

COLORATION « SPORTS ET HÉRITAGE DES JEUX »

+

COLORATION « Environnement »

« Droits en jeux, une aventure sportive ! »

Fiche réalisée en collaboration avec Amnesty international France et le ministère de la Transition écologique, de la Biodiversité, de la Forêt, de la Mer et de la Pêche

Les éléments pédagogiques évoqués ci-après à titre de pistes pédagogiques ne sont ni limitatifs, ni exhaustifs, et doivent être adaptés au contexte local et aux possibilités techniques des centres.

<p>Objectifs</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les droits humains mis en jeux dans l'organisation des grands événements sportifs tels que lors des Jeux Olympiques et Paralympiques • Réfléchir sur la dimension citoyenne de la pratique sportive
<p>Compétences travaillées avec les jeunes volontaires</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les principaux droits humains en s'appuyant sur les articles de la <i>Déclaration universelle des droits de l'homme</i> (DUDH) • Développer la collaboration et la stratégie entre les joueurs et/ou entre les équipes
<p>Éléments techniques (public, lieu, durée, matériel nécessaire, ressources humaines mobilisables)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel : jeu de cartes, pions, règles du jeu fournis par Amnesty International France → se rapprocher d'Amnesty International France • Participants : 2 à 24 personnes par groupe de jeu • Animation du jeu : par les encadrants SNU notamment dans le cadre de la mise en œuvre des colorations
<p>Recommandations / Écueils à éviter</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Un jeu pouvant faire écho au module valeurs de la République et dont l'usage est tout particulièrement adapté dans le cadre de la coloration « Sports et Héritage des Jeux » (proposition 3 : « S'engager pour un sport plus durable et écocitoyen ») tout comme dans la coloration « Environnement » pour montrer le lien entre pratique sportive et respect de l'environnement et des 17 objectifs de développement durable (ODD). • Participation intergénérationnelle possible (jeunes volontaires, encadrants SNU, intervenants des associations sportives et de défense des droits humains, etc.). • Former les animateurs SNU au jeu en amont des séances • Informer les jeunes volontaires sur les règles du jeu en début de séance (voir règles reproduites ci-après)
<p>Proposition de mise en œuvre (déroulé de l'activité et méthodes pédagogiques envisageables)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Les joueurs se mettent dans la peau d'organisateur d'un grand événement sportif. À chaque étape de l'organisation, ils devront collaborer pour garantir, ensemble, le respect des différents droits humains. À la fin du jeu, le groupe gagne si ces droits humains ont pu être respectés malgré les aléas de la partie.

<p>Ressources pédagogiques</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Site internet dédié au jeu avec simulation dynamique de questions/réponses : https://droits-en-jeux.fr/
<p>Partenariats possibles</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Amnesty International France peut être contactée pour :<ul style="list-style-type: none">- fournir le jeu de cartes ;- mobiliser son réseau de bénévoles autour de l'animation du jeu ;- former des encadrants SNU pour un usage en autonomie.Contact mail : education@amnesty.fr



DROITS EN JEUX

une aventure sportive !

Jeu pour 2 à 24 personnes. À partir de 14 ans

1. Matériel

- 84 cartes (30 cartes articles, 25 cartes aléas, 15 cartes éléments, 8 cartes personnages, 3 cartes échelle des droits humains, 3 cartes “apport de contenu”)
- 9 pions (8 pions personnages et 1 pion pour l'échelle)

2. But du jeu

Droits en jeux est un jeu coopératif, vous jouez ensemble avec le même objectif. À vous de communiquer pour l'atteindre ! Vous représentez le comité d'organisation d'un évènement sportif international. Vous devez faire vivre cet événement, dans le respect de la Déclaration universelle des droits de l'homme (DUDH). Durant votre aventure, vous allez devoir faire face à des aléas, inspirés de faits réels, qui vont bousculer votre progression !

Votre objectif est de veiller à respecter les articles de la DUDH, en collectant les 5 cartes éléments de chacune des trois étapes de l'évènement sportif !

Les aléas que vous allez découvrir peuvent porter atteinte à votre sensibilité et il est important de noter que d'autres types de violations des droits humains existent dans le cadre d'évènements sportifs internationaux, même s'ils ne sont pas mis en avant dans ce jeu.

3. Options de jeu

Deux options de jeu sont possibles :

- **De 2 à 6 personnes.**

Chaque personne incarne un personnage.

- **De 7 à 24 personnes.**

Les règles du jeu ne changent pas. Vous faites des groupes de max. 4 personnes, chaque groupe représente un personnage. La coopération va encore plus loin !

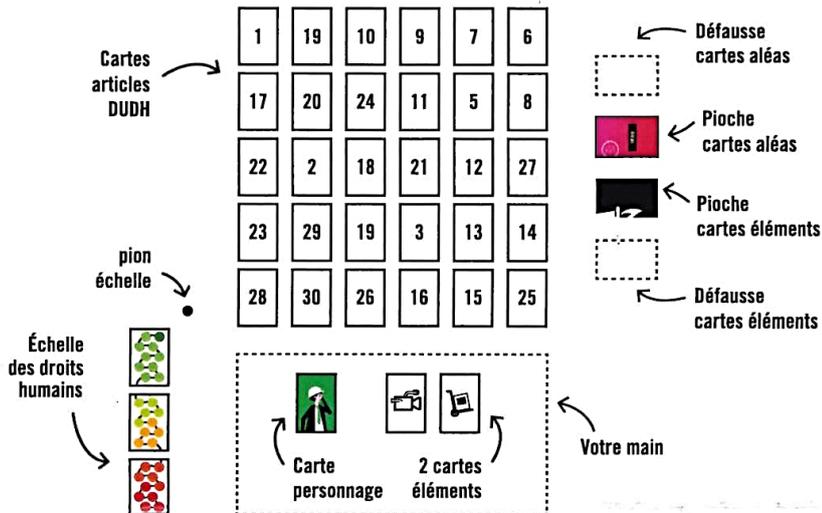
- Une personne a un rôle de facilitation : elle doit avoir déjà lu les règles une fois avant de jouer afin d'expliquer le jeu et de guider les groupes au fur et à mesure de la partie.
- Mettez-vous d'accord pour désigner un ou une porte-parole qui relatera les avis du groupe aux autres personnes. Vous devez coopérer au sein de votre propre groupe afin de collectivement décider des meilleures actions à mener à votre tour de jeu mais également partager vos décisions avec les autres groupes pour s'assurer de leur pertinence.

4. Mise en place

- Mélangez les 30 cartes articles et placez-les face blanche visible au centre de la table pour former un rectangle de 5x6 cartes. C'est votre plateau de jeu.
- Placez à côté du plateau de jeu les 3 cartes qui forment l'échelle des droits humains face numéros visible, posez le pion sur "30".
- Formez deux pioches, faces cachées : une avec les 25 cartes aléas et une autre avec les 15 cartes éléments.
- Distribuez une carte personnage par personne ou groupe :
 - Dans une partie à 2 personnes ou groupes, distribuez les cartes "Journaliste" et "Responsable cuisine"
 - Dans une partie à 3 personnes ou groupes, distribuez les cartes "Journaliste", "Responsable cuisine" et "Juge"
 - Dans une partie de 4 à 6 personnes ou groupes, distribuez les cartes "Journaliste", "Responsable cuisine", "Juge", puis les autres cartes au hasard.
- Lisez à haute voix vos cartes personnages. Ce sont vos pouvoirs spéciaux, ils vous aideront pendant la partie.

Posez les cartes devant vous et placez votre pion sur la carte article correspondante (numéro et icône identiques).

- Distribuez 2 cartes de la pioche cartes éléments par personne ou groupe : c'est votre main. Votre main est à poser devant vous, face visible, pour que vos partenaires de jeu la voient.
- Découvrez la DUDH, en lisant à voix haute les 30 cartes articles qui constituent votre plateau de jeu.



- La dernière personne à avoir fait du sport commence, elle tire la première carte de la pioche cartes aléas, la lit et retourne les cartes articles indiquées, puis débute son tour de jeu.

5. Tour de jeu

Quand vient votre tour de jeu, vous devez suivre, dans l'ordre, les phases suivantes :

1. Réalisez des actions
2. Piochez des cartes éléments
3. Piochez des cartes aléas

NB : Retrouvez un tour de jeu au dos des cartes personnages.

1. Réalisez des actions

Dans une partie à 2 ou 3 personnes ou groupes, réalisez jusqu'à 4 actions.

Dans une partie de 4 à 6 personnes ou groupes, réalisez jusqu'à 3 actions.

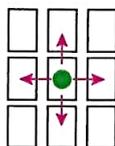
Les actions possibles :

Se déplacer

Vous pouvez déplacer votre pion sur n'importe quelle carte à côté de celle sur laquelle il se trouve.

Il est interdit de se déplacer en diagonale.

Un déplacement = 1 carte article à côté = 1 action.



Des exceptions existent avec les cartes personnages "Journaliste", "Athlète", "Responsable santé" ou "Responsables finances".

Faire respecter un article

Vous pouvez faire respecter l'article sur lequel se trouve votre pion. Retournez simplement la carte article concernée pour faire apparaître sa face blanche.

Un article respecté = 1 action.



Des exceptions existent avec les cartes personnages "Maire de la ville" et "Juge".

NB : *Lorsqu'une carte article est face blanche, les droits humains concernés sont respectés.*

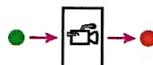
Lorsqu'une carte article est face noire, les droits humains concernés sont bafoués.

⚠ Important : L'article 30 ne peut être sur la face blanche que si tous les articles le sont aussi. Si un autre article est bafoué, l'article 30 est obligatoirement bafoué.

Donner une carte élément

Vous pouvez donner 1 carte élément de votre main à une autre personne si vos deux pions sont sur la même carte article.

Une carte élément donnée = 1 action.



Des exceptions existent avec la carte personnage "Responsable cuisine".

⚠ Important : Cette action ne peut pas être effectuée si le pion de l'échelle des droits humains se situe entre 0 et 10 inclus.

Valider une étape

Vous pouvez valider une étape de votre événement sportif en défaussant de votre main, pour une action, les 5 cartes éléments de la même étape.

Votre pion doit être sur la carte article correspondante à l'étape **ET** l'article doit être respecté (face blanche).

Une étape validée = 1 action.

⚠ Important : Les étapes sont à valider dans l'ordre :

Étape 1 - Organisation

Étape 2 - Déroulement

Étape 3 - Continuité

Cartes défaussées	Pion positionné sur :	Étape validée
5 cartes  Organisation	Carte article 2 <u>ou</u> 26	✓
5 cartes  Déroulement	Carte article 10 <u>ou</u> 13	✓
5 cartes  Continuité	Carte article 4 <u>ou</u> 29	✓

2. Piochez des cartes éléments (OBLIGATOIRE)

Les cartes éléments :

Ce sont les grandes étapes d'un événement sportif international. Chaque étape est constituée de 5 cartes représentant ce qui est nécessaire à la bonne réalisation de l'événement.

Pour valider une étape, vous devez donc récolter les 5 cartes correspondantes (voir "Valider une étape") :

 Système de sécurité renforcé

 Médias

 Financements

 Logistique

 Construction

Vous devez piocher des cartes dans la pioche de cartes éléments et les poser devant vous, faces visibles.

Dans une partie de 2 ou 3, piochez 2 cartes.

Dans une partie de 4 à 6, piochez 1 carte.

⚠ Important : Vous ne pouvez pas collectionner plus de 8 cartes dans votre main. Si vous avez 8 cartes, vous ne pouvez pas piocher.

3. Piochez des cartes aléas (OBLIGATOIRE)

Les cartes aléas :

Elles sont composées de 2 types de cartes :

- 19 cartes aléas inspirées de rapports d'Amnesty International, dont 9 sous forme de question.
- 6 cartes actions inspirées des leviers d'actions d'Amnesty International.

Vous devez piocher deux cartes dans la pioche de cartes aléas.

- Piochez la première carte aléa et lisez-la à haute voix.
- Retournez les cartes articles mentionnées dans l'aléa sur leur face blanche ou noire, selon ce qui est indiqué.
- Si la carte article concernée par la carte aléa est déjà sur la face indiquée, sa position reste la même.
- Si la carte comprend une question, laissez les autres y répondre. S'ils trouvent un article correspondant, vous ne devez pas le retourner sur sa face noire.
- Quand un nouvel article est bafoué ou rétabli, déplacez le pion sur l'échelle des droits humains.
- Faites de même avec la deuxième carte aléas.
- Lorsqu'il n'y a plus de cartes aléas, mélangez la défausse des cartes aléas et placez-la face cachée pour former une nouvelle pioche.

Des exceptions existent avec la carte personnage "Responsable technique".

Fin du tour :

Lorsqu'une personne a terminé les 3 phases de son tour de jeu, c'est à la personne suivante, dans le sens horaire, de commencer son tour de jeu.

6. Fin du jeu

La partie se termine lorsque vous avez réussi à valider la dernière étape (Continuité) de votre événement sportif international !

Retournez la carte de l'échelle des droits humains sur laquelle se trouve le pion pour découvrir votre résultat !

7. Variantes

Variante 1

Vous piochez en fonction du pion sur l'échelle des droits humains :

- **1 carte** si le pion se situe entre 30 et 21 inclus.
- **2 cartes** si le pion se situe entre 20 et 11 inclus.
- **3 cartes** si le pion se situe entre 10 et 0 inclus.

Variante 2

Vous piochez en fonction de l'étape de l'événement :

- **1 carte** avant de valider l'Étape 1 - Organisation.
- **2 cartes** avant de valider l'Étape 2 - Déroulement.
- **3 cartes** avant de valider l'Étape 3 - Continuité.

*Crédits : jeu d'Amnesty International,
inspiré et adapté de L'île interdite
créé par Matt Leacock.*

