



Journée internationale des droits de l'enfant 2021 : le droit au jeu et aux loisirs

Thème: Jeu et loisirs

Chaque année, à l'occasion de la Journée internationale des droits de l'enfant (20 novembre), du matériel pédagogique est élaboré sur un thème spécifique de la Convention relative aux droits de l'enfant, qui change chaque année. Pour l'année 2021, le thème choisi est « le droit au jeu, au repos et aux loisirs » car ce droit pour les enfants et les jeunes du monde entier a été sévèrement restreint à cause de la pandémie de COVID-19.

La mise en œuvre de ce droit est élémentaire pour qu'un enfant grandisse en bonne santé. En jouant, les enfants et les jeunes se développent physiquement, psychologiquement et émotionnellement. Le jeu libre, qui se concentre sur les essais, les erreurs et les découvertes, est précieux sous de nombreux aspects. Dans ses différents articles, le neurobiologiste Gerald Hüther explique la valeur du jeu pour le cerveau (voir sous Informations complémentaires sur le site web). En effet, dans le cadre du jeu libre et expérimental, les réseaux neuronaux de la zone complexe du cerveau, en particulier du cortex frontal, sont aménagés de sorte à permettre de nouvelles connexions. En revanche, lors d'un travail ciblé tel que l'apprentissage du vocabulaire, seule une zone spécifique du cerveau est activée. Jouer librement permet ainsi de créer des connexions nouvelles et durables dans le cerveau.

« Les gens n'arrêtent pas de jouer parce qu'ils vieillissent, ils vieillissent parce qu'ils arrêtent de jouer ! »

Oliver Wendell Holmes (1809 – 1894)

Le jeu est également précieux pour le développement des compétences sociales. En effet, en jouant ensemble, les enfants apprennent de nombreuses compétences : la collaboration, l'écoute, la prise de responsabilités, la résolution commune des conflits, ou encore l'importance du respect des règles.

Pour l'historien néerlandais, Johan Huizinga, le jeu « est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante ».

Les exercices proposés dans les fiches pédagogiques encouragent une réflexion individuelle et collective sur le comportement des enfants pendant leur temps libre. Il est donc important de prévoir dans vos activités du temps de discussion. En fonction des thèmes apportés par les enfants et les jeunes, il existe différents points de départ : que signifie « repos » pour les élèves ? Une discussion sur la signification et la valeur de ce droit peut aussi constituer une base de discussion passionnante : pourquoi avons-nous besoin de ce droit ? Qu'apporte-t-il personnellement et quelle valeur apporte-t-il à la société ? Dans quelle mesure l'État assure-t-il sa responsabilité de promouvoir la mise en œuvre de ce droit ? Quels sont les infrastructures présentes dans le monde des enfants et des

jeunes ? Est-ce que les circonstances actuelles permettent une mise en œuvre correcte du droit au jeu ou avons-nous besoin d'offres supplémentaires ?

Les téléphones mobiles et les jeux électroniques font partie intégrante de ce bloc thématique. À quoi jouent les enfants et les jeunes ? Quels sont les contenus et les éléments qu'ils considèrent comme bénéfiques, et ceux qui ne le sont pas ? Quelle est la différence entre un jeu de société et un jeu en ligne ? Dans quelle mesure ces appareils électroniques sont-ils adaptés aux loisirs ? Des liens vers des études actuelles et des informations en la matière sont disponibles dans *les Informations complémentaires* sur le site web.

« Le jeu est la plus haute forme de recherche . »

Albert Einstein (1879-1955)

Note additionnelle sur le matériel pédagogique

Le matériel suivant contient des suggestions d'activités pédagogiques sur *le droit au jeu, au repos et aux loisirs* pour les trois cycles de la scolarité obligatoire. Il y a aussi du matériel supplémentaire qui peut être utilisé pour les classes plus jeunes, dans les groupes ayant le français comme langue étrangère ou dans l'éducation spécialisée. Ce matériel est marqué par ce symbole.



Le jeu, le repos et les droits de l'enfant

Art. 31 de la Convention relative aux droits de l'enfant (CDE) : le droit de l'enfant au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives et de participer à la vie culturelle et artistique.

(1) Les États parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge, et de participer librement à la vie culturelle et artistique.

(2) Les États parties respectent et favorisent le droit de l'enfant de participer pleinement à la vie culturelle et artistique, et encouragent l'organisation à son intention de moyens appropriés de loisirs et d'activités récréatives, artistiques et culturelles, dans des conditions d'égalité.

Ce thème est fortement lié au développement sain de l'enfant ; c'est pour cette raison qu'une série d'autres articles de la CDE doivent être pris en considération.

- Article 17 : Accès à une information appropriée : ce droit encourage, d'une part, l'accès aux médias et à une information appropriée. D'autre part, il exige également la protection des enfants et des jeunes dans ce domaine.
- Article 24 : Jouir d'une meilleure santé possible et accès



aux services médicaux .

- Article 28 : Droit à l'éducation.
- Article 29 : Les objectifs de l'éducation : elle doit favoriser l'épanouissement de la personnalité de l'enfant et le développement de ses aptitudes mentales et physiques, dans toute la mesure de leurs potentialités.

Le jeu fournit une base pour le développement de la conscience démocratique car il encourage la formation d'opinions ; il a une influence positive sur l'estime et la confiance en soi ; il encourage le vivre ensemble et il développe des compétences de négociation. Par ailleurs, le développement de ces composantes concerne aussi d'autres droits mentionnés dans la Convention, tel que le droit à la participation (article 12) ou la liberté d'expression (article 13).

« On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation . »

Platon (427 – 348/347 av. J.-C.)

Références au plan d'études romand (PER)

Les enfants et les jeunes doivent avoir les moyens de participer au développement positif de leur environnement, de connaître leurs droits et de les défendre. Une discussion sur les droits de l'enfant commence par l'expérience concrète et quotidienne des enfants. C'est le cas du droit au jeu et aux loisirs. Le PER est orienté vers l'acquisition de compétences définies ; les compétences suivantes en particulier peuvent être développées avec les idées d'enseignement actuelles :

Cycle 1 et 2 : contribuer au vivre ensemble et faire l'exercice de la démocratie ; expérimenter diverses situations et en tirer des conséquences, se situer comme individu et réfléchir à ses valeurs et à celles de la société.

Cycle 3 : recourir aux droits humains comme valeurs de référence et s'engager en faveur de la démocratie ; réfléchir aux expériences existentielles fondamentales ; clarifier les valeurs et les normes et assumer la responsabilité des décisions.

Les activités proposées visent le développement de compétences spécifiques liés à l'éducation au développement durable (EDD) : la pensée créatrice (penser de manière critique et constructive), la réflexion sur ses propres valeurs et celles des autres, la collaboration et la participation. Ces compétences permettent aux élèves de prendre position afin d'agir plus tard de manière responsable en tant que citoyen.ne.s dans un environnement

où la vitesse et le stress des loisirs de notre société représentent un grand défi. Les élèves font un lien entre la société, leur propre monde et les droits de l'enfant.

Recommandations à l'enseignant-e

En guise d'introduction aux activités concernant les trois cycles, il est important d'introduire les droits de l'enfant, en posant des questions générales comme : As-tu déjà entendu parler des droits de l'enfant ? Quels droits de l'enfant connais-tu ? Quels droits de l'enfant sont particulièrement importants pour toi ?

Par ailleurs, avant de discuter des droits de l'enfant en classe, il est nécessaire de créer le cadre approprié. En effet, les discussions autour des droits de l'enfant peuvent mettre en évidence les inégalités parmi les élèves ou d'éventuelles violations de leurs droits. Il est donc important de créer une atmosphère de confiance en demandant aux élèves de ne pas juger ou se moquer des autres, afin que chacun.e puisse s'exprimer dans le respect mutuel.

Sur notre site Internet, il est possible de télécharger divers documents sur les droits de l'enfant en général, par exemple une version complète des droits de l'enfant, ainsi qu'une version adaptée aux enfants.

Objectifs pédagogiques

Les activités proposées sont basées sur les objectifs d'apprentissage et sur les compétences suivantes :

- Les élèves réfléchissent à leur comportement de jeu et à celui de leurs camarades.
- Les élèves découvrent l'importance des règles, du travail d'équipe et de l'équité lorsqu'ils jouent.
- Les élèves peuvent citer des raisons pour lesquelles le jeu, le repos et les loisirs sont nécessaires pour les enfants et les jeunes.
- Les élèves analysent leur propre comportement concernant leur temps libre et vérifient s'ils ont suffisamment de temps pour jouer et se détendre pendant leur temps libre.
- Les élèves peuvent citer des raisons pour lesquelles le droit au jeu et aux loisirs peut être restreint.

Impressum : Fiche élève : Droit au jeu et aux loisirs

Gestionnaire de projet et coordination : Terre des Hommes Suisse, terre des hommes schweiz, Stiftung Kinderdorf Pestalozzi, Integras

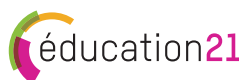
Rédaction : Pascale Sophie Bauer, Barbara Germann

Traduction : Jessica Pierobon

Illustrations : Martin Bauer

Graphique : Michèle Minet

En collaboration et avec le soutien d'éducation21



Avec le soutien financier de la Confédération, en vertu de la loi sur l'encouragement de l'enfance et de la jeunesse (LEEJ)





Idées d'activités sur le thème du droit au jeu et aux loisirs

Liens au PER

- **FG 12** Reconnaître ses besoins fondamentaux en matière de santé et ses possibilités d'action pour y répondre (1,2).
- **FG 14 –15** Participer à la construction de règles facilitant la vie et l'intégration à l'école et les appliquer (1,3,4,5,6).
- **FG 18** Se situer à la fois comme individu et comme membre de différents groupes (C,D,E).
- **CM 14** Acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu (1, 2, 3, 4).
- **CM 24** Développer des comportements et mobiliser des habiletés spécifiques au jeu (1,3,5).
- **CM 34** Adapter son comportement, son rôle et affiner les habiletés spécifiques dans des formes de jeu.
- **CT** Communication, démarche réflexive, collaboration, pensée créatrice.

Bloc d'activités : Mon jouet préféré

1. Mon jouet préféré

Objectif

Les élèves réfléchissent à leur propre comportement de jeu et à celui de leurs camarades de classe.

- **L'écoute mutuelle est encouragée**
- **Chaque élève a la possibilité de s'exprimer**



Note complémentaire

Les jouets servent à imiter des situations de la vie quotidienne et à les appréhender psychologiquement. Le jeu permet aux enfants de développer leur créativité, de comprendre leur environnement, ainsi que d'établir et maintenir leurs premiers contacts sociaux. Les peluches font souvent partie des jouets préférés des enfants. Elles peuvent être utilisées pour des jeux de rôle et peuvent être emportées partout. Elles aident au premier processus de séparation et de détachement des parents et atténuent l'anxiété de séparation. Les compagnons de jeu réconfortent les enfants, leur donnent de la sécurité et les aident à s'endormir.

Préparation

Chaque élève apporte son jouet préféré de la maison à la classe.

Matériel

Chronomètre, signal sonore (cloche, par exemple), jouets personnels préférés des élèves, éventuellement une feuille de papier sur laquelle les élèves écrivent leurs questions.

Disposition

la classe entière sous forme de visite au musée ou Speed Dating.

Une promenade au musée ou un Speed Dating est organisé. Chaque élève prend un jouet et le présente à un autre élève pendant 1 à 2 minutes.

Variante A – Visite au musée

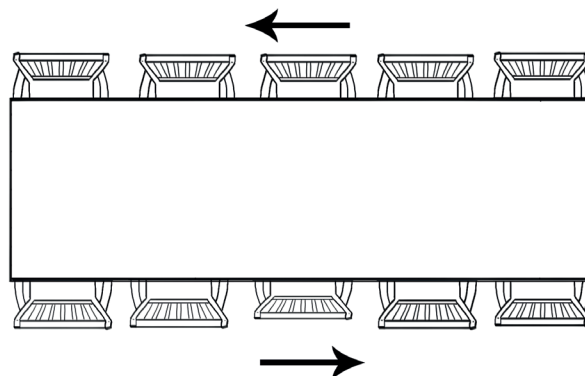
Les élèves, de manière individuelle, se répartissent dans la classe (par exemple dans les coins) et exposent leur jouet sur une chaise ou une table. Les autres élèves, qui sont les visiteurs et visiteuses du musée, se promènent dans la classe et regardent les jouets exposés. Les exposant·e·s présentent leur jouet et les visiteurs/teuses du musée posent également des questions pour en savoir plus sur les jouets.

Exemple d'histoire permettant à l'enseignant·e d'introduire la visite au musée

Ceci était mon jouet préféré, mon ours en peluche Fritz. Fritz me connaît depuis très longtemps, car je l'ai reçu de ma tante à ma naissance. Il était toujours à mes côtés : il me consolait quand j'étais triste, il jouait avec moi et il dormait à mes côtés. Par exemple, la première fois que j'ai passé la nuit seul.e chez un.e ami.e, je n'ai pas pu m'endormir pendant des heures. Heureusement, Fritz était là et m'a fait sentir en sécurité.

Variante B – Speed Dating

L'enseignant·e prépare deux rangées de chaises pour le Speed Dating. Les élèves s'assoient les uns en face des autres et posent des questions sur le jouet afin de mieux le connaître pendant environ 1 à 2 minutes. Au signal acoustique, l'interlocuteur/trice change. Pour vous aider, vous pouvez éventuellement coller des flèches faites de ruban adhésif sur le sol afin que la direction du mouvement soit claire.



Les élèves peuvent se poser mutuellement ces questions, par exemple

- Pourquoi c'est ton jouet préféré ?
- Qui te l'a offert ?
- Quand joues-tu avec ?
- Avec qui joues-tu ?
- Depuis combien de temps l'as-tu ?
- Pourquoi est-il important pour toi ?
- Est-ce qu'il t'aide, il te réconforte dans certaines situations ?



Prolongements possibles

L'enseignant.e peut ensuite laisser aux élèves un peu de temps pour jouer avec les jouets qu'ils ont apportés et les essayer.

2. Le jouet imaginaire de tes rêves

Objectif

Les élèves réfléchissent à leur propre comportement de jeu et à celui de leurs camarades de classe.

- Stimuler la créativité et l'imagination
- Former des compétences de dialogue
- Chaque élève a la possibilité de s'exprimer



Matériel

1 feuille de papier par élève, crayons de couleur.

Disposition

Travail individuel, travail et discussion en binôme ou en groupe.

Les élèves dessinent leur jouet préféré sur une feuille de papier. Ensuite, ils discutent entre eux les questions suivantes :

- Quel est le nom de ton jouet de rêve ?
- Quels sont les pouvoirs de ton jouet ?
- Où peux-tu l'emmener ?
- Est-ce que le jouet t'aide, te réconforte dans certaines situations ? Pourquoi ?
- Est-ce que tu peux apprendre quelque chose de lui ?

Différenciation pour les élèves plus âgés

Les élèves élaborent un slogan à partir de brochures publicitaires en découpant des lettres/mots décrivant les caractéristiques du jouet.

Prolongements possibles des activités 1 et 2

- Les élèves posent des questions à leurs parents/grands-parents sur leur jouet préféré. Ensuite, ils partagent leurs histoires avec la classe. L'enseignant.e peut poser des questions en fonction de l'âge : comment tes parents/grands-parents passaient-ils leur temps libre lorsqu'ils étaient enfants et adolescents ? Qu'est-ce qui a changé par rapport à aujourd'hui ? Pour quelles activités ont-ils eu plus/moins de temps ?
- Visite d'une ludothèque avec la classe.
- Créer un club du jeu/marché aux jouets avec une ou plusieurs classes.
- Construire ses propres jouets à partir de matériaux recyclés.

Bloc d'activités : Jouer ensemble

Objectifs

Les élèves réfléchissent à leur comportement de jeu et à celui de leurs camarades. Les élèves découvrent l'importance du travail d'équipe et de l'équité dans le jeu.

- Encourager le jeu et s'amuser ensemble
- Les élèves expérimentent la solidarité (jeu de l'araignée)
- Les élèves se rendent compte qu'il en faut peu pour jouer



Matériel

Aucun

Disposition

Classe entière ou 2 groupes

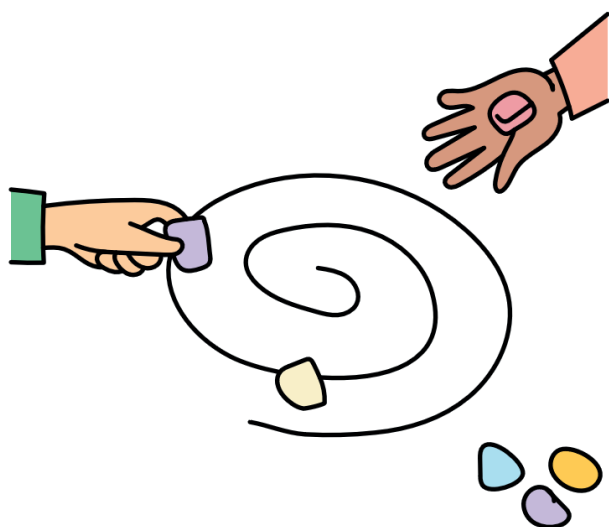
3. Jeux du monde entier



© Labbé Verlag www.labbe.de

A – Araignée et mouche – un jeu du Paraguay

Un groupe d'au moins 10 enfants et un animateur ou une animatrice tirent au sort pour déterminer qui est l'araignée et qui est la mouche. Ils décident ensemble du nombre de minutes que doit durer un tour. Ensuite, le groupe s'aligne en cercle, la mouche vient au milieu, l'araignée et l'animateur/trice restent à l'extérieur. Bien sûr, l'araignée veut attraper la mouche, mais ce n'est pas facile. Les enfants du cercle se tiennent les uns les autres par la main afin que l'araignée ne puisse pas se glisser dans le cercle. Si elle y parvient quand même, les élèves ouvrent brièvement le cercle pour laisser la mouche s'échapper. Mais attention : l'animateur/trice a son mot à dire ! Il peut aider l'araignée ou la mouche et demander aux joueurs du cercle de lever les mains ou de croiser leurs jambes pour ne pas laisser passer l'araignée. Si l'araignée réussit à attraper la mouche, les rôles sont échangés pour le tour suivant. Si le temps est écoulé et l'araignée n'a pas réussi à attraper la mouche, on tire au sort les rôles du tour suivant.



© Labbé Verlag www.labbé.de

B – Gauche ou droite – un jeu du Kenya

Matériel

Chaque élève a besoin de deux petits objets (gomme, bouchon, caillou...). Si le jeu ne se déroule pas en classe, chaque groupe a besoin d'une feuille de papier et d'un crayon.

Disposition

Travail en binôme

Deux élèves dessinent une spirale dans le sable ou sur une feuille de papier. Ensuite, chacun prend deux cailloux. Chaque élève a un caillou dans une main et place l'autre caillou sur le point de départ de la spirale. L'enseignant·e peut expliquer les règles aux élèves de la manière suivante : « Assurez-vous que votre coéquipier ne sait pas dans quelle main vous cachez votre pièce, car c'est là le but ! Votre coéquipier devine où votre pièce pourrait être cachée. Soit à gauche, soit à droite. S'il se trompe, vous avez de la chance et pouvez avancer votre pièce d'un demi-tour ! Le joueur qui atteint l'autre extrémité de la spirale en premier est le gagnant ! »

4. Apprendre ensemble des nouveaux jeux

Préparation

Les élèves ont pour tâche de réfléchir au jeu qu'ils préfèrent et à la manière dont ils peuvent l'expliquer le plus brièvement et le plus clairement possible à leurs camarades de classe. Idéalement, il s'agit de jeux qui peuvent être joués en groupe et qui nécessitent le moins de matériel possible.

Activité

Les élèves présentent leurs jeux préférés en petits groupes. Quelques jeux sont essayés ensemble. Étant donné que seuls quelques jeux peuvent être testés dans la séquence, les suggestions de jeux peuvent être mises en œuvre pendant plusieurs semaines dans les cours d'éducation physique ou dans la cour de récréation.

Prolongements possibles des activités 3. et 4.

Inventer un jeu et établir ensemble des règles basées sur les valeurs : tolérance, respect et équité. Explication simplifiée pour les élèves du cycle 1 : « On invente un jeu. L'important dans ce jeu, c'est de s'aider, de se soutenir et de s'écouter mutuellement ». Ensuite, écrivez les règles sur une affiche (par exemple sous forme de symboles/dessins/mots clés). Créer un livre d'idées avec des possibilités de jeu pour l'intérieur ou par mauvais temps. Créer un livre d'idées avec des jeux fabriqués à partir de matériaux recyclés.

Bloc d'activités : Mon temps libre

Objectifs

Les élèves réfléchissent à leur comportement pendant leurs loisirs. Les élèves évaluent les activités de loisirs qu'ils aiment faire et celles qu'ils aiment moins.

- **L'écoute mutuelle est encouragée**
- **Encourager le jeu et s'amuser ensemble**



5. Jeu

Qu'est-ce qu'un hobby ?

Remarque

Dans cette activité d'introduction, les élèves réfléchissent aux activités qui sont pour eux des hobbies et qu'ils aiment bien (variante A) ou ils comprennent la différence entre les activités obligatoires et les activités de plaisir/hobbies (variante B). Comme il s'agit d'un jeu de mouvement, il est bien adapté pour activer et introduire le thème du temps libre.

Disposition

Classe entière

Préparation

Les élèves présentent brièvement leurs loisirs (éventuellement en expliquant le terme « hobby »).

Variante A

Déroulement du jeu

L'enseignant·e nomme des hobbies. Les élèves se lèvent si l'activité mentionnée est un de leurs hobbies et restent assis s'ils n'aiment pas faire cette activité. Par exemple : « Je peins un tableau ». « Je nage ». « Je vais au musée ». « Je chante ». « J'ai lu un livre ». « Je fais du vélo ». « Je vais faire une promenade ». « Je joue au football ». « Je vais au zoo ». « Je joue dans une pièce de théâtre ». « Je lis une bande dessinée ».



« Je fais un puzzle » . « Je joue avec une poupée » . « Je crée un souvenir » . « Je rencontre des amis » . « Je regarde un film au cinéma » . « Je danse » . « Je fais de la corde à sauter » . « Je cuisine » . « Je fais du cerf-volant » .

Variante B

Processus de jeu

L'enseignant·e nomme des hobbies. Les élèves se lèvent si l'activité mentionnée est un de leurs hobbies et restent assis s'ils n'aiment pas faire cette activité. Par exemple : « Je peins un tableau » . « Je nage » . « Je vais au musée » . « Je chante » . « J'ai lu un livre » . « Je fais du vélo » . « Je vais faire une promenade » . « Je joue au football. » . « Je vais au zoo » . « Je joue dans une pièce de théâtre. » . « Je lis une bande dessinée » . « Je fais un puzzle » . « Je joue avec une poupée » . « Je crée un souvenir » . « Je rencontre des amis » . « Je regarde un film au cinéma » . « Je danse » . « Je fais de la corde à sauter » . « Je cuisine. » . « Je fais du cerf-volant » .

6. Fiche élève 1 Temps libre et Hobbies

Objectifs

Les élèves réfléchissent à leur comportement pendant leurs loisirs. Les élèves identifient les activités de loisirs qu'ils connaissent déjà et celles qu'ils aimeraient essayer.

Durée de l'activité

10 à 20 minutes

Matériel

Fiche élève cycle 1, version simplifiée de la fiche élève pour le cycle 1 (voir le téléchargement sur notre site).



Disposition

travail individuel ou en binôme

Les exercices 1 et 2 sont adaptés aux élèves de 1-2P, les exercices 3 et 4 sont plus adaptés aux élèves plus âgés.

Prolongements possibles des activités 5. et 6.

Discussion : ton temps libre

- Que signifie le temps libre pour toi ? Que fais-tu pendant ton temps libre ?
- Y a-t-il des activités de ton temps libre que tu aimes plus que d'autres ?
- Quel loisir/hobby aimerais-tu pratiquer plus souvent ?

Co-conception

- Aménager un lieu de repos dans la classe où les élèves peuvent se reposer et jouer librement.
- Concevoir la cour de récréation en y ajoutant des possibilités de jeu et de repos (par exemple, peindre des jeux sur le sol, installer un panier de basket-ball, peindre des bancs).

Excursion

- Les élèves racontent quels sont leurs loisirs et où ils les pratiquent. Ensemble, ils dessinent une carte du village. L'excursion peut se faire en se promenant ensemble dans les différents lieux et en rencontrant les responsables, qui répondent aux questions sur les activités/clubs.

