



Le but de cette activité est de permettre aux scouts d'aborder, de manière ludique, le concept de justice. Il nous arrive parfois de se sentir victime d'une injustice : j'ai reçu une part moins grande du gâteau, j'ai de mauvais points à mon interro alors que celui qui a triché a 20/20, Dieu est injuste, la nature est injuste... Mais qu'entend-on sous le terme « justice » ? Est-ce la justice telle qu'on la perçoit dans un tribunal ? La justice de la nature ? Penchez-vous sur ce thème et dégagez, ensemble, plusieurs significations.

Cadre

La section se divise en 3, 4 ou 5 équipes (max. 8 personnes). Chaque équipe reçoit un texte (voir annexes) dans lequel il manque 10 mots. Le but du jeu est d'être la première équipe à récupérer ces mots et de compléter le texte.

Déroulement

À la recherche des mots perdus (30')

Les équipes s'installent sur une prairie ou dans un bois, à quelques mètres d'intervalle. Un animateur se situe face à eux, à une quinzaine de mètres.

Chaque membre d'une équipe s'attribue un numéro (inférieur ou égal au nombre de membres de l'équipe). L'animateur siffle 1, 2, 3... coups. S'il siffle 3 coups, les scouts qui portent le numéro 3 courent vers l'animateur. S'il siffle 5 coups, ce sont ceux qui portent le numéro 5 qui accourent et ainsi de suite.

Une fois que le premier scout arrive auprès de l'animateur, celui-ci lui donne une épreuve à passer (voir liste d'épreuves et de questions en annexe). Le scout peut commencer immédiatement. Le deuxième scout arrivé reçoit également son épreuve et ainsi de suite.

Il peut y avoir deux ou trois épreuves en plus que de mots manquants (nombre de mots manquants + deux ou trois "mots pirates"). Les équipes peuvent aider leur camarade à réussir l'épreuve. Si une équipe rate une épreuve, elle ne reçoit pas le mot correspondant. Dès qu'une équipe a obtenu 10 mots, elle gagne le jeu et tout le monde passe à la deuxième étape.

Objectif

animation en extérieur sur le thème de la justice et le partage, l'équité, le racisme, la dictature, les droits de l'enfant

Type d'animation

grand jeu en plusieurs étapes et discussion

Public visé et taille du groupe

baladins en groupes de 8 maximum

Moment propice

n'importe quand dans l'année

Durée

1h30 (variable)

Matériel

- les textes proposés en annexe (nombre de textes égal au nombre d'équipes)
- des enveloppes contenant les 10 mots issus des textes respectifs (même nombre d'enveloppes que de textes)
- matériel relatif aux épreuves choisies parmi celles proposées en annexe
- 3 bics
- 1 panneau ou affiche
- 1 marqueur

En annexe

On bouche les trous (15')

Chaque équipe tâche de replacer les mots obtenus dans le bon emplacement. Attention, il peut y avoir des mots "pirates" (c'est-à-dire qui n'ont rien à voir avec le texte). D'autres mots (non acquis) seront à deviner. Un animateur peut aider une équipe.

On résume et on se positionne (15')

Chaque équipe s'intéresse de près au contenu du texte pour en comprendre le sens et, ainsi, trouver les mots manquants. Il faut à présent trouver, en équipe, une phrase qui résume le texte ainsi qu'un (ou plusieurs) avis, une prise de position (d'accord/pas d'accord), une nuance (« sauf si », « dans telle situation uniquement », « à condition que... ») ou toute autre opinion.

On partage (30')

La section s'assied en cercle et un animateur installe un grand panneau ou une affiche où figure une balance, symbole de la justice. Un membre de chaque équipe vient présenter la phrase-résumé de leur texte ainsi que leur(s) avis. L'animateur l'écrit sur le panneau (en quelques mots, avec un dessin...). Les autres scouts peuvent intervenir, émettre leur propre avis, une objection, une nuance...

Pour ce faire, le ou les animateurs peuvent demander aux scouts des autres équipes de se positionner géographiquement par rapport à la phrase (près = en accord, loin = en désaccord). Ensuite l'animateur peut donner la parole à l'un ou l'autre pour qu'il explique pourquoi il s'est mis là.



Ton rôle

Voici ci-dessous quelques éléments pour (re)lancer le débat d'opinions, inciter à la prise de parole, cadrer la discussion. Tu peux toi-même intervenir si tu en ressens l'envie, mais fais bien attention à ce que tes scouts ne soient pas tentés de t'imiter.

Veille à ce que chaque scout puisse s'exprimer et à ce qu'il n'y en ait pas un ou deux qui parle de trop. Sans donner ton avis, tu peux poser des questions, demander des exemples, redire dans tes mots ce qu'un jeune vient de dire pour être certain que l'idée est bien comprise...

Quelques questions pour relancer le débat :

- Est-ce que la justice est plus importante que tout ? Un élève qui se fait punir parce que son instituteur pense qu'il a bavardé en classe, alors que ce n'est pas lui, est-ce juste ? L'élève doit-il rouspéter au risque d'avoir une plus grande punition ?
- La justice est-elle naturelle, ou est-ce que c'est inventé par les hommes (ceux qui font les lois, les avocats, les juges...)? Est-ce que les hommes sont justes ?
- Qu'est-ce que c'est une punition juste ? Une punition injuste ?
- Est-ce que justice = équité ? Si l'on coupe une tarte en faisant des petits morceaux et des gros morceaux, est-ce injuste ? S'il y a des petits mangeurs et des grands mangeurs, peut-être en seront-ils contents ?

- Il y a quelques années, une femme qui avait commis un vol pour nourrir son enfant fut acquittée par le tribunal. Est-ce juste, selon vous ? Justice a-t-elle été rendue pour la victime de vol ?
- Une maman dit qu'elle a commis un crime pour protéger son enfant, le vrai coupable. Elle va en prison. Est-ce juste ? Est-ce que le juge a bien fait son travail ?

Pour aller plus loin :

- *La justice et l'injustice*, collection Les goûters philo, LABBE B. et PUECH M.
- www.amnesty-jeunes.be

Outils-toi

- *Éthique à Nicomaque*, Aristote
- www.phileasetautobule.be





SENSATION

La justice

Annexe

Fiche N°14



Les textes

Pas facile de partager !

La galette des rois

Qui aura la fève ? Bruno, Anne, Lucas, Nathan et Laura tournent autour de la table et _____ attentivement la galette pour essayer de repérer la _____. Lucas a vu une petite bosse à un endroit, Nathan croit voir un bout de la fève dépasser... Tout le _____ cherche et finalement, tout le monde veut la même _____, en croyant que la fève y est ! Impossible de se _____ la galette. Les enfants se _____. Finalement, ils se mettent d'accord : c'est Anne qui va se mettre en dessous de la _____ et dire quelle part on donne à chacun. Comme elle ne _____ rien, il n'y a pas de risque de _____ ! Ce sera forcément _____ !

regardent - fève - monde - part - partager - disputent - table - voit - tricherie - juste

« Juste », ça veut dire « pareil » ?

Les habitants du pays Alia pensent que _____ est une fête injuste : certains enfants reçoivent beaucoup de _____, d'autres seulement un ou deux. Certains ont des cadeaux _____, d'autres des tout petits. Alors, les habitants votent une _____ : en novembre, avant Noël, ils vont écrire une lettre au Père Noël et aux _____ pour dire ce qu'ils doivent offrir comme cadeaux. La lettre précisera les cadeaux pour chaque _____. Cette année, pour les garçons de 6 à 8 ans, c'est un déguisement de Batman et un livre. Pour les filles du même âge, un coffret de maquillage et une boîte de crayons de _____. Voilà une idée _____ ! C'est légalité parfaite : personne ne reçoit plus ou _____ que l'autre. Mais si une des filles n'aime pas le maquillage et qu'elle préfère un livre ? Est-ce que c'est _____ ?

Noël - cadeaux - énormes - loi - parents - âge - couleur - équitable - moins - juste

Quelquefois, les lois fabriquent de l'injustice

En 1960, dans un pays fort _____, Moussa et Pierre jouent au _____ dans la rue. Le papa de Pierre arrive et lui propose d'aller voir un nouveau _____ qui vient d'ouvrir. Il paraît qu'il y a des _____ et des toboggans géants. Pierre est très content et _____ Moussa. Ils ont tous les deux envie de sauter sur le trampoline et de _____ leur partie de foot là-bas ! Mais le papa de Pierre dit « c'est _____, Moussa ne peut pas venir. Ce parc est _____ aux _____, vous terminerez votre partie de foot un autre jour. » Pierre _____ mais il ne peut rien faire : c'est la loi.

lointain - foot - parc - trampolines - invite - terminer - impossible - interdit - Noirs - râle





Qui décide de ce qui est juste ou injuste ?

« Parfois, on a l'impression que ceux qui décident du juste sont ceux qui commandent : les parents, les profs, les ministres, les patrons, les animateurs, le roi... Mais ce n'est pas parce qu'on commande qu'on est forcément juste ! »

Le roi se promène dans la _____ à cheval, avec ses _____. De loin, il voit des _____ rouges. Aujourd'hui, il déteste le rouge ; il ordonne donc à ses soldats de _____ toutes les maisons rouges. Une fois arrivé en _____, le roi s'arrête à la librairie. Il trouve qu'un _____ ne dit pas que des choses gentilles sur lui, alors il ordonne à ses soldats de brûler tous les exemplaires de ce journal. Sur la route du _____, il remarque de très beaux jardins. Il fait chercher les _____ qui s'en occupent et ordonnent qu'ils viennent travailler dans les jardins de son palais.

Dans ce pays, une personne se fiche totalement des _____ des autres. C'est le contraire d'un pays juste. D'après toi, c'est quoi un pays juste ?

campagne - gardes - maisons - brûler - ville - journal - retour - jardiniers - droits

Les droits de l'enfant

Les hommes se sont mis _____ sur une liste de choses qui sont justes et celles qui ne sont pas justes : c'est la *Déclaration _____ des droits de l'homme*. Ce texte reprend tous les _____ de n'importe quel homme : le droit d'avoir un travail bien _____, le droit d'être en _____, le droit d'avoir la _____ qu'on veut, le droit d'avoir un _____. Mais beaucoup de pays qui ont signé ce texte n'arrivent pas à le faire respecter complètement : les _____ par exemple, n'ont pas "droit au logement", certains pays imposent la religion à avoir, etc. Savais-tu qu'il existe aussi une *Déclaration des droits de _____* ? Celle-ci dit, par exemple, que tous les enfants ont le droit d'aller à l'école _____ gratuitement.

d'accord - universelle - droits - payé - sécurité - religion - logement - clochards - l'enfant - primaire

La justice et l'injustice, LABBE B., PUECH M., coll. Les goûters philo, Ed. Milan Jeunesse.





Liste d'épreuves (non exhaustive)

- Quel personnage coiffé d'une coquille d'œuf est connu pour son célèbre : « *c'est trop injuste !* » (rép. : Caliméro).
- Courir vers un bâton (ou poteau), tourner quatre fois autour et revenir auprès de l'animateur.
- Ramener un animal (insecte...).
- Réaliser un bouquet, une petite décoration florale.
- Couper précisément une corde en cinq parts égales.
- Raconter une histoire (un souvenir ou une histoire inventée) relatant une injustice (à l'école, chez Les Scouts...).
- 3 assiettes, 3 casseroles remplies de pois différents ou de papiers de couleurs différentes. Il faut servir les 3 assiettes équitablement.
- Parcourir un petit parcours de type "Hébert" (passer sous un banc, au-dessus d'une barrière...).
- Quel est le numéro d'appel d'urgence en Europe ? (rép. : 112).
- Comment se prénomme le tigre dans *Le livre de la Jungle* ? (rép. : Shere-Kan)
- Quel est le symbole de la justice ? (rép. : une balance)
- De quelle couleur est la tenue officielle des avocats au tribunal ? (rép. : noire avec une bavette blanche. Remarque : dans certains cas elle peut être rouge)
- Marcher sur une fine planche posée sur deux briques (poutre). Si on tombe, on recommence du début.
- Passer dans une toile d'araignée faite de corde (tu peux ajouter quelques clochettes sur les fils et pénaliser celui qui les fait sonner plus de 3 fois par exemple).
- Courir vers une bassine de peinture, y plonger la main et mettre son empreinte sur une affiche.
- Se maquiller avec des éléments naturels.
- Réciter l'alphabet à l'envers.
- Quelle est la capitale de la Chine (ou autre pays) ? Remarque : la Chine est un pays où l'on pratique encore la torture et la peine de mort.
- Citez un article de la *Déclaration universelle des droits de l'enfant* (consulte le site www.droitsenfant.com)

