



Chaque enfant a droit à la protection

Le jeu de cartes « Les lois intelligentes ».

Public ciblé : 6 à 99 ans

Matériel : un exemple de jeu de cartes vierges. (compter 5 cartes par participant)

Des marqueurs,
des crayons, du matériel
de plastification.

Déroulement

Lire la phrase suivante :

« Protéger un enfant, cela ne veut pas dire le mettre sous une cloche de verre. Non, protéger un enfant, c'est lui apprendre comment se comporter, l'éduquer pour qu'il devienne responsable, lui poser des limites. C'est aussi lui donner des outils de réflexion pour pouvoir analyser une situation et pouvoir se défendre. A un autre niveau, c'est aussi édicter des lois qui protègent les enfants contre les violences physiques, sexuelles ou morales et contre l'exploitation. »

Ouvrir un débat sur les bonnes et les mauvaises lois.

Partager le groupe en trois.

Un groupe représentant les bonnes lois, l'autre les mauvaises lois, le dernier les moyens de contrer les mauvaises.

Donner 5 cartes à chaque participant. Chacun devra les décorer en fonction du thème de son groupe. (bonnes lois, mauvaises lois ou moyens de contrer les mauvaises).

Une fois que chacun a décoré on peut plastifier les cartes pour les préserver.

Les règles du jeu :

- Mélanger les cartes, distribuer 4 cartes par joueur et prévoir une pioche.
- Le plus jeune commence et l'on suit dans le sens des aiguilles
- Le premier pose une carte le suivant peut la prendre si la première représente une mauvaise loi, si pas, il pose une autre carte de son choix sur la table. Le suivant et ainsi de suite peut prendre le milieu au moment qu'il désire à condition que ce soit avec une carte « bonne loi » ou une « moyen de contrer ».
- Si les joueurs n'ont plus de bonnes cartes dans leur jeu, ils peuvent piocher mais à condition de prendre le milieu si pas ils peuvent passer leur tour une seule fois.

Le but est d'obtenir le plus de bonnes lois dans son jeu. Quand il n'y a plus de carte dans la pioche, ni de mauvaise sur le dessus du milieu, on compte ce que l'on a en sa possession. Le gagnant est celui qui aura réussi à obtenir le plus de « bonnes lois et de cartes moyens de contrer ».

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Pour que la Terre tourne plus JUSTE !

