

# JE DÉCOUVRE, JE COMPRENDS, J'AGIS POUR LES DROITS DE L'ENFANT

## AUTEURS

IFAC et Unicef

## THÉMATIQUES ABORDÉES

Citoyenneté : « Droits de l'Enfant »

## PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le cycle est découpé en trois séquences : JE DÉCOUVRE LES DROITS DE L'ENFANT, JE COMPRENDS LES DROITS DE L'ENFANT, J'AGIS POUR LES DROITS afin de permettre à l'animateur de faire évoluer l'enfant dans la prise de conscience et l'appropriation de ses droits. Le parcours peut être adapté en fonction de l'âge des enfants et du temps disponible. Il est accompagné d'un livret détachable contenant l'ensemble des outils indispensables à la réalisation de toutes les activités proposées.

## NOMBRE DE SÉQUENCES DU CYCLE

15 séances (moyenne de 40 mn).

Les séances, classées par thème, sont indépendantes les unes des autres. L'animateur peut ainsi en réduire le nombre et sélectionner les activités en fonction des objectifs recherchés.

## PUBLIC / ÂGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

9-11 ans.

10 à 15 enfants.

## IDÉES DE SORTIE EN RAPPORT AVEC LE CYCLE

Rencontrer une ou un bénévole de l'UNICEF.

## PROGRAMME DES SÉANCES

### JE DÉCOUVRE LES DROITS DE L'ENFANT

Afin de pouvoir mettre en œuvre leurs droits, les enfants ont besoin en premier lieu de les connaître. C'est dans cet objectif que sont proposés les ateliers de la séquence 1, « Je découvre les droits de l'enfant ». A travers chacun d'eux, les enfants sont amenés à partager leurs perceptions, à découvrir ce que recouvrent les droits de l'enfant, à donner leur avis sur des questions concrètes sur leur quotidien, tout en sollicitant des compétences variées.

- **Atelier 1** : Le ballon des droits
- **Atelier 2** : Photolangage
- **Atelier 3** : Jeu de l'oie
- **Atelier 4** : Consultation nationale des 6-18 ans - Le questionnaire

- **Atelier 5** : Kindia 2015 - Les documentaires
- **Atelier 6** : Droits de l'enfant dans la ville - Coloriage géant

### **JE COMPRENDS LES DROITS DE L'ENFANT**

Une fois que les enfants ont découvert ce que signifie avoir des droits et ce que cela peut représenter dans leur vie quotidienne, il est important qu'ils puissent formuler par eux-mêmes et collectivement les sujets qui leur semblent importants et sur lesquels ils souhaitent se mobiliser.

Travailler à cette étape sur la cohésion du groupe facilitera par la suite, la conduite collective d'un projet.

La séquence 2 invite donc les animateurs à animer des temps de jeu, de débat, de réflexion afin que les enfants puissent s'approprier les thématiques, se construire une identité de groupe et décider ensemble de la manière dont ils veulent agir.

- **Atelier 7** : Le jeu sans règle
- **Atelier 8** : Le débat des droits de l'enfant
- **Atelier 9** : Droits de l'enfant dans la ville – Changeons notre quotidien
- **Atelier 10** : Kindia 2015 – Mind Mapping

### **J'AGIS POUR LES DROITS DE L'ENFANT**

L'ambition de toute démarche d'éducation fondée sur les droits de l'enfant est d'amener les enfants à devenir eux-mêmes les acteurs d'un projet qu'ils auront initié.

Le rôle de l'animateur est alors de faire émerger les idées, de faciliter une participation efficiente et démocratique de tous les enfants inclus dans l'action et d'offrir un appui dans la réalisation de cette action. La séquence 3 propose des idées d'action pour que les enfants puissent se mobiliser autour d'une thématique qui leur importe. Tout l'intérêt de cette étape réside dans le choix de l'action à mener qui sera fait par les enfants eux-mêmes.

- **Atelier 11** : Création d'une affiche
- **Atelier 12** : Réalisation d'une bande dessinée
- **Atelier 13** : Réalisation d'une interview vidéo
- **Atelier 14** : Rédaction d'un livre blanc
- **Atelier 15** : Conception d'un spectacle de marionnettes

### **RELATIONS AVEC LES AUTRES TEMPS DE L'ENFANT**

(Périscolaire/scolaire)

L'action s'inscrit dans le domaine 3 "formation de la personne et du citoyen" du socle commun de connaissance, de compétences et de culture. L'action met en application plusieurs thèmes cités dans "la règle et le droit" : la convention internationale des Droits de l'Enfant, la compréhension et le respect des règles communes et de civilité,

les libertés individuelles et collectives. Par ailleurs, l'action s'inscrit également dans l'enseignement moral et civique du parcours citoyen.

### **PROLONGEMENT/APPROFONDISSEMENT**

Participation à la journée des droits de l'enfant ou à l'UNIDAY.

### **FICHE TYPE « SÉANCES DU CYCLE »**

#### **SÉANCE 1 : LE BALLON DES DROITS**

##### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

Découvrir 8 thématiques principales autour des droits de l'enfant  
Exprimer ses représentations des droits de l'enfant  
S'exprimer à l'oral et écouter les autres

##### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS**

Un animateur niveau BAFA

##### **MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

Ballon  
Scotch ou bâton de colle  
Étiquettes à détacher du livret central et à coller sur le ballon

##### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :**

Extérieur

##### **DURÉE TOTALE :**

20 min

##### **DÉROULÉ :**

Cet atelier constitue un premier pas dans la découverte des droits de l'enfant, à l'aide d'un jeu de ballon. Les enfants s'expriment sur leurs représentations et commencent à comprendre leurs droits à travers les mots abordés : bien-être, non-discrimination, protection, participation, famille, santé, éducation, loisirs.

Les enfants devront veiller à parler assez fort pour se faire entendre et utiliser des mots simples. Ils pourront si besoin se faire aider des autres joueurs.

L'animateur veillera à faire vivre les échanges entre les enfants.

Les enfants forment une ronde.

Le joueur en possession du ballon choisit un mot. Il doit expliquer ce que représente ce mot pour lui-même et pour les enfants en général. Il essaie de donner un exemple concret. L'animateur pourra guider l'enfant :

- Qu'est-ce que ce mot signifie pour toi ?
- Connais-tu un synonyme ? Quels autres mots te font penser à l'égalité, la protection, la santé... ?
- As-tu un exemple ? Qui t'en a déjà parlé ? À quelle occasion ?
- Voici un exemple : « ... ». Est-ce de l'égalité ? L'enfant est-il protégé ? Etc.

Une fois la réponse donnée, l'enfant envoie le ballon à un joueur qui ne l'a pas encore reçu. Ce dernier choisit le mot qu'il souhaitera commenter.

Chaque joueur doit recevoir le ballon au moins une fois. Quand un mot a déjà été cité, l'enfant donne son interprétation personnelle ou une illustration différente des précédentes.

## SÉANCE 2 : PHOTOLANGAGE

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Découvrir et assimiler le champ d'application des droits de l'enfant  
Mettre des situations du quotidien en lien avec les droits de l'enfant

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Photos  
Panneau d'affichage  
Scotch/pâte à fixe  
Mots-clés (à détacher du livret situé au centre de la brochure)

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Extérieur ou intérieur + une table pour disposer les tables à hauteur d'enfants.

### DURÉE TOTALE :

25 minutes

### DÉROULÉ :

À partir d'une sélection de photographies, les enfants vont exprimer leur perception sur différentes situations et tenter de les relier à des droits de l'enfant. L'animateur s'assurera que les enfants se sentent en confiance pour s'exprimer.  
En évoquant des situations diversifiées, les enfants vont comprendre qu'il n'y a pas de droits plus importants que d'autres et qu'ils sont tous interdépendants.

Avant le début de l'atelier, l'animateur affiche sur les murs les 8 mots-clés (bien-être, non-discrimination, participation, protection, famille, santé, éducation, loisirs), à l'aide de scotch ou de pâte à fixe.

L'animateur dispose plusieurs photos sur une table représentant des situations relevant des droits de l'enfant. Il invite les enfants à se saisir chacun leur tour d'une image et à la coller à l'aide de la pâte à fixe sous le mot qu'ils pensent correspondant. Par exemple, la photographie de l'enfant qui sourit et tient une raquette de tennis dans sa main pourra être affichée par les enfants sous le mot LOISIRS ou sous le mot BIEN-ÊTRE.

Une fois les images collées, il appartiendra aux enfants d'expliquer ce qu'est pour eux le droit choisi et en quoi la photo peut être rapprochée de ce droit.  
Si le choix de l'enfant n'est pas pertinent, alors l'animateur reviendra sur le sens du mot sélectionné et lui proposera de choisir une nouvelle photo pour accompagner ce droit. L'enfant pourra se faire aider de ses camarades.

À travers les explications des enfants, l'animateur pourra illustrer les notions de bien-être, non-discrimination, participation, protection, famille, santé, éducation, loisirs (en s'appuyant sur les fiches synthétiques à détacher au centre de la brochure).

### **SÉANCE 3 : JEU DE L'OIE**

#### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

Découvrir la Convention internationale des droits de l'enfant et les actions de l'UNICEF.

Découvrir ou approfondir les thématiques des droits de l'enfant : UNICEF et CIDE, bien-être, non-discrimination, protection, participation, santé, famille, éducation, loisirs.

#### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS**

Un animateur niveau BAFA.

#### **MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

Plateau de jeu (à détacher)

Dés

1 ardoise par équipe

Marqueurs ou craies

Livret de questions (à détacher)

1 table dédiée au plateau de jeu

1 table par équipe (à préparer en amont de l'activité)

#### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :**

Salle d'activités, tables disposées pour accueillir 4 équipes.

#### **DURÉE TOTALE :**

2 x 45 minutes.

#### **DÉROULÉ :**

Les enfants, regroupés en 4 équipes, évoluent sur un plateau de jeu où chaque case fait l'objet de questions ou d'épreuves sur l'un des thèmes. L'équipe qui a fini le tour avec le plus de points a gagné.

Le jeu de l'oie n'est pas un jeu de rapidité. Aussi, l'animateur est invité à accorder aux enfants un temps de jeu suffisant pour que leur permette de débattre.

Chaque équipe possède un pion qui progresse sur le parcours au gré des lancers de dé. Tous les pions sont placés sur la case DÉPART.

L'ordre de passage pour débiter le jeu est déterminé par un lancement de dé.

L'équipe dite leader lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé. La case indique le nombre de points en jeu (dans notre exemple, 100 points).

L'équipe leader joue pour le double de points indiqués par la case, soit 200 points (2 x 100 points).

Les autres équipes jouent pour le nombre exact de points indiqué par la case, soit 100 points.

La couleur de la case détermine la thématique de la question à poser. L'animateur se reporte au livret de questions classées par thématique, à détacher au centre de la brochure.

Si l'équipe tombe sur une case ronde, c'est elle qui choisit la thématique sur laquelle toutes les équipes vont répondre : UNICEF/Droits de l'enfant, bien-être, non-discrimination, protection, participation, santé, famille, éducation, loisirs.

L'animateur énonce la question ou les consignes de l'épreuve. Toutes les équipes tentent d'y répondre, de relever le défi.

Les équipes notent leur réponse sur l'ardoise.

Après avoir pris connaissance des réponses des enfants, l'animateur donne la réponse exacte de façon concrète et illustrée, faisant écho de préférence à leur quotidien. À cet effet, il est important que les animateurs lisent le livret de jeu au préalable afin de préparer, si besoin, les exemples illustrant les réponses, ainsi que les notions.

L'animateur attribue les points aux équipes.

L'équipe suivante devient l'équipe leader.

Le jeu prend fin quand la première équipe revient sur la case DÉPART. L'équipe qui a comptabilisé le plus de points a gagné.



## **SÉANCE 4 : CONSULTATION NATIONALE DES 6/18 ANS – LE QUESTIONNAIRE**

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

Comprendre l'importance de la participation des enfants à la vie en société.  
Lire, comprendre et répondre au questionnaire.  
Comprendre ce que fait l'UNICEF.

### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS**

Un animateur niveau BAFA.

### **MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

Questionnaire de la Consultation nationale à télécharger sur [www.unicef.fr/consultation](http://www.unicef.fr/consultation) ou à commander : [villeamiedesenfants@unicef.fr](mailto:villeamiedesenfants@unicef.fr)  
Ordinateur et accès à Internet  
Accès à la plateforme [www.jeparledemesdroits.fr](http://www.jeparledemesdroits.fr)

### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :**

En salle d'activités (version numérique) ou intérieur/extérieur (version papier)

### **DURÉE TOTALE :**

4 x 45 minutes

### **DÉROULÉ :**

La Consultation nationale des 6-18 ans, développée par l'UNICEF France depuis 2013, permet à chaque enfant et adolescent d'exprimer son point de vue sur son quotidien en répondant à un questionnaire. L'UNICEF France publie l'analyse des résultats sous la forme d'un rapport remis au gouvernement (ministres concernés, députés et sénateurs) ainsi qu'aux élus locaux du réseau des collectivités amies des enfants (maires et présidents de conseils départementaux). Pour en savoir plus : [www.unicef.fr/consultation](http://www.unicef.fr/consultation)

La participation des enfants à ce questionnaire est très importante.

Afin que les réponses au questionnaire soient pertinentes, il convient de s'assurer que les enfants ont bien compris le sens des questions. Attention, toutefois, à ne pas leur donner trop d'informations sur les droits de l'enfant avant de répondre au questionnaire, afin de ne pas influencer les réponses.

En amont de l'atelier, l'animateur lit les questions regroupées en 4 thématiques :

- J'ai des droits ;
- Ma vie de tous les jours ;
- Mon éducation, mes loisirs ;
- Ma santé.

L'animateur choisit les modalités les mieux adaptées pour répondre au questionnaire :

- pour répondre sur le livret papier, contacter en amont l'UNICEF France pour commander des exemplaires (commande possible à partir de 100 participants, en fonction des stocks disponibles) : [villeamiedesenfants@unicef.fr](mailto:villeamiedesenfants@unicef.fr) ;
- pour répondre sur la plateforme [www.jeparledemesdroits.fr](http://www.jeparledemesdroits.fr), prévoir l'accès à un ordinateur pour chaque enfant, avec une connexion Internet.



L'animateur explique aux enfants en quoi consiste la Consultation nationale des 6-18 ans et fait le lien avec le droit à la participation (voir fiche détachable dans le livret au centre de la brochure). Il présente la manière dont est constitué le questionnaire et explique les modalités pour y répondre (soit sur la plateforme numérique, soit sur le livret papier).

Chaque thématique du questionnaire sera traitée sur une séance de 45 minutes :

- l'animateur commence par expliquer la thématique ;
- les enfants répondent aux questions en prenant le temps de bien comprendre tout le vocabulaire ;
- l'animateur propose un débat en fin d'atelier pour faire le point avec les enfants sur les questions posées (exemples de questions : Quels droits peuvent être liés à la thématique ? Pourquoi ces droits ne sont-ils pas respectés ? Que pourrait-on faire pour qu'ils le soient ?).





## **SÉANCE 5 : KINDIA 2015 – LES DOCUMENTAIRES**

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

Connaître le rôle et la mission de l'UNICEF dans le monde  
Localiser la Guinée et identifier le thème général des documentaires  
Savoir ce qu'est un documentaire et ce qui le compose

### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS**

Un animateur niveau BAFA

### **MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

Écran, haut-parleurs, accès Internet pour visionner les documentaires

### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :**

Salle d'activités, espace permettant de visionner le documentaire puis de débattre

### **DURÉE TOTALE :**

3 x 45 minutes

### **DÉROULÉ :**

L'UNICEF France s'est engagé aux côtés de Canal+ pour participer à la réalisation d'un documentaire en 4 épisodes entre 2011 et 2015, tout en soutenant des actions de développement dans la région de Kindia, en Guinée-Conakry. L'objectif du projet est de financer plusieurs programmes de développement avec différentes ONG et organisations internationales, parmi lesquelles l'UNICEF qui se mobilise pour construire 18 écoles et ramener 80 % des enfants à l'école.

En savoir plus :

<http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/pid4498-c-kindia2015.html>

Le visionnage des documentaires permet de rendre la conduite d'un projet de développement plus concrète pour les enfants, tel que celui mené en Guinée par l'UNICEF. Il aide à comprendre les enjeux liés à l'éducation et propose de suivre sur plusieurs années les projets entrepris pour montrer la complexité de telles actions. Il donne par ailleurs une idée concrète de la manière dont l'UNICEF se mobilise sur le terrain pour travailler avec les populations et les acteurs locaux.

L'animateur présente aux enfants le contexte dans lequel les documentaires ont été réalisés : il explique le cadre du partenariat entre l'UNICEF et Canal+, présente la Guinée-Conakry (la situe sur une carte).

La Guinée-Conakry est un pays d'Afrique encore très pauvre, les conditions de vie sont difficiles et tous les enfants ne vont pas à l'école car ils doivent aider leurs parents à la maison, aller travailler très tôt.

L'animateur demande aux enfants de définir ce qu'est un documentaire.

Un documentaire est un film construit à partir d'images du réel. Il vise à fournir des informations à partir de ce qui a été vu et entendu sur place (ici en Guinée-Conakry). Même si le documentaire présente la réalité, il raconte une histoire grâce aux interviews qui le composent. Il existe des films documentaires pour la télévision et des films documentaires pour le cinéma. Le documentaire se rapproche du reportage.

Les enfants visionnent les documentaires :

### Épisode n° 1

[http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/c-kindia2015/\\_\\_\\_\\_\\_pid4556-le-doc.html?vid=885193](http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/c-kindia2015/_____pid4556-le-doc.html?vid=885193)

Passages consacrés à l'éducation (durée totale : 30 minutes) : - 13:45 à 27:00  
- 59:10 à 1:07:10  
- 1:30:00 à la fin

### Épisode n° 2

[http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/c-kindia2015/\\_\\_\\_\\_\\_pid4556-le-doc.html?vid=998445](http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/c-kindia2015/_____pid4556-le-doc.html?vid=998445)

Passages consacrés à l'éducation  
(Durée totale : 40 minutes) :  
- Du début à 14:30  
- 41:14 à 48:40  
- 57:20 à 1:11:00  
- 1:16:10 à la fin

### Épisode n° 3

[http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/c-kindia2015/\\_\\_\\_\\_\\_pid4556-le-doc.html?vid=1148701](http://www.canalplus.fr/c-infos-documentaires/c-kindia2015/_____pid4556-le-doc.html?vid=1148701)

Passages consacrés à l'éducation (durée totale : 19 minutes) : - 12:05 à 23:05  
- 51:00 à 58:49

À la fin du visionnage, l'animateur sonde les émotions et les premières impressions des enfants.

Quelques exemples de questions pour ce faire :

- Qu'avez-vous pensé des épisodes ?
- Qui voit-on ?
- Que font-ils ?
- Les populations ont-elles des conditions de vie faciles ?
- Quelle place l'école a-t-elle dans leur vie ?



## SÉANCE 6 : DROITS DE L'ENFANT DANS LA VILLE - COLORIAGE GÉANT

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Découvrir les droits de l'enfant dans la ville.  
Identifier 8 droits prioritaires.

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

1 coloriage géant  
Des feutres à pointe fine ou crayons de couleur  
1 table ou un espace assez grand pour étaler le coloriage géant et permettre aux enfants de se mettre autour  
1 bloc-notes et 1 stylo pour l'animateur  
L'activité coloriage géant proposée dans le kit a pour support le coloriage géant « Droits de l'enfant dans la ville » disponible à la vente auprès des comités départementaux UNICEF - (15 € - 1,80 m x 50 cm).

Vu sur: <https://my.unicef.fr/contenu/je-decouvre-je-comprends-jagis-pour-les-droits-de-lenfant>

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Espace confortable pour dessiner / colorier à plusieurs.

### DURÉE TOTALE :

2 x 45 minutes.

### DÉROULÉ :

L'activité doit permettre aux enfants d'identifier leurs droits et de faire des propositions.

Deux options de jeu sont possibles :

- Demander à l'enfant de retrouver dans le coloriage géant des scènes spécifiques ;
- Lui demander de choisir un droit et de chercher une scène dans le coloriage géant qui lui fait penser à ce droit.

Les visuels présentés ci-dessous ne sont qu'indicatifs, les enfants peuvent en proposer d'autres. Ce sera alors à l'animateur d'évaluer la pertinence de ce choix. L'animateur pourra choisir de privilégier une option ou l'autre ou faire les deux.

Puis l'animateur propose aux enfants un moment de réflexion qui leur permet de s'exprimer sur leurs droits.

Lors de chaque phase de réflexion, l'animateur prend soin de bien noter les remarques et propositions des enfants.

Un ensemble de questions est proposé à l'animateur afin d'encourager la parole de l'enfant. Il s'agit de propositions de questions que l'animateur peut étoffer.

L'animateur dispose le coloriage géant sur une surface plane, autour de laquelle les enfants se placent. L'animateur présente l'activité : « En tant qu'enfants, vous avez des droits dans votre ville. »

Le but de ce coloriage est de retrouver vos droits et de les colorier ». L'animateur présente les 8 droits et explicite l'option choisie.

Le temps de l'animation peut être modulé ou scindé en plusieurs séances en choisissant certains droits parmi les 8.

L'animateur expliquera chaque thématique aux enfants au fur et à mesure qu'ils retrouveront les visuels correspondants sur le coloriage géant. L'animateur pourra s'appuyer sur le descriptif des droits proposé dans le livret situé au centre de la brochure.

L'animateur invite les enfants à mettre en couleurs le coloriage géant au fur et à mesure qu'ils identifient des éléments relatifs à leurs droits.

L'animateur propose aux enfants de s'exprimer soit en choisissant une des images sélectionnées, soit en choisissant une thématique.

Pour encourager la réflexion des enfants, l'animateur peut poser les questions suivantes pour tous les droits abordés :

- Pourquoi avoir choisi ce droit/ cette image ?
- Qu'est-ce que signifie ce droit pour toi dans ta ville ?
- Quels éléments de ce droit retrouves-tu dans ta ville ?
- Quels éléments de ce droit que tu retrouves dans le coloriage géant souhaiterais-tu voir exister dans ta ville ?
- Es-tu satisfait des éléments de ce droit dans ta ville (y en a-t-il suffisamment ? sont-ils de bonne qualité ?) ?
- Si tu étais maire, que ferais-tu en priorité pour améliorer ce droit dans ta ville ?

Une fois ces réflexions partagées par les enfants, l'animateur les invite à colorier les situations correspondantes dans le coloriage géant, si elles ne le sont pas déjà. Pendant ce temps, l'animateur termine de reporter les réponses des enfants.



## **SÉANCE 7 : LE JEU SANS RÈGLE**

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

Faire émerger la nécessité de construire des règles.

Trouver des solutions collectivement pour faciliter le bon déroulement d'un jeu

Créer une cohésion d'équipe autour d'un but commun.

### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS**

Un animateur niveau BAFA

### **MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

1 ballon

2 cerceaux

1 tableau et 1 feutre effaçable

### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :**

Extérieur

### **DURÉE TOTALE :**

45 minutes

### **DÉROULÉ :**

Le jeu sans règle permet aux enfants de faire l'expérience de l'utilité des règles. En partant de leurs besoins pour pouvoir vivre le jeu positivement, ils vont construire les règles eux-mêmes, au fur et à mesure.

Le jeu se déroule en plusieurs manches ponctuées de temps de discussions pour réévaluer le bien-fondé des règles établies.

À l'issue de l'activité, l'animateur utilise la démarche initiée lors du jeu pour faire écho aux règles de l'école ou du centre de loisirs : ne pas courir dans les couloirs, déjeuner à 12 h, dire bonjour aux adultes, écouter les adultes, ranger le matériel... Il distingue les règles de sécurité (physique, morale, affective, matérielle), d'organisation, de bien vivre ensemble. Par son action, il permet de clarifier et de (re)donner du sens au règlement.

Au départ du jeu, les enfants sont répartis en deux équipes. Chaque équipe dispose d'un cerceau. L'animateur a pris soin de placer le ballon à équidistance des 2 cerceaux.

L'animateur donne la consigne : l'équipe qui dépose le ballon dans son cerceau marque 1 point. Lorsque l'une des deux équipes marque le 1er point, l'animateur stoppe le jeu et regroupe les enfants.

Il recueille leurs ressentis et leurs constats. Il propose à chaque équipe d'ajouter une nouvelle règle qui s'appliquera à l'ensemble des participants.

Exemples de règles pouvant s'ajouter : le porteur de ballon doit rester immobile, pas plus de 10 passes, ne pas toucher le ballon avec les mains, le porteur du ballon se déplace à cloche-pied, les enfants des équipes doivent se tenir la main...

L'animateur note les 2 nouvelles règles décidées sur un panneau visible de tous les enfants.

Il lance la 2e manche. Lorsqu'une équipe marque un nouveau point, le jeu s'arrête à nouveau.



L'animateur recueille les ressentis et constats des enfants. Il les aide à évaluer l'efficacité des règles, à les catégoriser (règles qui permettent de protéger, de jouer, de gagner, de faire perdre l'autre équipe...). Il propose d'en ajouter de nouvelles ou de supprimer des anciennes.

Les nouvelles règles, qui s'appliqueront à l'ensemble des participants, sont notées sur le tableau.

L'animateur lance la manche suivante et le jeu se déroule comme précédemment. Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a marqué 10 points.

### **BONUS :**

#### **Conseil(s) :**

Pour assurer pleinement la sécurité des enfants, il conviendra de :

- identifier un lieu propice à la mise en place du jeu, en privilégiant notamment les terrains d'herbe ;
- ajouter des règles sur la première manche en fonction de l'âge des enfants et du dynamisme du groupe ;
- définir un signal permettant l'arrêt du jeu à tout moment ;
- annoncer que l'animateur aura la possibilité de refuser la proposition d'ajout/de suppression qui atteindrait à la sécurité des enfants. La raison du refus sera expliquée.



## SÉANCE 8 : LE DÉBAT DES DROITS DE L'ENFANT

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Décider collectivement d'un thème pour se mobiliser  
Formuler une opinion et la confronter à celle des autres  
Écouter et respecter la parole de l'autre

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Grandes feuilles de papier, feutres, crayons, gommes, ciseaux, scotch  
Fiche de questions (à détacher du livret au centre de la brochure et à dupliquer)

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Intérieur / extérieur

### DURÉE TOTALE :

2 x 45 minutes

### DÉROULÉ :

Cette étape permet aux enfants de décider collectivement des thématiques sur lesquelles ils souhaitent se mobiliser. Elle est essentielle pour faire la transition entre la découverte des droits et le passage à l'action.

L'animateur repart des thématiques proposées dans le livret détachable situé au centre de la brochure.

Il rappelle les 8 thématiques :

- bien-être - non-discrimination - participation - protection
- famille - santé - éducation - loisirs

L'animateur propose aux enfants de se répartir par groupes de 4 ou 5.

Dans chaque groupe, les enfants désignent un enfant qui va modérer le débat : il donnera la parole à chacun, il s'assurera que la parole est partagée et que les enfants ne se coupent pas la parole. Un autre enfant est désigné dès le début du débat pour restituer à l'ensemble du groupe l'objet de la discussion.

L'animateur rappelle aux enfants les consignes et règles à respecter durant le débat :

- Parler chacun son tour.
- Écouter et respecter ce que disent les autres, ne pas se moquer.
- Ne pas interrompre celui qui parle.
- Rester dans le sujet du débat, ne pas parler d'autre chose.
- Donner la priorité à celui qui n'a jamais encore parlé.
- Ne pas répéter ce que quelqu'un vient de dire.

Chaque groupe choisit parmi les 8 thématiques celle qui est la plus importante pour les participants.

Une fois la thématique choisie, l'enfant qui modère le débat pose différentes questions (prévoir de dupliquer à l'avance la fiche avec les questions pour chaque groupe) :

- Décrire le thème choisi en quelques mots
- Pourquoi ce thème est-il important ?

- En quoi ce thème est-il lié aux droits de l'enfant ?
- Pourquoi les droits liés à ce thème ne sont-ils pas toujours respectés ?
- Comment faire pour qu'ils le soient ?
- Inventer un slogan décrivant ce qui vous semble important sur ce thème.

Chaque groupe crée un blason avec le slogan inscrit dessus (une séance entière peut être consacrée à la création du blason).

Chaque enfant qui a été désigné pour faire la restitution présente à l'ensemble du groupe le thème choisi, pourquoi il a été choisi, en quoi il est lié aux droits de l'enfant et présente le blason sur lequel est inscrit le slogan du groupe.

En fin de séance, l'animateur présente les différentes modalités d'action proposées en séquence 3 « J'agis pour les droits de l'enfant » et les enfants décident collectivement celle qui leur semble la plus appropriée pour sensibiliser leurs pairs aux problématiques évoquées.





## SÉANCE 9 : DROITS DE L'ENFANT DANS LA VILLE – CHANGEONS NOTRE QUOTIDIEN

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Permettre à l'enfant d'être acteur de la mise en œuvre de ses droits dans la ville  
Éveiller l'enfant à la question du choix dans les politiques publiques de la ville

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

1 coloriage géant  
Des feutres ou crayons de couleur, ciseaux, colle, scotch, règle  
1 table ou un espace assez grand pour étaler le coloriage géant et permettre aux enfants de se mettre autour  
1 tableau ou 1 grande feuille de papier affichée à un mur et visible par tous les enfants  
1 bloc-notes et 1 stylo pour l'animateur

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Intérieur ou extérieur

### DURÉE TOTALE :

2 x 45 minutes

### DÉROULÉ :

Il s'agit de proposer aux enfants d'améliorer la ville du coloriage géant en y ajoutant des éléments ou dispositifs afin que les droits de l'enfant soient encore mieux respectés, le tout en respectant une contrainte budgétaire.

Les enfants peuvent reprendre les propositions faites durant l'atelier 6 de la séquence 1.

S'ils n'ont pas fait cette activité, l'animateur leur proposera d'abord d'observer le coloriage afin de déterminer ce qu'ils voudraient améliorer.

L'animateur dispose le coloriage géant sur une surface plane. Les enfants se placent autour.

Les enfants disposent de 400 ECU pour effectuer des modifications ou des apports de services sur le coloriage géant.

Les enfants, après avoir observé le coloriage, déterminent les thématiques sur lesquelles ils souhaiteraient agir et expliquent pourquoi.

Les enfants présentent à l'animateur l'ensemble des modifications et ajouts souhaités sur l'ensemble des droits choisis (afin de guider ces choix, l'animateur pourra proposer aux enfants les projets présents sur la grille tarifaire des modifications).

L'animateur prend note sur le tableau en indiquant aux enfants combien coûte chaque modification ou apport de services et il les invite à faire des choix en fonction

du budget, du coût de ces actions et de ce qui leur paraît prioritaire. Les enfants doivent expliquer chacun de leurs choix.

Une fois les choix effectués, les enfants votent à main levée le projet de la ville ; si la majorité des enfants est d'accord, celui-ci est adopté et les enfants doivent alors le réaliser. Sinon, les enfants doivent trouver entre eux un projet consensuel qui obtiendra la majorité des suffrages.

L'animateur prend soin de noter le projet voté par les enfants, il note également les choix qui ont été faits ainsi que les raisons de ces choix.

Les enfants peuvent débiter les travaux en rayant, collant, dessinant, coloriant les éléments de modification et d'apport de services qu'ils souhaitent intégrer.

L'animateur prêtera attention à ce que les enfants prennent bien en compte la contrainte budgétaire et ne dépassent pas en fin de jeu le budget qui leur est alloué.

Le temps de l'animation peut être modulé ou scindé en plusieurs séances en choisissant certains droits parmi les 8.



## SÉANCE 10: KINDIA 2015 CARTE MENTALE

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Présenter et organiser des idées sous forme de carte mentale  
S'approprier les problématiques liées à l'éducation dans le monde  
Définir collectivement des modalités d'action de sensibilisation

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Grandes feuilles de papier  
Feutres, crayons, colle, scotch, ciseaux

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Salle d'activités

### DURÉE TOTALE :

2 x 45 minutes

### DÉROULÉ :

Cet atelier propose une approche différente du débat, en s'appuyant davantage sur des représentations visuelles pour exprimer et organiser des idées.

Il est proposé en continuité avec le visionnage des documentaires de Kindia 2015, mais peut s'appliquer à toutes les thématiques si l'animateur juge cette approche préférable au débat.

L'animateur explique dans un premier temps aux enfants ce qu'est carte mentale et ce que cet exercice permet de faire : organiser ses idées sur un sujet donné ; trouver de nouvelles idées sur un sujet ; faire des ponts entre les idées pour trouver des liens logiques.

Dans un 2e temps, l'animateur aide les enfants à comprendre les problèmes d'éducation en Guinée, en se servant de ce qu'ils ont vu dans les documentaires. Il peut commencer par inscrire avec eux sur une affiche tous les mots-clés qui leur viennent à l'esprit en pensant aux documentaires qu'ils ont vus.

Les enfants réalisent par petits groupes une carte mentale, en suivant les explications fournies pour chaque étape :

1. Commencez par tracer au centre d'une page horizontale un dessin dans lequel vous inscrivez le sujet de votre réflexion.
2. Notez ensuite vos idées comme elles vous viennent sur des branches rayonnantes à partir du centre.
3. Tracez des flèches pour mettre en lumière les relations entre les idées.
4. Utilisez des mots-clés : les mots importants, faciles à mémoriser.
5. Limitez la longueur des branches à celle des mots. Écrivez lisiblement et horizontalement.

6. Hiérarchisez, numérotez, utilisez des nuages/cercles pour faire des regroupements.

7. Utilisez/ajoutez des images et couleurs et variez votre écriture.

· À l'issue du travail de création, le groupe donne un titre à sa carte mentale.

· Chaque groupe présente sa carte mentale et explique les choix qui ont été faits.

L'animateur présente les différentes modalités d'action proposées en séquence 3 « J'agis pour les droits de l'enfant » et les enfants décident collectivement celle qui leur semble la plus appropriée pour sensibiliser leurs pairs aux problématiques évoquées.

**BONUS :**

Définition : Le mind mapping est une technique qui vise à optimiser l'organisation et la mémorisation des idées en recourant à une visualisation schématique non linéaire, arborescente et hiérarchisée, des informations (appelée « carte mentale » ou « carte heuristique », mind-map, en anglais). Source : CNDP, Agence des usages des TICE.



## SÉANCE 11 : CRÉATION D'UNE AFFICHE

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Mobiliser les enfants pour passer de la parole aux actes  
Sensibiliser les enfants et l'opinion au niveau local à la situation des enfants défavorisés, aux droits de l'enfant  
Comprendre l'idée de « projet »

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Paperboard/tableau, marqueurs/ craies  
Matériel en fonction des projets  
Peinture, appareils photo  
Ordinateurs, connexion Internet  
Logiciel de retouche photo  
.

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Salle d'activités

### DURÉE TOTALE :

5 x 45 minutes

### DÉROULÉ :

#### **Étape 1 :** Définir les thèmes de la campagne

L'animateur reconstitue des petits groupes de 4 ou 5 enfants. Chaque groupe définit la thématique qu'il souhaite aborder et l'angle à partir duquel les enfants souhaitent mobiliser leurs pairs.

Par exemple :

- Choix de la thématique : handicap
  - Angle de mobilisation : les enfants en fauteuil doivent pouvoir circuler dans la ville
- Il peut être intéressant de se pencher sur les idées n'ayant reçu aucune voix afin de s'assurer qu'elles n'ont pas été laissées de côté sans raison, qu'elles ne traduisent pas une carence sur l'un des thèmes abordés sur les premiers ateliers.
- La répartition des enfants par groupe pourra se faire avant le vote ou à l'issue de la sélection des thèmes pour que les enfants se mobilisent sur le thème ayant retenu leur intérêt.

#### **Étape 2 :** Collecter des informations sur les thèmes retenus

Grâce aux ateliers précédents, les enfants disposent de connaissances sur les thèmes qu'ils ont choisi d'illustrer. À défaut, il conviendra de prévoir un temps de recherche adéquat sur le site Internet de l'UNICEF ([www.unicef.fr](http://www.unicef.fr)).

Les enfants, divisés en plusieurs groupes, réaliseront des affiches pour une campagne de mobilisation à destination de leurs camarades, de pairs à pairs.

Les enfants ont travaillé par petits groupes lors de l'atelier précédent afin de déterminer une thématique sur laquelle ils souhaitent se mobiliser.

L'animateur privilégiera le débat et les échanges sur les différentes options. Les enfants veilleront à argumenter leur propos, confronter leurs idées et sensibilités.

Les informations collectées feront l'objet d'une validation par l'animateur.

**Étape 3 : Choisir un moment clé, planifier**

Pour donner encore plus d'impact et de visibilité à l'action, les enfants peuvent diffuser leur affiche à l'occasion d'un événement local, d'élections municipales, quand le sujet de l'affiche est un sujet d'actualité, quand l'UNICEF est fortement présent dans les médias, le 20 novembre (jour anniversaire de la Convention internationale des droits de l'enfant)...

Le rétroplanning : La date choisie va déterminer le temps dont les enfants disposent pour réaliser leur projet. Pour structurer leur préparation, ils peuvent créer un rétroplanning : un tableau dans lequel ils listent toutes les tâches nécessaires avant la diffusion et dans lequel la date de diffusion fixe toutes les dates précédentes (de façon rétroactive = en remontant dans le temps), prenant en compte le temps nécessaire à chaque étape.

**Étape 4 : Définir le message à transmettre**

Les enfants identifient le message qu'ils veulent faire passer à partir du thème choisi, la cible et les objectifs définis pour la campagne de mobilisation. Ce message s'exprimera en particulier à travers le slogan qui sera intégré aux affiches (voir plus loin).

**Étape 5 : Déterminer le ton des affiches**

Les enfants réfléchissent à l'impact qu'ils souhaitent obtenir sur les gens avec leurs affiches. Il permettra de définir le ton employé (sérieux ou humoristique). Le ton ne s'exprime pas que dans le slogan, il intervient aussi au niveau de l'image.

**Étape 6 : Définir le visuel**

Les enfants veulent-ils créer eux-mêmes le dessin, trouver un dessinateur pour le faire, prendre une photo ou choisir plutôt un visuel existant ? S'ils décident de partir d'une photo prise par eux-mêmes, ils pourront ensuite la retravailler/retoucher avec les outils adéquats.

Il est aussi possible de réaliser un visuel qui mélange dessin et photo.

**Étape 7 : Structurer l'affiche**

Les enfants organisent les différents éléments qui entrent dans la composition des affiches : le titre (s'ils souhaitent en mettre un), le slogan, l'image/le visuel, d'autres informations... Cela implique de hiérarchiser les informations pour que les affiches soient les plus compréhensibles possibles.

Veiller à l'équilibre général entre le visuel et le texte qui l'accompagne.

Les enfants devront faire attention à ne pas surcharger leur affiche : le lecteur doit pouvoir comprendre leur message immédiatement.

**Étape 8 : Créer un slogan**

Le slogan est la formulation du message que les enfants veulent faire passer. Il est donc un élément essentiel des affiches. Il faut bien le travailler. Pour être efficace, il ne doit pas être trop long et l'on doit pouvoir s'en souvenir après l'avoir lu.

Créer le slogan une fois que les images/visuels sont finis.

Tester le slogan/message sur d'autres personnes pour s'assurer qu'il est efficace.

**Étape 9 : Donner de la lisibilité au texte**

Les enfants peuvent utiliser des couleurs et polices de caractères différentes et attrayantes, mais sans en abuser, car il faut conserver l'attention du lecteur.

Veiller à ce que les textes ne soient pas trop longs.

Vérifier que les textes ne comportent pas de fautes.



**Étape 10** : Communiquer et diffuser les affiches

Si les enfants décident de les afficher dans un lieu public, il leur faudra bien sûr les imprimer et en demander l'autorisation au préalable.

Ils peuvent aussi les diffuser sur Internet (sur un blog ou site) ou les envoyer à la presse (journal local) pour demander qu'elles soient publiées.

Pour toute diffusion dans l'école ou l'accueil périscolaire ou extrascolaire, il faudra obtenir l'accord de la direction.

Ne pas oublier de respecter le droit à l'image et les règles liées à l'utilisation d'Internet.

Protéger les droits d'auteur des enfants : penser à incruster les noms des enfants du groupe comme auteurs de l'affiche.

**BONUS :**

N'oubliez pas que l'image créée doit illustrer le thème choisi et être en adéquation avec le message à faire passer.

Les retouches d'images se font à partir de logiciels tels que Gimp, Paint, iPhoto, Photoshop... et nécessite le matériel informatique et les connaissances d'utilisation adéquats.

Si les enfants décident d'utiliser une image existante ou un document, ils doivent avoir l'autorisation de l'utiliser et indiquer qui en est le propriétaire et l'auteur (le copyright).

Il existe aussi des banques d'images « libres de droits » sur Internet. Enfin, lorsque les enfants photographient une personne, ils doivent recueillir son autorisation écrite ou celle de ses parents si elle est mineure, pour diffuser sa photo.

## **SÉANCE 12 : RÉALISATION D'UNE BANDE DESSINÉE**

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

Traduire graphiquement un message de mobilisation  
Organiser un événement pour donner de la visibilité aux productions réalisées

### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS**

Un animateur niveau BAFA

### **MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

Feuilles de papier  
Crayons, feutres, peinture, pinceaux  
Règle, équerre, compas (pour dessiner les cases de la BD)

### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :**

Salle d'activités

### **DURÉE TOTALE :**

7x45 minutes

### **DÉROULÉ :**

Les enfants vont réaliser une bande dessinée à partir de la thématique choisie lors de la séquence 2. L'objectif est d'en faire un moyen de mobiliser leurs pairs, en organisant soit un jury pour décerner un prix de la bande dessinée, soit une exposition.

#### **Étape 1 :** se poser des questions sur l'histoire

L'animateur invite les enfants à se poser les bonnes questions pour créer leur BD à propos : des lieux, des personnages, du sujet, de la situation initiale, des moments clés et de la situation finale.

#### **Étape 2 :** préparer un story-board

Les enfants commencent par rédiger le synopsis (en quelques phrases) : c'est le texte donnant la description générale de l'histoire, un résumé de l'intrigue du début à la fin.

Les enfants travaillent ensuite sur un scénario : c'est le découpage planche par planche, case par case du récit. Il décrit tout ce que le dessinateur a besoin de savoir pour dessiner l'histoire : les personnages, leur situation, les ambiances, les actions, les dialogues (dans les grandes lignes).

Enfin, les enfants élaborent leur story-board : c'est la version illustrée du scénario, un moyen rapide utilisé par l'auteur avant de réellement dessiner son histoire. Cela consiste à découper l'action rapidement pour aller à l'essentiel sous la forme d'images simplifiées.

#### **Étape 3 :** réaliser la bande dessinée

Combien de cases sont nécessaires ? Elles peuvent être de différentes tailles et avoir différentes formes (carrées, rectangulaires...). Les enfants gardent toujours à l'esprit que le regard des lecteurs va se déplacer de gauche à droite et de haut en bas.

À quoi va ressembler la BD ? Les enfants dessinent des personnages simples (ne pas hésiter à les refaire plusieurs fois avant de mettre la couleur). Penser à laisser l'espace nécessaire pour placer les bulles après.





Que disent et que pensent les personnages ? C'est ce que l'on appelle le lettrage : le texte dans les bulles. Il n'y a pas que les dialogues dans les bulles, il y a aussi les pensées, les éléments de narration pour expliquer une scène, les sons (onomatopées) et les exclamations.

**Étape 4** : Choisir un moment clé, planifier

Pour donner encore plus d'impact et de visibilité à leurs réalisations, les enfants peuvent organiser un événement pour clôturer leur atelier. Par exemple, constituer un jury pour déterminer la meilleure réalisation, présenter les BD dans le cadre d'une exposition... La date choisie pour l'événement va déterminer le temps dont les enfants disposent pour réaliser leur projet et communiquer suffisamment à l'avance pour que le public soit au rendez-vous.



## SÉANCE 13 : RÉALISATION D'UNE INTERVIEW

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Interroger les enfants sur la perception qu'ils ont de leurs droits  
Améliorer la connaissance qu'ils ont de leurs propres droits  
Mener un projet dans lequel ils pourront exprimer leurs points de vue et leurs idées  
Appréhender la démarche de projet

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Caméra, appareil photo ou téléphone avec fonction vidéo  
Logiciel de montage vidéo  
Clé USB ou DVD à graver

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Pour la réalisation vidéo, endroit à l'abri des intempéries et des nuisances sonores.

### DURÉE TOTALE :

7 x 45 minutes

### DÉROULÉ :

Les enfants vont réaliser un reportage vidéo pour informer les autres enfants, les jeunes et les adultes de leur école, de leur quartier, de leur ville sur ce que pensent les enfants de leurs propres droits.

Le reportage vidéo devra comporter des interviews filmées et ne devra pas dépasser 2 minutes maximum.

Les enfants ont travaillé par petits groupes lors de l'atelier précédent afin de déterminer une thématique sur laquelle ils souhaitent se mobiliser.  
L'animateur reconstitue des petits groupes de 4 ou 5 enfants. Chaque groupe définit la thématique qu'il souhaite aborder et l'angle à partir duquel les enfants souhaitent mobiliser leurs pairs.

#### **Étape 1 :** Choisir un moment clé, planifier

Dès le début du projet, les enfants décident de l'occasion à laquelle les reportages vidéo pourront être associés : un événement local, quand le sujet de l'affiche est un sujet d'actualité, quand l'UNICEF est fortement présent dans les médias, le 20 novembre (jour anniversaire de la Convention internationale des droits de l'enfant) ...  
La date choisie va déterminer le temps dont les enfants disposent pour réaliser leur projet. Pour structurer leur préparation, ils peuvent créer un rétroplanning : un tableau dans lequel ils listent toutes les tâches nécessaires avant la diffusion et où la date de diffusion fixe toutes les dates précédentes (de façon rétroactive = en remontant dans le temps), prenant en compte le temps nécessaire à chaque étape.

#### **Étape 2 :** Définir le sujet du reportage, la cible

Pour cela, les enfants vont répondre aux 6 questions essentielles pour tout message informatif : qui, quoi, où, quand, comment, pourquoi.

#### **Étape 3 :** Préparer les séquences/le synopsis

Les enfants décrivent tous les éléments qui vont composer le reportage vidéo :

- Qui parlera ? À quel moment et combien de fois ces personnes parleront-elles ? Préciser où les personnes qui parlent se trouveront.
- Y aura-t-il une introduction et une conclusion ?
- Y aura-t-il des éléments visuels (graphiques, chiffres, photos, incrustations de textes...) ou sonores (musique, ambiance sonore, jingle...) ? À quel moment apparaîtront-ils ?
- Y aura-t-il des commentaires ou éléments de narration ? À quel moment apparaîtront-ils ?

#### Étape 4 : Préparer l'interview

Avant de rédiger les questions à poser, les enfants répondent aux questions suivantes :

- Combien de personnes seront interviewées ? S'agira-t-il d'un dialogue ? D'un monologue ?
- Quel rôle jouent-elles ? Quelle relation y a-t-il entre ces personnes ?
- De quoi parleront-elles ?
- Comment s'organisera leur prise de parole : dans quel ordre ?
- Pendant combien de temps ces personnes parleront-elles ?
- Les prises de paroles seront-elles spontanées et improvisées ou préparées (lecture de notes, d'un texte) ?

Les enfants préparent une liste de questions courtes et précises (4/5) à poser lors de l'interview.

#### Étape 5 : Faire l'interview

Il faudra décider avant le tournage si les questions seront enregistrées et si celui qui les pose sera filmé ou non lors de l'interview car cela détermine la façon de filmer. Souvent, le questionnaire est donné à l'interlocuteur avant l'interview pour qu'il puisse se préparer.

Pour une interview, il est préférable de privilégier les prises de vue simples, de face ou de profil.

#### Étape 6 : Faire le montage

1. Commencer par nettoyer l'enregistrement : supprimer tous les bruits, ratés et éléments que l'on ne veut pas utiliser.
2. Choisir ensuite les éléments importants dans le discours de l'interviewé ou dans le reportage.
3. Découper ces éléments et les placer dans le bon ordre sur la timeline.
4. Ne pas oublier de laisser des blancs (espaces vides) minutés pour la présentation.
5. Réaliser le mixage et le montage en intégrant tous les éléments montés (plans de coupe, ambiances sonores, musiques, voix, titrages, transitions) sur une nouvelle timeline.
6. Une fois les éléments mixés ou montés, vous êtes prêts à écrire les textes : les génériques, lancements et chutes (introduction et conclusion), textes de liaison, incrustes de textes...
7. Écouter / visionner le résultat en vue de la présentation finale.



8. Exporter le fichier dans un format qui pourra être lu par un logiciel de diffusion vidéo : VLC, Lecteur Windows Media...

**Étape 7** : Présenter la vidéo

Envoyer les invitations et mener la campagne de communication suffisamment à l'avance pour que le public soit au rendez-vous.

Avant la projection de la vidéo, les enfants s'assureront que tout le matériel nécessaire est bien disponible : écran, haut-parleurs, prise USB ou lecteur DVD.



## SÉANCE 14 : RÉDACTION D'UN LIVRE BLANC

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Encourager les enfants à formaliser leurs propositions  
Créer un support permettant aux enfants de présenter leurs propositions

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

1 cahier format A4 ou A5  
Quelques feuilles  
Stylos, crayons de couleur, feutres, ciseaux, colle, scotch

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Pas d'aménagement particulier.

### DURÉE TOTALE :

45 minutes

### DÉROULÉ :

Cette activité doit permettre aux enfants de créer un livre blanc des droits de l'enfant dans leur ville, c'est-à-dire de créer un document dans lequel ils feront un état des lieux de leurs droits tels qu'ils existent dans leur ville puis présenteront leurs propositions, leurs recommandations pour améliorer ces droits.

L'animateur regroupe les enfants.

L'animateur présente les 2 volets de l'exercice : établir un état des lieux des droits des enfants dans leur ville, puis proposer des éléments d'amélioration.

Les enfants et l'animateur se concertent et se mettent d'accord sur les éléments qu'ils souhaitent mettre en avant dans chacun des volets. Les enfants peuvent s'appuyer sur l'atelier 6 de la séquence 1 et l'atelier 3 de la séquence 2. Si les enfants n'ont pas fait ces ateliers, l'animateur pourra s'y reporter. L'animateur pourra alors questionner les enfants sur 8 droits de l'enfant en utilisant les propositions des ateliers en question. Les réponses données par les enfants permettront de faire un état des lieux et un ensemble de propositions.

Les enfants et l'animateur se mettent d'accord sur la manière dont ils souhaitent illustrer ces volets. Les enfants pourront faire des dessins, rédiger un poème, coller des images ou des photographies pour illustrer leurs états des lieux ou propositions. Enfin les enfants choisissent le titre.

### BONUS :

Conseil(s) :

Déterminer à l'avance avec les enfants la longueur du document

## SÉANCE 15 : CONCEPTION D'UN SPECTACLE DE MARIONNETTES

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Développer le langage et apprendre à s'exprimer

Mener un projet motivant, impliquant l'engagement de chacun

Mener un projet global depuis la création des marionnettes et l'écriture du spectacle jusqu'à sa mise en scène

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Matériel pour fabriquer les marionnettes

Papier, carton, journaux, gros scotch, ciseaux, laine, tissu, feutrine, marqueurs, feutres, peinture, colle, éléments de décoration, épingles, aiguilles, etc.

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE :

Salle d'activités

### DURÉE TOTALE :

13 x 45 minutes

Variable suivant le spectacle (durée, nombres de personnages...).

### DÉROULÉ :

Cet atelier propose aux animateurs des activités pédagogiques pour travailler à la réalisation d'une pièce de théâtre de marionnettes. À travers elle, les enfants vont mobiliser leur créativité manuelle, leur expression, leur capacité à collaborer afin de choisir une thématique en lien avec les droits de l'enfant qui leur tient à cœur et de sensibiliser la communauté éducative au sens large à l'aide d'une pièce de théâtre de marionnettes.

Ce projet peut être mené parallèlement à une opération Frimousses des écoles : pour en savoir plus sur les Frimousses [www.unicef.fr/frimousses-des-ecoles](http://www.unicef.fr/frimousses-des-ecoles)

Retrouvez la description détaillée de l'atelier dans le dossier pédagogique : Ainsi font, font, font... les droits de l'enfant [https:// www.unicef.fr/article/ainsi-font-font-font-les-droits-de-lenfant](https://www.unicef.fr/article/ainsi-font-font-font-les-droits-de-lenfant).

## L'ARRIVÉE DES MARIONNETTES

Étape 1 : Le choix des personnages

- Définir un thème
- Choisir les personnages

Étape 2 : La fabrication des marionnettes

- Découvrir les différents types de marionnettes
- Se préparer à fabriquer une marionnette
- Fabriquer la tête et le corps de la marionnette



### L'utilisation des marionnettes

#### Étape 3 : La manipulation des marionnettes

- S'initier à la manipulation des marionnettes
- S'approprier l'espace et se mettre en condition

#### Étape 4 : La parole et les gestes

- Déclencher la parole
- S'initier au jeu d'acteur

### La création du spectacle de marionnettes

#### Étape 5 : L'invention de l'histoire

- Créer un synopsis
- Élaborer un scénario

#### Étape 6 : La préparation du spectacle

- Travailler l'expression orale et scénique
- Préparer le décor et organiser le spectacle

