'ils arrivent par la mer et n'ont pas d'endroit où rester. Les travailleurs sociaux notent toutes leurs informations personnelles et cherchent à savoir s'ils peuvent obtenir l'asile ici. L'asile signifie qu'ils obtiennent un document qui prouve qu'ils peuvent rester dans notre ville. Certains d'entre eux sont déjà restés dans un autre camp de réfugiés, juste de l'autre côté de l'eau. Je sais ce que vous pensez. C'est triste de voir les gens vivre dans des tentes là-bas, au moins ici nous avons des containers. Tout ça, c'est le résultat de ces guerres stupides et de la répression des gens dans certains pays du monde. Mais espérons qu'ils trouveront rapidement une solution plus permanente.

Attention, écarter-vous, il est pressé... Si vous regardez de l'autre côté de la rue, vous voyez l'hôpital de la ville. Les gens n'aiment pas venir ici, alors nous faisons de notre mieux pour le rendre aussi confortable que possible. Savez-vous qu'il y a un étage spécialement dédié aux enfants ? Les couloirs sont pleins de couleurs, et même nos médecins et infirmières sont formés pour travailler avec les enfants. Pour remonter le moral des enfants malades, nous avons également une équipe de clowns très drôles. Avez-vous déjà visité un hôpital aussi agréable ?

Continuons notre visite ! Sur votre gauche, vous voyez le poste de police. Le travail de la police est de s'assurer que les citoyens de la Cité des Droits respectent la loi et ne nuisent pas aux autres. Tu peux reconnaître la police à son uniforme bleu foncé avec un chapeau bleu. Lorsque les gens font de mauvaises choses, ils doivent aller en prison. Cependant, c'est notre tâche de nous assurer que même les prisonniers sont traités avec dignité et respect.

Waw, le temps passe vite ! Nous sommes déjà à mi-chemin de notre visite de la ville. Est-ce que tout le monde s'amuse encore ? Nous entrons maintenant dans les bidonvilles de la Cité des Droits. C'est l'un des quartiers les plus pauvres de la ville. Il n'y a pas d'eau courante ni d'électricité. Et pour aller à l'école, les enfants doivent faire un long trajet en bus... En tant que maire, je suis un peu triste à ce sujet. J'essaie d'installer l'eau et l'électricité dans ce quartier, mais c'est un véritable défi car j'ai besoin de l'aide de différentes entreprises privées.

Je suis désolé, je dois parler un peu plus fort maintenant. A côté de ce quartier, il y a une grande usine. Malheureusement, nous n'avons pas encore trouvé de solution pour réduire les émissions de l'usine. Je dois admettre qu'il n'est pas très sain de respirer l'air ici. Je ne peux pas fermer l'usine car dans ce cas, beaucoup d'ouvriers perdraient leur emploi. Je dois trouver une autre solution, mais ne restons pas ici plus longtemps.

Je vais vous guider vers une zone beaucoup plus verte et plus calme de la ville. Sur votre gauche, vous pouvez voir deux bâtiments religieux. Est-ce que vous les reconnaissez ? Oui, tout à fait ! L'un s'appelle une église et appartient aux chrétiens. L'autre, avec la petite tour, est une mosquée. C'est un lieu de prière pour les musulmans. Dans notre ville, il y a des gens de différentes religions. Ils croient en différents Dieux. Nous les respectons tous et nous attendons d'eux qu'ils se respectent aussi. Avez-vous déjà été à l'intérieur d'un de ces bâtiments ? Vous devriez, ils sont très beaux!

En route pour l'un de mes endroits préférés dans la Cité des Droits. Sur votre droite, je vous présente ... la plaine de jeux! Qu'est-ce que vous appréciez dans cette plaine de jeux ? Juste à côté de la balançoire et du toboggan, vous voyez le terrain de football ! Chaque lundi, mercredi et samedi soir, l'équipe de football s'entraîne ici.

Le bâtiment juste derrière le terrain de football est l'école. Les enfants de 3 à 18 ans peuvent venir ici et apprendre à lire et à écrire. Ils ont des cours de mathématiques, de sciences, d'art et beaucoup d'autres sujets intéressants. Les enseignants veulent que les enfants apprennent et découvrent leurs talents. Saviez-vous que chaque enfant a des talents différents, sans exception ! Avez-vous déjà découvert les vôtres? À l'école, les enfants peuvent aussi passer du temps avec leurs amis et jouer.

Je vois que tu regardais déjà de l'autre côté de la rue les grands bâtiments gris. Ils ont des formes particulières, non ? Le bâtiment sur la gauche est la Cour. C'est celui avec la statue qui tient l'épée dans une main et la balance dans l'autre. Une idée de ce que fait une Cour ? Ici, vous trouverez des juges et des avocats qui entendent et décident des affaires juridiques. Quand il y a un conflit ou un combat entre deux parties, le juge utilise la loi pour décider qui a raison et qui a tort. Parfois, ils envoient en prison des gens qui ont fait de mauvaises choses. À l'intérieur de notre tribunal, il y a aussi un tribunal pour enfants ou pour mineurs. Ici, le juge s'occupe des questions qui concernent les enfants. Par exemple si tu as besoin de protection, ou si tes parents divorcent.

Le grand bâtiment rond avec beaucoup de fenêtres est notre beau Parlement. Dans ce bâtiment, nos ministres discutent de toutes les affaires de la ville. Au Parlement, il y a beaucoup de gens qui ont été élus lors des élections pour représenter le peuple. C'est ainsi que j'ai été élu par les habitants de la ville pour être leur maire. Si vous avez vous-même une idée pour améliorer la Cité des Droits, vous pouvez participer aux réunions et partager vos idées.

Pour terminer cette visite de notre magnifique ville, je vais vous montrer notre place centrale. Les gens aiment s'y attarder, regarder les pigeons boire à la fontaine, lire leur journal sur un banc et manger un délicieux sandwich à la boulangerie. Saviez-vous que la fontaine a été installée ici il y a environ 250 ans?

À cette époque, il n'y avait pas d'hôpital ni de travailleurs sociaux. Le souverain de l'époque n'organisait pas d'élections et décidait de tout par lui-même, sans écouter le peuple. Heureusement, nous avons progressé et sommes devenus une meilleure ville. Mais il y a encore beaucoup de travail à faire pour que tout le monde puisse être heureux et en sécurité. Les droits de l'enfant nous aident à prendre les bonnes décisions.

Voilà donc la fin de la visite, merci beaucoup d'être venus et n'hésitez pas à profiter du soleil sur notre belle place centrale. Profitez de votre séjour dans la Cité des Droits, et j'espère vous revoir très bientôt !



Le journal d'Ibrahim

Cher journal,

Il était une fois... ma maison. C'était dans un petit village, ... un endroit éloigné avec quelques petites maisons en pierre. Elles étaient construites loin les unes des autres. Un village avec beaucoup d'espace. C'est là que j'ai grandi avec ma famille. J'appelais notre maison "le château". Parce que pour moi, c'était un château. Un château où j'étais heureux et où je me sentais en sécurité. J'avais tout ce dont j'avais besoin. Je m'y sentais heureux parce que c'était mon endroit, mon chez moi, ... ma maison. Ma famille n'était pas riche, mais en grandissant, je n'ai jamais eu l'impression de manquer de quoi que ce soit. Mon père disait toujours : " Ne demande pas plus que ce que tu as, sois reconnaissant, prie et tu auras ce que tu mérites ". A cette époque, les paroles de mon père étaient belles. Vous étiez en sécurité dans votre maison. On s'occupait de tout.

Mais maintenant ... maintenant je suis assis ici sous ces tentes et même papa ne peut rien faire d'autre qu'attendre...

Il y a eu un orage hier. L'eau entrainait dans notre tente. Nous avons passé toute la nuit à essayer de garder nos affaires au sec. Au milieu de la nuit, mon père est parti à la recherche d'un deuxième balai pour empêcher l'eau de rentrer. Au lieu de cela, il a trouvé une famille de "sans-abri" dont la tente avait été déchirée par les vents violents et la pluie. C'était une jeune mère avec ses deux enfants, Aziz et Abdullah. Leurs vêtements étaient trempés, et ils marchaient pieds nus à la recherche d'un endroit où s'abriter. Bien sûr, nous les avons gardés dans notre tente. Aziz pleurait, il avait faim et était bouleversé, il disait que la nuit précédente des hommes étaient entrés dans leur tente et avaient volé toutes leurs affaires. C'est typique ! J'ai entendu ça tellement de fois, j'en ai marre ! Il devrait y avoir un moyen d'être en sécurité, de nous garder en sécurité !

Papa fait à nouveau la queue dans la ligne de distribution de nourriture. Cela fait déjà 4 heures qu'il attend... Espérons qu'il reviendra avec de la nourriture cette fois-ci. J'espère qu'il n'y aura pas de bagarres comme jeudi dernier. Mais je pense que c'est inévitable. Le camp s'agrandit chaque jour. De nouvelles bidonvilles apparaissent presque tous les mois. Ils disent que nous sommes plus de 10.000 maintenant, ... pour un camp construit pour abriter 3.000 personnes. Pourquoi est-ce que j'écris tout ça ? Rien ne changera... Je pense que tout le monde s'en fiche.

C'est lundi aujourd'hui. J'ai école à 2 heures. Si on peut appeler ça "l'école", ... une tente avec un professeur qui essaie de nous apprendre les bases de l'anglais nécessaires pour survivre dans un pays étranger. C'est la seule chose qui me fait tenir, pourtant. Heureusement, je me suis fait des amis là-bas et nous parlons de nos rêves et de la façon dont nos vies seront dans les pays sûrs que nous essayons d'atteindre. Abdullrahman est parti hier pendant la tempête. Sa famille s'est rendu compte qu'elle ne quitterait pas le camp de sitôt et ils ont décidé de suivre un groupe de personnes qui sont parties en secret. J'espère vraiment que tout ira bien pour eux...

Chez moi... ma maison me manque. Mon château me manque. Tout ce qu'il contient me manque. Ma chambre, mon lit, mes amis, mon école me manquent... Et surtout, je ne me sens pas en sécurité et je ne me sens pas normal. Une maison, ... J'ai besoin d'une maison.



Les rêves de Rashan pour Priya

Professeur : ...Et n'oubliez pas le projet à réaliser la semaine prochaine

Rashan: Désolé les gars, je dois prendre cet appel, je vous vois dans la cour dans quelques minutes ! Salut Priya !

Priya: Salut frérot ! Tu es en pause ?

Rashan: Oui, ça va ?

Priya: Oui, je m'ennuie juste un peu... J'ai fini de cuisiner et maintenant je vais commencer à nettoyer. Et toi ? Quelle classe as-tu maintenant ?

Rashan: Nous venons de terminer la géographie et la prochaine matière c'est maths ! Nous avons un projet intéressant pour la semaine prochaine, je te raconterai tout quand je rentrerai à la maison, ok ? Je dois y aller maintenant !

Priya: Oh, ça a l'air génial ! J'aimerais bien être là aussi ! Mais bon... on se parle plus tard ! Au revoir !

Rashan: Ciao!

Seth: Viens ! Tu vas manquer la pause ! Que s'est-il passé ? Tu as l'air un peu troublé.

Rashan: C'est ma soeur...

Seth: Qu'est-ce qu'elle a ?

Rashan: Elle reste à la maison car mon père pense qu'elle ne devrait pas aller à l'école. Et elle est triste à cause de ça... Je veux dire... elle aime vraiment apprendre des choses. Elle veut vraiment aller à l'école, ... tu sais quoi, ... elle serait la meilleure élève!

Seth: Wow, c'est bizarre ! Pourquoi ton père pense-t-il cela ?

Rashan: Eh bien malheureusement, dans le pays où il a grandi, c'est un peu normal. Beaucoup de filles ne sont pas autorisées à aller à l'école. Selon la tradition locale, elles doivent travailler à la maison et elles se marient généralement jeunes pour fonder leur propre famille. Mais ici, ça ne semble pas du tout normal...

Seth: Non, ça ne l'est pas ! Tu devrais en parler à ton père. Peut-être qu'il écouterait ton opinion... Je me souviens que lorsque ma sœur voulait aller dans une école d'art, mes parents n'étaient pas convaincus. Mais maintenant, ils voient qu'elle est vraiment heureuse de réaliser ses rêves, alors ils se sont ralliés à l'idée. Ils sont même fiers quand ils voient ses œuvres d'art.

Rashan: Je ne sais pas, c'est peut-être déjà trop tard...

Seth: Ughhh, c'est quoi maintenant ? Les maths ? Je déteste ça !

Rashan: Oui, je ne suis pas fan non plus. Mais Priya adore ça... Je vais essayer de lui apprendre ce que j'ai appris ce soir.

Professeur : Allez tout le monde, asseyez-vous s'il vous plaît !!! Commençons le cours d'aujourd'hui...



Anna lève sa voix

Un poète slam dans la rue : "Guerrier, activiste, hip-hoppeur avec un message. Je passe à l'action, je ne comprends pas pourquoi le monde est si désordonné. Le climat change, les gens sont bombardés. Pouvons-nous tolérer cela, non, nous ne le pouvons pas. Elevez vos voix, ... criez fort. Nous avons besoin de changement quand les choses vont mal"

Anna: "Hé, qu'est-ce que tu fais ? C'est vraiment cool !"

Poète slam: "Oh... merci... c'est juste un slam que j'ai fait..." Merci de l'avoir apprécié. Cela me motive à continuer.

Anna: "J'aime bien, ainsi que le message que tu fais passer. Alors pourquoi fais-tu de la poésie slam ?"

Poète slam: En fait, c'est une forme d'expression qui fonctionne bien quand j'ai vraiment besoin de ventiler mon histoire. Parfois, je me sens tellement frustré en regardant toutes les mauvaises nouvelles dans le monde. Écrire mes sentiments et mes opinions dans mes slams m'aide. Les interpréter ici, sur la place, c'est comme un exutoire."

Anna: "Sur quelles choses te défoules-tu ? Tu as parlé du changement climatique, non ? Je suis vraiment inquiète de la crise climatique aussi... C'est réel et nous devrions vraiment agir maintenant. Je suis en fait en route pour la marche pour le climat dans le centre ville. Regardez, il y a d'autres activistes qui vont dans cette direction. "

Poète slam: Cool, peut-être que je les rejoindrai plus tard. Tu sais, je m'inspire aussi des nouvelles. Mais ma poésie est aussi inspirée par ce qui se passe dans ma vie personnelle. C'est ma façon de faire entendre ma voix."

Anna: "Oui, je comprends. Personnellement, je suis plutôt une manifestante. J'aime défiler dans les rues avec des amis. Ensemble, nos voix sont plus fortes ! Si nous sommes nombreux, les autorités ne peuvent pas nous ignorer. Oui, à mon avis, la seule chose que vous pouvez faire pour faire pression sur les personnes au pouvoir en tant que "personne normale" est de manifester. Et si vous n'êtes pas entendu, alors vous criez plus fort"

Poète slam: "Mais je pense qu'il est malheureux que les médias se concentrent toujours sur les émeutes et les incidents pendant les manifestations. Alors, le message se perd et c'est dommage.

Anna: "Tu as raison, les médias se concentrent toujours sur ce qui ne va pas".

Poète slam : Le slam consiste à raconter ton histoire et montrer ta passion. De cette façon, tu peux partager ton message avec le monde, et il n'y a pas d'émeutes dans la poésie slam."

Anna: "Oui, c'est vrai ! Je pense que tout le monde devrait avoir le droit d'exprimer son opinion. Chaque voix devrait être entendue... Peut-être... J'ai une idée... Je peux demander à mes amis si tu peux faire ton slam sur la scène de la manifestation pour le climat. Je suis sûr qu'ils adoreraient ça ! Qu'en penses-tu ?

Poète slam: "Guerrier, activiste, hip-hopper avec un message. Je passe à l'action, je ne comprends pas pourquoi le monde est si désordonné. Le climat change, les gens sont bombardés. Pouvons-nous tolérer cela, non, nous ne pouvons pas. Elevez vos voix, ... criez fort. Nous avons besoin de changement quand nos leaders ont tort".

GLOSSAIRE

Article	Dans le contexte de la Convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant (CNUDE), un article fait référence à l'une des 54 dispositions qui composent la Convention. Chaque article décrit un droit ou une protection spécifique dont bénéficient les enfants, ainsi que les obligations des détenteurs de devoirs de respecter, de protéger et de mettre en œuvre ce droit.
CNUDE	Ceci est l'abréviation de La Convention des Nations Unies relative aux Droits de l'Enfant (CNUDE).
Comité général des droits de l'enfant	L'application de la Convention se fait principalement par le biais d'un suivi continu assuré par cette équipe indépendante de 18 experts. Ces experts ont une expérience dans le domaine des droits de l'enfant et sont originaires de différents pays.
Détenteurs de devoirs	Dans le contexte de la Convention des Nations Unies relative aux Droits de l'Enfant (CNUDE), un détenteur de devoirs est toute personne ou entité qui a l'obligation légale ou morale de respecter, de protéger et de mettre en œuvre les droits des enfants. Les détenteurs de droits peuvent être des parents, des tuteurs, des soignants, des enseignants, des travailleurs de la santé, des travailleurs sociaux, des policiers, des juges, des fonctionnaires et d'autres personnes qui ont un rôle à jouer dans la promotion et la protection des droits de l'enfant.
Détenteur de droits	En vertu de la CNUDE, un détenteur de droits est un enfant qui a droit à l'ensemble des droits et protections consacrés par la Convention. La Convention reconnaît que tout enfant a un droit inhérent à la vie, à la survie, au développement, à la protection et à la participation, et elle énonce des dispositions et des normes spécifiques pour la réalisation de ces droits. En tant que titulaire de droits en vertu de la CNUDE, un enfant a le droit d'être traité avec dignité, respect et non-discrimination, et de voir son intérêt supérieur pris en compte dans toutes les décisions qui le concernent.
Droits des enfants	Les droits dont bénéficient tous les enfants sont reconnus par la Convention des Nations Unies relative aux Droits de l'Enfant (CNUDE). Ces droits comprennent le droit à la vie, à la santé, à l'éducation, à la protection et à la participation.
Inaliénable	Cela signifie que les droits de l'homme sont les mêmes pour tous les hommes, toutes les femmes et tous les enfants du monde entier, quelle que soit leur situation.
Indivisible et interdépendant	Tous les articles de la CNUDE sont d'égale importance. Personne ne peut décider que certains sont plus importants que d'autres. La suppression d'un droit a un impact négatif sur tous les autres droits.
Les 3 Ps	Les 54 articles de la Convention des Nations Unies sur les droits de l'enfant sont artificiellement divisés en trois catégories, également appelées les 3 P : provision, protection et participation.
Le droit à la participation	Cette catégorie de droits permet aux enfants de prendre part aux décisions qui les concernent ou les affectent. Ils ont le droit d'exprimer librement leurs pensées, leurs points de vue et leurs opinions. Leur voix doit être sérieusement prise en compte.
Le droit à la protection	Ces droits protègent les enfants contre l'exploitation et la maltraitance et permettent d'intervenir lorsque l'une ou l'autre de ces situations se produit.
Le droit à la provision	Cette catégorie comprend les droits à un logement adéquat, à l'alimentation et à l'éducation, mais aussi au jeu, aux loisirs, aux arts et à la récréation, fournis par les services d'accueil extra-scolaire.

Médiateur des enfants	Dans chaque pays, vous trouverez une personne spécifique chargée de la protection et de la promotion des droits des enfants et des jeunes : le médiateur des enfants.
Observation générale	Le Comité rédige ces documents pour expliquer plus en détail les droits spécifiques des enfants, des adolescents et des jeunes. Ces documents expliquent également comment les gouvernements et d'autres acteurs, tels que les organisations non gouvernementales, les universitaires et les défenseurs des droits de l'homme, peuvent réaliser ces droits. Les enfants, les adolescents et les jeunes sont invités à partager leurs points de vue sur les thèmes des observations générales.
OPAC	Un protocole facultatif sur l'implication d'enfants dans les conflits armés
OPCP	Un protocole facultatif sur une procédure de communication
OPSC	Un protocole facultatif sur la vente, la prostitution et la pornographie d'enfants
Parties gouvernementales	Pays qui ratifient les traités
Protocol Facultatif	<p>Il s'agit de traités additionnels qui peuvent approfondir un point du traité additionnel ou aborder un point que le traité original ne mentionne pas, comme une question qui n'existait pas au moment de son adoption (Cypcs.org.uk, 2022).</p> <p>La CNUDE comporte trois protocoles facultatifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • un protocole facultatif concernant la vente d'enfants, la prostitution des enfants et la pornographie mettant en scène des enfants (OPSC), • un protocole facultatif concernant l'implication d'enfants dans les conflits armés (OPAC), • un protocole facultatif sur une procédure de communication (OPCP).
Ratifier	Ratifier, c'est donner une approbation ou un consentement formel à un accord ou à un traité juridiquement contraignant, le rendant ainsi juridiquement valide et exécutoire. Lorsqu'un État ratifie un traité ou un accord, il indique son intention d'être lié par les termes et les obligations énoncés dans cet accord.
Universel	Tous les êtres humains ont le même ensemble de droits qui doivent être respectés, indépendamment de la race, de l'origine ethnique, de la couleur, du sexe, de l'identité de genre, de l'orientation sexuelle, de l'état civil, de l'âge, du handicap, de la langue, de la religion, de l'association politique, de l'origine nationale ou sociale.