

Jeu de l'Oie : Lutte contre la mortalité infantile (OMD 4)



Objectif :

L'objectif de cette activité ludique est de familiariser les jeunes participants à la problématique de l'Objectif 4 du Millénaire pour le développement : Réduire la Mortalité Infantile. Pour ce faire, nous les invitons à s'immiscer au sein de villages traditionnels africains dont ils seront les principaux habitants. Ils se verront confrontés tout au long du parcours à diverses situations qui les mèneront à des pistes de réflexion en lien avec l'OMD 4 « Lutte contre la mortalité Infantile ».

Public cible : enfant de 8 à 12 ans

Nombre de participants : 4 à 6 équipes de 1 à 4 élèves (4 - 24 enfants).

Temps : 1 heure

Matériel et Ressources Humaines :

- Le plateau de jeu
- 1 ou 2 animateurs par équipes
- Deux dés pour l'animation
- 4-6 pions par équipes
- Les fiches pour l'animation (questions, actions, images)
- Un bidon, seau (ou n'importe quel récipient) pouvant contenir de l'eau.

Déroulement du jeu :

Ce jeu s'inspire du classique jeu de l'oie. Plusieurs équipes de 3 ou 4 joueurs se formeront et décideront d'un nom pour leur village ainsi que de la couleur du drapeau les représentant. Les drapeaux correspondant à chaque village se positionnent sur la grille de départ. A tour de rôle, chaque équipe lance le dé et avance son nombre de cases correspondant au chiffre indiqué sur le dé. Une fois déplacé, l'équipe concernée (tout comme les autres), écoutent l'animateur qui s'attèle à la lecture de la fiche correspondante à la case.



Pioche une carte question.



Cette année, les pluies n'ont pas été suffisantes pour arroser correctement les champs de ta famille. Les récoltes ne sont donc pas très bonnes, vous allez être obligés de vous serrer la ceinture et la malnutrition sévit toujours plus. Passe ton tour.



Relance le dé



Tu t'es bien lavé les mains avant de manger. Tu peux relancer le dé.



Tu es malade et tes parents n'ont pas assez d'argent pour t'emmener jusqu'au centre hospitalier. Ils achètent des médicaments à un marchand dans la rue.

Malheureusement ceux-ci sont de très mauvaise qualité car ils n'ont pas été conservés dans de bonnes conditions d'hygiène. Passe ton tour.



Pioche une carte image.



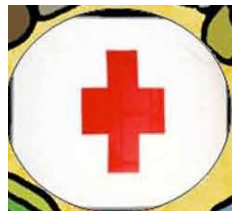
Pioche une carte image.



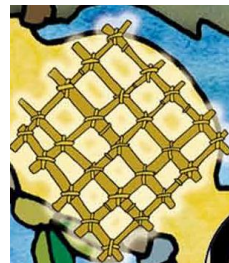
Pioche une carte action.



Alors que d'autres enfants ont la chance de pouvoir aller à l'école, tu dois rester chez toi et t'occuper de ton petit frère.



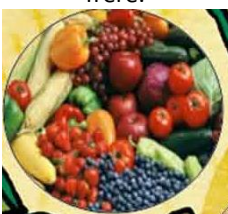
Ta moustiquaire est vieille et trouée, des moustiques t'ont piqué cette nuit. Tu as attrapé la malaria et te rends au centre hospitalier.



Passe ton tour.



Pioche une carte question. Si tu réponds correctement, tu peux relancer le dé.



Il y a eu de fortes pluies et les récoltes sont meilleures.



Tu as attrapé la rougeole (l'une des causes importantes de mortalité infantile). Reste à ta place.



Tu t'es fais piquer par un moustique en jouant à proximité de l'eau stagnante devant chez toi. Tu attrapes la malaria. Passe ton tour.



Le gouvernement rend la scolarité gratuite pour les enfants. Relance le dé.



Médecin Sans Frontière vient dans ton village pour faire une prévention contre la malnutrition. Reste à ta place.



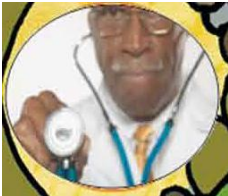
Une ONG est venue aider les villageois à installer un puits dans ton village. Reste à ta place.



Une mouche (qui transporte énormément d'infections) s'est posée sur la nourriture dans ton assiette et l'a contaminée. Tu as eu la diarrhée toute la nuit et tu es déshydraté. Passe ton tour.



Le gouvernement a fourni des moustiquaires pour tous les villageois pour lutter contre la malaria/palu. Reste à ta place.



Un médecin est venu s'installer dans ton village ce qui facilite énormément les villageois qui n'avaient pas toujours les moyens de se déplacer jusqu'au centre de santé. Reste à ta place.



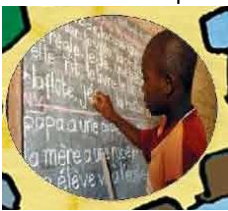
Le gouvernement rend la vaccination gratuite pour les moins de 5 ans. Cela réduira fortement le taux de mortalité infantile.



Une ONG est venue aider les villageois à construire une école dans le village. Relance le dé.



Le gouvernement prend des dispositions pour faciliter l'accès à l'école aux jeunes filles. Reste à ta place.



Malheureusement tous les enfants n'ont pas la chance d'aller à l'école. Comme les récoltes ont été très mauvaises cette année, tu vas devoir aller travailler pour aider tes parents. Reste à ta place.



Pioche une carte image.



Une ONG décide d'aider ton village à lutter contre la malnutrition. Reste à ta place.



Pioche une carte question.



Le VIH/SIDA sévit toujours plus en Afrique. Passe ton tour.



Tu as bu de l'eau non potable et contaminée. Tu as été très malade toute la nuit. Passe ton tour.



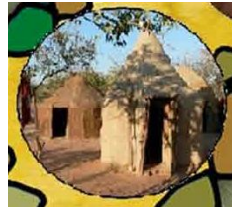
La malnutrition sévit de plus en plus dans ton village. Reste à ta place.



Pioche une carte question.



Une ONG locale crée un centre de formation pour que les mamans du village apprennent à améliorer la santé de leurs enfants. Reste à ta place.



Une ONG (organisation) vient aider les villageois à construire des toilettes dans ton village.



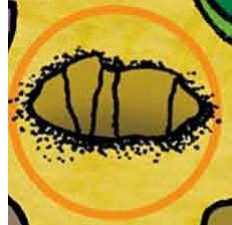
Pioche une carte image.



Une ONG (organisation) vient faire de la prévention/sensibilisation contre le VIH/SIDA dans ton village.



MSF vient vacciner les enfants de ton village contre la rougeole. Relance le dé.



Retourne à la case



Un centre de santé est venu s'implanter à coté de ton village. C'est une chance pour les villageois.



Fiches actions

Va remplir un bidon d'eau et ramène le au village.

(L'enfant va remplir un bidon, seau ou n'importe quel récipient dans le point d'eau le plus proche et le ramène à son village)

Va te faire vacciner au centre de santé.

(L'enfant va auprès d'un des animateurs pour se faire vacciner)

Fais un parcours (ex : tour de la classe, de la cours de récré...) avec le bidon d'eau.

Donne la séquence des événements



A - Une femme vient chercher de l'eau dans ce même point d'eau.



B - La pluie transporte les excréments vers le point d'eau.



C - L'enfant est malade. Il a bu de l'eau avec des microbes. Il a de la fièvre et mal au ventre.



D - Un autre enfant boit l'eau ramassée par la femme et mange le repas préparé avec la même eau.



E - L'enfant fait ses besoins près d'un point d'eau.