

# Les enfants dans la fuite

Bloc de programme Croix Rouge Suisse

C'est le troisième de 4 modules sur le thème les enfants et la guerre, peut également être réalisé indépendamment des autres modules



Croix-Rouge suisse  
Schweizerisches Rotes Kreuz  
Croce Rossa Svizzera



<b>Thème</b>	Les enfants dans la fuite
<b>Type de bloc</b>	Bloc de jeu avec construction d'un bivouac
<b>Durée</b>	1h30 à 2h30
<b>Âge du groupe cible</b>	Branche éclais (11 à 14 ans)
<b>Nombre de part.</b>	Min. 5, max. 40
<b>Nombre de resp.</b>	1
<b>Terrain</b>	Au mieux dans une forêt ou un terrain semblable, irrégulier
<b>Objectifs</b>	Pouvoir comprendre ce que ressentent des enfants qui doivent fuir. Apprendre comment il est possible d'aider ces enfants.

<b>Matériel</b>	1x les instructions du programme
	L'histoire de Selma
	Quelques fiches de notes et des stylos pour que les participants puissent prendre quelques notes
	Pour 5 participants : 8 toiles de tente avec des cordelettes et 3 piquets de tente
	Event. le livret de technique scout pour le bloc bivouac
	Event. bande de démarcation et 4 sardines (peut aussi être remplacé par du matériel trouvé en forêt)

## Temps

<b>Préparation</b>	Imprimer le tout (instruction de programme, histoire)	2 min. (à la maison)
	Sur place, où se déroule le « cache-cache », définir un « rectangle pays voisin »	15 min. (sur place)

<b>Introduction</b>	En guise d'introduction, tu racontes l'histoire Selma (avec tes propres mots ou en lisant)	2 min.
	Puis tu donnes encore quelques informations de base. Le mieux c'est d'expliquer le texte suivant avec tes propres mots ou, au besoin, de le lire : Les organisations pour les réfugiés estiment qu'il y a 40 millions de personnes qui sont en fuite. Plus de la moitié des réfugiés dans le monde ont moins de 18 ans. Cinq millions d'enfants ont atterris dans des camps de réfugiés à cause de la guerre durant ces dix dernières années. Les enfants réfugiés non-accompagnés sont généralement sans protection et exposés à la violence et aux abus. Ils doivent veiller eux-mêmes à avoir à manger jours après jours. Il a également été démontré qu'ils sont exposés au risque de tomber dans les mains du commerce d'enfants. Les guerres et les instabilités entraînent souvent aussi des maladies avec elles. Dans les camps de réfugiés, beaucoup de gens vivent dans un espace restreint. Tout le monde n'a pas accès à de l'eau potable. Le manque d'hygiène favorise la propagation rapide de maladies infectieuses : la rougeole, la malaria, la tuberculose. De plus, l'état de santé d'une personne dépend également de sa stabilité psychique. Des expériences de guerre traumatisantes peuvent souvent atteindre psychiquement des gens ce qui complique le traitement des maladies ou des blessures.	8 min.

<b>Partie principale</b>	L'une des grandes difficultés lors de la fuite, c'est qu'on ne peut pratiquement rien emporter avec soi. Le temps pour faire ses bagages est souvent court et on ne peut souvent transporter que très peu de choses. Les participants réfléchissent rapidement pour eux, quelles sont les 10 choses les plus importantes qu'ils prendraient avec eux et les inscrivent pour eux sur une feuille.	5 min.
--------------------------	--	--------

	<p>Tout le monde s'assied alors en cercle (redonner les stylos!) et jouer à « je prépare mon baluchon » : un participant commence et dit « je mets dans mon baluchon mon passeport », si cela se trouve sur sa liste. Le deuxième participant doit répéter l'objet du premier et ensuite rajouter l'un des siens. Et ainsi de suite, chaque participant rajoute respectivement quelque chose de supplémentaire de sa liste qui n'a pas encore été dit. Lorsqu'un participant se trompe, il est éliminé. Le participant qui est le dernier en jeu a gagné. Le jeu peut être rejoué deux ou trois fois selon les envies.</p>	10 min.
	<p>Lorsque tout le monde a préparé son baluchon, la fuite commence. En essayant de passer la frontière du pays voisin, on doit avant tout être bon pour se dissimuler afin que les douaniers ne nous voient pas. C'est pourquoi nous allons jouer à un « cache-cache » spécial : dans un endroit bien visible, un rectangle qui symbolise le pays voisin va être défini avec de la bande de démarcation / des bâtons / des pierres ou autre. Un éclair est le douanier ; il ferme les yeux et compte jusqu'à 30. Pendant ce temps, les autres vont se cacher. Le douanier commence et cherche les autres éclairs. Dès qu'il a découvert quelqu'un et qu'il a dit son nom, celui-ci est éliminé pour ce tour et attend au centre. Pendant que le douanier est en train de chercher, les personnes cachées essaient de se rapprocher du rectangle défini et tentent d'arriver dans le pays voisin sans que le douanier n'ait pu les toucher avant de passer la frontière.</p> <p>Quand tout le monde a été trouvé, la manche est terminée et toutes les personnes qui sont de l'autre côté de la frontière ont gagné cette manche. Dans la manche suivante, toutes les personnes trouvées précédemment par le douanier deviennent eux-mêmes douaniers et les gagnants vont se cacher. Il y a des manches jusqu'à ce que tout le monde soit douanier. Ce jeu peut également être joué 2 ou 3 fois selon les envies.</p>	30 min.
	<p><i>Variante: pour ceux qui veulent, il est possible d'insérer un bloc construction de bivouac à ce moment-là en enseignant d'abord aux éclairs quelques constructions de bivouac comme bloc de technique de pionniérisme. La liaison avec cela sera dans le concours suivant.</i></p>	(60 min., libre)
	<p>Maintenant, nous considérons que tout le monde a réussi à passer la frontière et la prochaine difficulté est de trouver un endroit pour passer la nuit. La prochaine localité est encore très loin et il faut passer la nuit dans la forêt. C'est pourquoi il va y avoir un concours de construction de bivouac : les éclairs font des groupes de 2 à 5 personnes comme s'ils étaient en famille. Chaque famille reçoit 8 toiles de tente avec des cordelettes et 3 piquets de tente (Zelteinheiten). Tout le monde construit une tente particulièrement belle et originale dans laquelle on peut passer la nuit. Le responsable donne des points pour la technique (est-ce que les toiles de tente sont boutonnées correctement, les coutures se trouvent dans le bon sens, la tente est imperméable, etc.) et l'originalité. Une famille est proclamée vainqueur.</p>	30 min.
<b>Fin</b>	<p>Les éclairs discutent maintenant en groupes de famille de comment il est possible d'aider les enfants qui doivent fuir</p>	5 min.
	<p>Puis tout le monde se met en cercle et chaque groupe raconte rapidement le résultat de la discussion</p>	5 min.
	<p>Le responsable raconte ensuite ce que fait la Croix Rouge Suisse pour aider ces enfants. De plus, le texte suivant peut être raconté avec ses propres mots ou alors lu :</p>	5 min.

Les guerres touchent durement la population civile et donc les enfants. Beaucoup d'entre eux sont chassés et doivent fuir. Le comité international de la Croix Rouge (CICR) aide les personnes qui sont touchées par la guerre. Elle s'occupe de soigner les blessés (dont les victimes de mines entre autres) et fournit des vivres, de l'eau et d'autres choses essentielles pour la vie comme des tentes, des couvertures, etc. Des camps sont établis pour les réfugiés afin qu'ils aient une maison temporaire. Pour des enfants et des adultes, le fait d'être chassés est une expérience traumatisante. Dans les camps, ils reçoivent une aide psychologique. Dans la confusion qui se produit pendant la guerre, les enfants et les adolescents perdent parfois leurs parents de vue. Le service de recherche du CICR les aide à retrouver leur familles.

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