

Les enfants et les mines

Bloc de programme de la Croix Rouge Suisse

C'est le deuxième de 4 modules sur le thème les enfants et la guerre.

Mais il peut également être réalisé indépendamment des autres modules



Croix-Rouge suisse
Schweizerisches Rotes Kreuz
Croce Rossa Svizzera



Thème	Les enfants qui sont touchés par des mines antipersonnelles
Type de bloc	Tournoi de jeux
Durée	110 – 230 min., selon l'envie
Âge du groupe cible	Branche éclais (11 à 14 ans)
Nombre de part.	Min. 10, max. 40
Nombre de resp.	4
Terrain	Au mieux, une place goudronnée, ou sinon un pré plat
Objectifs	Connaitre le danger des mines antipersonnelles et comment des enfants sont touchés par celles-ci dans d'anciennes zones de guerre.

Matériel	1 instruction de programme
	L'histoire d'Islam
	1 carte du monde neutre / vide pour 5 participants
	1 carte de solutions / liste de solutions pour 5 participants
	Beaucoup de craies ou des cordes / de la bande de délimitation et des sardines
	Suivant les jeux choisis, les balles / filets correspondants
	4 fiches de notes „champ de mines“
	Du matériel pour écrire

Temps

Préparation	Tout imprimer (instruction de programme, histoires, cartes du monde neutres, cartes du monde avec solutions / listes de solutions pour les cartes du monde, fiches de notes „champ de mines“)	10 min. (à la maison)
	Réfléchir aux jeux	10 min. (à la maison)
	Dessiner / disposer un damier sur le sol	45 min. (sur place)

Introduction	En tant que responsable, tu expliques tout d'abord que le thème est les enfants et les mines antipersonnelles et tu demandes dans le cercle, si quelqu'un sait ce que sont les mines antipersonnelles > Si ce n'est pas le cas, tu expliques : ce sont des mines qui ont été posées durant la guerre et qui n'ont pas encore explosé. Elles se trouvent toujours là après la guerre et elles explosent dès que quelqu'un marche dessus. On ne les voit pas, et c'est pour cela qu'elles sont aussi dangereuses.	2 min.
	Pour commencer, tu racontes l'histoire d'Islam (en lisant ou avec tes propres mots)	5 min.
	Tu divises ensuite les éclais en groupes de 3 à 5 participants et donnes une carte du monde neutre / vide à chaque groupe. Ils doivent indiquer sur la carte où ils pensent qu'il y a encore des mines antipersonnelles. Lorsqu'ils ont terminé, tu distribues les cartes de solutions et les groupes peuvent eux-mêmes comparer ce qui est correct	8 min.

Partie principale	<p>Afin de vivre ce que c'est d'être un enfant qui joue sur un terrain dans lequel des mines antipersonnelles peuvent être dissimulées, vous allez maintenant faire un tournoi de jeux sur un champ de mines symbolique. Le mieux serait d'avoir à disposition une place goudronnée pour que tu puisses dessiner à la craie le champ de mines (damier avec 15x15 cases). Lorsque cela n'est pas possible et que vous jouez dans un pré, tu tends des cordes / de la bande de délimitation très plate sur le sol (afin qu'on se s'encoule pas les pieds dedans et qu'on ne puisse pas tomber). Pour tendre, tu peux p. ex. utiliser des sardines. Tu dessines sur une fiche de notes 30 cases qui sont minées. Maintenant, tes adjoints doivent se répartir le long du terrain de jeu afin que chacun ait en vue 10 des cases minées du champ (donne-leur une fiche de notes avec les cases marquées). Lorsque les éclais marchent sur une case minée, le responsable crie fort STOP. Tout le monde s'arrête. L'éclair qui a marché sur la mine a maintenant un handicap et peut continuer à jouer comme il peut.</p> <p>1er handicap : une main est attachée dans le dos, 2ème handicap : une jambe est attachée avec celle d'un coéquipier, 3ème handicap : il ne peut plus jouer qu'en sautillant sur un pied (le coéquipier est libéré). Lors de la 4ème fois, le joueur est évacué. Lorsqu'un nouveau jeu commence, tout le monde peut rejouer sans handicap jusqu'à ce qu'il marche sur une mine.</p>	60 - 180 min., en fonction de l'envie
	<p>Tu peux choisir librement les jeux ; il faut juste que ce soit des jeux d'équipes qui puissent se jouer dans ce damier de 15x15 cases (les jeux de balle sont bien adaptés). Voici quelques idées : volleyball, football, basketball, handball, balle à deux camps, balle brûlée, rugby, etc. Tu peux simplement choisir autant de jeux que tu as de temps. Tu peux aussi choisir spontanément.</p>	
	<p>Répartis les éclais en deux équipes, égaux en nombre et en forces, qui joueront durant tout le tournoi l'une contre l'autre. Un jeu gagné donne droit à un point et à la fin, l'équipe qui a le plus de points est la gagnante du tournoi.</p>	

Fin	<p>Lorsqu'on connaît l'équipe gagnante, tous les participants qui ont au moins une fois marché sur une mine doivent être soignés. Toi, en tant que responsable, tu montres tout d'abord pour chaque blessure comment elles peuvent être soignées (tu peux aussi inventer différentes blessures en fonction de ce que tu veux enseigner à tes éclais). Ensuite, chaque éclair peut en soigner un autre.</p>	20 min.
	<p>Puis, discuter en petits groupes de 2 à 5 éclais comment il est possible d'aider ces enfants, en-dehors de les soigner</p>	10 min.
	<p>Tout le monde se remet ensuite en cercle et chaque groupe explique rapidement leur réflexion</p>	5 min.
	<p>Le responsable raconte alors ce que la Croix Rouge Suisse fait pour aider ces enfants. Puis, le texte suivant peut être lu ou raconté avec ses propres mots :</p>	5 min.
	<p>Dans différents endroits, la Croix Rouge a des centres pour les victimes de mines. Les patients y trouvent de l'aide, des béquilles, des prothèses ou des chaises roulantes. L'aide pour les enfants qui ont perdu des membres à cause de mines est particulièrement coûteuse, car les enfants croissent et ont régulièrement besoin de nouvelles prothèses.</p> <p>Pour les communautés de la Croix Rouge et du Croissant Rouge, un point supplémentaire très important dans le combat contre les mines est de sensibiliser les populations – et particulièrement les enfants – aux dangers des mines. Avec l'aide de séries TV, de représentations théâtrales ou de bandes dessinées, les enfants et les adolescents apprennent à quel point les mines sont surnoises et mortelles.</p>	

Ainsi le programme est terminé, merci de l'avoir mené!