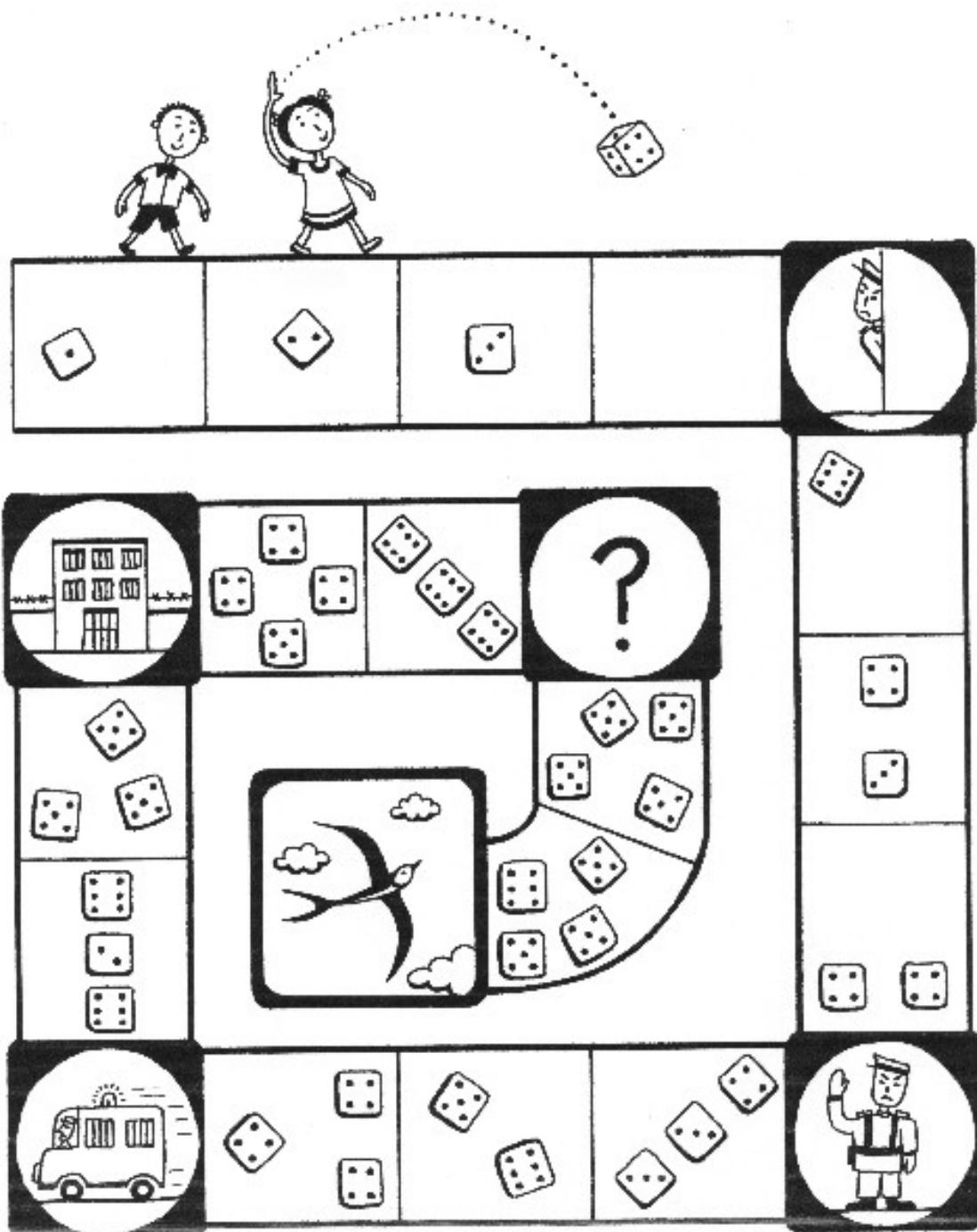


le jeu des droits de l'homme



LE JEU DES DROITS DE L'HOMME

L'article premier de la déclaration Universelle des Droits Humains, "tous nous naissions libres et égaux en dignité et droits".

Mais, quels sont ces droits ?

Et qu'est ce que « être une personne libre » ?

Qu'est ce que ça veut dire, ne pas être libre et de ne pas pouvoir jouir des droits qui nous correspondent comme des êtres humains? Quels sont sentiments que l'on éprouve, dans chacun des deux cas ?

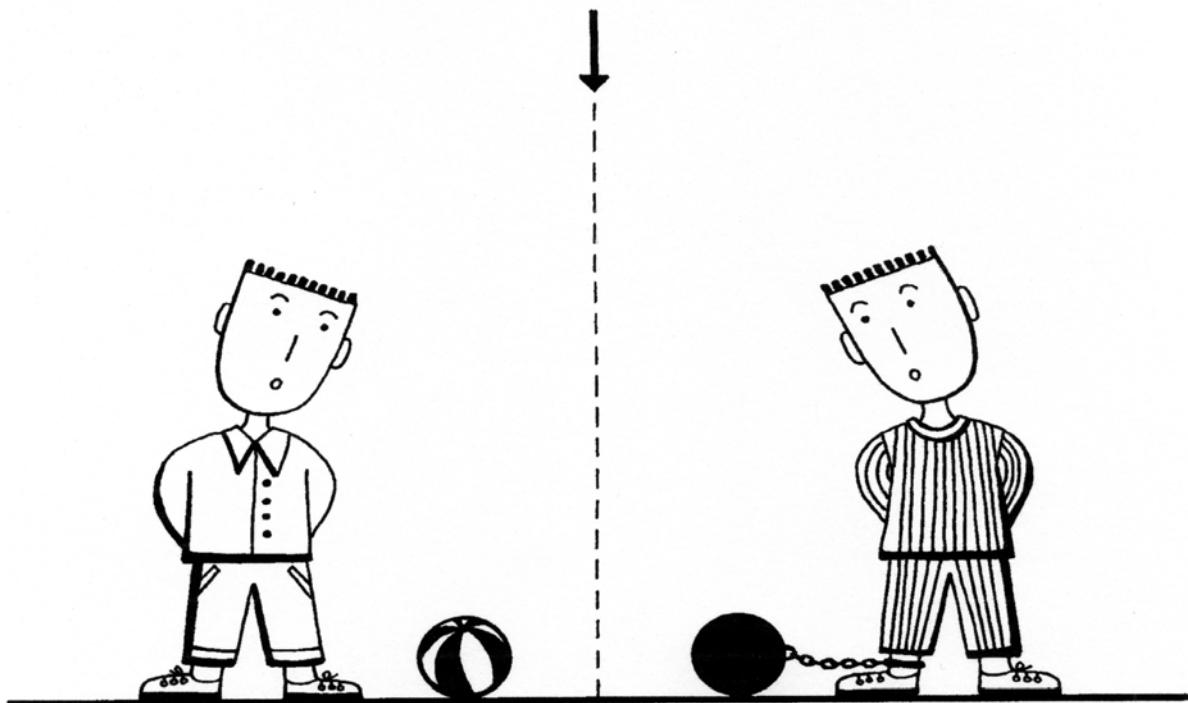
L'objectif de ce jeu est de faciliter une réflexion sur la différence existante entre les deux situations, entre être libre et d'avoir des droits, et ne pas l'être et être privé de l'exercice de ces droits.

Parfois, on n'est pas tout à fait conscient du fait de jouir de liberté et de droits et, en même temps, il est habituel que cette même liberté complique la perception de la réalité "d'autrui". En tenant compte, le dénouement du jeu est volontairement inattendu précisément pour faciliter la perception d'une réalité différente.

Mais n'avançons rien plus car le jeu perdrait son attractif. En outre, tout ceci sont seulement des mots, et sans doute la meilleure manière de comprendre et d'assimiler les objectifs de ce jeu il est précisément en jouant.

Une façon de profiter de l'activité et d'approfondir dans ses objectifs consiste, le jeu conclu, c'est de demander aux élèves d'expliquer (à l' écrit ou à l'orale) qu'est ce que une personne libre et non-libre, les avantages et les limitations d'une et de l'autre, etc.

Pour finir, une dernière remarque: il est nécessaire pour jouer de connaître un peu la Déclaration Universelle des Droits de l'homme et la tâche d'Amnistie Internationale, c'est-à-dire, avant de commencer peut être intéressant de faire un petit examen de ces deux sujets. D'accord ?



LE JEU DES DROITS DE L'HOMME

RÈGLES DU JEU

Ce jeu peut être utilisé comme jeu de société ou comme jeu pour toute la classe, en faisant deux groupes et en accrochant le panneau (si possible en grand format) dans le mur. Dans le premier cas on peut utiliser deux pions ; dans le deuxième l'on peut utiliser comme pions des "post-it" de différentes couleurs. Il est aussi nécessaire un dé.

- 1** Les joueurs se divisent en deux groupes, et on nomme un porte-parole dans chaque groupe (ce sera celui qui répondra à la question, une fois que le groupe aura décidé la réponse).
- 2** Le groupe qui en jetant le dé pour la première fois obtiendra le nombre le plus haut jouera dans le groupe « LIBRE », l'autre dans le groupe « NON LIBRE ».
- 3** Ce sont les libres qui commencent le jeu.
- 4** Si le pion tombe dans une case noire, le groupe devra répondre la question correspondante (question pour libres ou non-libres).
- 5** Si les pions des deux groupes coïncident dans une même case (sauf si celle-ci est noire), celui des libres devra reculer une case,
- 6** Le groupe gagnant est celui qui arrive d'abord à la case 77 avec un jeté de dé précis. S'il passe de longueur, il devra reculer.

JOUEURS LIBRES

5 Cite deux droits de l'homme. Si la réponse n'est pas correcte, recule deux cases.

9 Tu te trouves dans une île déserte. Il n'y a encore ici des règles ni des lois ni des droits. Tu pourras sortir de l'île si tu promulgues trois lois. Avance trois cases si tu réussis.

14 Tu as participé à une manifestation. Tu as été arrêté. Pour retrouver ta liberté tu as besoin d'un avocat. Par chance tu as un bon avocat et tu restes peu de temps en prison. Un tour sans jouer.

17 Dans l'école, une nouvelle norme a été imposée: pendant la classe il est interdit d'aller aux toilettes. Tu n'es pas d'accord et tu veux entreprendre une action. Conçois un "slogan". Un tour sans jouer.

21 Tu es puni par quelque chose que tu n'as pas faite. Tu ne te tais pas et tu dis ce que tu en penses. Avance de deux cases.

25 Dans beaucoup de pays du monde on viole les droits de l'homme. Nommes-en trois. Si tu n'en es pas capable, tu ne connais pas ta leçon sur les droits humains. Recule de trois cases !

27 Tu es journaliste et tu es fâché : le gouvernement a imposé la censure. Si tu peux expliquer qu'est-ce que la censure, avance une case.

28 La censure a été abolie. Tu peux écrire et dire à nouveau tout ce que tu veux. Tu es tellement heureux que tu embrasses ton voisin. Comme récompense, rejoue.

35 Tu es parti en vacances dans un pays où on ne respecte pas les droits humains. Par exemple, il n'y a pas de liberté d'expression. Pendant un contrôle policier, on découvre dans ta valise un livre interdit dans ce pays. Choisis :

- 5 tours sans jouer.
- Continuer à jouer mais comme joueur non-libre.

36 Tu détiens le pouvoir. Si en ce moment il y a un joueur non-libre dans la case 14, tu peux décider de son sort. Le laisses-tu sortir de prison ? Doit-il y rester? Tu décides.

39 Ton ami du Guatemala a été emprisonné. Le gouvernement ne veut pas dire où se trouve-t-il. Les responsables disent qu'ils ne savent rien. Ton ami a

"disparu". Tu vas le chercher et tu le trouves dans la case 32. Recule jusqu'à là.

47 Tu es suspect d'avoir cassé les vitres de l'école. La police t'a emmené au commissariat mais elle a oublié d'informer tes parents. Un tour sans jouer.

53 Tu habites dans un pays démocratique. Tu peux choisir qui doit gouverner. Tout le monde, à partir d'un certain âge, a droit de vote. Il y a maintenant des élections. Il y a 6 partis politiques. Décide toi-même (de de 1 à 6) combien de cases tu veux avancer.

59 Des garçons ont battu ton ami dans la rue. Tu allais à l'école avec le temps juste. Tu vas l'aider et arrives tard à l'école. Tu restes un tour sans jouer.

63 De nouveau tu es de la chance : tu es arrivé à la douane et, comme joueur libre, tu puis passer par le raccourci. Jusqu'à la case 75 on ne te fera pas d'autres questions.

66 A.I. a eu des nouvelles que quelqu'un a été torturé en prison. Amnistie est contre la torture. Tu es membre d'A.I. et décides d'écrire une lettre. Tu écris au gouvernement pour demander qu'ils ne torturent plus. Un tour sans jouer.

68 Tout le monde a droit à la liberté d'expression. Donne ton avis sur ce jeu. Ecris sur le tableau : "Je pense que ce jeu est..." Tu peux jouer à nouveau.

70 La situation politique de ton pays a brusquement changé. Le nouveau gouvernement n'a pas été choisi de manière démocratique et ne respecte pas les droits humains.

C'est une peine, mais tu n'es plus un joueur libre. Commence à nouveau le jeu comme joueur il non-libre.

73 Tu es en train de fêter la libération d'un prisonnier de conscience. Avance tant de cases comme il ait indiqué le dé du dernier joueur non-libre qu'il l'ait jeté.

JOUEURS NON-LIBRES

5 Cite cinq droits de l'homme. Si la réponse n'est pas correcte, recommence.

9 Tu te trouves dans une île habitée, où quelqu'un a imposé des règles, des lois et des droits. Malheureusement, ces lois ne s'accordent pas à ta façon de penser. Tu ne peux pas rester dans l'île et tu es renvoyé. Recule de trois cases.

14 Tu as participé à une manifestation. Tu as été arrêté. Pour retrouver ta liberté tu as besoin d'un avocat. Pas de chance : tu n'as pas d'avocat et tu restes sans jouer jusqu'au moment où tu obtiens un 6 avec le dé.

17 Dans l'école, une nouvelle norme a été imposée: pendant la classe il est interdit d'aller aux toilettes. Tu ne peux pas attendre et tu urines sur place. Va à la maison pour te rhabiller. Deux tours sans jouer.

21 Tu es puni par quelque chose que tu n'as pas faite. Tu te tais. Recule de deux cases.

25 Dans de nombreux pays du monde on viole les droits de l'homme. Nommes-en trois. Dans ton pays non plus on ne respecte pas les droits de l'homme. En tant que personne non libre tu as à peine eu l'opportunité d'aller à l'école. Si, malgré tout, tu es capable de nommer les trois pays, avance de trois cases.

27 Tu es journaliste et tu es fâché : le gouvernement a imposé la censure. Si tu peux expliquer qu'est-ce que la censure, avance une case.

28 La censure n'a pas été abolie en ce qui te concerne. Dommage, tu ne peux pas écrire et dire ce que tu penses. Jette le dé et recule le nombre de cases qu'il indiquera.

35 Tu es parti en vacances dans un pays où on ne respecte pas les droits humains. Par exemple, il n'y a guère de liberté d'expression. Pendant un contrôle policier, on découvre dans ta valise un livre interdit dans ce pays. Tu ne peux pas jouir de tes vacances. Un tour sans jouer.

39 Tu as été arrêté sans raison. Le gouvernement ne veut pas dire où tu te trouves. Tu es un « disparu ». Au prochain tour, tu apparaîs sur la case 32.

47 Tu as été arrêté par la police sans raison et tu as été interrogé pendant toute une journée. Tu n'as rien fait, mais malgré tout tu dois rester un tour sans jouer.

53 Tu habites dans un pays démocratique. Mais il n'y a aucun choix possible, car il existe un seul parti politique. Qu'est ce que tu fais ?

- Tu votes le seul parti existant : avance une case
- Tu penses que c'est injuste et tu ne votes pas. Un tour sans jouer.

59 Des garçons ont battu ton ami dans la rue. Tu avais juste le temps d'arriver à l'école. Tu ne vas pas l'aider et arrives à l'école à l'heure. Les autres joueurs ne t'adressent pas la parole pendant deux tours, et ils te considèrent une poule mouillée. Tu restes un tour sans jouer.

63 A nouveau tu n'as pas de chance : tu es arrivé à la douane et, comme joueur non-libre, tu ne peux pas passer par le raccourci. Continue par le chemin habituel.

66 A.I. a eu des nouvelles que quelqu'un a été torturé en prison. Tu aimerais bien entreprendre des actions mais dans ton pays il est interdit d'être membre de A.I. Tu te sens en prison dans ton propre pays. Un tour sans jouer.

68 Tout le monde a droit à la liberté d'expression. Donne ton avis sur ce jeu. Malgré tout, tu as exprimé dans le journal ton opinion sur ce jeu : « c'est une bêtise ». Dans un pays où il n'y a pas de liberté d'expression tu ne peux pas le faire. Tu es emprisonné et tu pourras quitter la prison quand un autre joueur tombera dans la case 68.

70 La situation politique de ton pays a brusquement changé. Le nouveau gouvernement a été choisi de démocratiquement et respecte les droits humains. Dès ce moment là tu es un joueur libre. Commence par la case 63 et, bien entendu, continue par le raccourci.

73 Grâce aux actions ménées par A.I. tu es libre. Avance à la case 77. Tu es arrivé au but.

76 Jusqu'à présent, ça n'a pas été facile pour toi. Maintenant, tu peux tirer ton dé trois fois pour obtenir le chiffre 1. Finalement tu as de la chance.