

# ACQUIS SONT CES DROITS ?

Un grand jeu de sensibilisation sur les droits humains



## Livret de l'animateur – Partie 1 ANIMER LE JEU

Starting-Block et (Under Construction) – Février 2010

## **Coordination et réalisation du livret**

Florence Cherrier ([Under Construction])

<http://underc.canalblog.com> - [underconstruction.jeux@gmail.com](mailto:underconstruction.jeux@gmail.com)

Marjolaine Gèze, Camille Legault et Claire Malige (Starting-Block)

[www.sensibiliser-ensemble.org](http://www.sensibiliser-ensemble.org)

## **Merci au groupe de travail « Acquis sont ces droits »...**

Solène Grivet, Fouad Eddé, Clémence Paillard, Nicolas Patin

## **... et aux animateurs qui ont testé le jeu dans sa version « bêta » !**

Claire Malige, Isabelle Huré, Marie Dumont, Marjorie L'Hostis, Elodie Tarral, Alexandra Bredeveld

Le contenu de ce livret peut être reproduit et utilisé librement à condition que Starting-Block et (Under Construction) soient mentionnés.

Avec le soutien de l'Agence Française pour le Développement et du Ministère des Affaires Étrangères et Européennes.



Février 2010

# INTRODUCTION

## ***Acquis sont ces droits ?***

« Acquis sont ces droits ? » est un jeu à destination des adolescents (à partir de 14 ans) et des adultes. Ce jeu à géométrie variable peut durer de 5 à 45 minutes, concerner simultanément de 1 à 10 joueurs (maximum et chaotique et drôle) – cependant sur un temps donné (par exemple une heure, ou une après-midi...) beaucoup plus que 10 personnes peuvent jouer : ce jeu permet aux joueurs d'entrer et sortir de l'animation rapidement donc de nombreux participants se succèdent sur le jeu. « Acquis sont ces droits ? » peut se jouer sur deux formats (soit sur un planisphère géant, soit en format « poche » avec un plateau de jeu sur une table).

Un jeu intrigant, direz-vous... Oui, c'est pour cela que vous animateurs-trices qui lisez ces lignes, vous avez ce guide entre les mains. Ce guide vous présente tout d'abord le jeu de manière générale, puis vous l'explique pas à pas, avant d'essayer de répondre à toutes les questions qu'il pourrait susciter, pour vous rendre incollable sur le sujet !

« Acquis sont ces droits ? » est né de la réflexion des permanents, bénévoles et partenaires de l'association Starting-Block qui se sont posés un défi : « *Comment faire pour que des personnes qui passent soient attirées par un jeu de sensibilisation à l'éducation à la solidarité et qu'ils aient envie de s'engager de diverses manières pour un monde plus juste ?* » Ce jeu est une réponse à cette question. Cette animation se pense comme un support à l'échange entre les participants et comme « provocateur de solidarité ».

## ***Le livret de l'animateur***

Ce livret vous permet d'animer « Acquis sont ces droits. » : mais **ce jeu est aussi le vôtre**, avec votre positionnement pédagogique, votre touche d'animateur et vous tout simplement.

Un jeu c'est un peu comme une société avec ses règles, ses interactions et sa circulation de connaissances, n'hésitez pas à l'enrichir. Votre expérience, l'expérience des joueurs peut compléter ce jeu. L'animation est un support ludique pour évoquer des représentations, un regard sur la vie et une conception du monde, c'est un moment de relation privilégiée pour débattre et se positionner. Bonne animation !

## Starting-Block

- Créée en 1998 par un groupe d'étudiants et deux Conseillères Principales d'Éducation (CPE) stagiaires, l'association Starting-Block veut encourager les jeunes à prendre un premier départ citoyen, en leur offrant de développer leur réflexion sur le monde et en les initiant à la réalisation de projets collectifs tournés vers les autres.
- L'association se structure autour de 2 programmes d'action : le programme Handivalides (actions de sensibilisation au handicap et à la situation des jeunes handicapés : [www.handivalides.org](http://www.handivalides.org)) et le programme SENS (Sensibiliser Ensemble : [www.sensibiliser-ensemble.org](http://www.sensibiliser-ensemble.org)).
- Starting-Block est membre actif d'Educasol (plate-forme française d'éducation au développement et à la solidarité internationale, [www.educasol.org](http://www.educasol.org)).

### Le programme SENS

- Starting-Block rassemble, depuis 2003, des associations de jeunes engagés dans la solidarité internationale ou locale et agissant ensemble, à travers une démarche commune de sensibilisation des jeunes à la solidarité et à la citoyenneté.
- Le programme propose des actions d'éducation à la citoyenneté et à la solidarité (ECS), conduites par un réseau national, le **réseau Sens**, et par des bénévoles de Starting-Block en Ile-de-France. Le réseau Sens, coordonné par Starting-Block, est composé d'une soixantaine d'associations étudiantes ou de jeunes situées dans les principales villes universitaires de France.
- Les 3 objectifs principaux du programme Sens sont d'informer les jeunes et de leur faire prendre conscience des inégalités Nord-Sud, de lutter contre les idées reçues et les discriminations, de permettre aux jeunes d'agir à leur niveau, notamment en sensibilisant à leur tour.
- Pour pouvoir mener à bien ces actions, Starting-Block organise pour le réseau Sens, en partenariat avec de nombreuses associations et structures spécialisées, des temps de formation, dont les principaux ont lieu lors des WE nationaux de novembre et de mars. Depuis 2006, des formations à destination des enseignants sont également proposées.

### Pourquoi éduquer à la solidarité ?

À l'heure où les écarts de niveau de vie sont de plus en plus croissants, tant à l'échelle locale qu'internationale, nous nous devons justement de véhiculer des messages qui mettent en lumière et dénoncent ces inégalités. L'idée générale est bien, pour Starting-Block, celle d'un monde plus juste, constitué de citoyens conscients et engagés, porteurs de dynamiques collectives et solidaires. De tout temps, les valeurs d'entraide ont existé, sous des formes diverses allant de la charité à la compassion...

Actuellement, la solidarité est une valeur qui se doit d'être renouvelée. Elle doit être considérée comme une coopération commune vers la construction d'un monde meilleur pour tous. Si le don n'est pas une solution durable, l'action en est une. Développer la solidarité entre tous passe, dans un premier temps, par la prise de conscience des réalités actuelles, proches comme lointaines, et de l'Histoire commune qui nous a conduits jusqu'ici.

C'est pourquoi, au travers de nos actions, il nous faut sans cesse veiller à sortir d'une vision misérabiliste et charitable parfois encore bien présente, même dans le milieu des ONG.

Cela passe par une sensibilisation à l'interculturel, à la connaissance de l'autre sous tous ses aspects, et par la remise en question de nos valeurs qui ne sont pas et ne seront jamais universelles !

## **La démarche de Starting-Block... L'éducation active, par les jeunes, vers les jeunes !**

L'éducation à la citoyenneté et à la solidarité (ECS) est une éducation au changement à double titre : au niveau individuel (personnel) et collectif (social). Nous invitons les jeunes à s'ouvrir, par une approche globale, sur des réalités complexes (culturelles, sociales, politiques, écologiques, économiques...) qui ne leur sont généralement pas familières et à aiguïser leur esprit critique et citoyen. Il s'agit encore, en surmontant de possibles préjugés au moyen d'informations établies, de permettre chez eux la maturation d'une opinion personnelle et structurée, susceptible de susciter de nouveaux comportements ou engagements ; mais aussi de développer la capacité des jeunes à devenir des citoyens actifs, en mesure de participer au travail collectif de prise de conscience des inégalités du monde pour contribuer ensemble à les réduire.

L'éducation active est un terme qui résume des pratiques pédagogiques. Dans le courant de la pédagogie nouvelle (née au début du XXe siècle), elle aborde la connaissance par des méthodes dites « actives ». Ces méthodes changent la posture de l'apprenant pour permettre un autre rapport au savoir. Celui-ci n'est plus uniquement détenu par l'enseignant. L'apprenant devient actif et s'aperçoit qu'il détient lui-même des connaissances de par son expérience. Ce sont les méthodes les plus adaptées à une prise de conscience et à des changements de comportement sur le long terme.

À travers des animations, nous invitons les jeunes à appréhender leur environnement socioculturel dans sa complexité et sa diversité.

Ces activités permettent de révéler certaines capacités des élèves qui ne sont pas visibles sur le plan strictement scolaire : capacité de réflexion dans un contexte inhabituel, capacité de prise de décision, capacité de mener un groupe ou une réflexion collective... Nous voulons encourager les jeunes à penser, à ressentir et à agir en ayant une vision plus globale du monde dans lequel ils évoluent.

Notre initiative repose sur la conviction que les jeunes adultes ont un rôle particulier à jouer dans la promotion de valeurs et de comportements citoyens et altruistes auprès d'autres jeunes.

Nous voulons offrir aux jeunes la possibilité de développer leur réflexion sur le monde qui les entoure, et les initier à la réalisation de projets collectifs tournés vers les autres, afin de les aider à devenir dès maintenant des acteurs éclairés et volontaires.

# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>3</b>
<b>1. PRÉSENTATION DU JEU .....</b>	<b>8</b>
1.1 DANS QUEL BUT ? .....	8
1.2 COMMENT ? .....	9
1.3 OU ? ET COMBIEN DE TEMPS ? .....	10
1.4 POUR QUI ?.....	11
<b>2. DÉROULÉ DE JEU .....</b>	<b>12</b>
2.1. PREPARATION.....	13
2.2. SENSIBILISATION .....	14
2.3. ANIMATION DU JEU .....	16
2.4. RESTITUTION .....	17
<b>3. TRUCS ET ASTUCES .....</b>	<b>19</b>
<b>4. VARIANTE « PLATEAU ».....</b>	<b>22</b>
<b>ANNEXES.....</b>	<b>23</b>

# 1. PRÉSENTATION DU JEU

Cette partie répond aux questions premières : dans quel but, comment, où et combien de temps, pour qui ? Ce descriptif rapide permet une vision globale du jeu.

## **1.1 Dans quel but ?**

« Acquis sont ces droits » est conçu pour répondre à trois exigences pédagogiques et associatives :

- Assurer la visibilité du programme et du réseau SENS
- Susciter la réflexion sur l'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité (ECS)
- Susciter le questionnement sur les comportements individuels et collectifs et l'engagement

Afin de mener à bien ces ambitions, l'animation se concrétise en objectifs opérationnels (ce que nous mettons en place pour réaliser les visées pédagogiques et associatives). Les objectifs concernent les deux parties : Starting-Block ou l'association qui anime avec l'action des animateurs d'une part, et les joueurs d'autre part.

*Objectifs pour les joueurs :*

- Connaître des initiatives solidaires
- Acquérir des connaissances sur les droits humains
- Réfléchir sur son/leurs comportement(s), individuel et collectifs

*Objectifs pour les animateurs*

- Mettre en place une animation ludique
- Interpeller chacun sur ses actes individuels et interpeller les individus sur le rôle des institutions et de la société civile dans des actions solidaires innovantes
- Valoriser les actions du réseau Sens et/ou de l'association dans le champ de l'ECS.



Ces objectifs tant pédagogiques qu'opérationnels tendent à susciter la réflexion des participant-e-s sur la question du-des développement et de l'accès aux droits. Ce jeu questionne la notion de droits (dans le sens où certaines questions montrent la limite de certains droits) et ne se pose pas comme un plaidoyer unique de ce concept. Au contraire, il envisage de montrer la diversité des actions citoyennes. Ce jeu propose aussi de montrer le rôle des associations et engagements locaux pour transformer le monde et notamment lors de la restitution, l'animateur devra veiller à évoquer la place de l'association et de l'éducation à la solidarité et à la citoyenneté dans ce processus de transformation sociale.

## **1.2 Comment ?**

- Jeu de coopération : chaque joueur doit gagner des droits (symbolisés sous la forme de gommette ou pastilles adhésives) appelés « drommette », de la contraction entre « droit » et « gommette », qu'il donnera au monde (collage des « drommettes » sur un planisphère). À la fin du jeu, plus il y aura eu de droits gagnés, plus le monde aura accès aux droits.
- Jeu de pari : chaque joueur à son entrée dans le jeu parie sur le score qu'il va faire, c'est-à-dire combien il va gagner de droits pour le monde.
- Jeu de défis pour gagner ces gommettes, les joueurs devront à tour de rôle relever des défis individuels ou collectifs. Les défis sont de formes multiples : question, jeu de mimes, jeu de langage...

### **1.3 Où ? Et combien de temps ?**

Ce jeu est à géométrie variable, conçu pour accueillir un à un les participant-e-s, donc de 2 à 10 joueurs simultanément. Le jeu peut commencer avec un nombre « x » de participants et finir avec un nombre « y » de participants.

**Où :** partout tant qu'il y a la place pour accueillir le planisphère et que chacun est protégé des intempéries (réfléchir sous la pluie c'est dur<sup>1</sup> !).

**Combien de temps :** le jeu est continu, tant qu'il y a des joueurs, ça joue ! Pour les participants, de cinq à trente minutes : cela dépend du nombre de droits qu'ils parient pouvoir gagner et du nombre de joueurs sur le plateau ( c'est à dire du temps d'attente entre les tours de jeu). Par exemple : le joueur A entre dans le jeu en pariant qu'il gagnera un droit. Son tour de jeu arrive au bout de cinq minutes, il gagne et sort du jeu. Le joueur B (fou de l'animation) décide qu'il va en gagner 5 (le maximum car les tours de jeu sont relativement longs), il peut jouer pendant longtemps c'est-à-dire minimum 5 tours de jeu. Sur cette question, Le rôle de l'animateur intervient en amont : il faut demander à l'entrée dans le jeu de chaque participant le temps dont il dispose : « *Vous avez 15 minutes : serez vous capable de gagner trois droits ? Venez relever le défi d'un monde plus juste !* ».

La fin du jeu est individuelle : chaque joueur sort une fois son pari accompli (ou pas s'il doit partir avant).

---

<sup>1</sup> Une version plateau de jeu est proposé et est décrite dans les trucs et astuces de l'animateur pour une adaptation dans un endroit plus petit

## **1.4 Pour qui ?**

Le principe est accessible à tous, mais les défis mobilisent des connaissances et des compétences propres aux adolescents et aux adultes. Ce jeu leur est destiné.

Il est pensé pour accueillir un public fluide qui intègre au fur et à mesure les participants, un animateur accueille le joueur, lui explique le principe : gagner des droits en répondant aux questions et défis, il note le pari qui est fait et le joueur se place sur une case. Ce jeu doit être animé par trois ou deux animateurs : deux est le minimum ; en cas d'affluence, c'est bien plus facile à trois.

Un animateur accueillant qui reçoit les participants, explique les règles, note les paris lors de la phase d'entrée dans le jeu.

- Un animateur qui fait la restitution et sortie de jeu (collage de gommettes, effaçage de nom de celui qui sort et lien avec l'action de l'association et du réseau Sens). S'il y a seulement deux animateurs, ce rôle est tenu par l'animateur accueillant.
- Un animateur « maître de jeu » qui anime le jeu avec les questions et les défis ; il pose les questions, donne les gommettes et vérifie la compréhension des réponses.

## 2. DÉROULÉ DE JEU

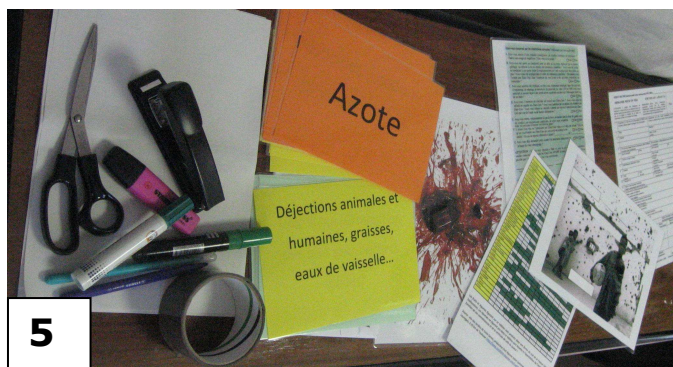
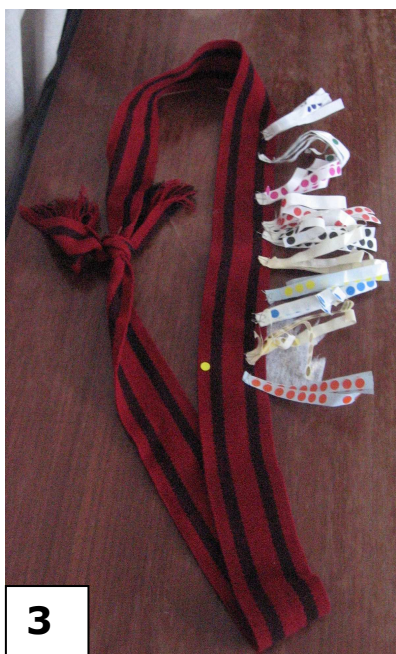
**En résumé**, différentes phases sont en œuvre dans ce jeu

- **Une phase de préparation** où vous préparez un stand accueillant et tout le matériel nécessaire à l'animation
- **Une phase de sensibilisation** où vous mettez en scène le principe ludique de pari pour gagner des droits pour un monde juste.
- **Une phase d'animation** où un joueur entre. À son tour de jeu, il répond à une question ou à un défi et gagne une dromette (ou pas), change de case (dans tous les cas) et c'est au joueur suivant. En résumé la durée de temps de jeu est propre à chaque joueur selon le nombre de droits qu'il a parié. La durée de jeu est individualisée. Si un joueur sort avant de gagner son pari, il pose ses éventuelles dromettes sur le planisphère à dromettes.
- **La restitution quand le joueur sort du jeu** : c'est le moment où un animateur fait le lien entre le jeu (accès aux droits et monde juste) et l'action de l'association / du réseau Sens.

Ce jeu est rapide est destiné à un public fluide qui entre et sort du jeu à différents moments donc ces temps sont très courts, pas de panique !

## 2.1. Préparation

Dans le sac des animateurs, il y a (cf. aussi check list matériel complète dans « Trucs et astuces ») :



- 1 Le tapis de jeu (planisphère géant de 3 x 4 mètres)
- 2 Le planisphère à drommettes (pour coller les gommettes)
- 3 La « ceinture à drommettes » (ceinture munies de petites bandes de gommettes pré-découpées pour une distribution facile)
- 4 Les cartes de questions (dans leurs enveloppes de couleur)
- 5 Les annexes et le petit matériel (papier, feutre, supports annexes...)
- 6 Un tableau (ardoise ou velleda) et ses accessoires (feutres ou craies, effacette).

Vous avez mis les cartes questions dans une enveloppe de la couleur correspondante (notée Q) et les cartes défis dans une autre enveloppe de la couleur correspondante (notée D), et les gommettes de couleurs sont accrochées en nombre suffisant sur votre ceinture à dromettes ! Vous disposez donc d'un sac contenant vingt enveloppes de couleur. Attention à bien remettre les cartes dans les enveloppes pour vous y retrouver tout au long du jeu !

Une fois sur le lieu du site, vous disposez le planisphère géant de manière visible et, petite astuce, posez des pierres aux quatre coins de manière à ce qu'ils ne s'envole pas (ou plantez quatre sardines dans les œillets des coins, si le terrain s'y prête). Le tableau doit être lui aussi visible et proche du plateau géant ; il faut que les participants et l'animateur « maître du jeu » le voient. Le planisphère à dromettes est accroché sur le stand. Une fois tout installé, vous mettez les questions dans un sac en bandoulière et les gommettes autour de votre taille. Vous installez sur une table à proximité, le matériel dont vous pouvez avoir besoin c'est-à-dire des feuilles et crayons pour certains défis. Voilà, vous êtes prêts ! Rapide, non ?

## **2.2. Sensibilisation**

C'est un temps court (deux minutes environ) où vous donnez envie de jouer, présenter les règles et les objectifs du jeu. Le tout de manière dynamique ! Mission possible : utilisez le support de la carte : « *Vous avez envie de voyager, venez nous rejoindre !* » « *Prêts à relever les défis du monde, venez* ». Comme le jeu démarre sur un pari, ne pas hésiter à mettre en avant cette dimension de défi et de pari pour susciter l'envie de jouer. Y compris dans la mise en scène qui peut-être très « casino » : « *Prêt à parier ? Saurez-vous parier juste ?...* ».

Le jeu est court et s'adapte, et vous pouvez aussi le mettre en scène : « *Vous avez seulement trois minutes, et bien même en trois minutes, vous pouvez changer le monde, faites un seul pari ! Que gagnerez-vous pour un monde plus juste ?* »

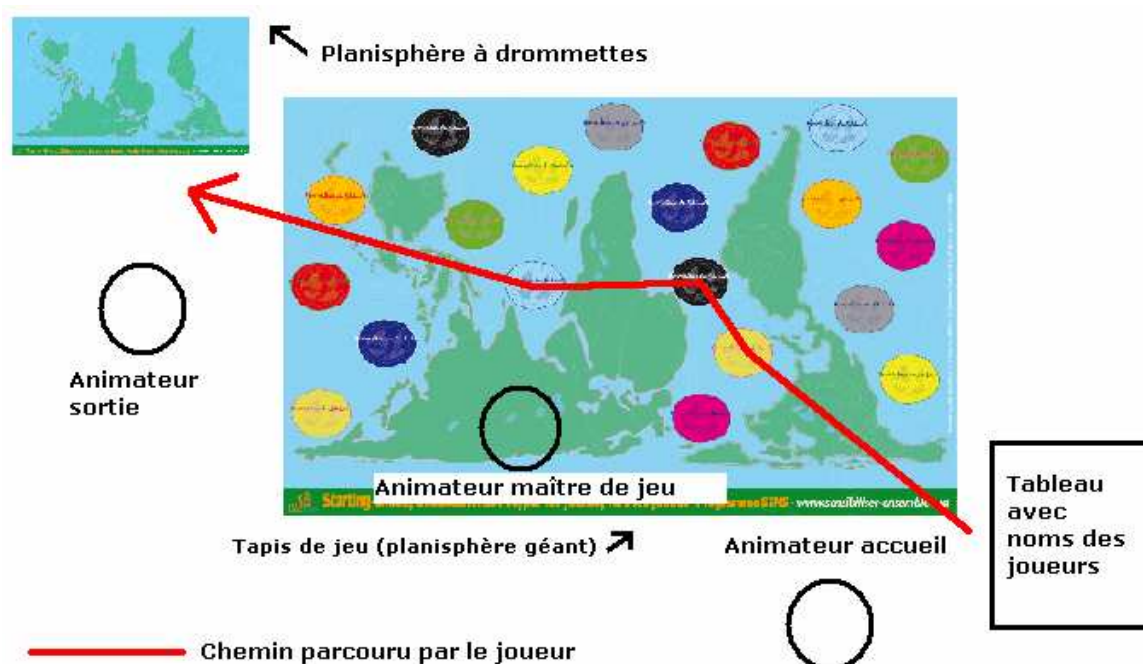
Lorsqu'un participant vous a rejoint, **vous expliquez les règles** : « *Tout d'abord c'est un défi pour vous, combien de droits êtes-vous prêts à gagner et à donner au monde, le maximum est de 5* »

Le joueur vous répond trois (par exemples). Vous inscrivez son nom et son prénom sur le tableau : Joueur A : 3

Et lui expliquez comment les gagner : « *Pour les gagner, tu te rends sur une case et tu répondras à une question ou à un défi qui te permettra de gagner un droit. Ce droit sera représenté par une dromette que tu colleras à la fin du jeu sur le monde, sachant que les droits doivent être présents partout, pour un monde juste. Pour se déplacer tu te rends de case en case après chaque réponse que tu donnes, qu'elle soit bonne ou mauvaise ! Tu as droit à un pas (ou un saut !) pour te rendre sur la case de ton choix. Il ne peut y avoir qu'une seule personne par case en même temps, et il ne faut pas marcher sur la terre ni dans les mers. OK ?* » (Poser une question pour vérifier si le joueur a bien compris les règles)

Le joueur se rend sur la case de son choix et il attend son tour de jeu. L'animateur « maître de jeu » veille à lui dire bonjour et bienvenue dans le jeu.

## 2.3. Animation du jeu



### ANIMATEURS

Une fois sur sa case, le joueur attend son tour de jeu. L'animateur à chaque nouvelle arrivée, accueille le participant et lui demande son prénom et le pari qu'il a fait ? Et c'est parti !

Pour chaque joueur, l'animateur pose la question correspondante : si c'est une case verte, la question est verte. Si les joueurs sont assez nombreux, on peut aussi choisir de piocher dans l'enveloppe « défi » de la couleur correspondante, et proposer un défi. Si le joueur gagne, vous lui donnez la dromette correspondante qu'il garde sur sa main. Les questions sont de différents types : QCM, « Définissez-moi » « Vrai ou faux » et de deux niveaux de difficultés : facile ★ ou plus difficile ★★. Ces indicateurs vous permettent de vous adapter au niveau des joueurs. Que le joueur ait gagné une dromette ou pas, il se déplace d'une case, et on passe au joueur suivant Variante possible : en cas de mauvaise réponse ou « sèche » d'un joueur, sollicitez le joueur suivant qui peut gagner une dromette.



Une fois son pari gagné ou son temps de jeu fini, le joueur sort du jeu. Il est « réceptionné » par l'animateur de sortie : « *Félicitations, vous avez gagné x droits à donner au monde qui est là derrière vous* ». Et le joueur colle ses gommettes où il veut, sachant que le monde entier doit avoir des droits.

Petit truc supplémentaire : quand des joueurs sont dans un défi qui nécessite de la préparation (du type : faire une scène d'improvisation), pour que les autres joueurs ne s'ennuient pas en attendant, faites les jouer et retournez ensuite au défi. Comme le tableau des noms est près de vous, vous avez toujours un œil sur à qui est le tour.

## **2.4. Restitution**

Lorsque le participant sort du jeu, il est important qu'une personne de Starting-Block ou de l'association qui anime (qui peut être l'animateur de sortie) intervienne pour faire le lien entre le jeu qu'il vient de vivre et les activités du réseau Sens / de votre association.

Cela peut se faire de plusieurs manières, à chacun de trouver sa « recette » (ci-dessous deux suggestions de « transition » possibles) ! Des supports de communication comme les cartes, badges sont utiles pour matérialiser le lien entre le jeu et l'action du réseau Sens et/ou de votre association. C'est le moment de distribuer des flyers du réseau Sens et/ou de votre association, de proposer aux gens de laisser leurs coordonnées pour être tenus au courant des activités de l'association, de faire connaissance avec eux, etc.

Voici deux exemples de « topo de sortie » :

- Expliquer au joueur qu'en participant à ce jeu, il a fait preuve d'engagement pour un monde juste. Cette forme d'engagement peut se faire tant au niveau international qu'au

niveau local. Et notamment au niveau local participer à des animations d'éducation à la solidarité et à la citoyenneté, peut être s'investir dans l'association. Il est pertinent de relier ces droits à une expérience de terrain pour que le participant fasse un lien entre le jeu et l'engagement éducatif de l'association.

- « Merci d'avoir participé ! Voici donc le planisphère à dromettes, je te laisse coller tes dromettes où tu veux. Tu as sans doute remarqué que le planisphère a une forme bizarre : il s'agit de la projection de Peters, qui restitue les surfaces réelles des différents continents. Ainsi on s'aperçoit par exemple que l'Afrique est en réalité beaucoup plus étendue que l'Amérique du Nord, contrairement à ce que l'on voit sur les planisphère classiques. Le planisphère est aussi « à l'envers », notion toute relative puisqu'il n'y a pas de « haut » et de « bas » en l'espace ! Vous l'avez compris, l'idée de ce planisphère c'est de faire réfléchir les gens, de leur faire regarder le monde sous un autre angle : c'est exactement la mission de notre association avec les activités du réseau Sens : inciter les jeunes à réfléchir sur le monde qui les entoure. Cela passe par des animations, des jeux, des débats, le tout en milieu scolaire ou étudiant... » Et enchaîner sur le reste de la présentation de Sens ! (cf. premières pages de ce livret ou site Internet du programme Sens : [www.sensibiliser-ensemble.org](http://www.sensibiliser-ensemble.org)).

### 3. TRUCS ET ASTUCES

#### Check list matériel

- Le tapis de jeu (planisphère géant de 3 x 4 mètres)
- Le planisphère à drommettes (pour coller les gommettes) (soit l'exemplaire plastifié réutilisable, soit un ou plusieurs exemplaires jetables en papier non plastifié)
- Un tableau (ardoise ou velleda) et ses accessoires (feutres ou craies, effacette).
- 10 enveloppes de questions (avec plusieurs cartes questions dans chaque enveloppe<sup>2</sup>)
- 10 enveloppes de défis (avec plusieurs cartes défis dans chaque enveloppe)
- La ceinture à drommettes (préalablement munie de drommettes)
- Des drommettes (i.e. gommettes de 10 couleurs) en plus
- Une agrafeuse (pour réalimenter la ceinture à drommettes au fur et à mesure)
- Une dégrafeuse (pour enlever les bandes de drommettes au fur et à mesure)
- Une dizaine de feutres de couleur (pour les défis d'écriture ou de dessin)
- Une dizaine de grandes feuilles de brouillon A3 (pour les défis d'écriture ou de dessin)
- 15 feuilles de papier A4 pour le défi « jouons la terre » (droit à l'alimentation)

---

<sup>2</sup> Acquis Sont ces Droits est un jeu évolutif : initialement, 8 questions et 2 défis ont été créés pour chaque couleur, mais d'autres ont été ajoutées ensuite, et chacun peut en ajouter ou en supprimer à sa guise ! C'est pour cela que le nombre de cartes par enveloppes n'est pas précisé ici.

- Les annexes découpées et plastifiées pour certaines questions ou défis :
  - Photos Control Arms (2 photos sans inscriptions + 2 photos avec inscriptions pour montrer une fois la réponse donnée), pour la question sur la campagne (droit à la paix)
  - Panneaux de mots (12) pour le défi « Trouvez chaussures à votre pied » (droit à l'accès à l'eau)
  - Tableau de fruits et légumes de saison pour le défi « une assiette de saison » (droit à l'alimentation)
  - Formulaire visa Etats-Unis pour le défi « je te tiens, tu me tiens... » (droit à la liberté de circulation)
- Deux petits sacs pour tout ranger
- Des badges et porte-badges pour les animateurs (pour que les joueurs vous identifient)
- Scotch, ciseaux, patafix (ça peut toujours servir)
- Des supports de communication du réseau Sens et/ou de votre association.
- Des cales ou **choses lourdes pour caler la carte** (face au vent, votre pire ennemi) OU des **sardines** si possibilité de planter dans le sol OU de la **ficelle** pour l'accrocher par terre (mais c'est rarement possible)

### **Vigilance et bienveillance sur les temps d'animation !**

C'est un jeu où la durée de jeu est propre à chaque joueur, donc le jeu peut se dérouler non-stop, il est donc important d'avoir une bouteille d'eau (vous allez beaucoup parler) et d'**échanger régulièrement les rôles** entre l'animateur accueillant (celui qui accueille et celui qui fait la sortie du jeu) et l'animateur maître de jeu qui anime les questions et les défis. S'il y a un troisième animateur, il oscillera entre les deux postes selon l'affluence.

Avant le temps d'animation, pensez à **vérifier le matériel, et votre installation.**

Ensuite **soyez attentifs à l'accueil du joueur** : son prénom et son pari pour le valoriser ensuite lors de la restitution.

**Posez des questions aux joueurs** pour vérifier l'assimilation des règles de jeu et des réponses aux questions (un des objectifs est l'acquisition de connaissances)

Petite astuce pratique pendant le jeu : attention à bien **remettre les cartes questions dans les enveloppes au fur et à mesure** pour vous y retrouver tout au long du jeu, et **rangez également les enveloppes dans votre sac** au fur et à mesure !

## 4. VARIANTE « PLATEAU »



Variante pour plateau de jeu : (selon l'espace de 2 à 6 joueurs, voir la place dont vous disposez)

Il existe une version de jeu en plateau de jeu (donc sans la bâche et sur un plateau format A2), les règles sont exactement les mêmes, c'est la configuration qui change.

- Disposez le plateau de jeu sur une table
- A proximité, installer un tableau d'entrée de jeu de pari (il y aura a priori moins de joueurs donc les paris peuvent être plus élevés, jusqu'à 10)
- Installez la planisphère à dromettes à proximité
- Animez le jeu comme indiqué dans la première partie (question, déplacement, dromette). Les joueurs se déplacent à l'aide de pions sur le plateau.
- En fonction du temps, donnez des précisions, et suscitez les échanges entre joueurs (« et toi tu en penses quoi ? »)
- La restitution reprend les points mentionnés ci-dessus (jeu qui montre les initiatives et la place de l'association dans l'éducation à la citoyenneté et à la solidarité).

# **ANNEXES**

Après ces lectures, du travail manuel, voici les éléments à découper et à conserver sur la table près de vos animations, pour l'animation du jeu.

Azote



# Pesticides (produits phytosanitaires)

# Hydrocarbures

# Métaux

# lourds

Plomb

# Matière organique

fermentescible (nitrates et  
phosphates)

# Elevage intensif et engrais

Entretien des parcs, des  
jardins et des bords de  
route

Rejets industriels, activités  
domestiques, rejets des  
garages et stations services



# Rejets

# industriels

# Particules provenant des tuyaux de canalisation

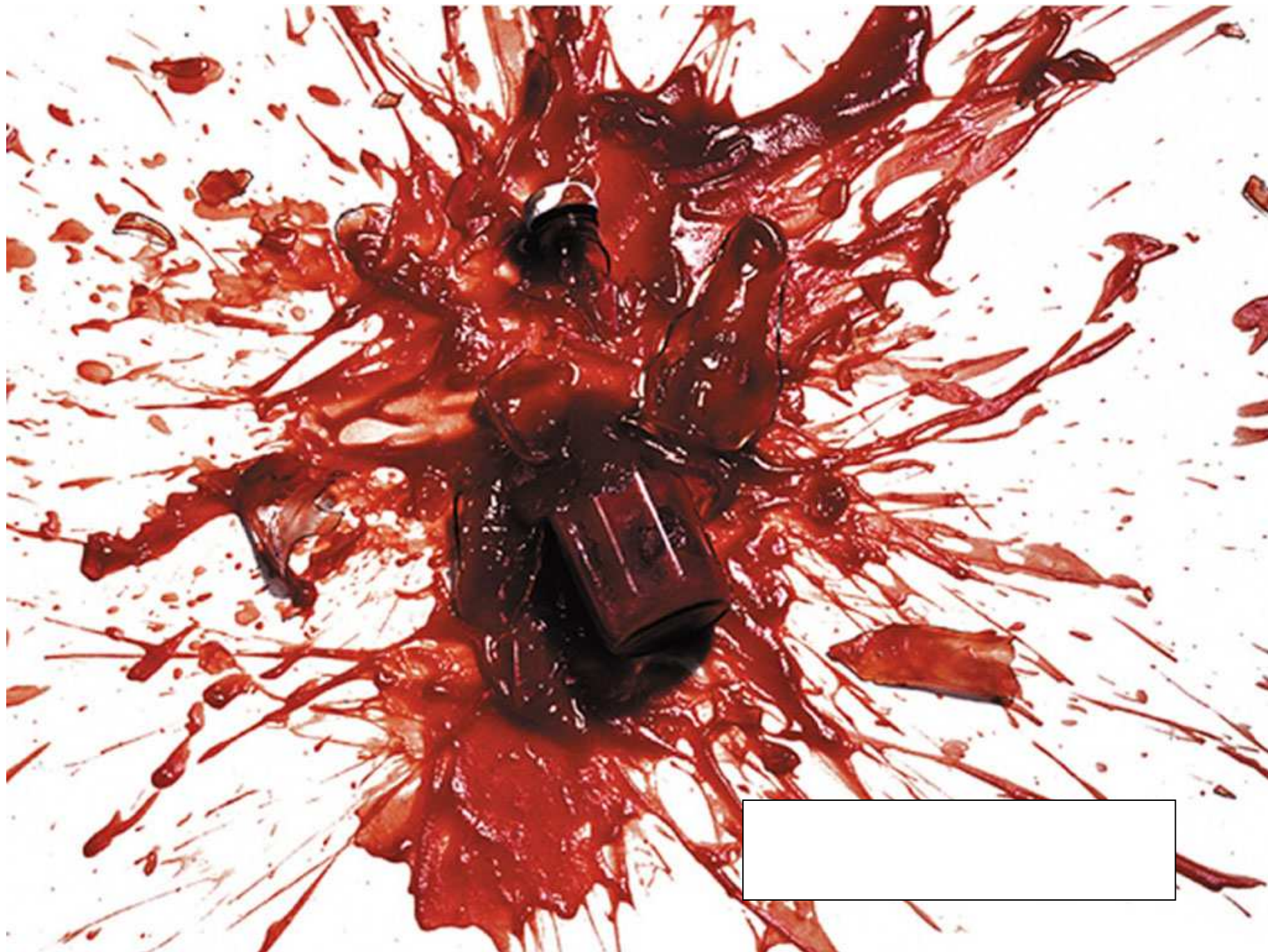
Déjections animales et  
humaines, graisses, eaux  
de vaisselle...

**Tableau des saisons**

	MAI	JUIN	JUILLET	AOÛT	SEPT	OCT	NOV	DEC	JANV	FEVRIER	MARS	AVRIL
Artichaut												
Aubergine												
Carottes												
Chou brocoli												
Chou bruxelles												
Chou fleur												
Chou romanesco												
Chou vert												
Concombre												
Courge												
Courgette												
Epinard												
Fèves												
Haricot blanc sec												
Haricot vert												
Mache												
Oignon blanc												
Oignon jaune												
Oignon rouge												
Pastèque												
Patisson												
Persil												
Plantes aromatiques												
Poireau												
Pois												
Poivron												
Pomme de terre												
Radis												
Salade												
Tomate												
Cerise												
Figue												
Fraise												
Framboise												
Kiwi												
Pomme												
Melon												

Les fruits et légumes figurant sur ce tableau sont produits dans une ferme du sud de la France (région toulousaine). Les réponses ne figurant pas dans ce tableau sont laissées à l'appréciation de l'animateur en fonction de ses connaissances et de la certitude de celle du joueur !

Source : site des Jardins de Saint-Sernin, producteur fruit légume entre Castanet et Villefranche de Lauragais, à 20 km de Toulouse (<http://www.cueillette-legume.com/cueillette.htm>, 2009)











**Etes-vous concerné par les restrictions suivantes ? (Répondre par oui ou par non)**

- A. Etes-vous atteint d'une maladie contagieuse, de troubles mentaux ou physiques ? Faites-vous usage de stupéfiants ? Etes-vous toxicomane ?  Oui  Non
- B. Avez-vous été arrêté ou condamné pour un délit ou un crime répréhensible par la morale publique, ou enfreint la loi en matière de substances contrôlées ? Avez-vous été arrêté ou condamné à une peine totale d'emprisonnement de 5 ans ou plus pour deux délits ou plus ? Avez-vous été impliqué dans le trafic de substances contrôlées ? Demandez-vous l'entrée aux Etats-Unis dans l'intention de vous livrer à des activités criminelles ou immorales ?  Oui  Non
- C. Avez-vous autrefois été impliqué, ou êtes-vous maintenant impliqué, dans des activités d'espionnage, de sabotage, de terrorisme, de génocide, ou, entre 1933 et 1945, avez-vous participé en aucune façon à des persécutions perpétrées au nom de l'Allemagne nazie ou de ses alliés ?  Oui  Non
- D. Avez-vous l'intention de chercher du travail aux Etats-Unis ? Avez-vous déjà été refoulé ou expulsé des Etats-Unis ? Avez-vous autrefois été reconduit à la frontière des Etats-Unis ? Avez-vous obtenu ou cherché à obtenir un visa ou l'admission aux Etats-Unis par voie de fraude ou de fausses déclarations ?  Oui  Non
- E. Avez-vous retenu, volontairement ou par la force, un enfant dont le droit de garde avait été confié à un ressortissant américain, ou avez-vous empêché  Oui  Non ledit ressortissant d'exercer son droit de garde ?
- F. L'octroi d'un visa ou l'admission aux Etats-Unis vous a-t-il déjà été refusé ? Est-ce qu'un visa d'entrée aux Etats-Unis qui vous avait été octroyé a été  Oui  Non annulé ? En cas de réponse affirmative, quand ? \_\_\_\_\_ où ? \_\_\_\_\_
- G. Avez-vous déjà demandé à être exonéré de poursuites judiciaires en  Oui  Non échange de votre témoignage ?

**ATTENTION :** Si vous avez répondu « **Oui** » à une ou plusieurs de ces questions, veuillez contacter l'Ambassade des Etats-Unis **AVANT** d'entreprendre votre voyage. Il est possible que l'entrée aux Etats-Unis vous soit refusée.

\_\_\_\_\_  
Nom de famille (en caractères d'imprimerie)

\_\_\_\_\_  
Prénom

\_\_\_\_\_  
Nationalité (nom du pays)

\_\_\_\_\_  
Date de naissance (mois/année)

**RENONCIATION A TOUTE PROCEDURE D'APPEL :** Je renonce par les présentes à demander la révision ou à faire appel de toute décision prise par un fonctionnaire des Services de l'Immigration concernant mon droit d'entrée aux Etats-Unis ou à contester toute procédure d'expulsion, sauf sur la base d'une demande de droit d'asile.

**ATTESTATION :** Je certifie avoir lu et compris toutes les questions et déclarations énoncées dans le présent formulaire et déclare mes réponses vraies et sincères, en mon âme et conscience.

\_\_\_\_\_  
Signature

\_\_\_\_\_  
Date

**Temps nécessaire pour le formulaire** - Le temps nécessaire pour remplir ce formulaire se répartit ainsi : (1) 2 minutes pour la lecture; (2) 4 minutes pour les réponses, soit une moyenne d'environ 6 minutes par formulaire. Sur ces estimations ou pour une simplification du formulaire, adressez commentaires et suggestions à l'INS, 425 I Street, N.W., Rm 5304, Washington, D.C. 20536; ou à l'adresse suivante : Office of Management and Budget, Paperwork Reduction Project, OMB No. 1115-0148, Washington, D.C. 20503.