



L'Assemblée des Enfants

Thème : Respect des règles



1h30 à 2h



10 à 25 joueur.ses



Sommaire

Principe du jeu / p.1

Objectifs pédagogiques / p.2

Mise en place / p.3

Règles du jeu & Déroulé / p.5

PHASE 1 : LÉGISLATEUR / p.5

PHASE 2 : JUSTICIER / p.8

PHASE 3 : CITOYEN / p.10

Principe du jeu

Jeu d'invention coopératif : les élèves doivent écrire les règles de vie d'un vaisseau spatial.

Le jeu comporte 3 phases :

PHASE 1 : LÉGISLATEUR

5 groupes de travail sur différents thèmes vont essayer d'établir le règlement intérieur du vaisseau.

PHASE 2 : JUSTICIER

Les mêmes groupes seront confrontés à des cas pratiques pour vérifier l'efficacité de ces règles.

PHASE 3 : CITOYEN

La classe discute en plénière des règles établies, des problèmes rencontrés et des solutions trouvées.

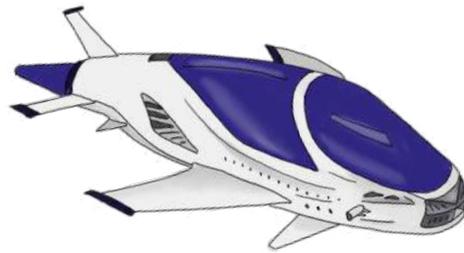
Conseil : Gardez au moins 10 minutes pour cette phase essentielle qui permet un retour réflexif et des échanges constructifs entre les élèves sur le thème du respect des règles.

Notez que vous pouvez faire le jeu **en plusieurs fois** pour prendre le temps de bien faire chacune des phases.

But du jeu : Les élèves sont les passager.es du vaisseau spatial Réglisse qui part explorer d'autres galaxies. Pour pouvoir décoller, votre classe a reçu la mission d'écrire le règlement intérieur du vaisseau.

Les élèves seront évalués sur :

- la qualité du règlement intérieur : des règles efficaces, justes, et simples à comprendre
- leur capacité à travailler ensemble.



Objectifs pédagogiques

- Comprendre qu'on élabore une règle dans un but d'équilibre entre l'individuel et le collectif, en respectant les principes de **justice et d'équité**.
- Comprendre qu'on élabore une sanction dans un **but d'équilibre** entre :
 - > **l'exemplarité** (le caractère punitif / objectif / implacable de la loi)
 - > **et l'adhésion à la règle** (adhésion émotive / subjective - sentiment de justice)

Matériel & Mise en place

Matériel



5 panneaux "titre"

Qui indiquent les thèmes sur lesquels les élèves vont travailler. (1 par table)



10 feuilles missions A4

Une par groupe pour les phases 1 puis 2, avec les questions à répondre dans un tableau.



65 Cartes Rôle

- > 6 rôles x 5 groupes pour la Phase 1
- > 7 rôles x 5 groupes pour la Phase 2



15 Cartes "Cas pratique"

Uniquement pour la phase 2 (10 cartes pré-écrites, 2 par thème + 5 cartes vierges).

5 tables, avec feuilles de papier et crayons

Mise en place

La classe est divisée en **5 groupes**, chacun autour d'une table fournie en papier et crayons.

À moins que l'enseignant.e en juge autrement, les thèmes sont mélangés et distribués au hasard, un thème par groupe.

Une table par thème :

Table 1 : **COMPORTEMENT ENVERS LES PASSAGER.ES À L'INTÉRIEUR DU VAISSEAU**

Table 2 : **QUI PEUT AMENER QUOI DANS LE VAISSEAU ?**

Table 3 : **PROPRETÉ ET RESPECT DU MATÉRIEL**

Table 4 : **RÉPARTITION DES TÂCHES ESSENTIELLES**

Table 5 : **REPOS ET TEMPS RÉCRÉATIFS**

L'enseignant.e a près de lui/elle :

- les Fiches Mission et les Cartes Rôle de la phase 1
- les Fiches Mission et les Cartes Rôle de la phase 2

Pitch, rappel des règles et lancement du jeu.

Règles du jeu / Déroulé

Introduction du jeu à la classe :

Avant de lancer le jeu, lancez une discussion à bâtons rompus pour donner des idées aux élèves pour démarrer :

- Quelles sont les règles que l'on connaît sur chacun de ces thèmes ?
- Qu'est-ce qu'une règle juste ? Et une règle équitable ?

Phase 1 - Législateur

Fiches mission

On remet à chaque groupe sa fiche mission.

Directement sur leur fiche Mission PHASE 1, tous les groupes doivent répondre aux **deux questions** sur leur thème :

- 1/ Qu'est-ce qu'on a le droit de faire et de ne pas faire, et pourquoi ? (minimum 3 règles)
- 2/ Comment règle-t-on les cas où quelqu'un fait quelque chose d'interdit ?



Pour aider les élèves à trouver des sujets à traiter sur chacun des thèmes, voici quelques exemples :

COMPORTEMENT ENVERS LES PASSAGER.ES À L'INTÉRIEUR DU VAISSEAU

- Y a-t-il des règles à suivre sur la manière de se parler ?
 - Sur l'intégrité physique des passager.es ?
- On ne doit pas se comporter violemment envers les autres.

QUI PEUT AMENER QUOI DANS LE VAISSEAU ?

- Peut-on amener des armes ?
 - De la drogue ?
 - Des animaux ?
 - Y a-t-il des droits spéciaux pour certains passager.es ?
- On ne peut amener d'objets qui pourraient exploser.

PROPRETÉ ET RESPECT DU MATÉRIEL

- Y a-t-il des règles à suivre sur la propreté dans le vaisseau ?
 - Qui est responsable de la propreté ?
 - Comment fait-on pour essayer que le matériel du vaisseau reste en bon état ?
- Il doit y avoir des listes pour vérifier qui doit faire quoi et quand, pour le ménage.

RÉPARTITION DES TÂCHES ESSENTIELLES

- Qui s'occupe de la cuisine ? du rangement ? de la police ? des enfants à garder ? Y a-t-il des critères pour s'en occuper ?
 - Y a-t-il d'autres tâches essentielles dans le vaisseau ?
 - Est-ce que les rôles sont fixes ou tournants dans l'équipe ?
- Les 5 meilleurs cuisiniers du vaisseau devraient cuisiner tous les soirs chacun leur tour.

REPOS ET TEMPS RÉCRÉATIFS

- Comment gère-t-on les temps de travail et de repos ?
 - Combien d'heures travaille-t-on par jour ?
 - Est-ce qu'on peut dormir n'importe où pour se reposer ?
 - Est-ce qu'on peut manger la nourriture des autres pendant le repas ?
- Pendant une semaine la moitié du groupe dort la nuit, et l'autre le jour, et la semaine d'après on inverse.

Cartes Rôle

Dans chaque groupe, on distribue aussi aux joueurs **3 cartes "Rôle"**.

Ces rôles sont une responsabilité supplémentaire par rapport à la discussion : tout le monde doit contribuer aux idées + remplir son rôle. Chaque joueur.se ayant reçu un rôle a le droit de **choisir un.e adjoint.e** pour l'aider dans sa tâche. (La distribution des rôles se fait **au hasard** ou au choix de l'enseignant.e.)

- 1/ **Le Présentateur** ou la **Présentatrice** : présentera les travaux à la classe.
- 2/ **Le** ou la **Secrétaire** : prend en note de manière lisible les règles édictées par le groupe.
- 3/ **Le Maître** ou la **Maîtresse du temps** : s'assure qu'on traite bien toutes les questions dans le temps donné par l'enseignant.e.

Les élèves doivent remplir autant qu'ils peuvent le tableau qui leur est donné. L'enseignant.e fixe le temps disponible pour travailler. (10 minutes min.)

À la fin de ce temps, en plénière, les groupes présentent leurs travaux aux autres par **la voix du présentateur.trice**.

L'enseignant.e invite les élèves des autres groupes à faire des commentaires mais **n'en fait pas encore lui/elle-même**. Les secrétaires prennent éventuellement en compte les commentaires pour apporter des modifications.

Les élèves laissent leur production sur leur table.



Phase 2 - Justicier

"On est dans l'espace, tout se passait bien, mais des problèmes surviennent avec certain.es passager.es. On va voir si vos règles sont efficaces."

Garder les mêmes groupes mais leur attribuer un thème différent : les thèmes restent, et les groupes changent de table (L'équipe lit les règles établies par le 1^{er} groupe législateur).

Tous ensemble au sein du groupe, dans une discussion, leur mission est de **résoudre 2 cas pratiques**, indiqués sur les cartes "Cas pratique" qui leur sont distribuées, par thème.

Ils devront répondre aux questions suivantes et noter leur réponses sur la Fiche mission PHASE 2 :

- 1/ La règle a-t-elle été respectée ?
- 2/ Comment juger la personne ?

Ces cas pratiques sont des **situations de transgression** qui servent à faire réfléchir les enfants sur l'efficacité et l'intelligibilité des règles proposées en phase 1.

Note : Des cas pratiques pré-écrits sont proposés dans le matériel de jeu. En fonction des règles proposées en Phase 1, il se peut que l'enseignant.e juge pertinent de proposer d'autres cas pratiques, impliquant le même personnage fictif, et qui viendront "challenger" plus précisément une des règles proposées par les élèves (le caractère juste, compréhensible ou efficace de cette règle). Dans ce cas, l'enseignant.e dicte ou écrit une ou deux phrases de situation sur les "Cas pratiques" vierges également présents dans le matériel de jeu.



Des cartes "Rôle", toujours avec possibilité d'adjoint.es, sont distribuées dans chaque groupe :

- 1/ **Le Présentateur ou la Présentatrice** : présentera les travaux du groupe à la classe.
- 2/ **L'Avocat.e** : essaie de comprendre la situation du personnage fautif et de le défendre.
- 3/ **Le ou La Juge** : décide de la sanction et vote sur la sanction à la fin en cas de désaccord.
 - > Rôle à partager entre 3 élèves idéalement.

Ces rôles peuvent tourner au sein du groupe pour le cas pratique 2.

L'enseignant.e indique le temps de travail disponible (minimum 10 minutes).

Note : si les règles n'existaient pas pour régler cette situation, les joueur.ses peuvent l'inventer.

Au retour, les Présentateur.trices présentent les résultats de leurs groupes : ils racontent les cas pratiques et comment ils les ont réglés.

Tout le monde peut poser ses questions, faire des commentaires, en discuter.

- Quels étaient les cas pratiques les plus difficiles ?
- Avez-vous pu trouver des solutions communes ou y a-t-il eu des désaccords au sein des groupes sur l'interprétation des fautes et les sanctions à donner ?
- Avez-vous jugé de la même manière si c'était un passager ou une passagère qui faisait la faute ?



Phase 3 "Citoyens" (Discussion finale)

Cette phase de conclusion est le moment pour l'enseignant.e de faire passer des messages, en utilisant le retour sur l'expérience des élèves. L'enseignant.e y intègre nécessairement ses propres connaissances et expériences. Les questions ci-dessous sont des suggestions, des appuis à la discussion.

Discussion en plénière : Les citoyens doivent discuter de la manière dont les lois sont faites et appliquées. La loi évolue avec la société. La société, c'est nous : on en discute.

- Qu'est-ce qu'une règle efficace ?
- Qu'est-ce qu'une règle juste ?
- Comment fait-on pour faire respecter une règle ?
Qu'est-ce qui est essentiel ?
- Les règles que vous avez édictées sont-elles faciles à comprendre ?
- Est-ce possible de faire respecter la même règle à des gens différents ? Jusqu'où il faut s'adapter ?
- Qu'est-ce qui fait qu'une règle est comprise par tous ?
- Faut-il sanctionner les débordements ?
Qu'est-ce qu'une sanction juste ?
- Quelles règles à l'école trouvez-vous compliquées à respecter ? Pourquoi ces règles ?
Comment sanctionner les débordements à l'école ?



- Quelles sont selon vous les deux grandes catégories de règles ?

- 1/ Règles de protection
- 2/ Règles de " vivre ensemble "

- Quelle est la différence entre une punition et une sanction ?

Une punition : C'est une peine variable que je subis dès que j'enfreins une règle (ex. : aller au coin, avoir un travail supplémentaire).

Une sanction : C'est une conséquence connue et prévue à l'avance, qui me donne la possibilité de réparer ou compenser une faute commise. (ex. : réparer un objet cassé, être exclu après plusieurs avertissements).



Crédits :

Game design : Ateliers Diligence (ateliersdiligence.com)

Illustrations : Axelle Gay (eclap.fr)

Pour PLAY International, 2021



L'Assemblée des Enfants

Thème : Respect des règles

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



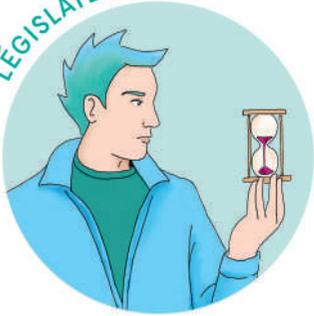
PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

LÉGISLATEUR



Maître du temps

S'assure qu'on traite bien toutes les questions dans le temps donné.

LÉGISLATEUR



Secrétaire

Prend en note de manière lisible les règles édictées par le groupe.

LÉGISLATEUR



Secrétaire adjoint.e

Prend en note les règles édictées par le groupe.

LÉGISLATEUR



Présentateur Présentatrice

Présentera les travaux à la classe.

LÉGISLATEUR



Maîtresse du temps

S'assure qu'on traite bien toutes les questions dans le temps donné.

LÉGISLATEUR



Présentateur.ice adjoint.e

Présentera les travaux à la classe.

JUSTICIER



Présentateur Présentatrice

Présentera les travaux à la classe.

JUSTICIER



Avocat.e

Essaie de comprendre la situation du personnage fautif et de le défendre.

JUSTICIER



Avocat.e adjoint.e

Essaie de comprendre la situation du personnage fautif et de le défendre.

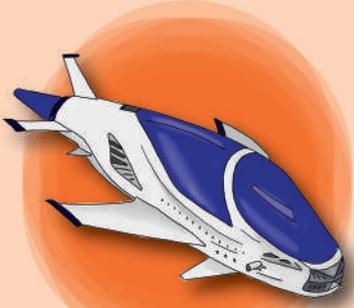
JUSTICIER



Juge I

Décide de la sanction. Vote sur la sanction à la fin en cas de désaccord.

PLAY
INTERNATIONAL



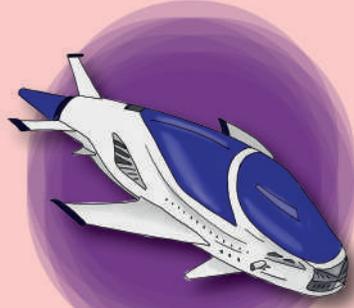
PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



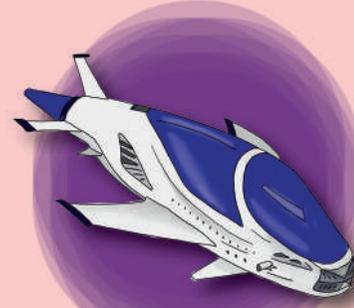
PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



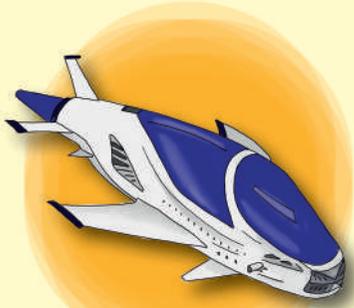
PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



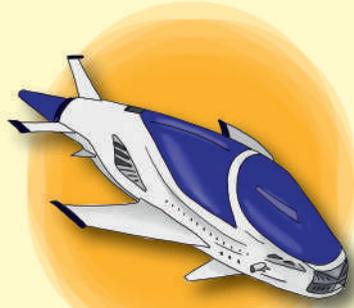
PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



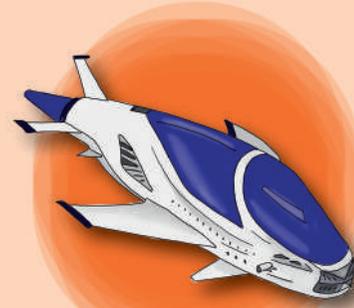
PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

JUSTICIER



Juge 2

Décide de la sanction. Vote sur la sanction à la fin en cas de désaccord.

JUSTICIER



Juge 3

Décide de la sanction. Vote sur la sanction à la fin en cas de désaccord.

JUSTICIER



Présentateur.ice adjoint.e

Présentera les travaux à la classe.

COMPORTEMENT À L'INTÉRIEUR DU VAISSEAU

Situation 1

Un passager insulte les autres régulièrement. Il dit : « Oui mais ils me regardent mal ! »

COMPORTEMENT À L'INTÉRIEUR DU VAISSEAU

Situation 2

Une passagère a poussé quelqu'un dans l'escalier. Elle dit : « J'ai pas fait exprès ! »

COMPORTEMENT À L'INTÉRIEUR DU VAISSEAU

Situation 3

.....
.....
.....
.....
.....
.....

QUI PEUT AMENER QUOI DANS LE VAISSEAU ?

Situation 1

Un passager a amené son serpent domestique en cachette. Il dit : « Il est venimeux mais il est gentil ! »

QUI PEUT AMENER QUOI DANS LE VAISSEAU ?

Situation 2

Une passagère a amené une arme à feu. Elle dit : « On ne sait jamais, on a le droit de se défendre ! »

QUI PEUT AMENER QUOI DANS LE VAISSEAU ?

Situation 3

.....
.....
.....
.....
.....
.....

PROPRETÉ ET RESPECT DU MATÉRIEL

Situation 1

Une passagère abîme le matériel à bord : elle dessine dessus et le range mal. Elle dit : « Oui mais c'est de l'art ! »

PLAY
INTERNATIONAL



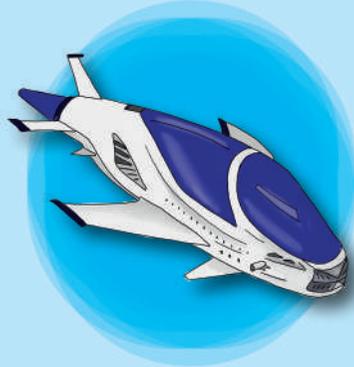
PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



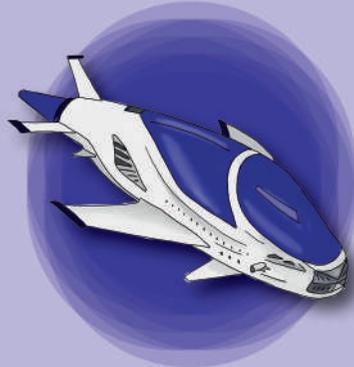
PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY
INTERNATIONAL



PLAY
INTERNATIONAL

PROPRETÉ ET RESPECT DU MATÉRIEL	PROPRETÉ ET RESPECT DU MATÉRIEL	RÉPARTITION DES TÂCHES ESSENTIELLES	RÉPARTITION DES TÂCHES ESSENTIELLES	RÉPARTITION DES TÂCHES ESSENTIELLES
<p>Situation 2</p> <p><i>Un passager a craché par terre. Il dit : « La propreté, moi je m'en fous ! »</i></p>	<p>Situation 3</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Situation 1</p> <p><i>Une passagère refuse de faire le travail physique dans le vaisseau. Elle dit : « Oui mais j'ai super mal au genou ! »</i></p>	<p>Situation 2</p> <p><i>Un passager arrive toujours en retard à son poste. Il dit : « Eh oui moi je suis comme ça, c'est pour ça que je suis original ! »</i></p>	<p>Situation 3</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

REPOS ET TEMPS RÉCRÉATIFS	REPOS ET TEMPS RÉCRÉATIFS	REPOS ET TEMPS RÉCRÉATIFS		
<p>Situation 1</p> <p><i>Un passager dort toujours au delà de son temps autorisé, et il est dur à réveiller. Il dit : « Chhhhht, je dors ! »</i></p>	<p>Situation 2</p> <p><i>Une passagère a volé la nourriture d'un autre. Elle dit : « J'ai besoin de plus manger que vous ! »</i></p>	<p>Situation 3</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		

**COMPORTEMENT À
L'INTÉRIEUR DU VAISSEAU**

**COMPORTEMENT À
L'INTÉRIEUR DU VAISSEAU**

PHASE 1 : LÉGISLATEUR

COMPORTEMENT À L'INTÉRIEUR DU VAISSEAU

Qu'est-ce qu'on a le droit de faire et de ne pas faire, et pourquoi ?

(3 règles minimum)

- Y a-t-il des règles à suivre sur la manière de se parler ?
- Sur l'intégrité physique des passagers et passagères ?

Comment règle-t-on les cas où quelqu'un fait quelque chose d'interdit ?

PHASE 2 : JUSTICIER

COMPORTEMENT À L'INTÉRIEUR DU VAISSEAU

Situation 1 :

- La règle a-t-elle été respectée ?
- Comment juger la personne ?

Situation 2 :

- La règle a-t-elle été respectée ?
- Comment juger la personne ?

DANS LE VAISSEAU ?

QUI PEUT AMENER QUOI

**QUI PEUT AMENER QUOI
DANS LE VAISSEAU ?**

PHASE 1 : LÉGISLATEUR

QUI PEUT AMENER QUOI DANS LE VAISSEAU ?

Qu'est-ce qu'on a le droit de faire et de ne pas faire, et pourquoi ?
(minimum 3 règles)

- Peut-on amener des armes, de la drogue, des animaux ?
- Y a-t-il des droits spéciaux pour certains passagers ?

Comment règle-t-on les cas où quelqu'un fait quelque chose d'interdit ?

PHASE 2 : JUSTICIER

QUI PEUT AMENER QUOI DANS LE VAISSEAU ?

Situation 1 :

- La règle a-t-elle été respectée ?
- Comment juger la personne ?

Situation 2 :

- La règle a-t-elle été respectée ?
- Comment juger la personne ?

**PROPRETÉ ET RESPECT
DU MATÉRIEL**

**PROPRETÉ ET RESPECT
DU MATÉRIEL**

PHASE 1 : LÉGISLATEUR

PROPRETÉ ET RESPECT DU MATÉRIEL

Qu'est-ce qu'on a le droit de faire et de ne pas faire, et pourquoi ?

(3 règles minimum)

- Y a-t-il des règles à suivre sur la propreté dans le vaisseau ?
- Qui est responsable de la propreté ?
- Comment faire en sorte que le matériel du vaisseau reste en bon état ?

Comment règle-t-on les cas où quelqu'un fait quelque chose d'interdit ?

PHASE 2 : JUSTICIER

PROPRETÉ ET RESPECT DU MATÉRIEL

Situation 1 :

- La règle a-t-elle été respectée ?
- Comment juger la personne ?

Situation 2 :

- La règle a-t-elle été respectée ?
- Comment juger la personne ?

**RÉPARTITION DES TÂCHES
ESSENTIELLES**

**RÉPARTITION DES TÂCHES
ESSENTIELLES**

PHASE 1 : LÉGISLATEUR

RÉPARTITION DES TÂCHES ESSENTIELLES

Qu'est-ce qu'on a le droit de faire et de ne pas faire, et pourquoi ?

(3 règles minimum)

- Qui s'occupe de la cuisine, du rangement, de la police, des enfants à garder ?
- Y a-t-il des critères pour s'en occuper ?
- Y a-t-il d'autres tâches essentielles dans le vaisseau ?
- Est-ce que les rôles sont fixes ou tournants dans l'équipe ?

Comment règle-t-on les cas où quelqu'un fait quelque chose d'interdit ?

PHASE 2 : JUSTICIER

RÉPARTITION DES TÂCHES ESSENTIELLES

Situation 1 :

- La règle a-t-elle été respectée ?
- Comment juger la personne ?

Situation 2 :

- La règle a-t-elle été respectée ?
- Comment juger la personne ?

REPOS ET TEMPS RÉCRÉATIFS

(il y a 40 passagers et passagères, mais 20 couchettes dans le vaisseau)

REPOS ET TEMPS RÉCRÉATIFS

(il y a 40 passagers et passagères, mais 20 couchettes dans le vaisseau)

PHASE 1 : LÉGISLATEUR

REPOS ET TEMPS RÉCRÉATIFS

Qu'est-ce qu'on a le droit de faire et de ne pas faire, et pourquoi ?

(3 règles minimum)

- Comment gère-t-on les temps de travail et de repos ?
- Combien d'heures travaille-t-on par jour ?
- Est-ce qu'on peut dormir n'importe où pour se reposer ?
- Est-ce qu'on peut manger la nourriture des autres pendant le repas ?

Comment règle-t-on les cas où quelqu'un fait quelque chose d'interdit ?

PHASE 2 : JUSTICIER

REPOS ET TEMPS RÉCRÉATIFS

Situation 1 :

- La règle a-t-elle été respectée ?
- Comment juger la personne ?

Situation 2 :

- La règle a-t-elle été respectée ?
- Comment juger la personne ?

FICHE THÉMATIQUE

AXE : VIVRE ENSEMBLE - CITOYENNETÉ

Objectif : Apprendre à vivre en société

Contexte

PLAY International et ses partenaires ont développé cette mallette de **jeux sérieux**, portant sur trois thématiques différentes. Ces jeux sont conçus pour être utilisés sur des temps de classe. Ils offrent des **solutions ludiques** pour aborder des **sujets sensibles** avec les élèves. L'ensemble du **contenu pédagogique** vise à doter les professionnels de connaissances utiles pour animer les jeux auprès des enfants et ainsi contribuer à la réussite de toutes et tous.

Définitions et concepts

Respect : Le respect est un **sentiment de considération** ou d'égard que l'on peut avoir envers un individu ou quelque chose. Le respect englobe le respect de **soi**, des **autres**, des **règles** et de **l'environnement**.

Règle : La consigne est une **instruction formelle** donnée à quelqu'un, qui est **chargé de l'exécuter**.

Règles du jeu : Ce sont l'ensemble des règles établies pour conditionner le **bon déroulement d'un jeu**. Elles instaurent les **facultés et/ou les contraintes** qui se présentent à chaque joueur et doivent être énoncées clairement à chacun d'entre eux avant le début du jeu.

Règlement : Le règlement correspond à **l'ensemble des prescriptions** que doivent observer les membres d'un groupe, d'une société, d'une assemblée, etc. (ex. : *règlement intérieur d'un collège*).

Triche : C'est une action qui **enfreint les règles**, qui amène à agir de manière **déloyale pour gagner ou réussir** (ex. : *enfreindre les règles d'un jeu pour gagner*). **Tricher, c'est ne pas respecter les règles.**

Punition : C'est une **peine infligée** (ex. : *rester dans sa chambre pour un enfant*) pour une faute ou un **manquement au règlement**. Elle a un caractère immédiat, répressif, et imposé par celui qui punit à celui qui est puni. La punition peut paraître **arbitraire** car elle dépend beaucoup de l'individu **en position de supériorité**.

Sanction : Par opposition à la punition, la sanction correspond à **une conséquence prévue à l'avance** d'un non-respect d'une règle ou d'une loi explicitement formulée et reconnue (ex. : *recevoir un avertissement à l'école si l'on insulte un professeur*). Les comportements considérés comme des infractions ainsi que les sanctions correspondantes sont **définis au préalable**. **La sanction n'est pas arbitraire** car elle est accessible à tous et **s'applique de la même manière à chacun**, contrairement à la punition. La sanction est souvent associée à des fautes plus graves que la punition.



CHIFFRES CLÉS

La délinquance des mineurs traités par les parquets a concerné **224 900 mineurs**, soit 3,3% de la population âgée de 10 à 17 ans. Parmi eux, 8% ont entre 10 et 12 ans et 1% a moins de 10 ans. Par ailleurs, **les garçons représentent 85% des mineurs traités par les parquets** – Ministère de la Justice – Direction de l'Administration Pénitentiaire, 2017

A l'école primaire, pendant une année scolaire, **12 % des élèves** sont punis trois ou quatre fois, **16 % plus de quatre fois**. Au collège, pendant une année scolaire, **12 % des élèves** sont punis trois ou quatre fois, **26 % plus de quatre fois**. Les garçons sont **trois fois plus nombreux** que les filles à déclarer avoir été punis plus de quatre fois. – Impasse de la punition à l'école – Debarbieux, 2017

En France, 29 % des enfants estiment qu'il y a de la **violence dans leur quartier ou dans leur ville** ; un enfant sur deux se dit **victime de harcèlement** dès l'âge de 7 ans, et un adolescent sur quatre à 18 ans – Rapport « Quel genre de vie ? » - UNICEF France, consultation nationale des 6-18 ans, novembre 2018

Enjeux liés à la thématique

HIÉRARCHISER LA LOI, LA RÈGLE ET LA CONSIGNE

Lorsque l'on parle de règles, elles sont souvent assimilées aux lois ou aux consignes. Pourtant, il existe un **niveau de hiérarchie** entre ces trois termes.



La loi

La loi correspond aux **interdits qui s'impose à tous les individus de la société** (ex. : menace envers autrui, vol, racket, viol, etc.) et nécessitent un **fort niveau de sanction**. La loi et les sanctions associées devraient être **connues de tous**. Quand ces dernières ne le sont pas, elles risquent d'être considérées comme injustes. De plus, la loi et ses sanctions sont **non-négociables**, d'où l'importance de connaître à l'avance les **sanctions auxquelles l'on s'expose** si l'on transgresse la loi.



La règle

Contrairement à la loi, la règle se caractérise par son **caractère négociable** dans certaines situations. Pour un même interdit, ou un même devoir, la règle **peut être différente** d'une école à l'autre, d'une famille à l'autre, etc. Elle peut varier ponctuellement ou exceptionnellement, quand elle est négociée (ex. : *un enfant peut avoir comme règle de rentrer à la maison tous les jours à 19h mais peut, périodiquement, négocier un horaire différent*). Malgré l'aspect négociable, quand il y a transgression, **il peut y avoir sanction**. La sanction, au même titre que la règle, peut être **négociée et discutée** avec l'enfant.



La consigne

On parle de consigne pour toute instruction donnée à quelqu'un, qui est chargé de l'exécuter. Cependant, la consigne, doit également être connue de tous et peut entraîner des **sanctions minimales** en cas de transgressions trop fréquentes. La consigne prend souvent la forme d'une recommandation, d'une orientation. Le non-respect d'une consigne n'est pas systématiquement sanctionné, au contraire. C'est une instruction, une demande qui sert à guider l'action à venir.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE RÈGLES CHEZ L'ENFANT

Selon Philippe Beck (2013), la règle « **c'est d'abord une limite placée entre le permis et l'interdit** ». Les règles peuvent être divisées en deux catégories : **celles qui émanent des valeurs** (ex. : *parler poliment*) et celles **qui sont liées à la sécurité et répondent à un besoin fondamental** (ex. : *ne pas courir dans les couloirs du centre de loisirs*). **Les premières n'ont pas de limite, les secondes sont plutôt associées à un lieu ou un moment précis.**

Lorsque l'enfant grandit, il apprend à **respecter les règles imposées par les adultes**. Ces règles, même lorsqu'elles sont individuelles, existent pour permettre **la vie en collectivité**. Que ce soit à la maison, dans la rue, dans le sport ou à l'école, ces règles peuvent être classées en deux catégories. Chatelain (2000) définit ces deux types de règles permettant la vie en collectivité.

Le premier type concerne **les règles de protection** (*de soi, d'autrui, du matériel*). Ce sont des règles prescrites, **qui ont valeur d'ordre, d'obligation, et qui nécessitent d'être respectées « à la lettre »**. **Certaines de ces règles ne sont pas négociables car elles sont directement associées à la préservation de l'intégrité des individus** (ex. : *ne pas se blesser*). Parmi ces règles de protection, **les règles de sécurité** permettent par exemple à l'enfant d'éviter les dangers immédiats.

Le second type de règles correspond aux règles liées aux **normes et aux valeurs sociales**. Elles sont plus **directives, car elles n'imposent pas nécessairement de conduites spécifiques**. Ces règles favorisent les interactions de l'individu avec son environnement naturel et social. Parmi ces règles, on peut nommer : **les règles d'hygiène, d'ordre, de politesse ou de bienséance**. Ces règles sont plus « souples », et **leur introduction et leur application dépendent en grande partie de l'âge des enfants et des situations concrètes**. Ces règles peuvent être **groupales ou individuelles**.

RÈGLES DE PROTECTION



NORMES ET VALEURS SOCIALES

LES RÈGLES DU JEU : ENTRE JUSTICE ET ÉQUITÉ

Un jeu à règles requiert **de la discipline**, une **forme d'organisation** de la pratique par des conventions, et **un but précis**. Jouer, c'est agir pour atteindre le but, **en se conformant aux règles qui deviennent le support de l'action**. Respecter la règle n'est pas obligatoire, **dans le sens où chacun peut décider ou non de jouer**. **Décider de ne pas jouer**, c'est échapper au respect de la règle, ce qui distingue en soi la règle de la loi.

Les règles d'un jeu permettent au jeu **de se dérouler positivement et correctement pour l'ensemble des participants**. Elles doivent **clairement énoncer les possibilités et les interdits** pour chacun des joueurs, et **être connues de tous** avant de démarrer une partie. Chaque joueur doit comprendre et accepter **ce qu'il peut (ce qui est autorisé) ou ne peut pas faire (ce qui est interdit)**. Ainsi, si elles sont **claires, connues et comprises par tous**, les règles rendent possibles le jeu et l'engagement des joueurs dans un environnement sain et protecteur. Tout non-respect d'une règle **se fait donc en connaissance de cause**, l'enfant sachant qu'il enfreint ou transgresse la règle.

Plus encore, **pour être la plus respectée possible et donc utile** au bon déroulement du jeu, une règle du jeu doit **être juste et équitable**. En étant ni trop permissives (ou laxistes), ni trop strictes, les règles permettent aux enfants d'atteindre leur objectif **en s'organisant librement à l'intérieur du cadre énoncé**. Enfin, une règle est d'autant plus équitable **qu'elle est adaptée** (ex. : *à l'âge des joueurs, à un maximum de profils/besoins, etc.*) **et accessible** (ex. : *ni trop simple, ni trop complexe à respecter*).

LES DIFFÉRENTES RÉPONSES AU NON-RESPECT DES RÈGLES

Le non-respect des règles peut avoir différentes conséquences, en fonction du contexte. Dans le cas d'un enfant qui ne respecte pas une règle, la conséquence peut varier en fonction du rapport entre l'enfant et l'adulte qui décide de la conséquence. On peut parler de **punition**, de **sanction** ou encore de **réparation**.

Avant de les définir, il est important d'identifier quelques principes relatifs au non-respect des règles. Avant tout, il est normal que les enfants transgressent. Selon Danielle Hans (2008), « *apprendre, c'est rencontrer des règles et faire apprendre, c'est donner des limites. Mais apprendre, c'est aussi désirer, aller au-delà de ce qui est donné, c'est oser, s'autoriser, donc en quelques sortes transgresser* ». **La construction de l'enfant passe à la fois par le respect des règles et par leur transgression. Se tester, tester ses limites, tester les limites des règles sont complémentaires dans la construction de l'enfant.** La transgression est un moyen pour l'enfant **d'accéder à l'autonomie, à la créativité et à l'inventivité**. Si la règle est trop souvent synonyme de restriction pour l'enfant, il devient difficile pour lui de **trouver un équilibre entre la nécessité de se confronter aux règles et la volonté de découvrir, de repousser ses limites**.

C'est pourquoi **l'adulte référent joue un rôle primordial dans la construction d'un rapport positif à la règle pour l'enfant. La réponse doit être adaptée, constructive et respectueuse.** Si l'enfant transgresse trop souvent une règle, il est possible qu'elle ne soit pas adaptée ou que le **niveau de réponse de l'adulte** ne soit pas suffisamment élevé. C'est la responsabilité de l'adulte, en concertation avec l'enfant/le groupe ou non, de **repenser la réponse à la transgression si besoin**.

La punition

La punition correspond à **la peine subie par quelqu'un après avoir transgressé une règle**. Lorsque la réponse à la transgression est la punition, **il s'exerce un rapport de force entre celui qui punit (ex. : l'adulte) et celui qui subit la punition (ex. : l'enfant)**. La punition implique de la **subjectivité** car elle s'exerce dans le cadre du pouvoir du dominant. **Parfois, elle est basée sur une réaction émotionnelle, voire directement liée à l'individu en faute (ex. : la punition peut être distribuée en fonction du niveau d'agacement ou de fatigue de l'adulte, de sa tolérance pour un enfant avec lequel il sera plus souple, ou encore de son rejet d'un autre enfant qui sera systématiquement puni)**. En raison de leur subjectivité, les punitions peuvent être vécues **de manière injuste** par les punis, car elles **ne s'appliquent pas toujours de la même manière à chacun** (ex. : *punir un enfant plus fortement qu'un autre pour une même faute*).

La punition ne donne pas la possibilité à l'enfant de réparer ses actes (ex. : *aller au coin ne permet pas à un enfant de « réparer » sa faute*). Elle s'exerce comme une peine, non prévue, subjective, et peut donc être incomprise et refusée par l'enfant. Cela est mis en avant par les « 4R de la punition » (Nelsen, 2018) :

- **La Rancœur** : Les enfants punis peuvent estimer que d'une part la punition n'est pas juste et d'autre part ils ne peuvent pas faire confiance aux adultes.
- **La Revanche** : Les enfants punis auront envie de gagner à la prochaine confrontation pour rééquilibrer le jeu de pouvoir.
- **La Rébellion** : La plupart des enfants punis refusent la soumission. Ils ont alors à cœur de prouver aux adultes que ces derniers ne peuvent pas les obliger à faire ce qu'ils veulent.
- **Le Retrait** : Le retrait peut s'exprimer sous deux formes : l'élaboration de stratégies du « pas vu, pas pris » et la baisse de l'estime de soi : « Je ne vauds rien, je suis nul, je suis méchant, je mérite de souffrir ».

La sanction

Par opposition à la punition, la sanction correspond à **la conséquence, prévue à l'avance, d'un non-respect d'une règle ou d'une loi explicitement formulée et reconnue. Les comportements considérés comme des infractions, ainsi que les sanctions correspondantes, sont définis au préalable**. La sanction n'est pas arbitraire car elle est connue de tous **et s'applique de la même manière à chacun**. L'intérêt de la sanction réside dans le fait que si un enfant transgresse une règle, il sait à quelles sanctions il s'expose, contrairement à la punition qui peut arriver selon l'humeur de celui qui la donne ou encore de sa relation vis-à-vis du puni.

En milieu scolaire essentiellement, la sanction « disciplinaire » est une forme de sanction qui sanctionne des manquements graves aux obligations de l'enfant ou des atteintes aux personnes ou aux biens. Ce type de sanction peut être adopté en cas de manquement au règlement grave ou répété, lorsqu'une punition ou une sanction « éducative » (voir ci-après) ne suffit pas à compenser la ou les fautes (ex. : actes de violence répétés). Une sanction disciplinaire s'appuie sur quatre principes du droit pénal, elle doit être :

- **légale**, soit prévue dans les textes (ex. règlement intérieur) encadrant les activités de l'enfant/élève ;
- **individuelle**, soit unique et adaptée à la situation de chaque enfant/élève ;
- prise en laissant place au **contradictoire**, c'est-à-dire en donnant la possibilité à l'enfant/élève de s'expliquer.

A l'école, ces sanctions sont décidées par le chef d'établissement ou par un conseil de discipline qui s'appuient sur le Code de l'éducation. En effet, ces sanctions y sont listées : « avertissement, blâme, mesure de responsabilisation, exclusion temporaire de la classe, exclusion temporaire de l'établissement ou de l'un de ses services annexes et exclusion définitive de l'établissement ou de l'un de ses services ».

L'**exclusion** suppose de faire l'expérience d'une rupture des liens sociaux et symboliques. A l'école par exemple, elle peut se matérialiser par une **exclusion temporaire, de classe ou de l'établissement, et peut aller jusqu'à une exclusion définitive de l'établissement**. Son utilisation n'est efficace que si l'enfant exclu ressent les effets de la désocialisation et qu'il est au départ attaché à son groupe de pairs. Il est toutefois nécessaire d'utiliser ce type de sanctions avec précaution, en faisant attention à **ne pas entretenir ou aggraver une situation d'exclusion préexistante** de l'enfant qui a transgressé les règles ; **le fait d'être exclu peut dans certains cas encore plus éloigner l'enfant des règles communes, et donc du groupe**.

La réparation

La sanction, dans certains cas, peut impliquer une réparation. C'est **une action qui permet de remettre en état, de retisser du lien**. La réparation peut être **directe et matérielle** (ex. : dédommagement lorsque je casse quelque chose) ou peut se traduire par une **compensation** (ex. : excuses lorsque j'insulte quelqu'un). **La réparation vise à réhabiliter celui qui a transgressé la règle : elle n'annule pas la faute, elle est une tentative pour la compenser**.

Lorsque la réparation pour répondre à la transgression d'une règle est à l'initiative de l'adulte, on parle de **sanction « réparatrice » ou de sanction « éducative »**. Eirick Prairat définit la sanction éducative à travers deux axes : **il montre que la sanction sociabilise et intègre, en responsabilisant et en autonomisant l'enfant**.

La sanction éducative, **en donnant la possibilité à l'enfant de réparer sa faute, lui permet d'assumer la responsabilité de son acte**. L'enfant a alors la possibilité de **rendre compte de ses actions** et d'en **supporter les conséquences** (ex. : donner l'opportunité à un enfant qui n'a pas respecté les règles de propreté du centre de loisirs de réparer son erreur en participant au ménage la fois suivante).

La sanction éducative peut donc constituer une réponse appropriée au non-respect de la règle, car elle ne dégrade pas la relation et encourage la resocialisation et la responsabilisation de l'enfant fautif.



CE QUE DIT LA LOI

Un enfant de moins de 13 ans ne peut s'exposer à une **sanction pénale**. Entre 10 et 13 ans, le juge pour enfant peut lui donner une **sanction éducative**. Au-dessus de 13 ans, l'enfant peut recevoir une sanction pénale et être **emprisonné**. À partir de 16 ans, l'enfant peut effectuer des **travaux d'intérêt général**.

Circulaire n° 91-124 du 6 juin 1991 : En **maternelle**, le recours à la sanction est **interdit** sauf dans le cas d'un isolement très court sous surveillance. En école élémentaire, l'enseignant peut utiliser des « **réprimandes** » mais les types de sanctions ne sont pas listés. En revanche, pour les deux cycles, le **châtiment corporel** et la **privation de la totalité de la récréation** sont strictement interdits.

Dans le **cycle secondaire**, la loi distingue les **punitions scolaires** et les **sanctions disciplinaires**. Les punitions scolaires sont inscrites dans le **règlement intérieur** et ses manquements sont sanctionnés par des **sanctions mineures** (retenues, devoirs supplémentaires, exclusion de cours, etc.). Les sanctions disciplinaires punissent des **manquements graves** aux obligations de l'élève ou des **atteintes aux personnes ou aux biens**. Ces sanctions sont décidées par le **chef d'établissement** ou par un **conseil de discipline** qui s'appuient sur le Code de l'Éducation.

Aborder la thématique avec les élèves

La thématique du Respect des règles peut être sensible à plusieurs égards. Elle touche directement le quotidien des enfants et peut parfois faire émerger des situations vécues difficilement. Les messages amenés par les jeux peuvent aussi aller à l'encontre de ce que les enfants vivent chez eux. Il s'agit donc avant tout de permettre le dialogue sans jugement, de questionner sans arrière-pensée les enfants sur leurs ressentis et leurs représentations, et de rappeler que nous avons tous les mêmes droits.

GARANTIR LA SÉCURITÉ AFFECTIVE DE CHAQUE ENFANT

- Utiliser les temps de discussion pour travailler sur le respect des règles et de l'autre. Ex. : *s'écouter parler, ne pas couper la parole, accepter qu'un autre enfant puisse avoir un avis différent du sien.*
- Valoriser les bonnes pratiques. Ex. : *le fait de réfléchir aux règles et aux sanctions avec la famille à la maison, avec le professeur à l'école, avec l'animateur au centre de loisirs, etc.*
- S'assurer que chaque enfant ait la possibilité d'exprimer son point de vue et ses ressentis s'il le souhaite.

S'APPUYER SUR LE VÉCU DES ENFANTS ET LA DYNAMIQUE DE GROUPE

- Les enfants sont directement concernés par cette thématique et vivent ou sont témoins de situations au quotidien qui peuvent servir de point de départ des discussions. Ex. : « *Est-ce qu'il vous arrive de ne pas respecter les règles ? Que se passe-t-il lorsque vous transgressez les règles ?* »
- Être à l'écoute des émotions et sentiments sans porter de jugement de valeurs. Ex. : « *Que ressentez-vous lorsque vous êtes sanctionné ou puni après avoir transgressé une règle ? Trouvez-vous ça juste ?* »

BIEN DÉFINIR LES TERMES UTILISÉS

Utiliser les mots des enfants pour reformuler les définitions importantes :

- « *La règle correspond à ce que je peux faire, ne peux pas faire, ou parfois ce que je dois faire dans certaines situations.* »
- « *Une punition, c'est quelque chose qu'on m'impose de faire parce que je n'ai pas respecté une règle.* »
- « *Si je ne respecte pas une règle, je peux aussi recevoir une sanction. Une sanction peut me permettre de réparer mon erreur.* »

Ressources pour aller plus loin

POUR LES ADULTES

« *Justice des enfants et des adolescents, quel projet pour notre société* »

- Rapport du Ministère de la Justice, 2014

« *Justice des mineurs, les mineurs délinquants* »

- Statistiques du Ministère de la Justice, 2017

« *Impasse de la punition à l'école* »

- *Debarbieux, 2017*

- « *Jouer et apprendre : les jeux à règles* »

- *Eduscol, 2015*

Sites internet

Site internet des Céméa – « *Autorité : la loi et la sanction* »

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article90>



AVEC LES ENFANTS

Vidéos

« *C'est quoi vivre ensemble ?* »

<https://www.youtube.com/watch?v=pLDZ7dD2sLc>

« *Règles de vie à l'école* »

<https://www.youtube.com/watch?v=J5jGhCRF8fM>

Site internet

Ressources pour établir des règles de vie avec les enfants :

<https://www.jesuisanimateur.fr/metier/editorial/list/conseils/fixer-le-cadre/etablir-des-regles-de-vie/>



La marmite des conflits

Thème : Gestion pacifique des conflits



45min



5 à 30 joueur.ses



Sommaire

 **Principe du jeu** / p.1

 **Objectifs pédagogiques** / p.2

 **Mise en place** / p.3

 **Règles du jeu & Déroulé** / p.6

 **Détail des cartes et des éléments de jeu** / p.8

 **Discussion finale** / p.12

Principe du jeu

Une situation de conflit mijote dans la marmite. Les joueur.ses mettront chacun.e leur tour des ingrédients dans la marmite, ce qui aura des conséquences sur la température et/ou l'acidité de la situation.

Les joueur.ses ont tous.tes une émotion secrète, qui va évoluer positivement ou négativement au fil du jeu.

2 règles fondamentales :

- > On joue uniquement **des ingrédients de la même couleur que son émotion secrète** : Évoluer positivement dans ses émotions permet de mettre de meilleurs ingrédients dans la marmite.
- > **Deviner les émotions secrètes** des autres joueur.ses aide à faire baisser la température ou l'acidité de la marmite (donc à résoudre le conflit).

Le débrief final est essentiel pour faire un retour réflexif sur les différentes causes des conflits, la nécessité de gérer ses émotions et d'adopter une posture constructive.

But du jeu : Les joueur.ses doivent avoir une portion mangeable à la fin : à bonne température et avec un bon niveau d'acidité.

Objectifs pédagogiques

- **Comprendre ce qu'est un conflit** : les "ingrédients" qui le constituent, et les effets possibles de ses actes.
- **Comprendre comment gérer ses émotions** pour influencer positivement la résolution d'un conflit.
- Comprendre que l'écoute, la prise de recul et le respect sont des éléments clefs de **la résolution de conflit**.



Matériel & Mise en place

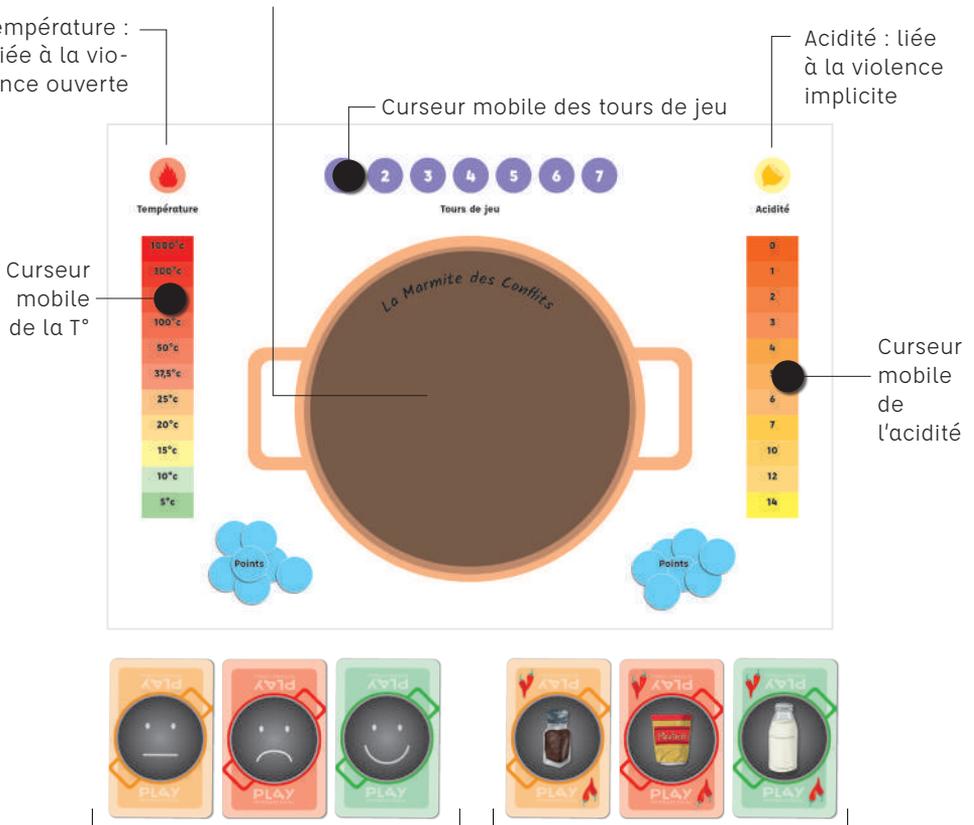
Matériel :

1 plateau de jeu/groupe

Une marmite au milieu (là où l'on placera les cartes jouées)

Température :
liée à la violence ouverte

Acidité : liée
à la violence implicite



Emplacements pour les cartes
Émotions x3 couleurs

Emplacements pour les cartes
Ingrédients x3 couleurs



2 cartes "scénario" : INCENDIE et CITRIQUE.
Un seul est utilisé par partie.



30 cartes "Émotion secrète". Au recto figure l'émotion secrète à faire deviner, et au verso de la carte, sa couleur (rouge, orange ou verte), visible par tous.



100 cartes "Ingrédient" (50 par scénario > vaut pour 2 parties).
Au recto, l'ingrédient à lire et l'impact sur les curseurs, avec parfois une conséquence supplémentaire. Au verso, la couleur rouge, orange ou verte et le scénario auquel il correspond.



Des jetons "point"



1 jeton "Tour de jeu" à placer sur le curseur sur le plateau (prenez un objet du quotidien).

Mise en place :

Jeu en groupe de 5/6 joueur.ses autour d'une table.
(On peut aussi jouer en équipes : 2 élèves par "joueur.se")

1. **Placez le plateau** de jeu au centre de la table.

2. **Sélectionnez le scénario 1 ou 2**, et le jeu de cartes correspondant. 1 scénario par table. La carte "scénario" indique à quel niveau placer les curseurs de température et d'acidité au départ.

3. **Faites trois piles de cartes "émotion secrète"**, par couleur, faces cachées. (voir disposition page 3)

4. **Distribution des émotions secrètes** : sélectionnez autant de cartes qu'il y a de joueur.ses : une carte orange et le reste de rouges. Mélangez-les et distribuez-en une à tout le monde au hasard.
Les joueur.ses ne doivent pas dévoiler leur carte "émotion secrète".

5. **Faites 3 piles de cartes "ingrédient"**, par couleur, face cachée. Chaque élève prend 3 cartes : 2 de la couleur de son émotion secrète, et une de la couleur de son choix.

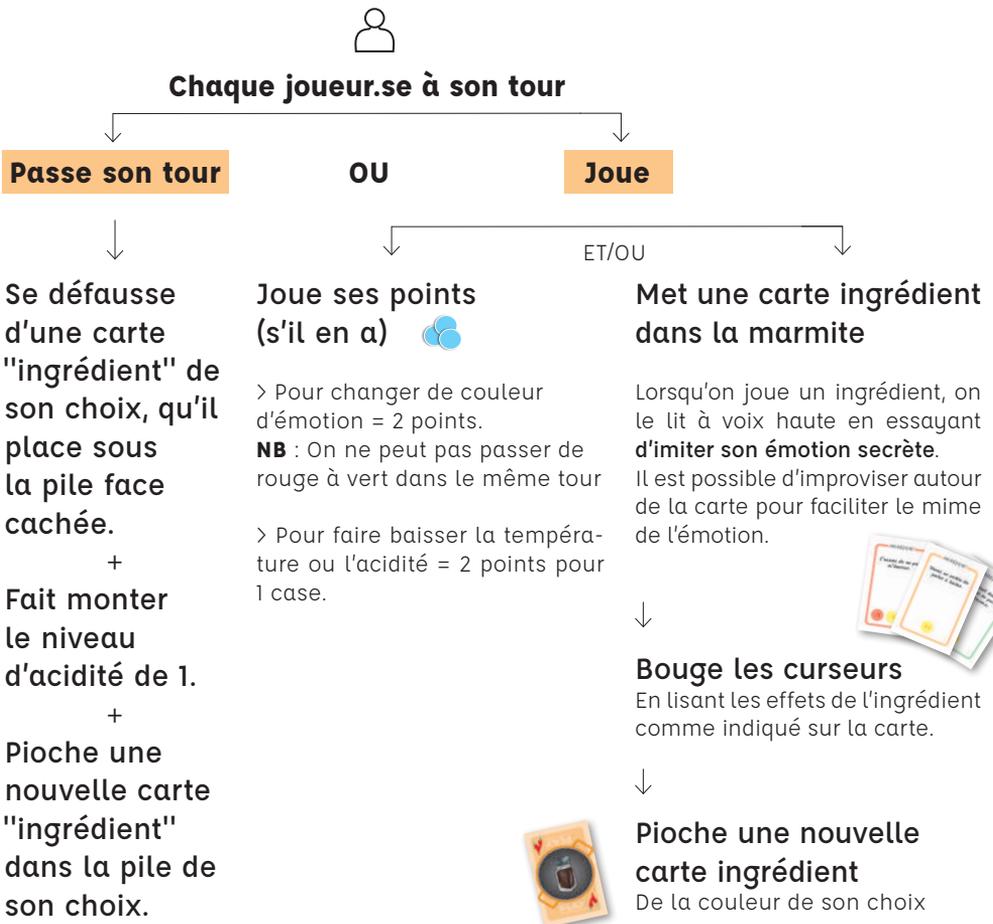
6. Après le **rappel des règles** et avant de commencer, glisser quelques éléments intéressants aux élèves :

- Les joueur.ses seront parfois obligés de jouer des cartes qui ne leur plaisent pas !
- Même chez les émotions rouges, tous les ingrédients ne sont pas forcément mauvais...
- Soyez naturels et spontanés !



Règles du jeu / Déroulé

Le premier joueur.se est tiré au sort, puis chaque joueur.se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque fois que le tour revient au premier à avoir joué, on monte d'un **cran le curseur des tours** de jeu sur le plateau.





Les autres joueur.ses

Essaie.t de deviner son émotion

Chaque joueur.se n'a le droit qu'à **une seule réponse par tour**. Les autres réponses ne sont pas comptées. (Si on joue en équipe, l'équipe n'a qu'une seule chance : elle doit se coordonner).

> Le/la plus **rapide** marque 1 point

> Lorsqu'un.e joueur.se réussit à **deviner** l'émotion secrète de celui qui joue un ingrédient (du 1^{er} coup), **il gagne 1 point**.

Le joueur.se "deviné" remplace sa carte "émotion secrète" (en bas de la pile) par une autre de la même couleur (en haut de la pile)

> Si **personne n'a deviné**, le/la joueur.se ne dit rien, conserve sa carte "émotion secrète" et lit l'effet de son ingrédient.

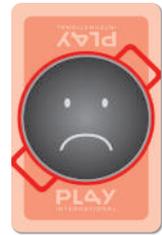
Détail des cartes et des éléments de jeu

Les cartes "Émotion secrète"

Note : Le terme "émotion" est à prendre au sens large : du ressenti au tempérament, tout ce qu'il convient de "gérer" dans une situation de conflit.

- Les joueur.ses **possèdent toujours une carte** "émotion secrète". Les joueur.ses n'ont le droit de la dévoiler que si quelqu'un l'a devinée. Si les autres ne trouvent pas, on garde le secret. Tout le monde voit en revanche la couleur de l'émotion au verso.
- On peut faire **évoluer son émotion** de rouge à orange et de orange à vert en **payant 2 points**, à son tour de jeu.
- Certains ingrédients joués par d'autres joueur.ses peuvent aussi faire passer l'émotion de vert à orange et de orange à rouge !
- Lorsqu'on change d'émotion, on met l'ancienne en bas de la pile de couleur correspondante, et on pioche la première carte de la bonne pile.

Option : Avant de lancer le jeu l'enseignant.e peut inviter les joueur.ses à prendre connaissance de toutes les émotions secrètes possibles, pour les définir si besoin et pour qu'elles soient plus faciles à deviner. Vous pouvez aussi transmettre par écrit la liste des émotions disponibles.



Les cartes "Ingrédients"

Note : Les ingrédients sont tous des réactions possibles, plus ou moins constructives, face à une situation de conflit. Leur impact sur la température ou l'acidité de la marmite est inscrit sur la carte, avec effet immédiat. Certains ingrédients ont une conséquence supplémentaire écrite en bas de la carte.

- On a toujours **3 cartes ingrédients** en main, quelle que soit leur couleur.
- On peut mettre une carte Ingrédient **par tour** dans la marmite, de la **même couleur** que son émotion secrète.
- Lorsqu'un joueur se joue un ingrédient, il doit **imiter son émotion secrète**.
Pour cela, il peut improviser sur sa carte Ingrédient (en dire plus que ce qui est écrit), pour aider à faire deviner son émotion - surtout pour les émotions orange et vertes. Évidemment, il n'a pas le droit de dire le nom de l'émotion à deviner (comme au tabou).
- On **pioche** une carte Ingrédient **par tour**, à la fin de son tour, de la couleur de son choix s'il en reste dans la pile, qu'on ait mis un ingrédient dans la marmite ou pas.
- Il n'est **pas possible** de **s'échanger** des cartes Ingrédient entre joueurs.



Les curseurs

Le curseur de tours de jeu **avance** à chaque fois que le tour revient sur celui qui a **commencé à jouer**.

Les curseurs de température et d'acidité varient de 3 manières différentes :

- **Lorsqu'on joue une carte Ingrédient** : l'impact sur les curseurs est indiqué sur la carte.
- **Lorsque qu'un.e joueur.se paye 2 points** pour faire bouger un des 2 curseurs d'un cran.
- **Lorsque quelqu'un préfère passer son tour** (car les ingrédients dans sa main sont trop mauvais) : il pioche une nouvelle carte et augmente le curseur d'acidité de 1.

Si un de ces 2 curseurs atteint son **niveau le plus élevé**, la **marmite explose** (température) ou la potion devient irrécupérable (acidité) : **la partie est perdue**.

Les soupes froides en revanche, ou très très douces, c'est bon aussi !

Lorsque les curseurs sont au niveau le plus bas, le "-1" des ingrédients ne compte pas.

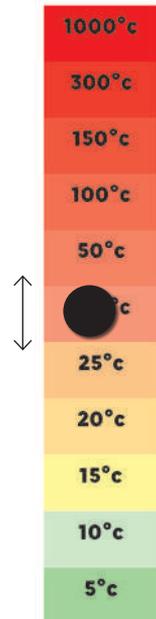
Les points

Les points servent à :

- Passer au **niveau supérieur** d'émotion secrète (= 2 points).
- Faire **bouger les curseurs** de température ou d'acidité (2 points par cran).



Température



On gagne des points :

- Lorsqu'on **devine l'émotion secrète** d'un joueur.se.
- Lorsqu'on **joue certains ingrédients** (gain indiqué sur la carte).
- Il est aussi permis de se **donner des points** entre joueur.ses.

Fin de la partie

• Si tous les joueur.ses ont une **émotion verte** et les niveaux de température ou d'acidité se trouvent en **zone verte : tout le monde a gagné.**

OU

• Si la marmite atteint **1000 degrés** (elle explose) ou le **niveau 0 d'acidité** (irrécupérable) : **tout le monde a perdu.**

OU

- Si tout le monde a joué **7 tours** de jeu.
- Si les **2 curseurs** de la marmite sont en **zone verte**, c'est gagné. Les émotions encore rouges ou orange disent "Merci" aux émotions vertes.
- Si **un** des **deux curseurs** est encore dans le **rouge**, la partie est **perdue**. Bravo tout de même à celles et ceux qui ont une émotion verte : ce sont des leaders qui tirent le groupe dans la bonne direction !

Note : Si un groupe finit avant les autres, vous pouvez lui poser les questions de la discussion finale, qu'il commence à y réfléchir en attendant.

Discussion finale (plénière)

Note : Cette phase de conclusion est le moment pour l'enseignant.e de faire passer des messages, en utilisant le retour sur l'expérience des élèves. L'enseignant.e y intègre nécessairement ses propres connaissances et expériences. Les questions et commentaires ci-dessous sont des suggestions, des appuis à la discussion.

- Racontez-nous votre parcours dans chaque scénario. Quel groupe a gagné ? Est-ce qu'il y a des marmites qui ont explosé ? ou trop acides ?
- Quelles sont les différences entre les scénarios INCENDIE et CITRIQUE ?
- Qu'est-ce qu'un conflit explosif ? un conflit latent ?
- Les ingrédients : à quoi correspondent-ils dans une situation de conflit ? (des réactions possibles, des émotions, des besoins...)
- Passer en revue les émotions secrètes. Qu'est-ce qui différencie les rouges, les orange et les vertes ? Pouvez-vous expliquer comment on réagit quand on les ressent ? (on a bien plus de chances de jouer un ingrédient négatif)
- Pourquoi séparer les émotions et les réactions ? Parce qu'il faut prendre du recul sur ce qu'on ressent et sur ce qu'on dit : quand on se demande "qu'est-ce qui m'anime ?", on a plus de maîtrise sur "comment je l'exprime".

- Gagner des points quand on découvre l'émotion secrète de quelqu'un : parce que c'est important d'être attentif aux autres, à ce qu'ils ressentent. C'est même souvent par là que ça commence pour améliorer la situation...
- Monter le curseur d'acidité quand on passe son tour : esquiver le problème ne fait souvent qu'empirer les choses.
- Il arrive que certains ingrédients des autres personnes dans un conflit nous énervent soudainement, et on doit refaire le travail ! Mais il faut ne faut pas céder à la colère !
- Devoir jouer une carte qui ne nous plaît pas : parfois on est hors-contrôle, ce n'est pas agréable et on préfère avoir la maîtrise de ce qu'on fait.
- Avoir en main une carte qu'on ne peut pas jouer : cette frustration ressemble à quand on sait "en théorie" comment il faudrait réagir pour que ça aille mieux, mais qu'on n'est pas encore assez calme : il faut se concentrer, se calmer, essayer d'écouter les émotions des autres.
- Pourquoi tout le monde doit être en émotion verte pour pouvoir gagner ? Parce que parfois, on règle un conflit mais pas tout le monde n'a eu l'occasion de s'exprimer, d'être rassuré, d'être à nouveau inclus dans le groupe. Il faut y faire attention.

- Avoir une émotion rouge mais jouer des ingrédients "pas trop négatifs" : on peut prendre sur soi même quand on est triste ou en colère, et essayer d'être constructif ! C'est même ça qu'il faut apprendre à faire.
- Alors, qu'est-ce qu'on fait dans une situation de conflit ?
- Le plus dur, c'est au début : quand on est sous le coup de l'émotion. Plus on se calme vite, moins la situation empire. Peu de gens réagissent tout de suite comme il faudrait, et ceux-là sont très importants pour maintenir la paix dans la société !



SCÉNARIO
Incendie



Température
au début du jeu



Acidité
au début du jeu

*« Ça fait 3 fois que Lou pousse Charlie dans le couloir
pour rentrer dans la classe en premier. »*

SCÉNARIO
Citrique



Température
au début du jeu



Acidité
au début du jeu

*« Sacha, qui a toujours des bonnes notes, rigole à chaque
fois que Camille reçoit une mauvaise note. »*

Crédits :

Game design : Ateliers Diligence (ateliersdiligence.com)

Illustrations : Axelle Gay (eclap.fr)

Pour PLAY International, 2021



La marmite des conflits

Thème : Gestion pacifique des conflits





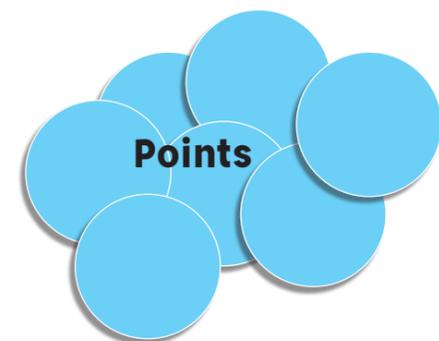
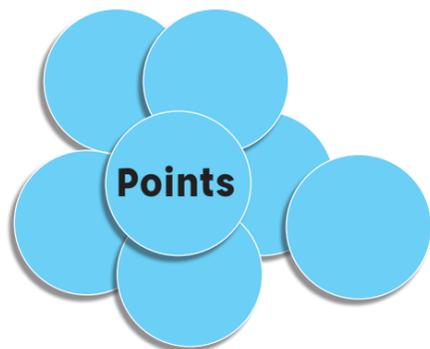
Température



Tours de jeu



Acidité



SCÉNARIO *Incendie*



Température
au début du jeu



Acidité
au début du jeu

« Ça fait 3 fois que Lou pousse Charlie dans le couloir pour rentrer dans la classe en premier. »

SCÉNARIO *Citrique*

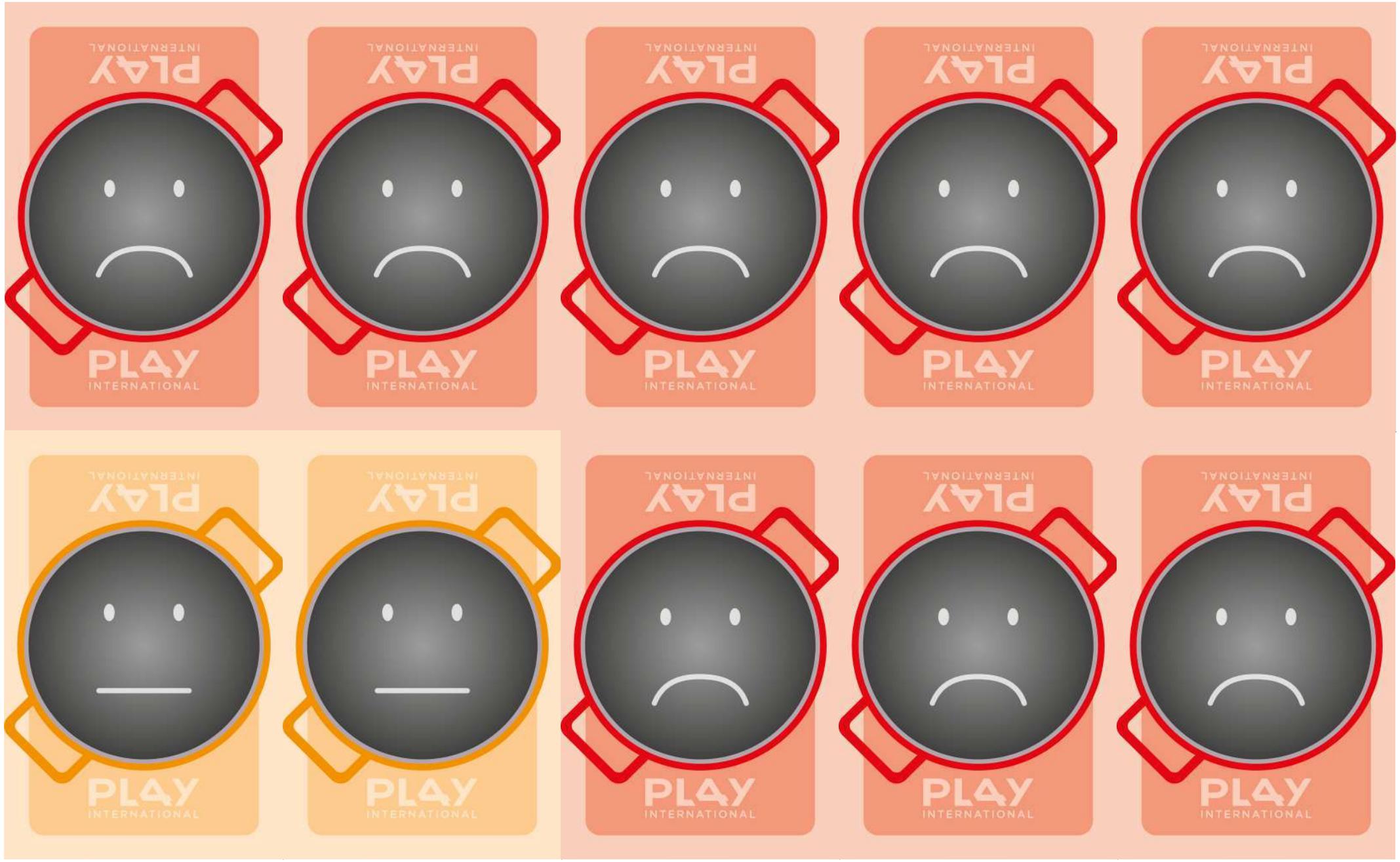


Température
au début du jeu



Acidité
au début du jeu

« Sacha, qui a toujours des bonnes notes, rigole à chaque fois que Camille reçoit une mauvaise note. »



ÉMOTION SECRÈTE



En colère

ÉMOTION SECRÈTE



Dégoûté.e

Qui ressent du dégoût.

ÉMOTION SECRÈTE



Apeuré.e

Qui a peur.

ÉMOTION SECRÈTE



Aggressif.ve

ÉMOTION SECRÈTE



Triste

ÉMOTION SECRÈTE



Frustré.e

Qui est privé.e de quelque chose.

ÉMOTION SECRÈTE



Fuyant.e

Qui évite la situation.

ÉMOTION SECRÈTE



Jaloux.se

Qui souffre de jalousie.

ÉMOTION SECRÈTE



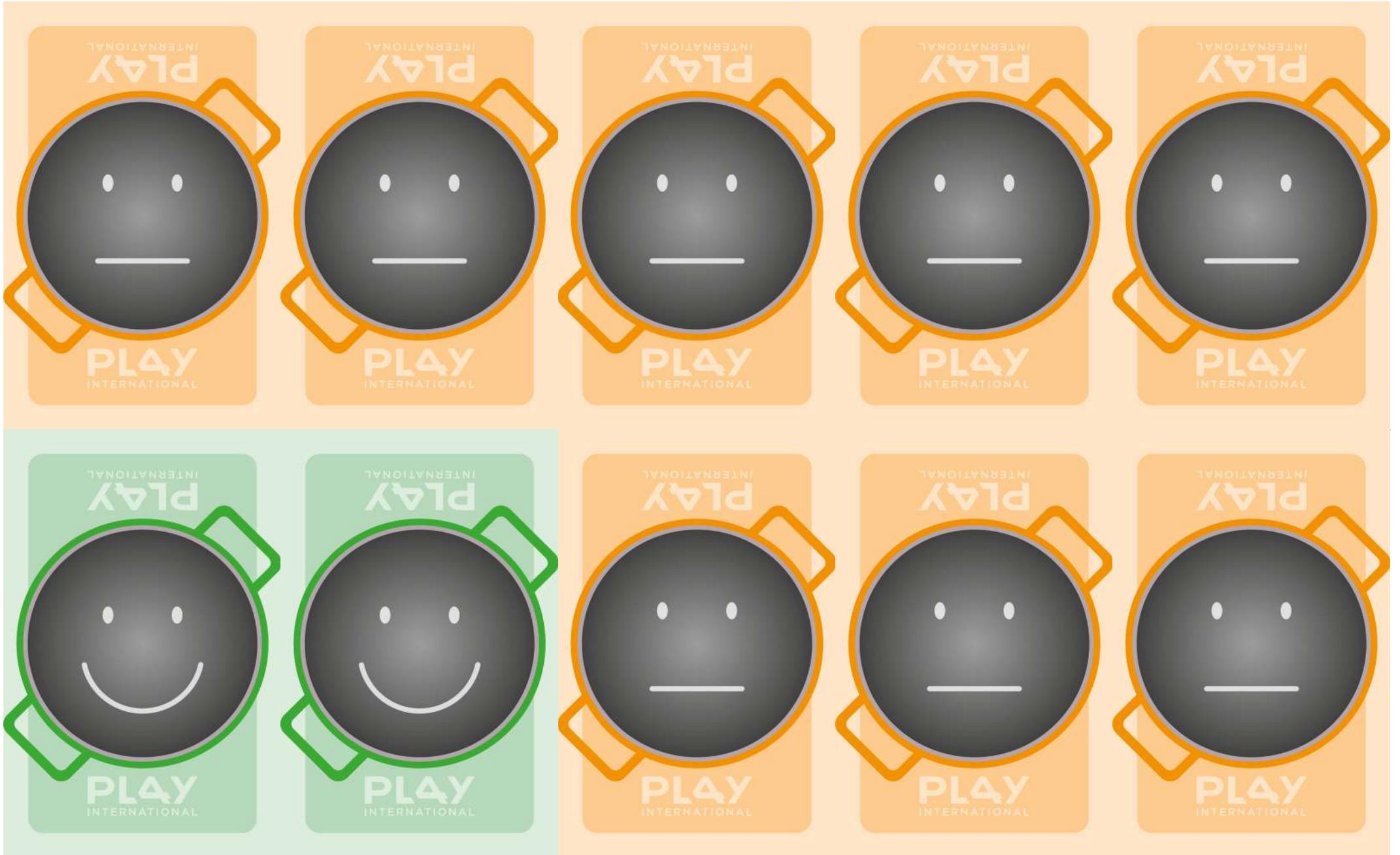
Constructif.ve

Qui souhaite trouver des solutions.

ÉMOTION SECRÈTE



Stressé.e



ÉMOTION SECRÈTE



Prudent.e

Qui y va doucement, pas à pas.

ÉMOTION SECRÈTE



Inquièt.e

ÉMOTION SECRÈTE



Neutre

Qui ne prend pas parti.

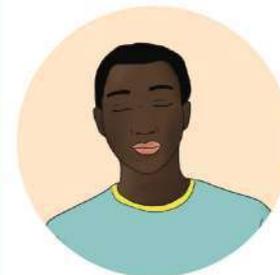
ÉMOTION SECRÈTE



Intéressé.e

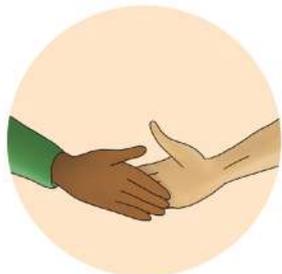
Qui fait preuve de curiosité, qui veut en savoir plus.

ÉMOTION SECRÈTE



Calme

ÉMOTION SECRÈTE



Concilient.e

Qui est prêt.e à faire des concessions pour maintenir une bonne entente.

ÉMOTION SECRÈTE



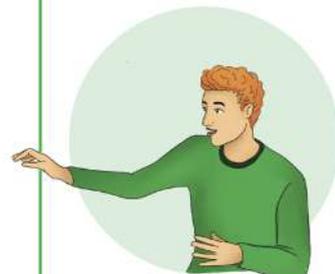
Têtu.e

ÉMOTION SECRÈTE



À l'écoute

ÉMOTION SECRÈTE



Empathique

Qui souhaite comprendre le ressenti des autres.

ÉMOTION SECRÈTE



Rassembleur.se

Qui fait en sorte de trouver des terrains d'entente.



ÉMOTION SECRÈTE



Attentionné.e

Qui est à l'écoute.

ÉMOTION SECRÈTE



Perspicace

Qui est claivoyant.e et lucide.

ÉMOTION SECRÈTE



Pacifique

Qui cherche la paix.

INGRÉDIENT

J'espère que Lou paiera très cher pour son geste.

+1

INGRÉDIENT

On va préparer un coup pour faire mal à Lou.

+1

INGRÉDIENT

J'ai vu que Charlie l'avait poussé.e aussi une fois !

+1

INGRÉDIENT

Je pousse Lou par terre à la première occasion !

S'il y a un.e joueur.euse avec une émotion orange à ta droite ou à ta gauche, il ou elle passe au rouge !

+1

INGRÉDIENT

Je lui crie dessus dès que je le ou la vois !

+1

INGRÉDIENT

Je ne supporte pas Lou de toute façon !

+1

INGRÉDIENT

De toute façon, Lou et ses ami.e.s sont tou.te.s comme ça !

+1



INGRÉDIENT

Pour aider Charlie à se venger on pourrait lui donner l'idée de casser son matériel !

+1

INGRÉDIENT

Il faut aller insulter ses ami.e.s !

S'il y a un.e joueur.euse avec une émotion orange à ta droite ou à ta gauche, elle ou il passe au rouge !

+1

INGRÉDIENT

Il faut faire peur à Lou pour lui faire comprendre !

+1

+1

INGRÉDIENT

Je suis même pas sûr.e que ce soit vrai !

+1

INGRÉDIENT

Tout ça ce n'est que des mensonges !

La première personne qui dit "qu'est-ce que t'en sais ?" gagne 1 point

+1

INGRÉDIENT

Hey, vous, mêlez-vous de ce qui vous regarde.

+1

INGRÉDIENT

Moi, j'ai rien vu.

+1

INGRÉDIENT

Viens on en discute avec les deux.

-1

-1

+1

INGRÉDIENT

J'essaie de ne pas m'énerver.

-1

-1

+1

INGRÉDIENT

J'en parle au maître ou à la maîtresse.

-1

-1

+1



INGRÉDIENT

S'il vous plaît calmez-vous ça me stresse quand les gens crient !

-1 -1 +1

INGRÉDIENT

Et si Charlie tombe et se casse quelque chose ? Faut faire attention quand même !

-1

INGRÉDIENT

Je déteste me mêler des disputes même quand ce sont mes ami.es.

-1

INGRÉDIENT

Nan mais là, restez calmes oh !

La première personne qui dit "d'accord!" gagne un point.

+1

INGRÉDIENT

J'ai peur de me faire pousser moi aussi, si j'interviens.

Le ou la joueur.se à ta gauche doit te caresser l'épaule pour te rassurer.

INGRÉDIENT

J'essaie d'expliquer la situation : Charlie l'a sûrement cherché.

+1

INGRÉDIENT

C'est injuste, c'est toujours Lou qu'on accuse de tout !

+1

INGRÉDIENT

Moi je pense tout simplement que Lou devrait être viré.e de l'école.

+1

INGRÉDIENT

Nan mais c'est pas grave on va réfléchir à quelque chose dans son dos !

+1

INGRÉDIENT

Si Lou est en colère, c'est qu'il ou elle est nul.le partout, vous trouvez pas ?

+1



INGRÉDIENT

Il faudrait que Charlie exprime son point de vue.

-1

INGRÉDIENT

Il faudrait que Lou exprime son point de vue.

-1

INGRÉDIENT

J'en parle au maître ou à la maîtresse.

-1

+1

INGRÉDIENT

Je voudrais que tout le monde parle un peu moins fort s'il vous plaît.

-1

+1

INGRÉDIENT

Il faut que Lou et Charlie discutent avec la maîtresse ou le maître.

-1

-1

+1

INGRÉDIENT

Est-ce que chacun.e pourrait expliquer sa version des faits ?

-1

-1

INGRÉDIENT

En tout cas si on fait comme si ça s'était pas passé, la situation va empirer.

-1

INGRÉDIENT

Je prends en compte tous les points de vue sans juger.

-1

+1

INGRÉDIENT

Je peux témoigner que ça s'est passé, j'ai vu Lou le faire.

-1

INGRÉDIENT

Quoi vous êtes toujours sur le sujet ? Vous êtes fatigant.e.s !

Si le ou la joueur.euse à ta droite te répond gentiment, elle ou il marque 1 point.

+1



INGRÉDIENT

Nan mais franchement laissez-les se débrouiller !

+1

INGRÉDIENT

C'est pas de sa faute à Lou, c'est sa façon d'être, faut pas l'ennuyer avec ça.

+1

INGRÉDIENT

J'ai entendu que Lou avait exprimé des regrets.

-1

INGRÉDIENT

J'ai bien compris ce que Lou ressent.

-1

+1

INGRÉDIENT

J'ai bien compris ce que Charlie ressent.

-1

+1

INGRÉDIENT

Il faudrait que chacun.e trouve une solution qui lui convienne pour rentrer en classe.

-1

INGRÉDIENT

Moi j'essaie de trouver une solution qui conviendra aux deux.

-1

+1

INGRÉDIENT

Je fais promettre à Lou et à Charlie de s'écouter avant d'avoir une conversation ensemble.

-1

+1

INGRÉDIENT

Chacun.e leur tour, Lou et Charlie doivent se proposer de passer devant au moment de rentrer en classe.

-1

-1

INGRÉDIENT

Lou doit s'excuser et Charlie accepter ses excuses.

-1

-1

+1



INGRÉDIENT

On devrait donner un bâton de parole à chacun.e.

-1 -1

INGRÉDIENT

Tant que je n'ai pas entendu tous les points de vue, je ne peux pas dire ce que je ferais.

-1 -1

INGRÉDIENT

De toute façon, si on esquivé le problème ça va nous retomber dessus.

-1

INGRÉDIENT

Nan mais là, restez calmes oh !

La première personne qui dit "d'accord!" gagne un point.

+1

INGRÉDIENT

J'ai peur de me faire moquer moi aussi si j'interviens.

Le ou la joueur.euse à ta gauche doit te caresser l'épaule pour te rassurer.

INGRÉDIENT

Je dis à Camille d'apprendre ses leçons au lieu de se plaindre.

+1

INGRÉDIENT

Je montre mes super bonnes notes à Camille.

+1

INGRÉDIENT

De toute façon, ça sert à rien, Sacha rigolera toujours des nul.le.s à l'école.

+1

INGRÉDIENT

Pff se moquer pour ça c'est tellement un truc d'intellos.

+1

INGRÉDIENT

Bah c'est pas étonnant, la famille de Camille, elle est pauvre.

+1



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL

INGRÉDIENT

Tout ça c'est que des mensonges !

+1

INGRÉDIENT

Hey, vous, mêlez-vous de ce qui vous regarde.

+1

INGRÉDIENT

Camille, c'est pas un.e immigré.e de toute façon ?

+1

INGRÉDIENT

Il faut faire peur à Sacha pour lui faire comprendre.

+1

+1

INGRÉDIENT

Franchement, Sacha mérite de se faire crier dessus un bon coup !

+1

INGRÉDIENT

Tu vas voir à la récré si ça compte les bonnes notes !

+1

INGRÉDIENT

La prochaine fois que Sacha se moque de Camille ça va très mal aller !

+1

INGRÉDIENT

Moi je sais que Camille s'était moqué.e de Sacha la dernière fois !

+1

INGRÉDIENT

Je me rappelle quand Camille et Sacha jouaient ensemble et s'amusaient bien.

-1

INGRÉDIENT

Viens on en discute avec les deux.

-1

-1

+1

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

INGRÉDIENT

J'essaie de rester calme.

-1 -1 +1

INGRÉDIENT

J'en parle au maître ou à la maîtresse.

-1 -1 +1

INGRÉDIENT

S'il vous plaît calmez-vous ça me stresse quand les gens crient !

-1 +1

INGRÉDIENT

Je vois que Camille est triste, il/elle pleurerait tout à l'heure.

-1

INGRÉDIENT

Venez on arrête de parler à Sacha.

+1

INGRÉDIENT

Si Sacha se moque, c'est qu'en fait il/elle a plein de problèmes, vous pensez pas ?

+1

INGRÉDIENT

Nan mais c'est pas grave on va réfléchir à quelque chose dans son dos !

+1

INGRÉDIENT

Je n'ai aucune confiance en ce que Camille ressent. Elle ou il n'a pas de coeur !

+1

INGRÉDIENT

Moi je pense que Sacha mérite une claque.

+1

INGRÉDIENT

J'essaie d'expliquer la situation : Camille l'a sûrement cherché.

+1

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

INGRÉDIENT

Il faut que Camille et Sacha discutent avec le maître ou la maîtresse.



INGRÉDIENT

Est-ce que chacun.e pourrait expliquer sa version des faits ?



INGRÉDIENT

En tout cas, si on fait comme si ça s'était pas passé, la situation va empirer.



INGRÉDIENT

Je prends en compte tous les points de vue sans juger.



INGRÉDIENT

Je peux témoigner que ça s'est passé, j'ai vu Sacha le faire.



INGRÉDIENT

Ça y est, Sacha a de bonnes notes alors on l'accuse de tout !



INGRÉDIENT

Il faudrait que Sacha et Camille expriment chacun.e leur point de vue.



INGRÉDIENT

Sacha, et si moi je moque de toi en cours de sport, tu penses quoi ?



INGRÉDIENT

Quoi vous êtes toujours sur le sujet ? Vous êtes fatigant.e.s !

Si le ou la joueur.euse à ta droite te répond gentiment, elle ou il marque 1 point.



INGRÉDIENT

Isoler les personnes concernées, c'est la solution.



PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

PLAY INTERNATIONAL



PLAY INTERNATIONAL

INGRÉDIENT

Nan mais franchement laissez-les se débrouiller !

+1

INGRÉDIENT

J'ai entendu que Sacha avait exprimé des regrets.

-1

INGRÉDIENT

J'ai bien compris ce que Camille ressent.

-1

+1

INGRÉDIENT

J'ai bien compris ce que Sacha ressent.

-1

+1

INGRÉDIENT

Camille doit formuler ce que c'est que d'avoir des difficultés à l'école pour bien le/la comprendre.

-1

INGRÉDIENT

De toute façon, si on esquivé le problème ça va nous retomber dessus.

-1

INGRÉDIENT

Sacha pourrait aider Camille à faire ses devoirs pour progresser.

-1

-1

+1

INGRÉDIENT

Sacha doit s'excuser et Camille accepter ses excuses.

-1

-1

+1

INGRÉDIENT

On devrait donner un bâton de parole à chacun.e.

-1

-1

INGRÉDIENT

Tant que je n'ai pas entendu tous les points de vue, je ne peux pas dire ce que je ferais.

-1

-1

+1



INGRÉDIENT

*Moi j'essaie
de trouver une
solution qui
conviendra aux
deux.*

-1

+1

INGRÉDIENT

*Je fais promettre
à Camille et
Sacha de s'écouter
avant d'avoir
une conversation
ensemble.*

-1

+1

ÉMOTION SECRÈTE



Apeuré.e

Qui a peur.

ÉMOTION SECRÈTE



Dégoûté.e

Qui ressent du dégoût.

ÉMOTION SECRÈTE



Triste

ÉMOTION SECRÈTE



Frustré.e

Qui est privé.e de quelque
chose.

ÉMOTION SECRÈTE



Fuyant.e

Qui évite la situation.

ÉMOTION SECRÈTE



En colère

ÉMOTION SECRÈTE



Apaisé.e

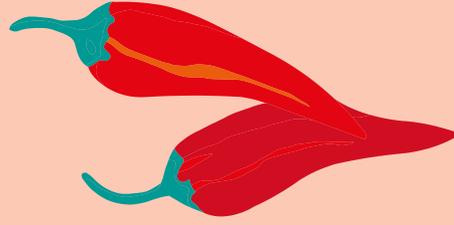
Qui est tranquille.

SCÉNARIO

Incendie



Température
au début du jeu



Acidité
au début du jeu

« Ça fait 3 fois que Lou pousse Charlie dans le couloir pour rentrer dans la classe en premier. »

SCÉNARIO

Citrique



Température
au début du jeu



Acidité
au début du jeu

« Sacha, qui a toujours des bonnes notes, rigole à chaque fois que Camille reçoit une mauvaise note. »



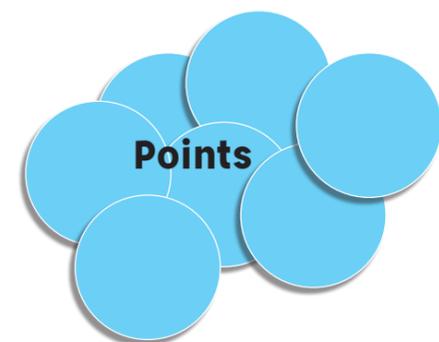
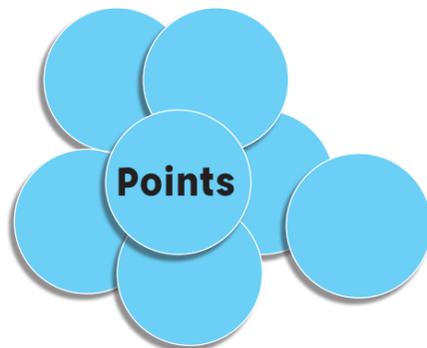
Température



Tours de jeu



Acidité



FICHE THÉMATIQUE

AXE : VIVRE-ENSEMBLE – CITOYENNETÉ

Objectif : Construire des relations inclusives et pacifiques avec les autres

Contexte

PLAY International et ses partenaires ont développé cette mallette de **jeux sérieux**, portant sur trois thématiques différentes. Ces jeux sont conçus pour être utilisés sur des temps de classe. Ils offrent des **solutions ludiques** pour aborder des **sujets sensibles** avec les élèves. L'ensemble du **contenu pédagogique** vise à doter les professionnels de connaissances utiles pour animer les jeux auprès des enfants et ainsi contribuer à la réussite de toutes et tous.

Définitions et concepts

Conflit : cela désigne **une situation d'opposition de sentiments, d'opinions, d'intérêts**, entre deux ou plusieurs parties (personnes ou groupes). Il peut être engendré par des divergences réelles, par des malentendus ou par des perceptions différentes. Les conflits font partie de la vie en société, et si les parties concernées s'impliquent afin d'essayer de le résoudre de façon constructive, **tout conflit peut permettre le développement de relations interpersonnelles saines**, être source de développement personnel, ou encore aider à définir un cadre de vie commun.

Gestion pacifique : correspond au fait de traiter un sujet dans **la paix**, dans **le calme et sans la moindre forme de violence**. Une gestion pacifique traduit **une volonté des différentes parties impliquées de traiter une situation dans la tranquillité et la sérénité**, sans agressivité (ex. : *lorsqu'un enfant se moque d'un camarade en surpoids qu'il croise dans un couloir, et que ce dernier, plutôt que de lui répondre par des coups, choisit de lui expliquer à quel point cela le blesse d'entendre cela ; lorsqu'il n'y a qu'un ordinateur disponible dans le centre de loisirs, et que deux enfants prennent le temps de discuter et de se mettre d'accord afin de jouer trente minutes chacun au lieu de se précipiter dessus et que le plus rapide y joue pendant une heure complète*).

Gestion des émotions : une émotion est une **manifestation spontanée du corps en réponse à une stimulation** affective, environnementale ou psychologique (ex. : *la joie, la tristesse, la colère, la peur, etc.*). Une émotion ressentie est personnelle : elle peut dépendre pour chaque personne de son passé, son histoire de vie, ses capacités intellectuelles, son état psychologique. Gérer ses émotions, c'est apprendre **à les identifier et à les accepter**, pour être capable de **les apprivoiser en contrôlant notamment leur intensité, leur durée, et la manière d'y réagir**.

Empathie : la capacité d'une personne à s'identifier à quelqu'un d'autre, **à comprendre ce qu'il ou elle pense, ce qu'il ou elle ressent sans forcément penser ou ressentir la même chose**.

La maîtrise/le contrôle de soi : compétence psychosociale qui correspond au fait de **savoir gérer ses sentiments**, qu'ils soient positifs ou négatifs, ainsi que **ses réactions spontanées ou non**. Un enfant capable de maîtrise de soi sera plus en mesure de contrôler ses émotions dans une situation conflictuelle.



CHIFFRES CLÉS

En 2017, les conflits relationnels étaient la première source de souffrance au travail : ils représentaient 28,5% des appels enregistrés par une plateforme d'écoute pour le monde professionnel.

Parmi ces conflits entre les personnes, ceux avec la hiérarchie étaient les plus fréquents (12,5 %), devant ceux avec les collègues (5,8 %).

Les conflits avec le public extérieur à l'entreprise, comme des agressions ou des incivilités, représentaient quant à eux 4,8% des appels.

– Enquête « Conflits et épuisement professionnel, principales sources de souffrance au travail » par l'AFP, en janvier 2018.

Enjeux liés à la thématique

DES INGRÉDIENTS COMMUNS À TOUS LES CONFLITS

L'objectif des jeux est d'aborder la question des conflits les plus courants chez les enfants : **les conflits interpersonnels**, dans lesquels deux individus (au moins) **s'opposent sur un sujet, en raison de points de vue, de sentiments, d'opinions ou encore d'intérêts divergents**.

Ces conflits font partie de la vie de tous les enfants et regroupent presque toujours les trois ingrédients suivants :

- **Des faits**, qui correspondent aux **actions** (physiques, verbales) ou **inactions, qui se sont déroulées**, et qui ont conduit à l'apparition d'un conflit. Les faits sont généralement énumérables.

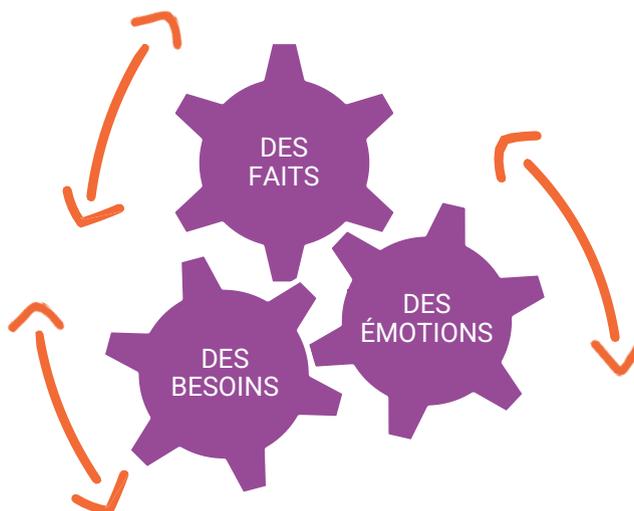
Ex. : À midi, Lucas a dit à son amie Clémence qu'il aimerait bien rentrer avec elle de la fête en fin d'après-midi, mais Clémence est partie rapidement vers 16h30, sans attendre Lucas. Ce que Lucas ne sait pas, c'est que Clémence a reçu un message de sa mère lui disant qu'elle était bloquée à son travail, et lui demandant donc de rentrer au plus vite pour garder son petit frère chez elle.

- **Des émotions**, qui traduisent les réactions du corps humain dans une situation donnée. Les émotions traduisent aussi **les interprétations personnelles des faits : elles peuvent donc varier, malgré des faits identiques, selon les individus**.

Ex. : En réalisant que Clémence avait quitté la fête foraine sans l'attendre, Lucas était à la fois en colère et déçu. Il se dit que Clémence n'avait sûrement pas envie de rentrer avec lui. Pourtant, Clémence aurait aimé rentrer avec lui, elle a essayé de le croiser pour le prévenir après avoir reçu le message de sa mère, en vain.

- **Des besoins**, comme ceux d'être respecté, compris ou aimé, et qui là encore **sont propres à chacun**. Quand un besoin est assouvi, il génère des émotions positives de satisfaction. Inversement, **un besoin non assouvi peut générer des émotions fortes comme la frustration ou la colère**.

Ex. : En rentrant sans l'attendre alors qu'il le lui avait demandé, Lucas a l'impression que Clémence lui a manqué de respect. Cela fait lui fait d'autant plus mal qu'il considérait Clémence comme une amie.



Le caractère inévitable des conflits s'explique car les enfants sont tous différents et uniques, et que **les ingrédients** cités **sont propres à chaque individu**. Ainsi, des faits identiques pourront générer, au sein d'un même groupe d'enfants, **des émotions ou des réactions très différentes**.

De plus, les conflits peuvent exprimer diverses choses : **un désaccord profond, un mécontentement, une frustration, une angoisse, un malentendu, une réaction face à une situation vécue comme étant injuste, etc.**

DIFFÉRENTES RÉACTIONS FACE AUX CONFLITS

Lors d'un conflit, les enfants sont (sauf cas exceptionnels) sujets à des montées d'émotions qui se déclenchent presque instantanément et qui les conduisent à réagir de façon plus ou moins maîtrisée. **Les trois réactions les plus fréquentes** sont les suivantes :

L'AGRESSIVITÉ	LA FUITE	LA COMMUNICATION
Traduit généralement l'image du conflit comme une « lutte de pouvoir », dans laquelle il y aurait forcément un gagnant et un perdant .	Traduit généralement la peur d'affirmer son opinion et ses besoins, qui peut avoir comme effet de créer de la frustration chez tous les individus impliqués.	Traduit généralement une volonté de comprendre la situation et les autres, et de partager son point de vue de façon constructive .
→ Une réaction...		
À proscrire impérativement : Une « loi du plus fort » dangereuse et malsaine.	À éviter absolument : Un conflit non résolu finit (presque) toujours par resurgir.	À encourager vivement : La seule et unique voie possible vers une résolution saine.

Il est important de noter **qu'un même enfant n'aura pas toujours la même réaction instinctive face à l'apparition d'un conflit**. Cela dépendra notamment **du contexte, de son humeur, de son opinion ou encore de sa perception des autres personnes impliquées** (ex. : *un enfant pourra faire preuve d'agressivité face à certains camarades de classe, et choisira plutôt la fuite face à d'autres camarades*).

L'IMPORTANCE DE L'EMPATHIE

Afin de pouvoir gérer sereinement un conflit, il est nécessaire d'écouter et de comprendre le point de vue des autres parties. Cette capacité **d'arriver à se mettre à la place de l'autre et à décrypter ses émotions s'appelle « l'empathie »**. C'est une forme de **compréhension affective de l'autre**.

Comme deux individus peuvent avoir des visions ou des réactions différentes dans une même situation, il est nécessaire d'essayer **de comprendre le point de vue de l'autre en se mettant à sa place**. Sans empathie, il est impossible de voir la situation à travers le regard de l'autre, de comprendre les émotions qu'il ou elle ressent. **Du coup, il devient difficile de choisir une réaction adaptée qui prendrait en compte la différence de point de vue de chacun**.

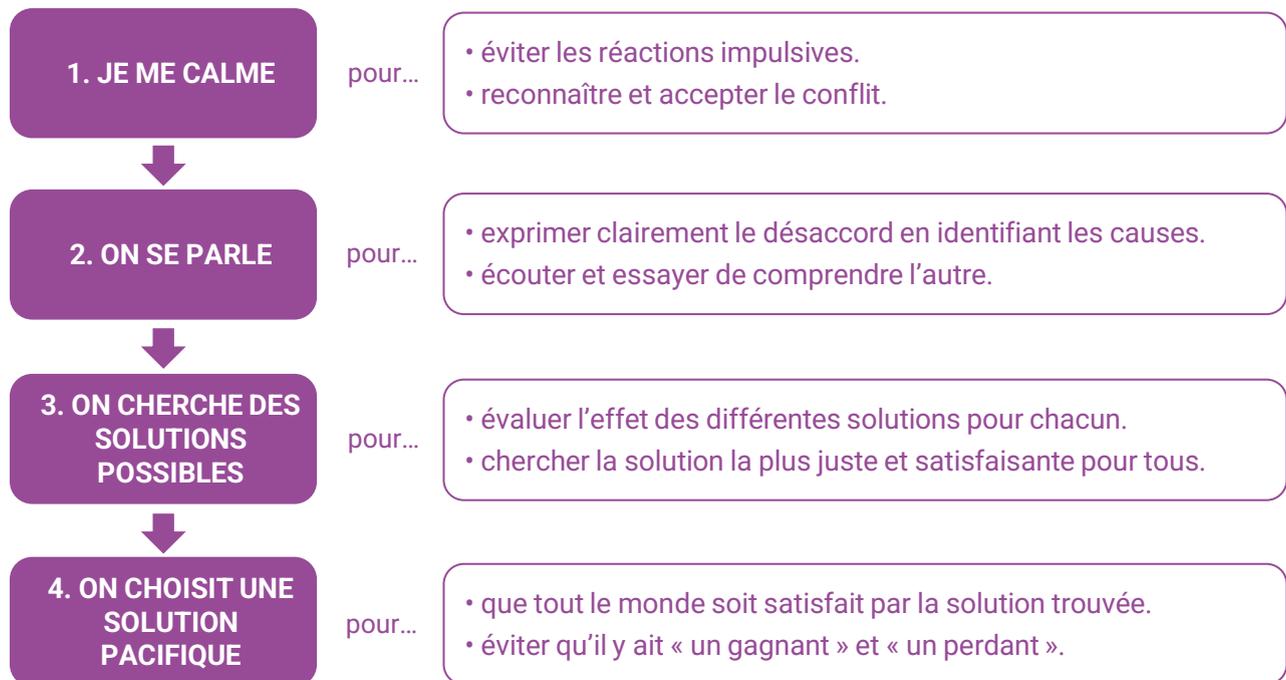
L'empathie permet aux enfants de gérer un conflit **en pensant au « nous » plutôt qu'au « moi »**, et leur permet de réfléchir à une solution qui conviendra à tous.

LES ÉTAPES DE LA RÉOLUTION PACIFIQUE D'UN CONFLIT

La plupart des conflits ne peuvent pas se résoudre en quelques secondes. Il faut un véritable **effort d'implication de la part des personnes concernées**.

Pour assurer une résolution pacifique d'un conflit entre plusieurs enfants, il est généralement indispensable que ces derniers soient en mesure de faire preuve **de communication et d'ouverture d'esprit**. Sans cela, le conflit aurait de grandes chances de finir dans l'agressivité ou la fuite de l'un des enfants.

Bien qu'il n'existe pas de processus miracle permettant d'assurer une résolution parfaitement saine, les quatre étapes décrites ci-dessous présentent les avantages d'être **facilement identifiables et de poser les bases pour une résolution plus constructive** :



LES MÉFAITS DE LA VIOLENCE

Chez les enfants, beaucoup de conflits se transforment en disputes verbales (insultes, railleries, moqueries) et prennent parfois plus d'ampleur sous la forme de violences physiques, **avec l'intention de faire mal à l'autre**.

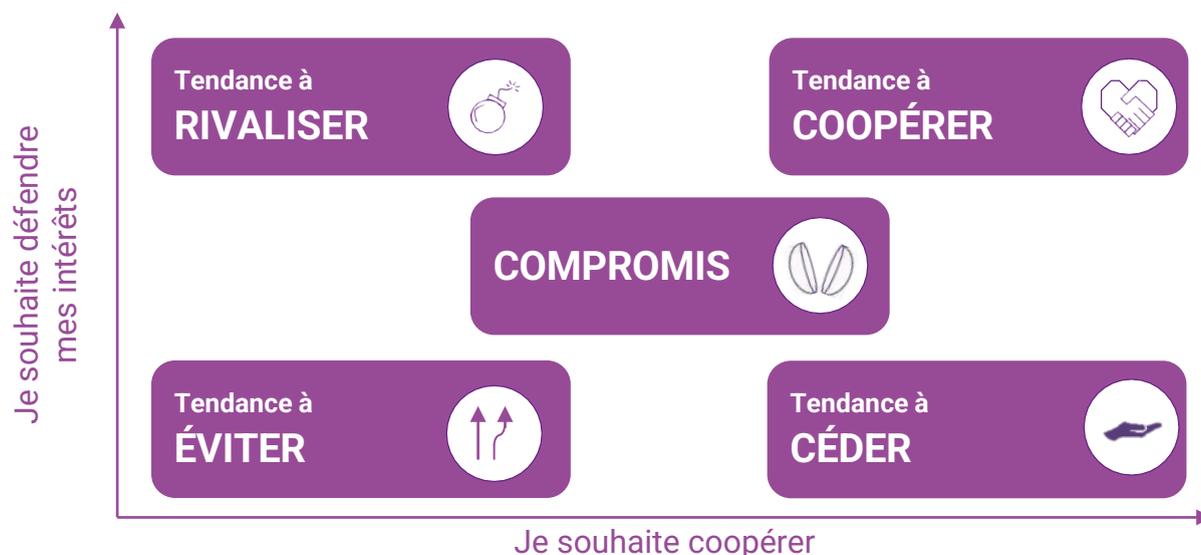
La violence, sous la forme d'actes, de paroles ou de menaces, bloque l'émergence de toute solution constructive. De plus, elle conduit à **de nouvelles situations chargées de conflits potentiels encore plus graves**, dans la mesure où la **rancune et la rancœur de la victime** risquent de se traduire tôt ou tard par un **désir de vengeance ou un repli total sur soi**.

Par ailleurs, il a été démontré que la violence pouvait parfois se retourner contre l'enfant agresseur. **L'apparition de troubles comportementaux comme des angoisses inexplicables, et de conséquences sociales comme l'isolement ou le sentiment d'exclusion, ne sont pas rares.**

LES ALTERNATIVES PACIFIQUES À LA VIOLENCE

Une étude scientifique¹ a permis de mettre en avant deux facteurs qui influencent nos comportements en situation de conflit : **notre motivation à défendre nos propres intérêts et notre motivation à coopérer avec l'autre personne.**

En fonction de ces facteurs, il est possible de faire ressortir cinq façons de faire face aux conflits :



Lors d'un conflit, l'idéal est d'encourager les enfants à faire **preuve de coopération, en s'appuyant sur des phases de dialogues et d'échanges**. La coopération peut être basée sur la complémentarité des enfants (les différentes parties s'y retrouvent) ou sur leur créativité (imagination d'une solution « innovante »).

Dans certains cas, les enfants optent pour une solution où chacun trouve quelque chose à gagner, tout en étant contraint de laisser tomber une partie de ses intérêts. **Cette résolution « par compromis » n'est donc pas complètement satisfaisante.**

On parle aussi de « **résolution partielle** » dans les cas où il y aurait un déséquilibre important entre la satisfaction des intérêts des deux parties. Ce type de résolution est quasiment inévitable lorsque le conflit oppose des enfants :

- Qui ont tendance à rivaliser (ou à essayer de dominer ceux qu'ils considèrent comme leurs adversaires) ;
- Qui ont tendance à céder (ou à préférer éviter les conflits afin d'éviter que quelqu'un se sente blessé).

Lorsque les individus concernés par un conflit optent pour **une réaction de fuite ou de déni**, parce qu'elles n'ont aucun espoir de le résoudre ou parce qu'elles pensent qu'il est plus facile de se retirer d'un conflit que d'y faire face, on se retrouve dans **une situation de non-résolution**.



CE QUE DIT LA LOI

Les coupables de harcèlement de plus de 13 ans risquent des peines de prison pouvant aller **de 6 à 18 mois, et une amende maximale de 7 500 euros.**

Au-delà de 13 ans, un mineur est considéré comme responsable de ses actes et relève du juge des enfants ou d'un tribunal pour mineurs.

¹ – Méthode de Thomas Kilmann d'évaluation du comportement en situation de conflit (Palo Alto, Californie, 1974)

Aborder la thématique avec les élèves

La thématique de la « Gestion pacifique des conflits » **peut être sensible** pour plusieurs raisons. Tout d'abord, elle peut toucher directement le quotidien des enfants, notamment dans le cadre familial ou le cadre scolaire. De plus, les disputes sont souvent des situations vécues difficilement par les enfants, qui se trouvent dans une période de leur vie où la gestion des émotions est particulièrement sensible. Il s'agit donc pour les encadrants de transmettre plusieurs éléments avant et pendant les séances mises en place.

TRAVAILLER SUR L'ACCEPTATION ET LA GESTION DE SES ÉMOTIONS

- Utiliser les temps de discussion pour travailler sur la verbalisation et la conscientisation des émotions (ex. : encourager les enfants à admettre la frustration et la colère ressenties pendant le jeu).
- Être à l'écoute des émotions et sentiments des enfants sans porter de jugement de valeur (ex. : « Il n'y a pas de bonnes ou mauvaises interventions » ; « Racontez moi comment vous avez vécu cette situation de conflit ? »).
- Proposer aux enfants de partager des exemples concrets de situations de conflits vécues dans le jeu, mais aussi dans leur quotidien, en précisant ce qu'ils ressentent pendant et après.

ÉVITER D'ATTAQUER L'AUTRE PARTIE, DÉPASSER LA VIOLENCE

- Mettre en garde les enfants sur les réactions agressives et violentes (ex. : « Est-ce que cela t'a apporté quelque chose de répondre en donnant un coup ? » ; « Lorsque l'envie d'être agressif vous prend, pourquoi faut-il apprendre à la contrôler, même si ce n'est pas toujours facile ? »).
- Insister sur le fait que la vengeance est une « fausse bonne idée » (ex. : « Est-ce que tu t'es senti apaisé après t'être vengé ? » ; « La vengeance a-t-elle permis de résoudre définitivement le conflit ? »).
- Rappeler aux enfants qu'en France, des lois sont prévues afin d'interdire toute forme de violence et de protéger les enfants contre elles.

FAIRE ATTENTION AUX PERCEPTIONS ET AUX BESOINS DE CHACUN

- Encourager les enfants à prendre le temps de décrire les faits tels qu'ils les ont vécus (ex. : « Que s'est-il passé selon toi ? » ; « Est-ce que quelqu'un a vécu cette situation différemment ? »).
- Mettre en avant le fait que deux individus peuvent avoir des perceptions différentes d'une même situation.
- Pousser les enfants à essayer d'identifier et de verbaliser leurs propres besoins (ex. : prendre exemple sur des conflits durant lesquels ils ne se sont pas sentis respectés ou compris).

COMMUNIQUER SEREINEMENT ET DE FAÇON NON VIOLENTE

- Mettre en valeur les bonnes pratiques, comme l'importance du dialogue et d'avoir de l'empathie (ex. : « Si vous êtes énervé contre quelqu'un, l'idéal est de réussir à en parler et à écouter l'autre »).
- Utiliser les mots des enfants pour reformuler les étapes importantes de la résolution pacifique de conflits. (ex. : se calmer, cela signifie ne pas réagir de manière impulsive et cela permet de mieux accepter le conflit).
- Donner des exemples de résolutions constructives de conflits (ex. : « En discutant, ils ont réalisé qu'ils avaient tous les deux envie du même objet, mais qu'ils pouvaient finalement s'en passer et utiliser un autre objet disponible »).

Ressources pour aller plus loin

POUR LES ADULTES

Mémoire « La gestion des conflits chez l'enfant »
- par Stéphanie Fabre, 2017-18

Sites internet

Guide thématique publié pour la « Journée internationale pour la résolution des conflits » :

[Lien vers le site internet](#)

« Regards sur les conflits » publié par le centre d'information et de documentation pour jeunes (CIDJ), avec des exemples d'animations à mettre en place avec un groupe d'enfants :

[Lien vers le dossier pédagogique](#)

Vidéo

Gestion d'un conflit – Exemple d'une méthode mise en place dans un accueil de loisirs

[Lien vers la vidéo](#)



AVEC LES ENFANTS

Vidéos

« Résolution de conflits » de Gallica, la bibliothèque numérique de la BnF :

[Lien vers la vidéo](#)

Les bonnes idées des enfants pour vivre en paix

[Lien vers la vidéo](#)

Numéros d'urgence

Parents en difficultés dans leur éducation au quotidien, personne préoccupée par la situation d'un enfant :

119 – Allô Enfance en Danger



Pas toi-même

Thème : Lutte contre les violences



15-20 min



5 à 25 joueur.ses



Sommaire

Principe du jeu / p.1

Objectifs pédagogiques / p.2

JEU PRINCIPAL : Pas toi-même !

Matériel & Mise en place / p.3

Règles du jeu & Déroulé / p.5

Discussion finale / p.7

PROLONGEMENT : Familles de violence

Mise en place / p.8

Règles du jeu & Déroulé / p.9

Discussion finale / p.10

Principe du jeu

Jeu principal

Jeu coopératif pour identifier les **micro-violences** et les désamorcer le plus vite possible avant qu'elles ne fassent trop de mal.

À chaque tour, une situation de violence sera lue. Les joueur.ses doivent se concerter entre eux pour jouer la ou les cartes qui **solutionneront** cette situation.

Pour chaque type de violence (verbale, physique ou indirecte), deux ou trois **réactions efficaces** lui sont attribuées. Attention aux réactions inutiles !

Ce jeu comporte un peu de stratégie : les joueur.ses devront s'organiser de manière **solitaire** et **collective** pour garder en main les réactions efficaces afin de ne jamais être à court lorsqu'une situation agressive surgit.

Prolongement de l'activité

Jeu de tri pour identifier les **différentes familles de violence**.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les **différents types de violences** (en particulier les micro-violences) et leurs **conséquences** possibles.
- Comprendre que certaines **actions** (micro-violentes) que l'on pensait inoffensives ou drôles, sont en fait réellement **violentes** et que la répétition de celles-ci peut avoir de graves **conséquences**.
- Apprendre à répondre **sans violence** aux agressions que l'on subit ou à intervenir positivement (si l'on ne prend pas part au conflit) pour aider les autres à **apaiser les tensions**.

JEU PRINCIPAL : Pas toi-même !

But du jeu : Jeu coopératif

Le groupe **gagne ensemble** si toutes les situations de violence sont apaisées (sauf 2 maximum).

Le groupe **perd ensemble** s'il reste des cartes "Effet" encore en jeu à la fin de la partie (3 situations ou plus non résolues).

Matériel

1 paquet de 60 cartes (20 cartes par thème : violences verbales, violences physiques et violences indirectes), composé de :



18 cartes situations de violence, reconnaissables par leur verso dégradé bleu et vert.



35 cartes réactions, reconnaissables par leur verso dégradé jaune orange, parmi ces cartes il y a plusieurs types :

- **19 cartes solutions efficaces** (directement liées aux 18 cartes situations). Certaines solutions peuvent être efficaces pour plusieurs situations
- **7 jokers**, solutions efficaces pour 4 (ou +) situations agressives.
- **9 cartes réactions inutiles** (évitements ou réponses agressives).



7 cartes effet, reconnaissables par leur verso dégradé de gris (conséquences négatives qui valent pour toutes les violences), reconnaissables par leur verso gris.

3 feuilles A4 à disposition pour ranger correctement les cartes : "Situations apaisées", "Situations non apaisées" et "Cartes effets".

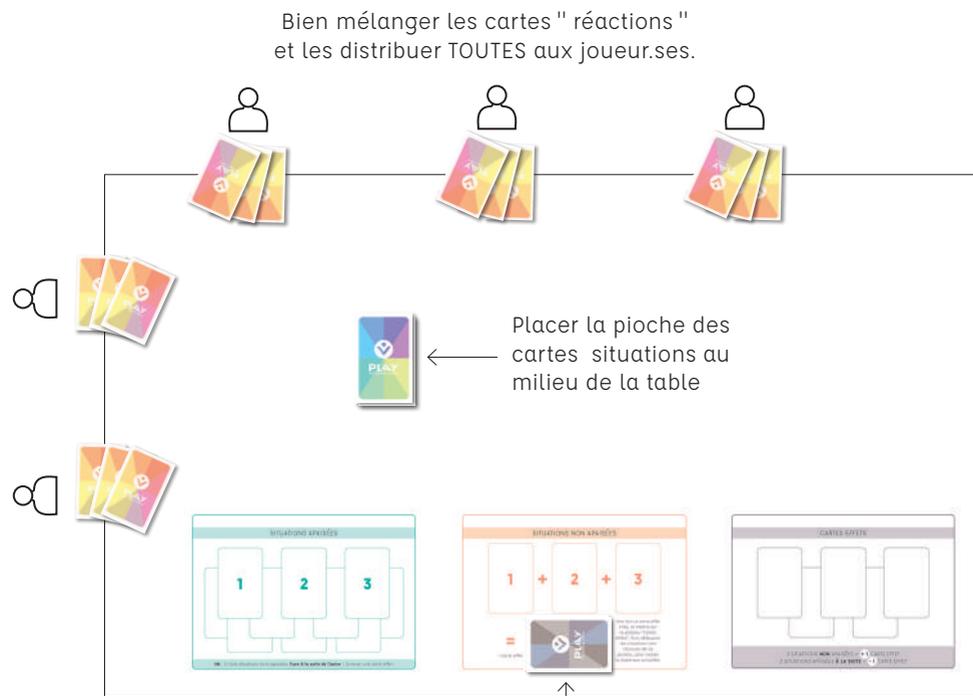
Chaque carte a un picto sur son recto, sauf les 6 cartes effets (verso dégradé de gris). Une carte situation solutionne une carte réaction à condition que leurs pictos respectifs soient de la même couleur ou de la même forme.

NB : Les cartes réactions inutiles ont des pictos qui n'ont ni la même forme ni la même couleur que les cartes situations, elles ne peuvent donc jamais correspondre à une situation.

Mise en place

5 ou 6 joueur.ses se réunissent autour d'une table (un jeu de cartes complet par table).

Le/la joueur.se le/la plus âgé.e autour de la table est désigné.e "Déclencheur.euse" au 1^{er} tour : c'est lui/elle qui commencera.



Placer les cartes effets, en pile, faces cachées sur la pioche qui a leur nom. Ces 6 cartes constituent les points malus pour 3 situations violentes non résolues ou 3 réactions inutiles accumulées.

Placer les 3 feuilles A4 au bord de la table :

- " Situations apaisées "
- " Situations non apaisées "
- " Cartes effets "

Règles du jeu / Déroulé

1/ Évènement " Situation de violence "

Le/la déclencheur.euse tire la 1^{ère} carte " situation " de la pioche bleue et la lit à voix haute, sans la montrer aux autres.

2/ Choix d'une " Solution "

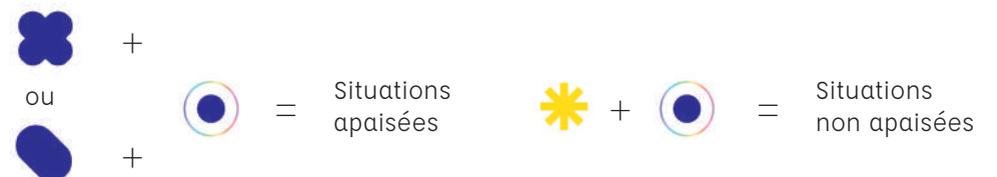
Les autres joueur.ses regardent dans leur jeu s'ils ont une carte qui pourrait **solutionner positivement** et efficacement cette situation agressive.

Ceux/celles qui pensent avoir la bonne carte solution lèvent la main le plus rapidement possible. Le/la déclencheur.euse désigne l'élève qui est le 1^{er} à avoir levé la main, celui-ci peut alors jouer sa carte.

3/ Solution apaisée ou non ?

Si le picto de sa carte est de la **même forme** ou de la **même couleur** que la carte situation, alors c'est gagné ! Placer les 2 cartes (situation + réaction) sur le plateau "Situations apaisées".

Si le picto n'est **ni de la même forme ni de la même couleur**, alors c'est perdu. Placer les 2 cartes ensemble dans une case du plateau des " situations non apaisées ".



4/ Cas spéciaux

ATTENTION au bout de **3 situations non apaisées**, le groupe tirera une **carte " effet "**.

> Pour retirer une carte "Effet" du jeu, il faut solutionner **3 situations successivement**.

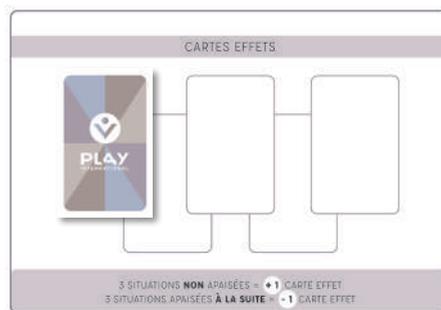
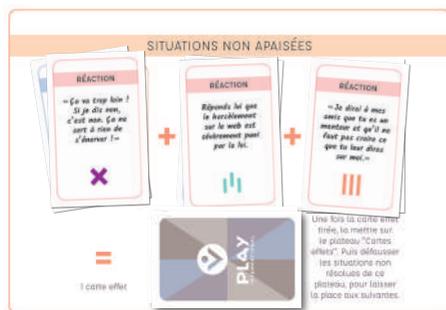
Si aucun.e joueur.se ne pense avoir la bonne carte solution, un.e joueur.se peut prendre une carte vierge et y écrire une réaction inventée, puis la joue. Si les autres joueur.ses la valident, la solution est apaisée.

5/ Fin du tour

Le/la joueur.se à gauche du/de la déclencheur.euse de ce tour devient déclencheur.euse pour le tour suivant.

6/ Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque les joueur.ses n'ont plus de cartes en main. Les joueur.ses ont gagné si aucune carte Effet n'est encore en jeu.



Discussion finale

Cette phase de conclusion est le moment pour l'enseignant.e de faire passer des messages, en utilisant le retour sur l'expérience des élèves. L'enseignant.e y intègre nécessairement ses propres connaissances et expériences. Les questions ci-dessous sont des suggestions, des appuis à la discussion.

À la fin du jeu, chaque groupe peut expliquer de quelle manière ils ont réussi à solutionner les différentes agressions.

- Racontez vos impressions. Est-ce que vous êtes surpris par des violences ou par des solutions proposées ?
- Avez-vous trouvé ces situations violentes ? Qu'est-ce qui rend ces situations violentes ? Est-ce que toutes les violences étaient égales ? D'après-vous, est-ce qu'il y a des petites violences ? Y a-t-il des types différents de violence ? (Vous pouvez attendre de jouer au prolongement de l'activité n°1 pour les aider à nommer les familles de violence).
- Avez-vous déjà entendu parler de "microviolences" ? À quoi cela pourrait-il correspondre selon vous ?
- Quelles peuvent être les conséquences de l'accumulation de ces situations ? (Les micro-violences mènent aux violences graves.)
- Êtes-vous parfois témoin de situations de violence ? Comment vous réagissez ?
- Est-ce que toutes les solutions étaient efficaces ? Pouvez-vous donner des exemples ? Discutez des solutions. Est-ce qu'elles peuvent vous aider à réagir ?
- Avez-vous repéré des cartes qui ne solutionnent aucune situation. Pourquoi étaient-elles moins constructives que les autres solutions ?

PROLONGEMENT : Familles de violence

But du jeu : Par groupe de 5 ou 6, les élèves doivent trier les violences selon qu'elles soient verbales, physiques, ou indirectes.

Le groupe dans la classe qui a le plus de points remporte la partie.

Mise en place

Matériel

Reprendre toutes les cartes " Situations de violence " du jeu 1, soit 18 cartes (6 agressions par catégorie) + les cartes "Effet"

Faire des groupes de 5-6 personnes, chacun autour d'une table.

À chaque table, les élèves mélangent toutes les cartes "Situations" et les cartes "Effets" et les répartissent face visible sur la table.

Pour plus de facilité, vous pouvez placer 3 A4 sur lesquelles les 3 noms des familles sont écrits.



Déroulé

Par concertation, chaque groupe essaie de reconstituer les **3 familles de violence**.

À la fin, leur composition est "gelée", l'enseignant.e donne la solution au tableau et les élèves comptabilisent leurs points :

+1 pt gagné par cartes bien placée

-1 pt par carte mal placée.

Le groupe qui a le plus de points a gagné.

Réponses :

VIOLENCES INDIRECTES	VIOLENCES PHYSIQUES	VIOLENCES VERBALES
On t'a encore volé ton stylo préféré.	Un enfant te lance des boulettes de papier dans la tête à répétition depuis le fond de la classe.	"Ton nez il est tellement gros qu'on dirait une patate !"
Ton groupe d'amis ne te parle plus et tu ne sais pas pourquoi.	Un camarade de classe t'a fait un croche-pied à la sortie de la classe.	Un enfant insulte ta famille.
Tu reçois des messages étranges de la part d'un inconnu sur Snapchat.	Dans la cour, un garçon te bouscule et tu tombes par terre. C'est la 3 ^{ème} fois qu'il fait ça cette semaine.	"Va perdre 50 kilos avant de me parler !"
Un enfant te dit que si tu ne lui donnes pas ton goûter tous les soirs, tu n'auras plus aucun ami.	En EPS : Un enfant t'envoie encore une fois le ballon de basket dans la tête.	En EPS : "T'es trop nul on va perdre à cause de toi!"
Chez toi tu n'as pas la télé et les autres enfants se moquent de toi.	Un enfant te tire les cheveux très fort car il/elle est en colère contre toi.	"Toi je t'aime pas parce que t'es moche."
"Si tu me donnes pas tes baskets, je vais faire du mal à ta petite sœur."	Un enfant déchire ton t-shirt préféré car tu refuses de jouer avec lui.	"Hé, ça va bouche-trou ?"

Discussion finale

Une fois que tous les groupes ont terminé, l'enseignant.e prolonge la discussion de la phase de jeu précédente.

- Quel est le point commun entre ces violences ?
- Comment pourrait-on nommer ces familles de violences ?
- Sont-elles fréquentes d'après vous ? (à l'école, dans les loisirs,...)
- Qu'est-ce qui fait que ces situations sont violentes et dangereuses ?
- Quels sont les effets possibles de ces violences ?
- Est-ce que les trier de cette manière vous aide à les identifier, à les caractériser ? Est-ce que vous serez plus capables de les reconnaître à l'avenir ?



Crédits :

Game design & illustrations : Axelle Gay (eclap.fr)

Pour PLAY International, 2021



Pas toi-même

Thème : Lutte contre les violences



SITUATION

Dans la cour, un garçon te fait tomber par terre. C'est la 3^{ème} fois qu'il fait ça cette semaine.



SITUATION

En EPS : Un enfant t'envoie encore une fois le ballon de basket dans la tête.



SITUATION

Un enfant te tire les cheveux très fort car il/elle est en colère contre toi.



SITUATION

Un enfant déchire ton tee-shirt préféré car tu refuses de jouer avec lui/elle.



SITUATION

On t'a encore volé ton stylo préféré.



SITUATION

Ton groupe d'amis ne te parle plus et tu ne sais pas pourquoi.



SITUATION

Tu reçois des messages étranges de la part d'un inconnu sur snapchat.



SITUATION

Un enfant te dit que si tu ne lui donnes pas ton goûter tous les soirs, tu n'auras plus aucun ami.



SITUATION

Chez toi tu n'as pas la télé et les autres enfants se moquent de toi.



SITUATION

« Si tu ne me donnes pas tes baskets, je vais faire du mal à ta petite sœur. »





SITUATION

« Ton nez il est tellement gros qu'on dirait une patate ! »



SITUATION

Un enfant insulte ta famille.



SITUATION

« Va perdre 50 kilos avant de me parler ! »



SITUATION

*En EPS :
« T'es trop nul, on va perdre à cause de toi. »*



SITUATION

« Toi je t'aime pas parce que t'es moche. »



SITUATION

« Hé, ça va bouche-trou ? »



SITUATION

Un enfant te lance des boulettes de papier dans la tête à répétition depuis le fond de la classe.



SITUATION

Un camarade de classe t'a fait un croche-pied à la sortie de la classe.



RÉACTION

« C'est normal je viens d'une famille de clown. Toi par contre t'es pas très drôle. »



RÉACTION

« Ma famille n'a rien à faire dans tout ça, si tu as un problème dis-le moi directement. »





RÉACTION

« Si mon corps te dérange t'as qu'à pas regarder ! »



RÉACTION

« Au foot je ne suis pas le/la meilleur.e, mais au badminton je te gagne largement ! »



RÉACTION

« J'en ai rien à faire de vos remarques, je vais rejoindre mes vrais ami.es. »



RÉACTION

« Est-ce que je t'ai demandé ton avis ? »



RÉACTION

« Mon nom c'est....., ne t'avise plus de m'appeler comme ça. »



RÉACTION

Lève toi et dis :
« Si tu veux jouer au basket, on attend la récré, ok ? »



RÉACTION

« En quoi c'est drôle de faire du mal aux gens ? »



RÉACTION

« Je vais en parler à un adulte car quand je dis stop, tu ne comprends pas visiblement. »



RÉACTION

« Le panier de basket c'est pas sur ma tête !
Vise mieux sinon j'appelle la maîtresse. »



RÉACTION

« Tu me fais mal, c'est pas comme ça qu'on va devenir copain/copine. »



RÉACTION

« Ça va trop loin !
Si je dis non,
c'est non. Ça ne
sert à rien de
s'énerver ! »



RÉACTION

Fais semblant
de dormir pour
surprendre ton
voleur la prochaine
fois qu'il essaiera
de te piquer
un stylo.



RÉACTION

Va voir un.e de
tes ami.es à la
sortie de l'école et
demande lui qu'il/elle
t'explique ce
qu'il se passe.



RÉACTION

Réponds lui que
le harcèlement
sur le web est
sévèrement puni
par la loi.



RÉACTION

« Je dirai à mes
amis que tu es un
menteur et qu'il ne
faut pas croire ce
que tu leur diras
sur moi. »



RÉACTION

« Je n'ai pas la
télé, mais chez
moi je joue à plein
de jeux de société
et c'est bien plus
drôle ! »



RÉACTION

« Fais gaffe
ma petite soeur
elle est plus
dangereuse que
toi ! »



RÉACTION

« Tu ne me dis
plus ce genre de
choses, sinon j'en
parle à un adulte. »



RÉACTION

« Et sinon ça
t'arrive de dire
des choses
intéressantes ? »



RÉACTION

« Ce jeu n'est pas
drôle, j'aimerais
que tu arrêtes. »



RÉACTION

Tu essaies de garder ton calme, de ne pas t'énerver, et d'en parler à l'enseignant.e.



RÉACTION

Demande à l'enseignant.e de parler avec la classe de la situation de harcèlement que tu viens de vivre.



RÉACTION

Parle de ce qui te tracasse à l'enseignant.e, à la fin de la journée.



RÉACTION

Tu prends ton courage à deux mains et tu parles à des ami.es.



RÉACTION

Tu décides de le frapper.



RÉACTION

Tu appelles des ami.es à toi pour te venger.



RÉACTION

« Me cherche pas sinon tu vas finir par pleurer ! »



RÉACTION

Tu cries très très fort !



RÉACTION

Tu le/la pousse dans les escaliers.



RÉACTION

Tu l'insultes à ton tour.



RÉACTION

Vole un stylo à ton/ta voisin.e.



RÉACTION

Tu as tellement peur que tu n'oses rien faire.



RÉACTION

<< Toi même ! >>



RÉACTION

(invente ta réaction)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

RÉACTION

(invente ta réaction)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

RÉACTION

(invente ta réaction)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

RÉACTION

(invente ta réaction)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

RÉACTION

(invente ta réaction)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

RÉACTION

(invente ta réaction)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

RÉACTION

(invente ta réaction)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

RÉACTION

(invente ta réaction)

.....
.....
.....
.....
.....
.....

EFFET

*L'élève harcelé.e
devient très
anxieux.se.*

EFFET

*L'élève harcelé.e
devient très
agressif.ve et
violent.e.*

EFFET

*Il y a une
mauvaise ambiance
dans la classe.*

EFFET

*L'élève harcelé.e
a des troubles
alimentaires.*

EFFET

*L'élève harcelé.e
n'a plus confiance
en lui/elle.*

EFFET

*L'élève harcelé.e
a le sentiment
qu'il/elle sera
automatiquement
rejeté.e à cause de
sa différence.*

EFFET

*Une grosse bagarre
éclate et plusieurs
enfants sont
blessés.*

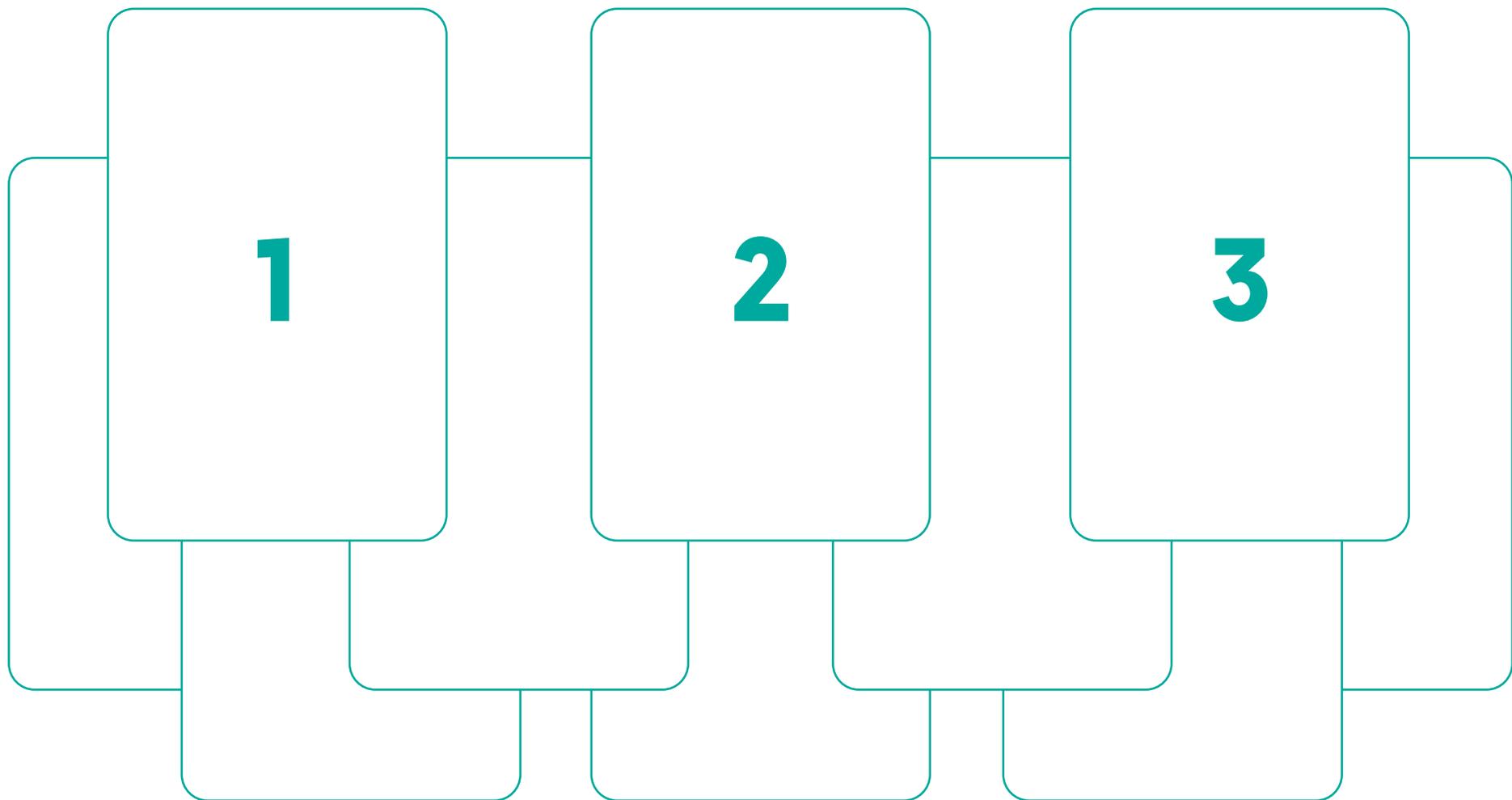
EFFET

*L'élève harcelé.e
s'isole et ne parle
plus à personne.*

EFFET

*L'élève harcelé.e
a des troubles du
sommeil.*

SITUATIONS APAISÉES



NB : Si trois situations sont apaisées **l'une à la suite de l'autre** = Enlever une carte effet.

SITUATIONS NON APAISÉES

1

+

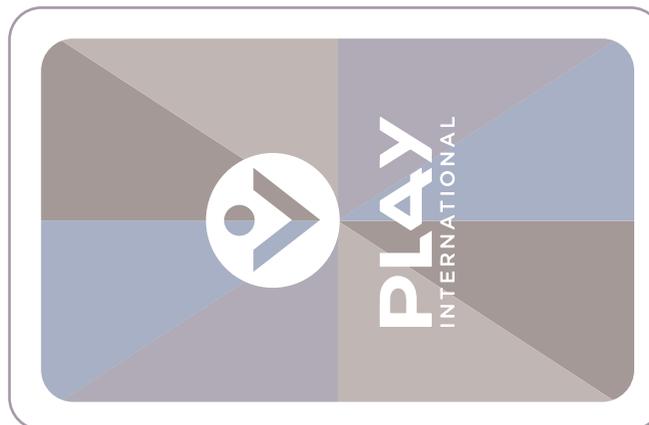
2

+

3

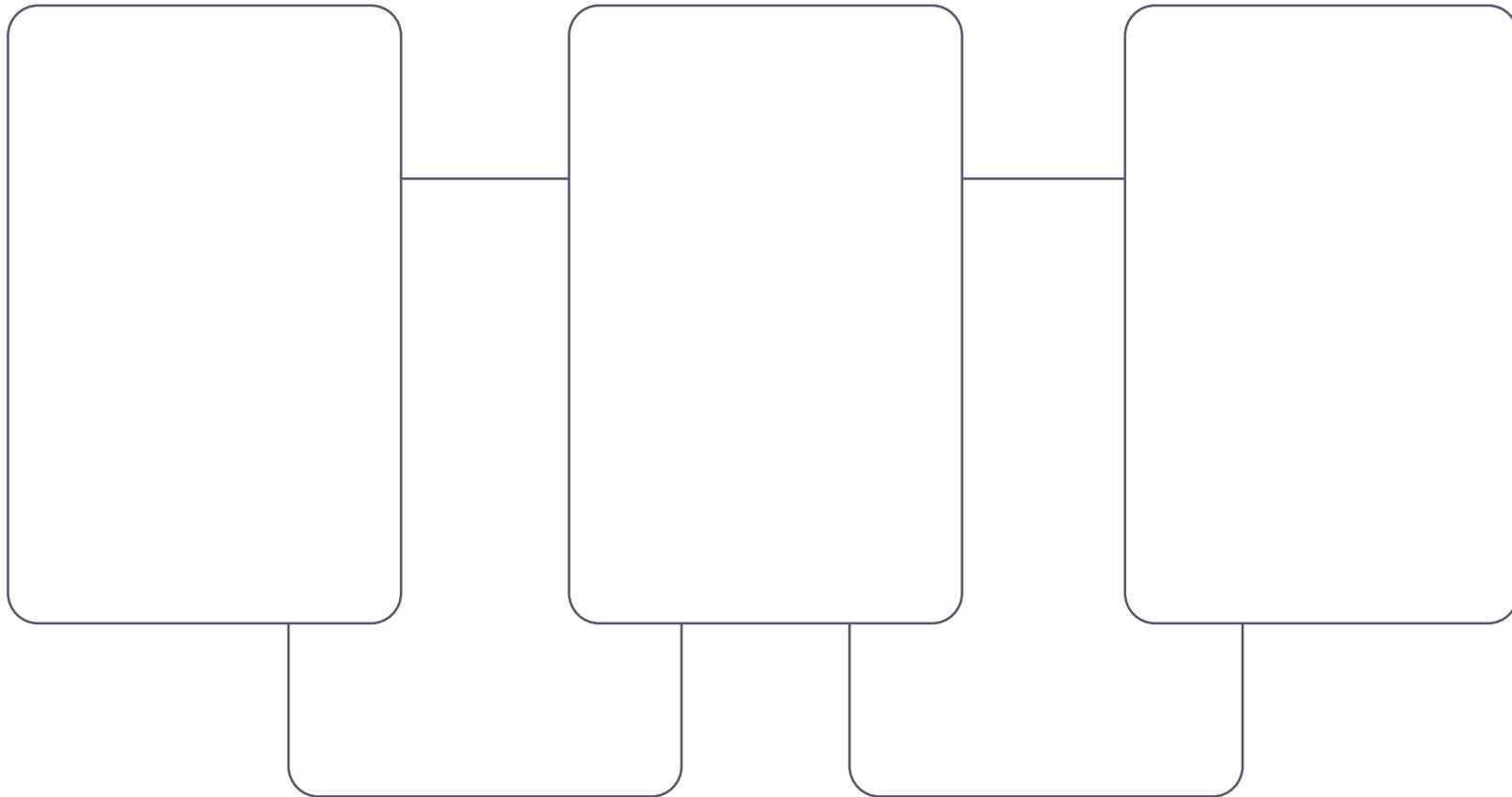
=

1 carte effet



Une fois la carte effet tirée, la mettre sur le plateau "Cartes effets". Puis défausser les situations non résolues de ce plateau, pour laisser la place aux suivantes.

CARTES EFFETS



3 SITUATIONS **NON** APAISÉES = **+ 1** CARTE EFFET
3 SITUATIONS APAISÉES **À LA SUITE** = **- 1** CARTE EFFET

JEU 2

VIOLENCES INDIRECTES

JEU 2

VIOLENCES PHYSIQUES

JEU 2

VIOLENCES VERBALES

FICHE THÉMATIQUE

AXE : VIVRE-ENSEMBLE- CITOYENNETE

Construire des relations inclusives et pacifiques avec les autres

Contexte

PLAY International et ses partenaires ont développé cette mallette de **jeux sérieux**, portant sur trois thématiques différentes. Ces jeux sont conçus pour être utilisés sur des temps de classe. Ils offrent des **solutions ludiques** pour aborder des **sujets sensibles** avec les élèves. L'ensemble du **contenu pédagogique** vise à doter les professionnels de connaissances utiles pour animer les jeux auprès des enfants et ainsi contribuer à la réussite de toutes et tous.

Définitions et concepts

Violence : C'est l'utilisation de la **force physique** (EX : coup), **verbale** (EX : insulte) ou **psychologique** (EX : menace) pour **dominer, contraindre, faire mal ou faire souffrir** une autre personne. On parle de violence **sexuelle** lorsqu'il s'agit d'un **geste à caractère sexuel**, avec ou sans contact physique, commis **sans le consentement** de la personne visée.

Effets de la violence : **Les effets de la violence** sur les personnes qui en sont victimes peuvent être **des séquelles physiques** (EX : bleus, griffures, cicatrices, etc...) ou **psychologiques** (EX : mutisme, troubles du sommeil, troubles de l'anxiété, etc...). Ces effets peuvent être **temporaires ou définitifs** selon le degré de gravité. Enfin, ils **peuvent être visibles** (EX : une blessure) ou **pas** (EX : stress, manque de confiance en soi).

Microviolences : Les microviolences sont **des actes de violences et d'agression**, qui ne sont **jamais d'une grande brutalité apparente** (EX : moqueries, bousculades, menaces implicites, etc...) mais **dont l'accumulation produit les mêmes effets** que tous les autres actes de violences. Elles sont assez fréquentes et récurrentes **entre enfants, notamment dans le milieu scolaire**.

Harcèlement : C'est **une forme répétée** de violence (qu'elle soit physique, verbale et/ou psychologique) à l'encontre **d'une même personne ou d'un même groupe**. Ainsi un élève est victime de harcèlement dès lors qu'il « subit de la part d'un autre élève ou d'un groupe d'élèves des actes **répétés** de violence, que cette violence soit verbale, physique ou psychologique »¹. Le harcèlement peut prendre plusieurs formes parmi lesquelles : **le racket, le harcèlement sexuel** ou encore **le cyber-harcèlement** (sites Internet, Réseaux Sociaux, téléphone portable).

¹ Enquête IPSOS, Les français et le harcèlement scolaire, Janvier 2012



CHIFFRES CLÉS

En 2012-2013, **14 incidents pour 1000 élèves ont été déclarés** en moyenne dans les établissements scolaires en France – *Note d'information, Ministère de l'Education Nationale*

30,7% des personnels interrogés estiment **qu'il y a de la violence** dans leur établissement scolaire – *Ministère de l'Education Nationale, février 2013*

52% des collégiens déclarent avoir été victimes d'insultes, 36% avoir été bousculés – *Première enquête nationale de victimation au sein des collèges publics, 2011*

En France, **1 élève sur 10 est victime de harcèlement à l'école** – *Rapport de l'UNICEF et de l'Observatoire International de la Violence à l'Ecole, mars 2011*

Enjeux liés à la thématique

LA VIOLENCE : ÉLÉMENTS ESSENTIELS

Les actes de violence font partie d'une dynamique qui les englobe, que l'on appelle parfois **le cycle de la violence**². C'est une succession de situations, dans lesquelles **victime(s) et agresseur(s) interagissent selon un schéma comportemental récurrent**.



Phase 1 TENSION

Souvent après un conflit ou un incident insignifiant qui peut servir d'élément déclencheur. L'agresseur fait monter la tension par ses gestes ou paroles, la victime ressent de la peur ou de l'anxiété.



Phase 2 EXPLOSION

La tension s'accroît et l'agresseur explose. Un ou plusieurs actes de violences ont lieu à l'encontre de la victime. Celle-ci peut ressentir de la tristesse, de la colère notamment.



Phase 4 REPIT

Phase de réconciliation temporaire. L'agresseur peut présenter des excuses, voire regretter. La victime peut reprendre un peu confiance, retrouver un peu de sérénité, voire espérer que les violences soient terminées.



Phase 3 JUSTIFICATIONS

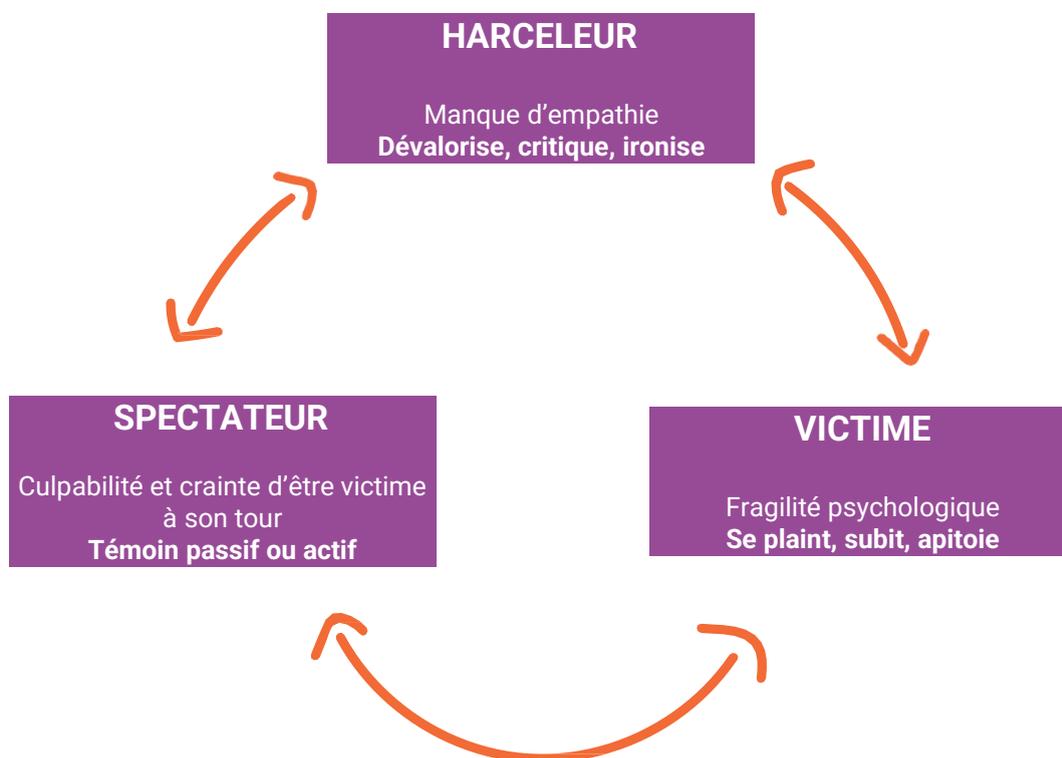
Après s'être rendu coupable de violence, l'agresseur tente de se justifier et de minimiser la situation. La victime se sent coupable ou responsable, que la situation ait dégénéré ou de ne pas avoir su y faire face.

² D'après l'Institut national de santé du Québec, 2006

Le harcèlement est une forme spécifique de violence qui repose sur trois éléments essentiels :

- La **violence** (quelle que soit la forme qu'elle prend)
- La **répétitivité** (la fréquence et la durée des agressions)
- L'**isolement** de la victime (et souvent l'incapacité de se défendre)

Dans la **dynamique de harcèlement**³, une **relation triangulaire se crée entre la victime, le(s) spectateur(s) et le(s) harceleur(s)**, au sein de laquelle ces trois acteurs partagent une forme de vulnérabilité. Face à la fragilité de l'un, le sentiment de culpabilité de l'autre et l'absence d'empathie du dernier, la sanction seule ne peut être une solution. Il faut briser la relation avec le public qui joue le rôle du « spectateur passif ». Notons **qu'un même enfant peut endosser tour à tour les trois rôles (spectateur, victime, harceleur), selon les situations de son quotidien.**



Avec la diffusion des nouvelles technologies, le **cyber-harcèlement** est également de plus en plus présent. Même en dehors de ses murs, la responsabilité morale de l'école envers les groupes sociaux noués en son sein est engagée.

Les professionnels de l'éducation peuvent donc notamment :

Prévenir :

- Valoriser l'**entraide mutuelle et la solidarité** entre les élèves,
- Faire de l'**empathie** un apprentissage essentiel,
- Casser la **paralysie des spectateurs passifs et l'emprise du harceleur** sur le groupe.

Réagir :

- **Repérer, écouter et/ou orienter** les victimes,
- **Aider les victimes à se reconnaître** en tant que telles et oser exprimer leur opposition,
- Favoriser la prise de conscience chez les harceleurs de la gravité de leurs actes tant par rapport aux effets sur la victime qu'au regard de la loi.

³ D'après le « triangle dramatique », Stephen Karpman, 1968

LA VIOLENCE A L'ECOLE

L'École a pour mission première **d'assurer le bien-être et la réussite de tous les élèves**. La loi de refondation de l'école du 8 juillet 2013 conforte définitivement cet objectif, en y intégrant la question de **l'amélioration du « climat scolaire »**. L'enjeu principal est bien de « **refonder une école sereine et citoyenne en redynamisant la vie scolaire, en prévenant et en traitant les problèmes de violence et d'insécurité** ».

Les études semblent démontrer que le fait d'être victime, agresseur ou témoin de violence **peut être à l'origine de difficultés scolaires, d'absentéisme, voire de décrochage**. Un climat scolaire dégradé peut aussi générer davantage de violence et engendrer des troubles de l'équilibre psychologique et émotionnel. Il existe donc une prise de conscience de la nécessité de traiter **l'ensemble des violences, y compris les violences quotidiennes et moins visibles, au-delà des faits divers** parfois hyper médiatisés qui ont tendance à augmenter le sentiment d'insécurité des professionnels, des parents et des élèves. Les questions liées **aux microviolences et au harcèlement notamment** préoccupent ainsi l'ensemble de la communauté éducative.

Les tensions, les moqueries, les bousculades, les « bagarres pour rigoler », ou encore les insultes sont parfois courantes, et **nombreux sont les élèves qui s'y habituent**. Les adultes ne pouvant pas surveiller toutes les prises de parole ou tous les faits et gestes de chaque enfant, **l'acceptation s'opère aussi par défaut**. Ce peut être **les prémices d'un engrenage infernal** qui va empirer au fil du temps, blessant fortement les victimes au milieu d'un climat scolaire tendu.

D'après les résultats de l'enquête nationale de victimation au sein des collèges publics en mars 2011, il apparaît notamment que :

- **Les garçons déclarent être plus souvent victimes de violences physiques** : 38% contre 21% de filles ;
- **Les filles déclarent être plus souvent victimes de violences verbales à caractère sexiste** : 1 fille sur 4 contre 1 garçon sur 7 ;
- **Les filles sont significativement plus exposées aux violences à caractère sexuel** : 7% de filles contre 4% de garçons.



CE QUE DIT LA LOI

La majorité pénale est fixée à 18 ans.

Les mesures et sanctions applicables aux mineurs de **moins de 13 ans** relèvent de dispositifs spécifiques. **Ce sont les parents qui sont civilement responsables des actes de leur enfant.**

Au-delà de 13 ans, un mineur est considéré comme responsable de ses actes et relève du juge des enfants ou d'un tribunal pour mineurs.

Les coupables de harcèlement de plus de 13 ans risquent des peines de prison pouvant aller **de 6 à 18 mois, et une amende maximale de 7500 euros**. Si l'auteur des violences est majeur, les peines encourues augmentent, de 1 à 3 ans de prison et de 15000 à 45000 euros d'amende.

Aborder la thématique avec les élèves

La thématique de la lutte contre la violence **peut être sensible** à plusieurs égards. Elle touche **directement le quotidien des élèves** et peut parfois **faire émerger des situations vécues difficilement**. Il s'agit donc pour les enseignants de garantir et de transmettre plusieurs éléments avant et pendant la séquence proposée.

Différents travaux ou activités de classes complémentaires peuvent par ailleurs nourrir le travail amorcé ou traité grâce aux **jeux sérieux**.

RAPPELER QUE LA LOI PROTÈGE CONTRE TOUTE FORME DE VIOLENCE :

- Énoncer les textes de lois qui se réfèrent à la thématique
- Construire avec les élèves un règlement propre à la classe autour des droits et devoirs de chacun
- Travailler autour de la prévention de la violence et de la réparation (sanctions, punitions...)

GARANTIR UN BON CLIMAT SCOLAIRE ET LA SÉCURITÉ AFFECTIVE DE CHAQUE ÉLÈVE :

- Mettre en valeur les bonnes pratiques, comme l'importance du dialogue et la gestion des émotions
- Utiliser les temps de discussion pour mettre en scène le respect et l'écoute de l'autre
- Assurer chaque élève de la possibilité d'exprimer son point de vue et ses ressentis

TRAVAILLER À BIEN DÉFINIR LES TERMES ET CONCEPTS UTILISÉS AVEC LES ENFANTS :

- Utiliser les mots des enfants et faire reformuler les définitions importantes
- Passer par la trace écrite et varier les supports complémentaires pour matérialiser les nouvelles connaissances

S'APPUYER SUR LE VÉCU DES ENFANTS ET LES DYNAMIQUES DE LA CLASSE :

- Les enfants vivent ou sont témoins de situations au quotidien, qui peuvent servir de point de départ des discussions ou de bons exemples
- Être attentif aux expériences que peuvent partager les enfants pour repérer certaines difficultés
- Accueillir et être à l'écoute des émotions des enfants sans porter ou exprimer de jugement

Ressources pour aller plus loin

POUR LES ADULTES

- « **A l'Ecole des enfants heureux... enfin presque** » - UNICEF France et l'Observatoire International de la Violence à l'Ecole, Mars 2011
- « **Politique nationale contre le harcèlement** » - Plan de prévention mis en place à l'échelle nationale, Education Nationale, Octobre 2016

Sites internet

- Non au harcèlement :
<http://www.nonauharcèlement.education.gouv.fr/>
- Observatoire International de la Violence à l'Ecole :
<http://www.ijvs.org>
- Agir contre la violence :
<http://eduscol.education.fr/cid46846/agir-contre-la-violence.html>



AVEC LES ENFANTS

Vidéos

- Prix « **Non au harcèlement** » 2016, **Cycle 3** :
<https://www.youtube.com/watch?v=2sRaSaXuzs8>
- Prix « **Non au harcèlement** » 2017, **6ème-5ème** :
<https://www.youtube.com/watch?v=WC69IKAmBBo>

Numéros d'urgence

- Enfance en danger : **n°119**
- Non au harcèlement : **n°3020**
- Jeunes Violence Ecoute :
n° vert 0 800 202 223

Site internet

- 10 conseils contre le harcèlement :
http://www.college.orgelet.com/wp-content/uploads/2015/02/livret_stop_au_harcèlement_au_college1_Page_2.jpg