

L'association CEMÉA

Les Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Éducation Active, de Mayotte ont été créés en 1992 par des acteurs militants de l'éducation dans leurs villages et associations. Pour encadrer les enfants et les jeunes, ils se sont formés, ont participé à des stages, valorisé et diversifié les pratiques d'activités. Dans une période où les changements sociétaux s'annonçaient, ils défendaient l'éducation populaire comme moyen d'associer enfants, jeunes et adultes à une éducation partagée. Au cœur de leurs valeurs le respect des enfants comme personnes à écouter, protéger, accompagner, aider à grandir en se respectant et en respectant l'autre. C'est pour cela qu'ils ont participé au mouvement national et international CEMÉA. Les droits de l'enfant comme l'éducation et la parentalité étaient déjà donc au cœur de leur projet.

Les JADE

Le programme éducatif Jeunes Ambassadeurs des Droits auprès des Enfants a été initié par le Défenseur Des Droits, pour promouvoir, informer et sensibiliser aux droits de l'enfant. À Mayotte il est mis en œuvre par l'association CEMÉA. 6 jeunes ambassadeurs, volontaires dans le cadre du service civique, sont formés et accompagnés pour aller à la rencontre d'enfants, dans le cadre scolaire ou de loisirs, d'adultes qu'ils soient parents, stagiaires de l'animation ou de l'éducation et de professionnels.

2019, les 30 ans de la CIDE

Cet anniversaire a pris une ampleur particulière à Mayotte car il a associé beaucoup d'acteurs associatifs, des équipes enseignantes, d'animations communales, la direction de la protection de l'enfance du Département. Ces initiatives ont été soutenues par le Défenseur Des Droits, les services de l'Etat, du département et le Rectorat. À partir des 12 droits fondamentaux de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant, plus de 10000 enfants, jeunes, parents, professionnels ont été sensibilisés et formés.

Le jeu

Dans cette dynamique, les JADE, avec l'équipe des CEMÉA ont mobilisé et créé plusieurs outils adaptés à ces enjeux. C'est à ce moment qu'est né le projet de jeu Uni Haki. Ce jeu pensé à Mayotte a une valeur plus large dans l'espace francophone et peut être adapté au-delà. Les 12 droits fondamentaux de la convention, ratifiée par 196 pays ont une portée universelle au service des enfants. Ce jeu est le vôtre, adaptez le en fonction des joueurs concernés (nombre, âge, cadre...), du temps disponible, des autres activités prévues en parallèle (expositions, albums jeunesse, films, théâtre, écriture, autres jeux...). Vous pouvez l'enrichir par des questions, affirmations, mots indicatifs sur les cartes,...

À vous de jouer ... !



Remerciements et crédits

Ce jeu a été réalisé par :

Les Jeunes Ambassadeurs des Droits auprès des Enfants (JADE)
Assanati Oussenî (Kamila), Fatima Mahamoud (Looly), Ali Madi Oussenî, Andjilou Mfoungouo, Chaïmaou Assane, Farza Issouf, Djounaïdi Ali Mouigni

Les animatrices :
Anissa Bourhane, Mazena Magoma

Les déléguées du Défenseur Des Droits :
Aurore Neel, Annie Faure

Créateur de jeux : Philippe Latarse
Graphiste : Samuel Gros
Pilote du projet : Dany Brichot

Co financement : DJSCS de Mayotte
Soutiens : Défenseur Des Droits, Haki Za wanatsa et association nationale des CEMÉA.



3/ Chaque action réussie par un groupe donne 2 unités sur l'échelle de déplacement. Si l'action n'est pas réussie, la tuile est replacée face cachée sur la case « Droit ».

Mécanique des actions

Arrivée sur une case « Droit » il y a une tuile à retourner pour être lue par tous. Si l'équipe A joue, l'équipe B tire une carte. Si elle est rouge un joueur de l'équipe B doit faire deviner le droit (sans le citer) aux joueurs de l'équipe A qui vient d'arriver sur la case. Les mots écrits sur la carte peuvent être utilisés en soutien ou interdits (comme dans le jeu Taboo). La réponse doit arriver avant la fin de l'écoulement du sablier.

Ensuite, les autres joueurs de l'équipe B pourront intervenir pour aider.

Si elle est verte l'équipe B se concentre (pendant l'écoulement du sablier) pour présenter la situation proposée en mime ou en dessin sur l'ardoise, afin de faire deviner le droit aux joueurs de l'équipe A.

Important pour l'animateur du jeu de laisser un temps d'échange sur les hypothèses, les désaccords, les définitions. Il doit être de courte durée pour garder la dynamique du jeu (à régler en fonction l'âge, de la maîtrise des notions,...).

Arrivée sur une case « Étoile filante »



1/ La «cocotte» est utilisée pour choisir une couleur, une question ou une affirmation.



2/ Combien en voulez vous ? Est demandé aux joueurs. La cocotte est ouverte dans un sens puis dans l'autre pour décompter 1,2,3,... jusqu'au chiffre choisi (entre 1 et 9). Les joueurs choisissent une couleur, une question ou une affirmation. Puis on ouvre la cocotte pour découvrir la situation choisie.

Pour la couleur, il s'agira d'illustrer un droit à partir d'un exemple concret, en racontant une anecdote, une situation correspondant au droit selon la couleur choisie.

Pour le ? Il faudra répondre à la question.

Pour le ! Il faudra dire Vrai ou Faux à l'affirmation et argumenter.

• D'autres questions ou affirmations peuvent venir compléter celles proposées pour plus de richesse.

3/ La réussite à cette épreuve permet la téléportation : le déplacement direct vers une autre case « étoile filante » de son choix. Il ne compte pas pour un déplacement, mais favorise la dynamique du jeu afin de parcourir plus de cases en prenant des raccourcis.

• Choix possible : Continuer le déplacement du pion après une action réussie «cocotte», pour aller sur une case « Droit » en utilisant d'éventuelles unités de déplacement encore disponibles sur l'échelle.

4/ En cas d'échec à cette épreuve, il y a deux solutions :

1/ Rejouer à la cocotte.

2/ Quitter cette case en utilisant des unités de déplacement.

Sur l'échelle de déplacement



Pour chaque épreuve (rouge, verte) accomplie, le pion « déplacement » est avancé de 2 sur l'échelle de déplacement. - En cas d'échec le pion de l'équipe reste sur la case et au tour suivant l'action changera : verte si la première était rouge, vice versa. En cas de nouvel échec, l'équipe doit partir.

- En cas d'échec des deux actions sur le tour précédent les joueurs permettent leur place en déplaçant leurs pions sur la case de l'autre. Puis ils rejoignent l'action nouvelle pour eux.

À chaque début de tour, les deux équipes utilisent les mêmes unités de déplacement pour avancer leurs pions vers de nouvelles cases. Elles peuvent utiliser moins qu'indiqué, par exemple si l'échelle indique 4 chaque équipe peut avancer de 1, 2, 3 ou 4. Elles consomment pour cela le nombre de déplacements effectués mais le pion ne peut descendre en dessous de 1.

1/ Pour commencer, chaque équipe retourne à son tour la tuile placée sous son pion. Les joueurs découvrent ainsi une couleur d'action proposée et un joueur de l'équipe adverse tire la carte de cette couleur, dans le tas de cartes correspondant.

2/ Les cartes action (rouges et vertes) sont mélangées séparément, puis placées à côté du plateau en deux tas. Seuls les dos des cartes sont visibles : « dis le droit... » ou « dessine ou mime le droit... »

3/ Le pion «déplacement» est placé sur l'échelle de déplacement à « 1 ».

4/ Chaque équipe choisit un pion « joueur ». Les deux sont placés au hasard sur deux cases différentes ou aux coins opposés du plateau près des logos Ceméa et Jade.

Déplacement du jeu

1/ Pour commencer, chaque équipe retourne à son tour la tuile placée sous son pion. Les joueurs découvrent ainsi une couleur d'action proposée et un joueur de l'équipe adverse tire la carte de cette couleur, dans le tas de cartes correspondant.

2/ Il est possible de définir qui commence avec : un tirage au sort, par exemple, trouver la main qui a le pion ou jeu Chifoumi.

3/ Conseils pour les animateurs

Age : 7 ans et +

Joueurs : 2 équipes de 2 ou 3 joueurs, jusqu'à 4 maximum

Durée : 30mn

Matériel

1 plateau

12 tuiles : 6 rouges, 6 vertes

2 pions « joueur »

1 pion de «déplacement»

12 cartes « action » rouges « dis le droit... »

12 cartes « action » vertes « mime ou dessine le droit à... »

1 sablier

1 ardoise, avec le matériel pour dessiner et effacer

1 présentation et règle de jeu avec affiche des 12 droits

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers du jeu

Le plateau

- 12 cases rondes représentant les 12 droits fondamentaux de l'enfant. Ces cases sont reliées par des traits formant un parcours. Au sein de ce parcours il existe des étapes intermédiaires : les «étoiles filantes».

- Une échelle de déplacement de 1 à 5.

But et finalité du jeu

Déplacer les pions pour découvrir au final les 12 droits. Dans une dynamique ludique les joueurs affineront leurs connaissances ou découvriront les 12 droits fondamentaux de l'enfant.

Philosophie, principe et ambiance du jeu

C'est un jeu à dimension éducative qui crée les conditions d'un apprentissage interactif. Il ne s'agit pas de s'opposer mais de coopérer, discuter, émettre des hypothèses pour choisir la définition ou l'illustration du droit la plus précise et partagée. Les joueurs participent tous et, au final, les équipes s'entraident pour réaliser les actions. L'échange, la coopération et la dynamique du jeu seront donc très importants.

Mise en place

1/ Les tuiles sont mélangées et elles recouvrent au hasard les 12 cases « Droit » du plateau.

Seul le dos des tuiles doit être visible et connu des joueurs.

Univers