

FICHE THÉMATIQUE

AXE : VIVRE-ENSEMBLE – CITOYENNETÉ

Objectif : Construire des relations inclusives et pacifiques avec les autres

Contexte

Ce kit « Gestion pacifique des conflits » est composé de **4 séances** de **Playdagogie**, méthode de pédagogie active et participative développée par l'ONG PLAY International. **Le kit et le contenu pédagogique** sont destinés à outiller **les éducateurs et éducatrices du secteur de la protection de l'enfance** intervenant auprès d'enfants **âgés de 8 à 12 ans**, dans la mise en place de la **Playdagogie**. Les objectifs du kit sont d'amener les enfants **à accepter les conflits, à apprendre à les vivre plus sereinement et à développer des attitudes non-violentes pour les limiter ou les résoudre**.

Définitions et concepts

Conflit : cela désigne **une situation d'opposition de sentiments, d'opinions ou 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 : c'est le 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 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*). 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 : c'est 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 : c'est la 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 du kit 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. Il est généralement possible d'énumérer les faits.

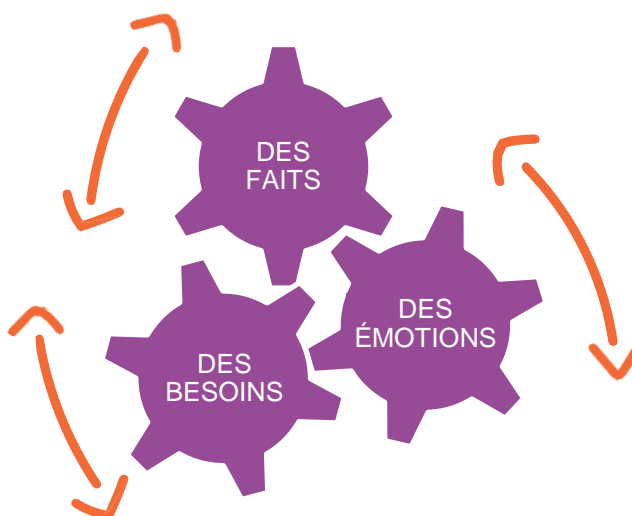
Ex. : à midi, Lucas a dit à son amie Clémence qu'il aimerait bien rentrer avec elle de la fête en fin d'après-midi, mais Clémence est partie rapidement vers 16h30, sans attendre Lucas. Ce que Lucas ne sait pas, c'est que Clémence a reçu un message de sa mère lui disant qu'elle était bloquée à son travail,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

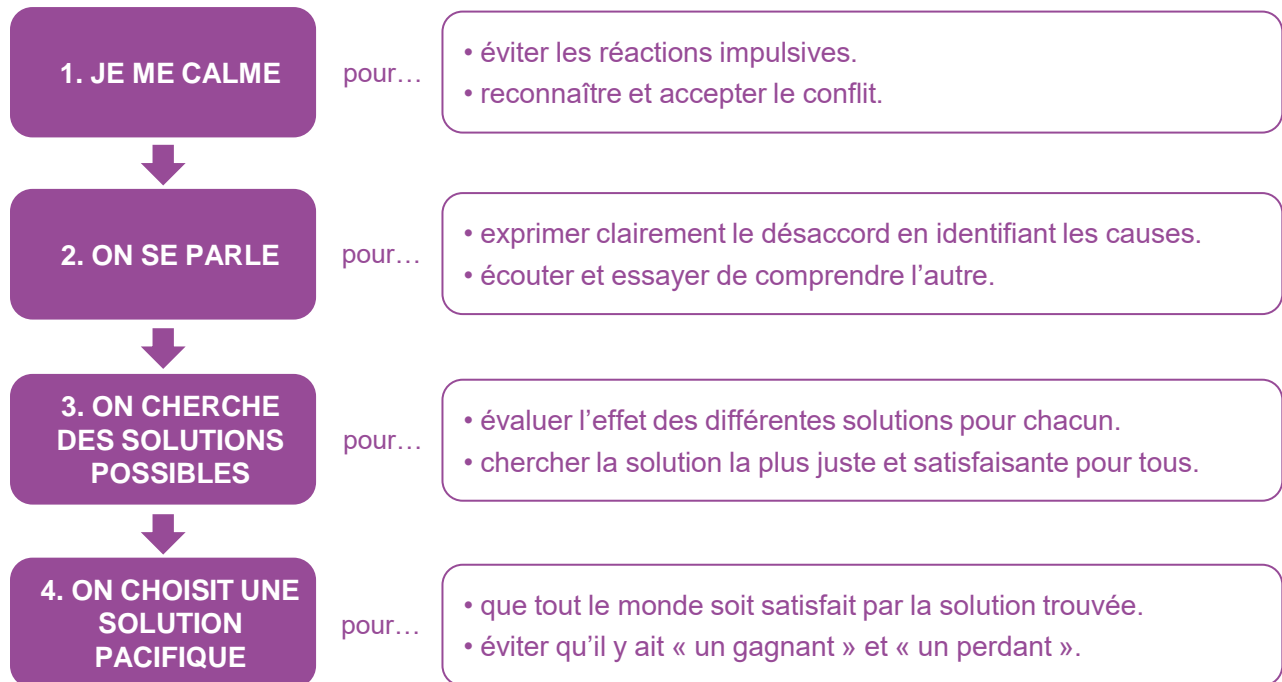
L'empathie permet aux enfants de gérer un conflit **en pensant au « nous » plutôt qu'au « moi »**, et leur permet de réfléchir à une solution qui conviendra à tous.

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 du mal à l'autre**.

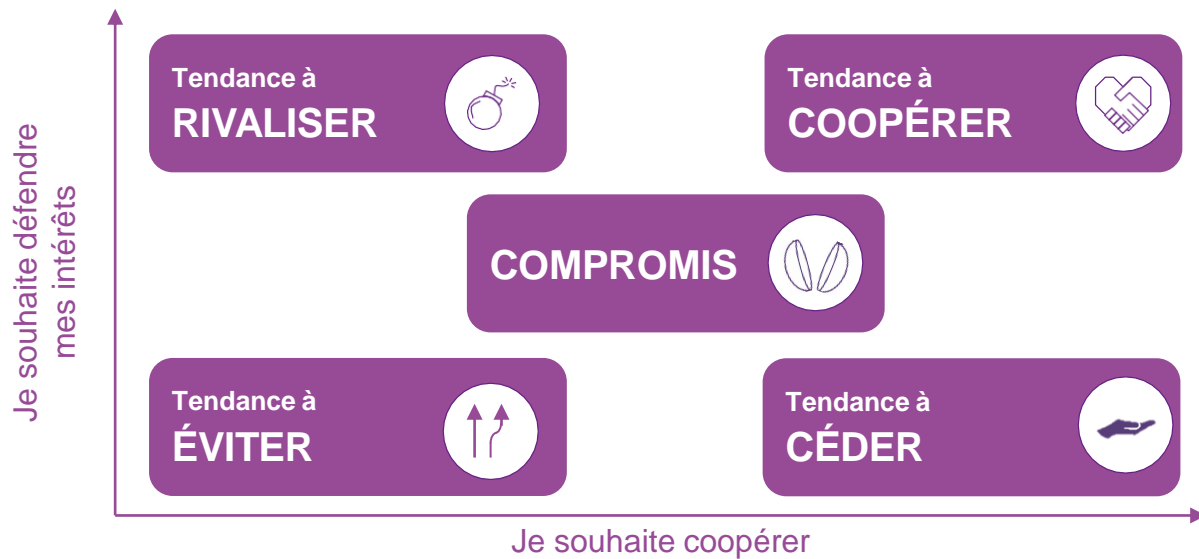
La violence, sous la forme d'actes, de paroles ou de menaces, bloque l'émergence de toute solution constructive. De plus, elle conduit à **de nouvelles situations chargées de conflits potentiels encore plus graves**, dans la mesure où la **rancune et la rancœur de la victime** risquent de se traduire 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 enfants

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 l'étape du **débat** 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 »*).

Tableau de présentation des séances

Nom de la séance	Objectif	Messages clés	Activité support de séance
Faute d'accord	Être capable d'identifier et d'accepter les différentes émotions que peuvent générer l'apparition d'un conflit.	<ul style="list-style-type: none"> Dans la vie, cela arrive de se retrouver dans une situation de conflit, et c'est normal. Les principales émotions provoquées par un conflit sont : la peur, la colère, la frustration, la tristesse. Comprendre ce que je ressens permet de mieux accepter un conflit. 	Jeu collectif par équipes Courses et feintes
Le trésor public	Être capable de faire preuve d'empathie tout au long de la résolution d'un conflit.	<ul style="list-style-type: none"> L'empathie est la capacité à se mettre à la place de quelqu'un d'autre et de ressentir ses émotions et ses besoins. Pour résoudre un conflit, il est important de faire preuve d'empathie. 	Jeu collectif par équipes Stratégie
Négoci'action	Identifier des attitudes non-violentes pour limiter ou résoudre un conflit.	<ul style="list-style-type: none"> La résolution pacifique d'un conflit nécessite du respect et l'implication de toutes les personnes concernées. Les quatre grandes étapes de la résolution d'un conflit sont : <ul style="list-style-type: none"> se contrôler pour éviter les réactions impulsives, se parler pour comprendre le désaccord, chercher les différentes solutions possibles, trouver une solution convenant à tous. 	Jeu coopératif Courses et réflexion
Rue de la paix	Découvrir les alternatives à la violence pour résoudre un conflit.	<ul style="list-style-type: none"> La violence rend plus difficile la résolution pacifique d'un conflit. La coopération et les compromis permettent aux besoins des deux parties d'être respectés. L'intervention d'une tierce personne (adulte, médiateur, arbitre, etc.) peut aider à résoudre un conflit de façon équitable. 	Jeu collectif par équipes Parcours sportif

Ressources pour aller plus loin

POUR LES ADULTES

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

Sites internet

« Journée internationale pour la résolution des conflits » sur le site Carrefour éducation

[Lien vers le site internet](#)

« Regards sur les conflits... et quelques ficelles pour les dénouer » publié par le centre d'information et de documentation pour jeunes (CIDJ)

[Lien vers le dossier pédagogique](#)

Vidéo

« La gestion des conflits – ANIMACTEUR » – 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 », 1 jour, 1 question :

[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

FAUTE D'ACCORD

Objectif

Être capable d'identifier et d'accepter les différentes émotions que peuvent générer l'apparition d'un conflit.

Messages clés :

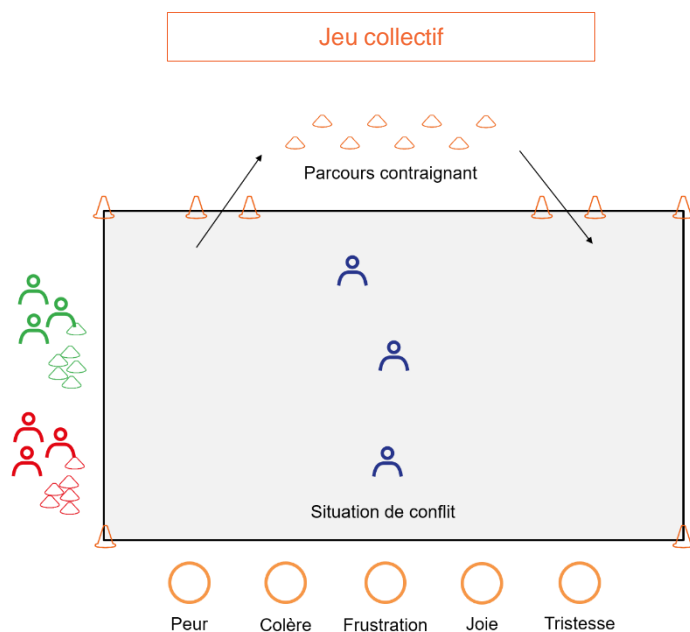
- Dans la vie, cela arrive de se retrouver dans une situation de conflit, et c'est normal.
- Les principales émotions provoquées par un conflit sont : la peur, la colère, la frustration, la tristesse.
- Comprendre ce que je ressens permet de mieux accepter un conflit.

S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  8 plots
-  30 coupelles
-  3 jeux de chasubles
-  5 cerceaux
-  Annexes



But : Être l'équipe qui a marqué le plus de points en déposant un maximum de coupelles dans son cerceau.

Consignes :

Former trois équipes équilibrées : deux équipes d'attaquants (*en vert et en rouge sur le schéma*) et une équipe de défenseurs (*en bleu*). Les attaquants sont positionnés derrière la ligne de départ et les défenseurs sont à l'intérieur du terrain. Chaque équipe dispose de six coupelles de la même couleur au départ. Dans cette étape, ne placer que trois cerceaux sur le côté du terrain (un par équipe).

À chaque passage, un seul joueur par équipe est en possession d'une coupelle. Au signal, tous les attaquants rentrent sur le terrain. Lorsqu'un attaquant est touché à deux mains par un défenseur, il est bloqué et doit rester immobile à l'endroit où il a été touché. Seule l'équipe dont l'un des attaquants (n'importe lequel) franchit la ligne d'arrivée en premier peut déposer sa coupelle, et marque un point.

Changer le joueur en possession de la coupelle de l'équipe à chaque nouveau départ.

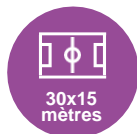
La partie s'arrête à la fin du temps imparti de quatre minutes OU dès qu'une équipe a déposé ses six coupelles dans son cerceau. Faire trois ou quatre parties en changeant les rôles pour que tous les enfants passent dans le rôle de défenseurs.

RÈGLES

- Il est interdit de sortir des limites du terrain sur les côtés (l'attaquant est éliminé).
- Il est interdit de partir avant le signal de départ.
- Il est interdit de prendre plus d'une coupelle par équipe à chaque passage.

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté des attaquants, autoriser les défenseurs à ne toucher les attaquants qu'à une main.
- Pour diminuer la difficulté des attaquants, mettre deux défenseurs sur le terrain avec un défenseur en attente sur le côté (qui remplace un des défenseurs sur le terrain à chaque nouveau passage).
- Pour augmenter la difficulté des attaquants, augmenter le nombre de défenseurs sur le terrain (quatre défenseurs maximum).



À partir de cette étape, le terrain devient une « **situation de conflit** » à traverser et les cerceaux dans lesquels déposer les coupelles sont les « **émotions ressenties** » suite à un conflit.

But : Être l'équipe qui a marqué le plus de points en déposant un maximum de coupelles dans les différentes « émotions ressenties ».

Consignes :

À partir de cette étape, l'organisation générale du jeu est modifiée : **un parcours est ajouté, comme indiqué sur le schéma**. L'objectif de chaque équipe est toujours d'aller déposer sa coupelle dans « l'émotion ressentie » correspondant à ce que le joueur qui la possède **a ressenti pendant sa traversée** : peur, joie, colère, tristesse ou frustration (en **annexe**). Seule l'équipe dont l'un des attaquants (n'importe lequel) franchit la ligne d'arrivée en premier peut déposer sa coupelle dans l'une des « émotions ressenties », et marque un point.

Désormais, les attaquants ont plusieurs choix lorsqu'ils arrivent à proximité de la « situation de conflit » :

- **Accepter** de traverser la « situation de conflit » et tenter **d'éviter les défenseurs**,
- **Refuser** de traverser la « situation de conflit » et **revenir au départ**,
- **Contourner/éviter** la « situation de conflit » en sortant du parcours par les portes latérales pour réaliser **un parcours contraignant** (slalom avec huit coupelles, à effectuer à cloche-pied en passant à l'extérieur des coupelles). Il est interdit d'emprunter plus d'une fois le parcours contraignant.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de quatre minutes OU dès qu'une équipe a déposé ses six coupelles dans les différentes « émotions ressenties ». Faire plusieurs parties en changeant les rôles attaquants/défenseurs.

CONSEILS



- Imager le parcours en introduisant le jeu aux enfants avec une phrase : « vous pouvez maintenant choisir d'accepter, éviter ou refuser la situation de conflit avant de déposer votre coupelle dans l'émotion correspondant à ce que vous avez ressenti ».
- Rappeler aux enfants qu'ils ne doivent pas déposer de coupelle au hasard mais dans un cerceau correspondant à ce qu'ils ont ressenti.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer si les enfants ont plus tendance à accepter, refuser ou contourner la « situation de conflit ».
- Observer la répartition des coupelles dans les différentes « émotions ressenties ».

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Pourquoi avez-vous refusé ou fait face à l'affrontement des défenseurs ?

Qu'avez-vous ressenti après avoir traversé, contourné ou refusé la situation de conflit ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Qu'était-il possible de faire pour faire face à la situation de conflit ?

Dans la vie, comment est-il possible de réagir face à un conflit ?

Connaissances et bonnes pratiques

Qu'est ce qu'un conflit et quelles émotions peut-il provoquer ?

Comment réagir quand vous faites face à un conflit ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Lorsque vous approchiez de la **situation de conflit**, vous pouviez **avoir peur d'affronter les défenseurs** ou encore être **énervés, frustrés** qu'ils vous empêchent de passer. Ceux qui ont refusé de traverser le conflit ont pu **regretter de ne pas avoir pris le risque d'affronter les défenseurs** et ceux qui ont contourné la situation de conflit ont pu être frustrés car **le parcours à réaliser était difficile**. Une fois la situation de conflit traversée ou évitée, vous avez pu ressentir **de la joie ou du soulagement d'avoir franchi cet obstacle**.

Certains ont choisi de refuser le conflit et revenir au départ, peut-être par peur des défenseurs. D'autres ont **pris le risque d'accepter de traverser la situation de conflit** et de se confronter aux défenseurs. D'autres ont préféré **éviter la situation de conflit** et réaliser le slalom, mais cela était plus contraignant que d'affronter les défenseurs. Pour gagner le jeu, le moyen le plus simple et le plus rapide était d'affronter les défenseurs. Dans la vie, il est possible de réagir exactement de la même manière : accepter le conflit et tenter de le résoudre **directement** (ex. : *expliquer à la personne avec qui je ne suis pas d'accord pourquoi*), ou encore **refuser, contourner le conflit** (ex. : *garder ce que je pense dans ma tête*).

Être en conflit avec quelqu'un, c'est par exemple **ne pas être d'accord avec cette personne, ne pas être du même avis**. Dans la vie, **il est normal de se retrouver dans un conflit, mais un conflit peut être résolu de manière non violente**. Il est **normal de parfois ressentir de la peur, de la colère, de la tristesse ou de la frustration** face à ce genre de situation. **Cela n'est pas grave** de se retrouver dans une situation de conflit, mais lorsque cela vous arrive, il est important **d'accepter le conflit** et tenter de le résoudre directement. Si vous tentez de l'éviter ou de le refuser complètement, **cela risque de revenir tôt ou tard et souvent de manière encore plus violente** car le problème n'aura pas été résolu plus tôt.

PISTE POUR MENER LE DÉBAT



- Au cours du débat, s'appuyer sur la répartition des coupelles dans les différents cerceaux « émotions ressenties » et demander aux enfants d'expliquer leur choix et à quel moment ils ont ressenti ces émotions.

(À placer dans les cerceaux)

PEUR

(À placer dans les cerceaux)

COLÈRE

(À placer dans les cerceaux)

JOIE

(À placer dans les cerceaux)

FRUSTRATION

(À placer dans les cerceaux)

TRISTESSE

LE TRÉSOR PUBLIC

Objectif

Être capable de faire preuve d'empathie tout au long de la résolution d'un conflit.

Messages clés :

- L'empathie est la capacité à se mettre à la place de quelqu'un d'autre et de comprendre ses émotions et ses besoins.
- Pour résoudre un conflit, il est important de faire preuve d'empathie.

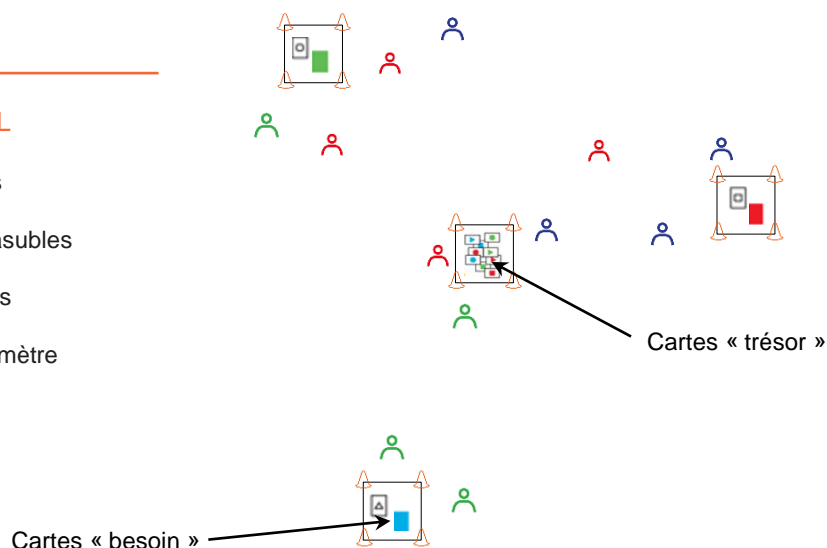
S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- 16 plots
- 3x4 chasubles
- Annexes
- Chronomètre

Jeu collectif et de stratégie



But : Pour chaque équipe, récolter le maximum de cartes « trésor » (annexe 2).

Consignes :

Répartir les enfants en trois équipes mixtes et équilibrées, où chacune d'entre elles est placée autour d'une des trois zones à l'extérieur. Donner à chaque équipe une carte « forme » et une carte « couleur » (annexe 1). Chaque équipe doit récolter le maximum de cartes « trésor » en respectant la couleur ou la forme qui leur a été attribuée.

Ex. : l'équipe 1 se voit attribuer la forme « cercle » et la couleur « rouge », elle peut donc récupérer tous les trésors rouges (cercles ou non) et tous les trésors en forme de cercle (rouges ou non).

Au début de la partie, toutes les cartes se trouvent au centre du jeu. Les joueurs ont deux solutions pour récupérer des cartes trésors :

- En les récupérant depuis la zone centrale.
- En les volant dans les zones adverses.

Chaque équipe aura un défenseur et plusieurs attaquants. Les défenseurs (ex. : chasuble sur le bras) doivent défendre la zone de leur équipe contre les voleurs. Pour cela, ils peuvent toucher un attaquant adverse à deux mains. L'attaquant est alors « gelé » et doit attendre qu'un partenaire lui tape dans la main pour le délivrer. Les défenseurs sont intouchables et peuvent donc délivrer leurs attaquants à tout moment.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de quatre minutes. L'équipe qui possède le plus de cartes « trésor » correspondant à ses formes et couleurs attribuées est désignée vainqueur. Faire plusieurs parties en changeant les combinaisons de formes et de couleurs à récupérer.

RÈGLES

- Il est interdit d'entrer dans sa propre zone d'équipe.
- Il est interdit de transporter plus d'une seule étiquette à la fois.
- Il est interdit de prendre une carte « trésor » qui ne correspond ni à la forme, ni à la couleur attribuée à mon équipe.
- Il est interdit pour les défenseurs de transporter les cartes « trésor ».
- Il est interdit pour les défenseurs de toucher un adversaire s'il a les deux pieds dans la zone.

VARIABLES

- Pour diminuer la difficulté des attaquants, élargir les zones de chaque équipe.
- Pour augmenter la difficulté des attaquants, autoriser les touches à une main.



À partir de cette étape, le jeu représente une « **situation de conflit** » à résoudre et les cartes d'équipe représentent désormais les « **besoins** » de chaque équipe, qu'il faut prendre en compte pour résoudre le conflit.

But : Collectivement, parvenir à ce que chaque équipe obtienne douze cartes « trésor » en respectant les « besoins » de chaque équipe.

Consignes :

L'organisation générale du jeu reste identique, cependant les règles et l'objectif du jeu changent et vont évoluer entre les parties. **Les trois équipes coopèrent désormais pour atteindre l'objectif commun. Chronométrer chacune des manches de chaque partie.**

Il n'y a plus de défenseurs, tous les joueurs ont les mêmes possibilités d'action. Il est désormais **interdit de voler des « trésors » aux équipes adverses mais il est possible d'échanger des « trésors »**. Pour cela, un joueur doit se présenter devant le camp d'une équipe adverse avec un « trésor » à échanger. Il peut choisir le « trésor » de son choix et le remplacer par un « trésor » de son équipe de son choix.

Partie 1 : Dans cette partie, **il est interdit de parler.** Les « **besoins** » de chaque équipe ne sont pas connus des autres équipes. **Les joueurs peuvent s'échanger leurs « trésors » sans se consulter :** ils peuvent donc à tout moment récupérer un « trésor » d'une équipe, à condition d'en laisser un autre à la place, **sans demander l'avis de l'équipe** dont il prend le « trésor ».

Partie 2 : Dans cette partie, **les joueurs peuvent tous parler entre eux.** Il leur faudra échanger des informations pour parvenir à atteindre l'objectif commun. Un échange de cartes « trésor » devra, dans cette partie, se faire **obligatoirement entre deux joueurs.**

Chaque partie s'arrête lorsque toutes les équipes ont récupéré douze « trésors » correspondant à leurs « besoins » attribués en début de partie. Faire au moins deux manches pour chaque partie en changeant les « besoins » de chaque équipe et en essayant de battre le record établi.

CONSEILS



- Rappeler aux joueurs que l'objectif est collectif et qu'il faut **coopérer** entre équipes pour l'atteindre.
- Encourager les joueurs à s'organiser pour battre leur record de temps d'une manche à l'autre.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer si les joueurs prennent en compte les besoins des autres équipes pour réaliser leurs échanges dans la partie.
- Relever les frustrations naissantes lors de certains échanges.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'avez-vous ressenti dans chacune des parties ?

Dans quelle partie était-il le plus facile de trouver une solution rapidement ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Dans le jeu, comment avez-vous fait pour résoudre la situation de conflit ?

Comment réagissez-vous dans la vie quand vous devez résoudre une situation de conflit ?

Connaissances et représentations

Qu'est-il important de faire pour résoudre une situation de conflit ?

Qu'est-ce que l'empathie ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Dans la partie 1, il était impossible de communiquer et donc de se dire **de quoi chacun avait besoin**. Il était **difficile de savoir de quelles cartes avaient besoin** les autres équipes. Il était cependant possible de comprendre les besoins des autres équipes en **observant attentivement** leurs zones et en se **mettant à leur place**. Dans la partie 2, il était beaucoup plus facile d'identifier les besoins des autres et donc d'arriver à trouver une solution. Dans les deux parties, il était possible de **ressentir de la frustration, de la colère ou du désarroi** lorsque certains joueurs **ne prenaient pas en compte** ou n'arrivaient pas à identifier les besoins des autres.

Pour résoudre la situation de conflit, il était essentiel de **coopérer, de communiquer** et de faire en sorte que **tout le monde connaisse les besoins de chaque équipe**. Dans la vie, lorsqu'il y a une situation de conflit, certains réagissent violemment ou rentrent dans la confrontation, d'autres en évitant le conflit. Pour résoudre un conflit, il est important, comme dans le jeu, de **prendre en compte les besoins et les ressentis de chacun**, pour trouver une solution convenant à tout le monde. En identifiant les besoins de chacun, en observant ou en communiquant, c'est tout de suite plus facile.

Pour résoudre une situation de conflit, il est important de **communiquer, de parler de ses besoins et de ses envies, mais aussi de ses émotions**. Il est également très important de **prendre en compte ceux de la personne avec qui je suis en conflit**, pour mieux la comprendre. L'empathie, c'est le fait de **se mettre à la place de l'autre pour comprendre ce qu'il ressent, et quels sont ses besoins. Faire preuve d'empathie est indispensable pour résoudre un conflit** pacifiquement.

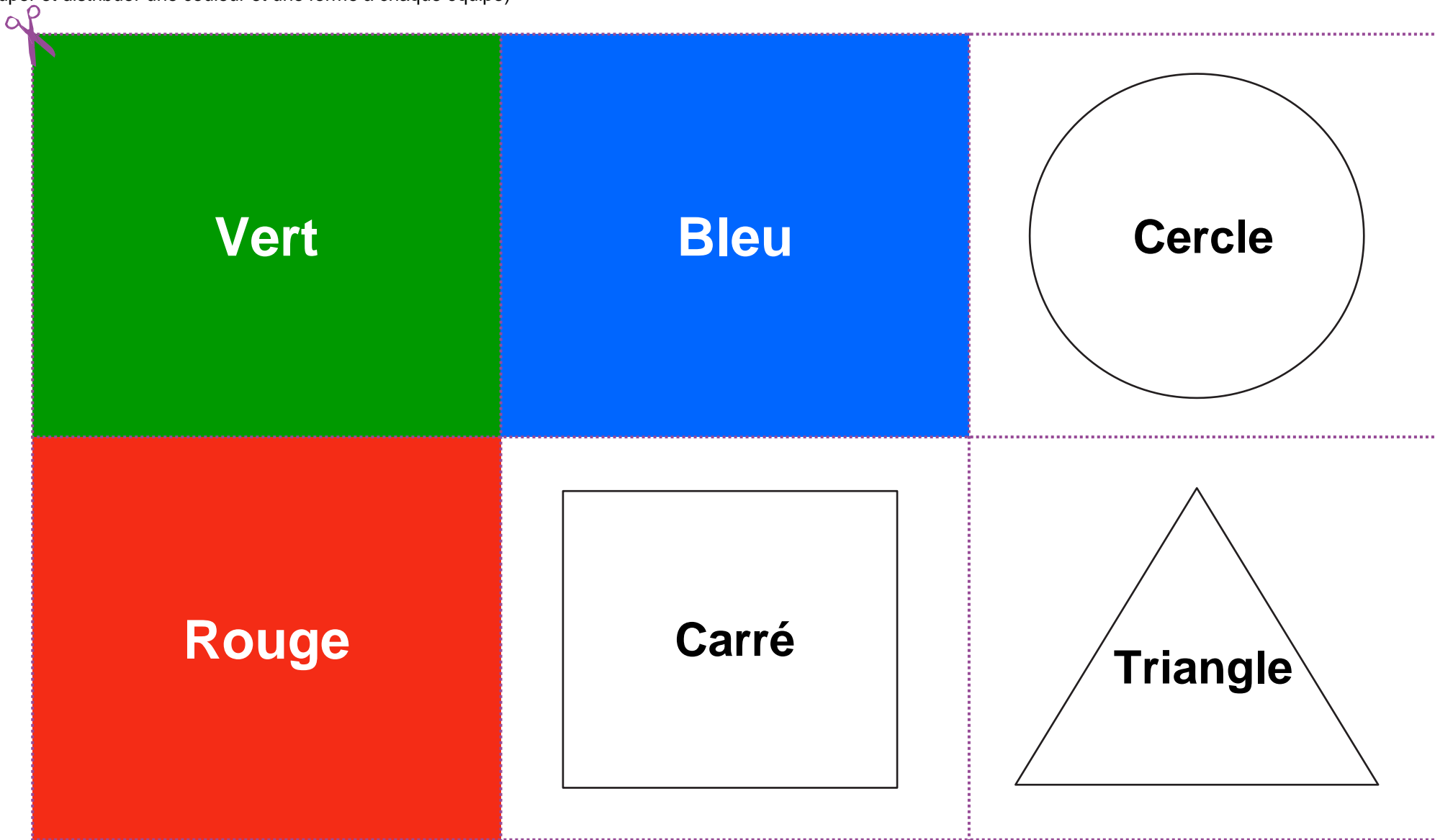
PISTES POUR MENER LE DÉBAT



- Proposer à chaque équipe de prendre la parole pour exprimer son ressenti.
- Organiser des groupes de réflexion avant une mise en commun.

ANNEXE 1
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

(Découper et distribuer une couleur et une forme à chaque équipe)



Vert

Bleu

Rouge

Cercle

Carré

Triangle

LE TRÉSOR PUBLIC

ANNEXE 2
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

(À placer dans la zone centrale du terrain)









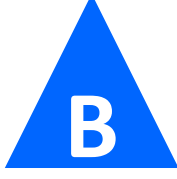
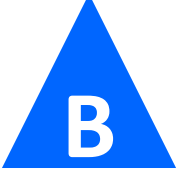










LE TRÉSOR PUBLIC

ANNEXE 2
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

(À placer dans la zone centrale du terrain)



NEGOCI'ACTION

Objectif

Identifier des attitudes non-violentes pour limiter ou résoudre un conflit.

Messages clés :

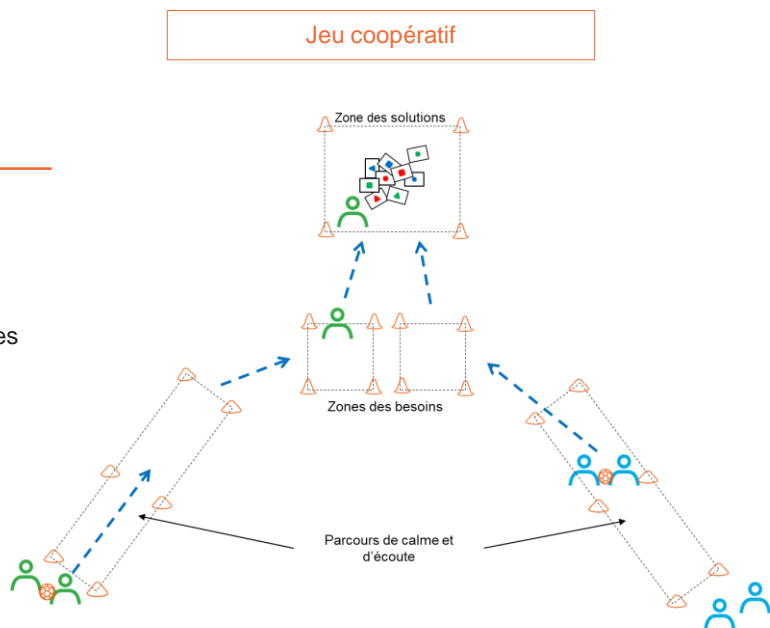
- La résolution pacifique d'un conflit nécessite du respect et l'implication de toutes les personnes concernées.
- Les quatre grandes étapes de la résolution d'un conflit sont :
 - se contrôler pour éviter les réactions impulsives,
 - se parler pour comprendre le désaccord,
 - chercher les différentes solutions possibles,
 - trouver une solution convenant à tous.

S'ORGANISER

- 2 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  2 jeux de chasubles
-  2 à 4 ballons
-  Annexes
-  10-15 plots
-  10 coupelles



But : Être l'équipe qui remporte le plus de points.

Consignes : Organiser l'espace de jeu comme présenté sur le schéma, à l'exception des zones des besoins, qui seront introduites plus tard, dans le jeu avec thème. S'assurer de laisser un espace suffisant pour les intégrer par la suite.

Répartir les enfants en deux équipes mixtes et équilibrées. Chacune d'entre elles se place au début d'un parcours. Donner une carte « forme » et une carte « couleur » (annexe 1) à chaque équipe. Chaque équipe doit récolter le plus d'étiquettes possible (annexe 2) dans la zone des solutions, en respectant la couleur ou la forme qui leur a été attribuée.

Ex. : l'équipe 1 se voit attribuer la forme « cercle » et la couleur « rouge », elle peut donc récupérer toutes les étiquettes rouges (cercles ou non) et toutes les étiquettes avec un cercle (rouges ou non).

La récupération des étiquettes se fait en binôme. Pour ce faire, chaque binôme doit passer le parcours en portant un ballon à deux sans l'aide des bras ou des mains (ex. : ballon placé entre les hanches des élèves). Si le ballon tombe avant la fin du parcours, le binôme sort par le côté puis se replace dans la file de son équipe. Sinon, chaque enfant récupère une étiquette et revient au début du parcours.

À la fin du jeu, chaque équipe compte le nombre d'étiquettes qu'elle a récupéré en vérifiant que toutes les étiquettes correspondent aux cartes « forme » ou « couleur » attribuées.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de quatre minutes ou lorsque toutes les étiquettes ont été récupérées. L'équipe qui a récolté le plus d'étiquettes correspondant à ses formes et couleurs attribuées est désignée gagnante. Faire plusieurs parties en changeant les combinaisons de formes et de couleurs à récupérer.

RÈGLES

- Il est interdit de transporter plus d'une étiquette à la fois par enfant.
- Il est autorisé de prendre une étiquette ne correspondant ni à la forme, ni à la couleur attribuée à son équipe. Il est possible d'intégrer un système de points : les étiquettes ne correspondant ni à la forme, ni à la couleur attribuées à l'équipe valent un point, contre cinq pour les étiquettes correspondantes.

VARIABLES

- Pour faire varier les motricités mises en jeu, changer la nature du parcours entre chaque partie (ex. : parcours individuel réalisé en conduite de balle au pied ou à la main ; pied fort ou faible) et rajouter progressivement des obstacles (ex. : enjamber un cône). Attention cependant à conserver un parcours de nature calme (qui nécessite de la concentration).
- Pour augmenter ou diminuer la difficulté, changer la taille du parcours et la distance entre le parcours et la zone de récupération des étiquettes.



À partir de cette étape, le jeu représente un « **conflit** » à résoudre en se partageant au mieux les étiquettes (annexe 2). La zone à traverser est renommée « **zone de calme et d'écoute** » et la zone de récupération d'étiquettes représente la « **zone des solutions** ». Entre les deux, des « **zones des besoins** » sont créées où seront posées les cartes « **besoins** » (annexe 1).

But : Collectivement, marquer le maximum de points.

Consignes : L'organisation générale du jeu reste identique, cependant les règles et l'objectif du jeu changent. Cette fois-ci, **les deux équipes coopèrent pour atteindre un objectif commun en additionnant leur score à la fin de la partie.**

Les étiquettes ont désormais des valeurs différentes pour les équipes. **Les étiquettes qui correspondent aux « besoins » d'une équipe rapportent cinq points à cette équipe. Les autres ne rapportent qu'un seul point.** Une étiquette peut donc valoir cinq points pour une équipe et un pour l'autre, tandis que certaines valent un ou cinq points pour les deux équipes.

Partie 1 : Dans cette partie, les points sont comptabilisés **mais les équipes ne connaissent pas les « besoins » de l'autre équipe.**

Partie 2 : Des « **zones des besoins** » sont ajoutées (voir schéma) à la sortie du « parcours de calme et d'écoute », où les binômes viennent y placer les cartes « besoins » (annexe 1) qu'on leur a attribué afin de les montrer à l'autre équipe. Chaque binôme ne peut transporter **qu'une carte « besoins » à la fois.** Deux passages sont donc nécessaires avant que les cartes « besoins » de tous soient visibles.

Chaque partie s'arrête lorsque toutes les étiquettes « besoins » ont été récupérées. Faire au moins deux manches de chaque en ne changeant pas les « besoins » des équipes afin qu'elles tentent de battre le record établi.

CONSEILS



- Rappeler aux joueurs que l'objectif est **collectif** et qu'il faut coopérer pour l'atteindre.
- Préciser aux joueurs qu'il n'est pas obligatoire de prendre une étiquette après chaque passage, et qu'il peut être préférable d'attendre que toutes les cartes besoins aient été déposées.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer si les enfants attendent de connaître les « besoins » de l'autre équipe avant d'aller dans la « zone des solutions ».
- Observer si les équipes prennent en compte les besoins de l'équipe adverse.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Quelle était la différence entre les parties ? Qu'avez-vous ressenti ?

Dans quelle partie était-il le plus facile d'atteindre le score le plus haut ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Quelles stratégies avez-vous mis en place pour gagner le plus de points et résoudre le conflit ?

Dans la vie, comment résolvez-vous un conflit ?

Connaissances et représentations

Quelles étapes est-il important de respecter pour résoudre un conflit ?

Comment dois-je me comporter avec une personne avec qui je suis en conflit ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Dans les deux parties, dans la « zone de calme et d'écoute », il était **nécessaire d'écouter** son camarade, de rester calme et concentré pour réussir. Dans la « zone des solutions », il était dur d'accepter que les équipes puissent avoir les mêmes besoins en étiquettes et cela pouvait être frustrant de devoir partager. Dans la deuxième partie, en attendant que l'autre équipe dépose ses « besoins » dans la « zone des besoins », il était **plus facile d'atteindre un plus haut score** car on connaissait les « besoins » de l'autre équipe et on pouvait communiquer. Chacun pouvait **respecter les besoins de l'autre** plus facilement.

Pour résoudre un conflit, dans la vie comme dans le jeu, il est important **de se calmer pour ne pas réagir « à chaud »** et dire des choses que l'on regretterait ou qui dépasseraient notre pensée. Dans le jeu, pour gagner, il fallait **observer les « besoins »** de chaque équipe et trouver des **solutions communes** afin de remporter un maximum de points collectivement. Refuser de prendre les besoins des autres en compte, c'était faire perdre des points au groupe. Dans la vie, c'est pareil. Même s'il est difficile d'accepter que tout le monde n'a pas les mêmes besoins, en prenant le temps **de les écouter et de les comprendre**, il est possible de **faire des compromis** et de résoudre un conflit plus facilement.

Il est possible de gérer un conflit pacifiquement en suivant **quatre étapes** essentielles. Tout d'abord, **pour éviter d'avoir une réaction impulsive**, il est important de **se calmer (1)**. Ensuite, il faut **se parler pour comprendre** d'où vient le conflit (2). Cela permet d'abord de **chercher (3), puis de trouver des solutions (4) qui conviennent à tous**. Pour résoudre plus facilement un conflit, il est donc important de **respecter la personne avec qui l'on est en conflit et de l'impliquer dans sa résolution**. En prenant en compte les besoins de tous, tout le monde en sort gagnant.

PISTE POUR MENER LE DÉBAT

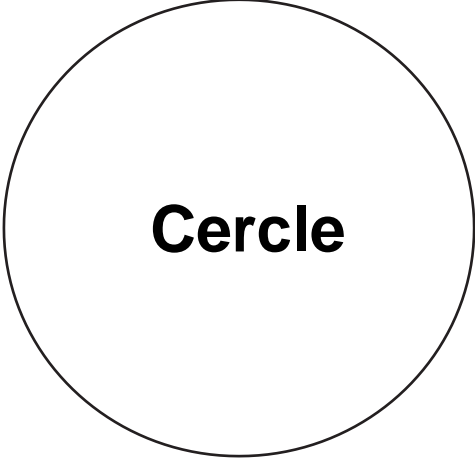
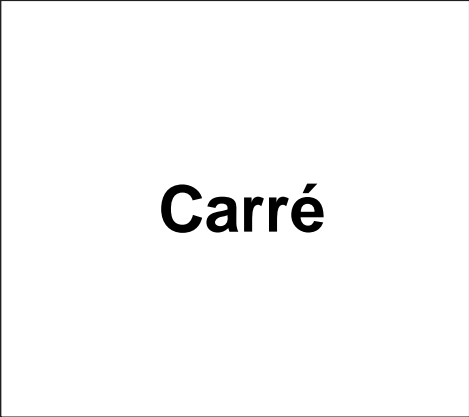
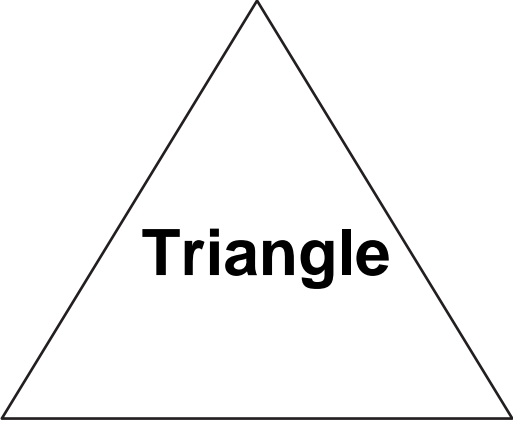


- Proposer aux équipes de prendre un temps pour réfléchir aux stratégies mises en place pour faire gagner le collectif puis faire un bilan ensemble.

ANNEXE 1
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

(À découper et distribuer une couleur et une forme à chaque équipe)









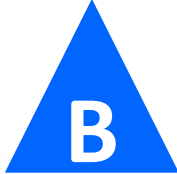











Vert	Bleu	 Cercle
Rouge	 Carré	 Triangle

ANNEXE 2
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

(À placer dans la zone centrale du terrain)









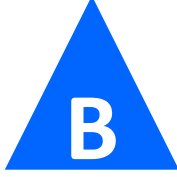
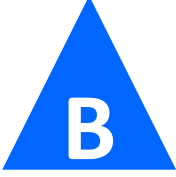










ANNEXE 2
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

(À placer dans la zone centrale du terrain)



RUE DE LA PAIX

Objectif

Découvrir les alternatives à la violence pour résoudre un conflit.





Messages clés :

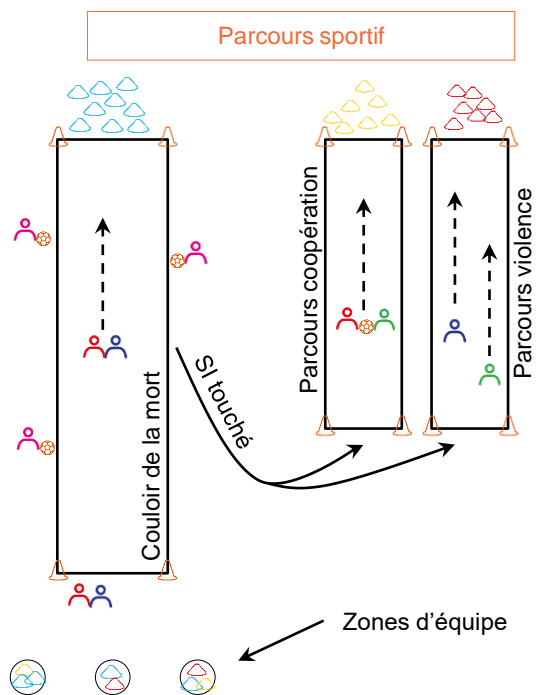
- La violence rend plus difficile la résolution pacifique d'un conflit.
- La coopération et les compromis permettent aux besoins des deux parties d'être respectés.
- L'intervention d'une tierce personne (adulte, médiateur, arbitre, etc.) peut aider à résoudre un conflit de façon équitable.

S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  12 plots
-  4x3 chasubles
-  4 ballons en mousse
-  3x15 coupelles



But : Par équipe, gagner un maximum de points.

Consignes :

Dans cette étape, ne pas utiliser le parcours violence qui sera introduit lors du « jeu avec thème ».

Constituer quatre équipes mixtes et équilibrées. Les trois équipes attaquantes se placent par binômes au départ du « couloir de la mort ». Les binômes peuvent être constitués de joueurs d'équipes différentes et peuvent changer entre chaque passage.

Les équipes doivent récupérer des coupelles qui leur rapporteront un point chacune. Pour cela, les binômes doivent traverser le « couloir de la mort » en se tenant par la main et sans se faire toucher par les ballons. S'ils y parviennent, ils peuvent récupérer une coupelle chacun et revenir par les côtés du terrain pour la placer dans la zone de leur équipe, puis ils peuvent retenter leur chance.

Si un binôme est touché, il doit sortir du « couloir de la mort » par les côtés, mais peut toutefois rapporter un point s'il parvient à réaliser un parcours de coopération. Le parcours de coopération consiste à transporter un ballon sur une distance de 10m, sans utiliser les mains. Les deux joueurs doivent être en contact avec le ballon en permanence. Les joueurs peuvent récupérer une coupelle chacun s'ils y parviennent (un seul essai par passage). En cas d'échec, ils recommencent au début du « couloir de la mort ».

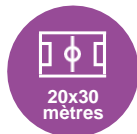
La partie s'arrête à la fin du temps imparti de trois minutes. L'équipe avec le plus de coupelles dans sa zone est déclarée vainqueur. Faire au moins deux parties, en changeant les défenseurs.

RÈGLES

- Il est interdit de perdre le contact avec son binôme (cela compte comme une touche).
- Il est interdit de gober le ballon (cela compte comme une touche).
- Il est interdit pour les défenseurs de viser la tête (cela ne compte pas comme une touche).
- Il est interdit pour les défenseurs de rentrer dans le couloir de la mort, même pour y chercher un ballon.
- Il est autorisé pour les défenseurs de toucher les attaquants avec un ou plusieurs rebonds, cela compte comme une touche.

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté des attaquants, ajouter des obstacles au parcours de coopération (slalom, banc à enjamber, passage sous une barre, etc.).
- Pour ajuster la difficulté, agrandir ou réduire la taille du « couloir de la mort ».
- Pour augmenter la difficulté des défenseurs, réduire la taille des ballons utilisés.



À partir de cette étape, les ballons représenteront les « **conflits** » qui touchent et atteignent les binômes.

But : Par équipe, gagner un maximum de points.

Consignes :

L'organisation générale du jeu reste identique à l'exception du **parcours violence qui est ajouté** (voir schéma). Les coupelles sont également **triées par couleur** comme indiqué sur le schéma : les **bleues** à la fin du « couloir de la mort », les **jaunes** à la fin du parcours coopération et les **rouges** à la fin du parcours violence.

Désormais, **lorsque les binômes sont touchés par un « conflit », ils doivent « résoudre le conflit » et se mettre d'accord sur la méthode employée et donc le parcours choisi (parcours coopération ou parcours violence)**. Le parcours coopération reste identique. Le **parcours violence** est un affrontement basé sur une **course jusqu'à la ligne d'arrivée**. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord au bout de 10 secondes, ils doivent se rendre automatiquement sur le **parcours violence**.

Si un binôme réussit le couloir de la mort, chacun des joueurs récupère **une coupelle bleue** pour son équipe. S'il termine le parcours coopération, chacun récupère **une coupelle jaune**. Quant au parcours violence, le vainqueur récupère **deux coupelles rouges**.

Les coupelles rapporteront chacune un nombre de points différent en fonction de leur couleur :

- **Les coupelles bleues rapportent trois points chacune.**
- **Les coupelles jaunes rapportent trois points chacune.**
- **Les coupelles rouges rapportent un point chacune.**

Les joueurs ne seront pas au courant de ce barème, qui sera à expliciter lors du débat.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de trois minutes. L'équipe avec le score le plus élevé est déclarée gagnante. Faire autant de partie que nécessaire pour que tous les enfants soient passés dans tous les rôles.

CONSEILS



- Donner des indices sur la valeur supposée des coupelles : « à votre avis, quelle est la meilleure façon de résoudre un conflit, la coopération ou la violence ? ».
- Encourager des joueurs d'équipes différentes à constituer des binômes.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Quel parcours est choisi le plus souvent ? Cela évolue-t-il au cours du jeu ?
- Les joueurs parviennent-ils à se mettre d'accord sur le parcours à choisir ?

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Quel parcours avez-vous choisi, et pourquoi ?

Qu'avez-vous ressenti sur chacun des parcours (violence et coopération) ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Quelle était la meilleure façon de résoudre un conflit dans le jeu ?

Pourquoi est-il toujours préférable de régler un conflit par la coopération que par la violence ?

Connaissances et représentations

Comment peut-on coopérer pour résoudre un conflit ?

Comment faire s'il est impossible de se mettre d'accord ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Il était possible de choisir le parcours violence, pour récupérer deux coupelles pour son équipe, ou de choisir la coopération pour ramener au moins une coupelle pour son équipe. **Sur le parcours coopération, on partageait les coupelles, donc chacun pouvait contribuer au score de son équipe. Il n'y avait pas un gagnant et un perdant.** À l'inverse, sur le parcours violence, il y avait un gagnant et un perdant. **Le parcours violence pouvait être très frustrant pour le perdant, alors que tout le monde était content à l'issue du parcours coopération.**

Annoncer le barème aux enfants. Toutes les coupelles ne valaient pas le même nombre de points. Les coupelles bleues et jaunes rapportaient plus de points que les rouges. Dans le jeu, **il était donc préférable de choisir la coopération pour résoudre les conflits**, plutôt que la violence. Dans la vie c'est pareil. Il est préférable de favoriser la coopération pour **trouver une solution au problème rencontré**. Ainsi, les deux personnes en conflit peuvent trouver **un terrain d'entente et une solution qui leur conviendra à tous les deux**, comme le fait de repartir avec une coupelle chacun dans le jeu, **plutôt qu'une solution qui avantage l'un au détriment de l'autre** (parcours violence).

Pour résoudre un conflit, il faut avant **tout écouter et comprendre les besoins et les émotions** de la personne avec qui je suis en conflit. Il faut également prendre le temps de **chercher et de trouver une solution qui convienne aux deux parties**. Si les deux parties n'arrivent pas à trouver un accord, il est aussi possible **de s'appuyer sur une troisième personne** qui pourra trouver une solution raisonnable plus facilement. Cette troisième **personne doit être la plus neutre possible**. Il peut s'agir d'un adulte, d'un médiateur, d'un ami commun, etc.

PISTES POUR MENER LE DÉBAT



- Demander aux enfants de deviner quelle coupelle rapportait le plus de point entre la jaune et la rouge.
- Faire circuler un ballon de la parole.

FICHE THÉMATIQUE

AXE : VIVRE-ENSEMBLE – CITOYENNETÉ

Objectif : Construire des relations inclusives et pacifiques avec les autres

Contexte

Ce kit « Lutte contre les violences » est composé de **quatre séances** de **Playdagogie**, méthode de pédagogie active et participative développée par l'ONG PLAY International. **Le kit et le contenu pédagogique** sont destinés à outiller **les éducateurs et éducatrices du secteur de la protection de l'enfance** intervenant auprès d'enfants **âgés de 8 à 12 ans**, dans la mise en place de la **Playdagogie**. Les objectifs du kit sont d'amener les enfants à :

- **Découvrir les différentes formes de violence ;**
- **Comprendre les différents effets et conséquences de la violence ;**
- **Découvrir et développer les attitudes et réactions permettant de limiter et de faire face à la violence.**

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.

Microviolences : les microviolences sont **des actes d'agression** qui ne sont **jamais d'une grande brutalité apparente** (ex. : *moqueries, bousculades, menaces implicites, etc.*). Pourtant, plus il y en a, plus les effets sont les mêmes que tous les autres actes de violences. Elles sont assez fréquentes **entre enfants**. Les microviolences sont généralement une première étape avant l'apparition de formes de violences plus brutales.

Effets de la violence : **les effets de la violence** sur les personnes qui en sont victimes peuvent être **des conséquences physiques** (ex. : *bleus, griffures, cicatrices, etc.*) **ou psychologiques** (ex. : *refus de s'exprimer, isolement, 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*).

Harcèlement : Il est question de harcèlement lorsque l'on retrouve les trois éléments essentiels suivants :

- La **violence** : qu'elle soit physique, verbale ou psychologique ;
- La **répétitivité** : la fréquence des agressions ;
- L'**isolement** de la victime : toujours contre le même enfant ou le même groupe d'enfants.

Exemples : *le racket, la répétition d'insultes ou encore le cyberharcèlement.*

Témoin : Personne **qui a vu ou entendu quelque chose**. Le témoin d'un acte de violence **peut être « passif » s'il reste à distance de l'acte** (sans intervenir), **ou « actif » s'il essaye de protéger la victime, en faisant cesser l'agression ou en allant en parler à une personne de confiance** (ex. : *animateur, parent, ami, policier, etc.*). Le cas de témoins, passifs ou actifs, qui nuisent à la victime (ex. : *en faisant comme si rien ne se passait, en encourageant les agresseurs*) **peut être assimilé à de la complicité**.



CHIFFRES CLÉS

Dans le monde, près de **130 millions d'élèves âgés de 13 à 15 ans** (un peu plus d'un sur trois) sont victimes de harcèlement ; près de **300 millions d'enfants de 2 à 4 ans** (trois sur quatre) sont régulièrement victimes de discipline violente de la part d'un parent ou d'une personne qui s'occupe d'eux
- Rapport « La violence : un visage familial » - UNICEF, novembre 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

5,6% des collégiens déclarent avoir subi des violences à l'école en France en 2017
Enquête nationale du Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse sur le climat scolaire, décembre 2017

Les coups et violences volontaires comptent pour **20 % des contentieux pour les auteurs mineurs**, contre **15 % pour les auteurs majeurs** - Références Statistiques Justice du Ministère de la Justice, 2017

Enjeux liés à la thématique

LA VIOLENCE : ÉLÉMENTS ESSENTIELS

Les actes de violence font partie d'une dynamique que l'on peut appeler **le cycle de la violence**¹. C'est une succession de situations, dans lesquelles **victime(s) et agresseur(s) interagissent avec des comportements que l'on peut identifier.**



Phase 1 TENSION

Souvent après un conflit ou un incident mineur 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 augmente 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.



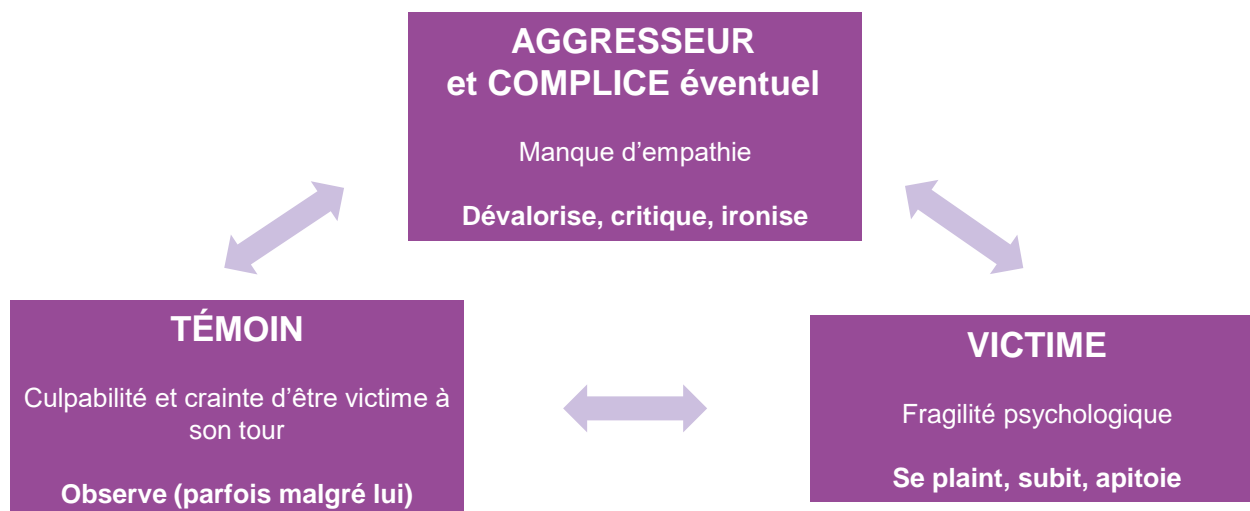
Phase 3 JUSTIFICATIONS

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

¹ D'après l'Institut national de santé du Québec, 2006

LES DIFFÉRENTS RÔLES DANS UNE SITUATION DE VIOLENCE

Dans une situation de violence, **une relation triangulaire se crée généralement entre la (ou les) victime(s), le(s) agresseur(s)** (et ses éventuels complices) et **le(s) témoin(s) éventuel(s)**. Tous ces acteurs ont une forme de vulnérabilité : l'un est avant tout fragile (victime), un autre n'a pas ou peu d'empathie (agresseur ou complice), un autre encore peut se sentir coupable (témoin). Une spirale négative se met alors en place et aura des conséquences néfastes pour les enfants. Notons d'ailleurs **qu'un même enfant peut endosser tour à tour les trois rôles (victime, agresseur, témoin), selon les situations de son quotidien.**



Une personne qui assiste de près ou de loin à une agression ne se comporte pas toujours comme un simple « spectateur ». **Une situation de violence a plus de chances de durer dans le temps si les personnes qui en sont témoins restent à distance, sans intervenir, ni physiquement ni oralement, afin d'essayer d'interrompre ces actes. On parle alors de comportements « passifs ».**

Bien que la plupart des témoins « passifs » soient pris au dépourvu, certains d'entre eux cautionnent indirectement les agressions **en choisissant de les ignorer pour éviter autant que possible d'être impliqués dans la situation.**

Afin de limiter les conséquences négatives d'une situation de violence, il est recommandé d'encourager les enfants à devenir des **témoins « actifs »**, qui tentent d'intervenir pour défendre et protéger la victime dans la mesure du possible (sans que cela soit dangereux pour eux-mêmes) ou de faire cesser les violences, notamment **en faisant appel à un adulte** ou à un ami/une amie de confiance.

LES MICROVIOLENCES... C'EST AUSSI DE LA VIOLENCE !

Les microviolences, ce sont des actes qui peuvent paraître insignifiants car ils ne sont **pas toujours d'une grande brutalité apparente**. Pourtant **leur accumulation produit les mêmes effets que tous les autres actes de violence**. Cette forme de violence peut prendre de nombreuses formes entre les enfants : **des bousculades, des petits coups, des « bagarres pour rigoler »**, mais aussi sous des formes sans contacts physiques comme : **des insultes, des menaces, des vols ou encore des moqueries.**

Les adultes ne pouvant pas surveiller toutes les prises de parole ou tous les faits et gestes des enfants, **le danger est que ces faits s'installent et que les enfants s'y habituent**. Or, si les microviolences perdurent, il est probable que la gravité s'intensifie jusqu'à ce que cela débouche sur des actes aux conséquences plus graves.

LE RÔLE DES ADULTES FACE À LA VIOLENCE

Pour lutter contre la banalisation d'un climat de violence au sein des groupes d'enfants, **les professionnels de l'éducation et de la jeunesse** peuvent notamment :

Prévenir :

- Valoriser **l'entraide et la solidarité** entre les enfants dans les discours et les actes ;
- Expliquer aux enfants l'importance d'essayer de comprendre le point de vue et les émotions de l'autre ;
- Encourager les témoins « **spectateurs** » à devenir **des témoins « actifs** ».

Réagir :

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

LA VIOLENCE CHEZ LES ENFANTS

Les études semblent démontrer que, chez les enfants, le fait d'être victime, agresseur ou témoin de violence **peut être à l'origine de difficultés scolaires, d'absentéisme, de décrochage**. Un environnement social et familial tendu ou violent peut aussi générer plus de violence et engendrer des troubles de l'équilibre psychologique et émotionnel chez les enfants.

Il est donc nécessaire 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 enfants. D'après les résultats de l'enquête nationale « Climat scolaire et victimation » menée par le Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse en 2017, il apparaît notamment que **les quatre formes de violence les plus fréquentes** sont : les **insultes** (subies par **51 %** des collégiens), le **vol** de fourniture (**48 %**), les surnoms désagréables (**46 %**) et les mises à l'écart (**39 %**).

Les questions liées **aux microviolences et au harcèlement notamment** préoccupent ainsi l'ensemble de la communauté éducative, tout comme les formes de violence émergentes liées aux nouvelles technologies. Ces dernières, appelées « cyberviolences », constituent une problématique nouvelle et complexe pour la communauté éducative. **D'après l'UNICEF, 12,5% des enfants entre 8 et 16 ans ont déjà été victimes de cyberharcèlement.**



CE QUE DIT LA LOI

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 violences 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**. Si l'auteur des violences est majeur (18 ans ou plus), les peines encourues augmentent, de 1 à 3 ans de prison et de 15 000 à 45 000 euros d'amende.

En France, un mineur délinquant auteur d'actes de violences, **n'est pas automatiquement condamné à l'incarcération**. Un système judiciaire dédié existe au sein duquel des professionnels de la **Protection Judiciaire de la Jeunesse (PJJ)** s'occupent de mettre en œuvre les décisions prises par les juges des enfants.

Ces professionnels accompagnent, éduquent et favorisent l'insertion des mineurs en difficultés, et permettent notamment leur prise en charge au sein **de dispositifs éducatifs comme les Centres Éducatifs Fermés (CEF)**. **En 2018, les mesures relatives à 150 000 jeunes ont été suivies par la PJJ.**

Aborder la thématique avec les enfants

La thématique de la lutte contre les violences peut être sensible à plusieurs égards. Elle touche directement le quotidien des enfants et peut parfois faire émerger des situations vécues difficilement. Pour les encadrants, il s'agit donc de transmettre plusieurs éléments avant et pendant les séances mises en place.

GARANTIR LA SÉCURITÉ AFFECTIVE DE CHAQUE ENFANT :

- Utiliser les trois étapes et notamment le **débat** pour travailler **sur le respect et l'écoute 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**, comme l'importance du dialogue, la volonté de contrôler sa colère ou encore le rappel des dangers de la vengeance.
Ex. : si vous êtes victime de violence, il vaut mieux se protéger et en parler à une personne de confiance plutôt que répondre par la violence.
- 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 :

- Les enfants vivent ou sont témoins de **situations de violences**, qui peuvent servir de point de départ des discussions ou d'exemples concrets.
Ex. : « Vous a-t-on déjà donné un surnom moqueur qui ne vous a pas fait plaisir ? », « avez-vous déjà été menacé par un autre enfant ? ».
- Être attentif aux **expériences** que peuvent partager les enfants pour repérer certaines difficultés ou vulnérabilités.
- Accueillir et être à l'écoute des émotions des enfants **sans porter ou exprimer de jugement**.
Ex. : « Que ressentez-vous lorsque vous êtes victimes de violences ? », « il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses ! ».

BIEN DÉFINIR LES TERMES UTILISÉS :

- **Utiliser les mots des enfants pour reformuler** les définitions importantes (*ex. : les différentes formes de violence : physique, verbale ou psychologique, les microviolences, ou encore les effets de la violence sur les victimes*).
- Demander aux enfants de proposer des exemples concrets pour s'assurer de **leur bonne compréhension des termes** abordés.

RAPPELER QUE LA LOI PROTÈGE CONTRE TOUTE FORME DE VIOLENCE :

- Rappeler aux enfants qu'en France, **des lois sont prévues afin de les protéger** d'éventuelles violences infligées par des adultes ou d'autres enfants.
- Expliquer aux enfants qu'il existe des **numéros de téléphone** qu'ils peuvent appeler s'ils sont victimes de violence (*voir en dernière page de cette fiche*).
- Citer des exemples de sanctions et de punitions afin de travailler sur la **prévention de la violence**. (*ex. : parler de l'existence d'un tribunal et de prisons pour mineurs*).

Tableau de présentation des séances

Nom de la séance	Objectif	Messages clés	Activité support de séance
Le chat de la violence	Définir la violence et en identifier les différentes formes.	<ul style="list-style-type: none">• Lorsque j'utilise la force pour dominer, contraindre ou faire souffrir une autre personne, c'est de la violence.• La violence existe sous trois formes : physique, verbale ou psychologique. Elle peut prendre plusieurs de ces formes simultanément.	Jeu traditionnel Chat
Jeu de rôles	Comprendre qu'il y a plusieurs rôles dans une situation de violence.	<ul style="list-style-type: none">• Dans une situation de violence, je peux être : victime, agresseur, complice ou témoin.• Quand je suis témoin d'une situation de violence, il est encouragé de ne pas rester spectateur, par exemple en prévenant un adulte.	Jeu collectif par équipes Course et évitement
Non aux microviolences	Identifier les microviolences du quotidien pour les éviter, les réduire et ne pas les entretenir.	<ul style="list-style-type: none">• Il n'y a pas de petites violences.• Se moquer, menacer quelqu'un, bousculer même légèrement : ce sont des microviolences.• Les microviolences peuvent avoir un impact aussi important que des violences plus visibles.	Jeu collectif Course et évitement
Les effets de la violence	Identifier les effets des violences pour les personnes qui en sont victimes.	<ul style="list-style-type: none">• Victime de violence, je peux subir de lourdes conséquences physiques et/ou psychologiques.• Les signes de souffrance ne sont pas toujours visibles.• Une personne victime de violences a besoin d'être écoutée et soutenue.	Jeu collectif par équipes Course et évitement

Ressources pour aller plus loin

POUR LES ADULTES

« **La violence : un visage familial** » - Rapport de l'UNICEF, *novembre 2017*

[Lien vers le document](#)

« **Quel genre de vie ?** » - Consultation nationale des 6-18 ans lancée par l'UNICEF France *en 2018*

[Lien vers le document](#)

« **Enfance et violence : la part des institutions publiques** » - Rapport du Défenseur des Droits, *2019*

[Lien vers le document](#)

« **La prévention de la violence entre les mineurs adolescents au sein des établissements d'accueil** »

Recommandations de bonnes pratiques professionnelles, par l'Agence nationale de l'évaluation et de la qualité des établissements et services sociaux et médico-sociaux, *mars 2018*

[Lien vers le document](#)

« **La violence chez les jeunes** » - Page sur le site internet de l'Organisation Mondiale de la Santé

[Lien vers le site internet](#)



AVEC LES ENFANTS

Vidéos

Prix « **Non au harcèlement** » 2016, Cycle 3 scolaire

[Lien vers la vidéo](#)

Prix « **Non au harcèlement** » 2017, 6ème-5ème

[Lien vers la vidéo](#)

Site internet

« **Agir contre le harcèlement à l'école** » - Ministère de l'Education nationale, de la jeunesse et des sports

[Lien vers le document](#)

Numéros d'urgence

Enfance en danger : **n°119**

Non au harcèlement : **n°3020**

Jeunes Violence Ecoute :
n° vert 0 800 202 223

LE CHAT DE LA VIOLENCE

Objectif

Définir la violence et en identifier les différentes formes.



Messages clés :

- Lorsque j'utilise la force pour dominer, contraindre ou faire souffrir une autre personne, c'est de la violence.
- La violence existe sous trois formes : physique, verbale ou psychologique. Elle peut prendre plusieurs de ces formes simultanément.

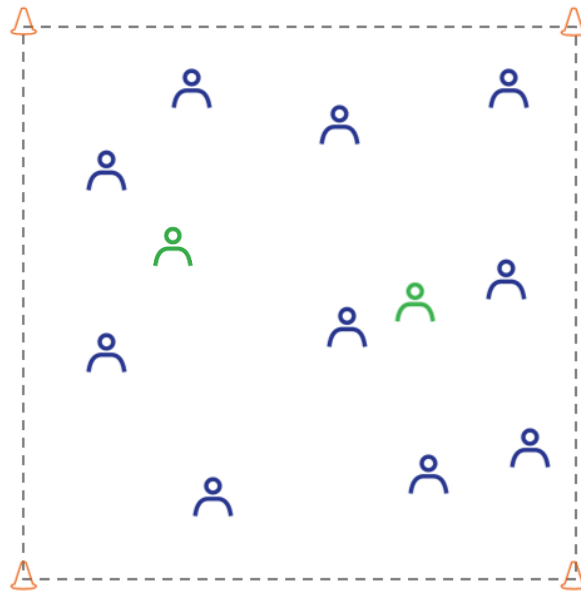
S'ORGANISER

- Jeu à effectif complet
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  4 à 8 plots
-  10 chasubles

Jeu traditionnel



But : Pour les chats, toucher toutes les souris. Pour les souris, être la dernière à se faire toucher.

Consignes :

Nommer deux ou trois joueurs les « chats ». Tous les autres joueurs portent chacun une chasuble, ce sont les « souris ».

Organiser un jeu de « chat » classique dans lequel les « chats » doivent toucher les « souris ».

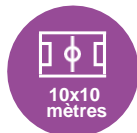
La partie s'arrête lorsque toutes les « souris » ont été attrapées ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Faire plusieurs parties en changeant les « chats » de départ.

RÈGLES

- Il est interdit de sortir des limites du terrain sous peine de devenir « chat ».
- Une « souris » touchée enlève sa chasuble et devient « chat ».
- Un « chat » doit toucher avec les deux mains en même temps exclusivement.

VARIABLES

- Pour diminuer la difficulté, le « chat » peut toucher à une main seulement.
- Pour augmenter la difficulté et les courses, agrandir la taille du terrain de jeu.
- Pour augmenter la difficulté et l'incertitude des « chats », ajouter des obstacles (tapis, etc.).



À partir de cette étape, les joueurs sont renommés : les chats deviennent « **les agresseurs** » et les souris deviennent les « **victimes potentielles** ». Toucher une « **victime potentielle** » représente désormais un « **acte de violence** ».

But : Pour les « agresseurs », l'objectif est « d'agresser » les « victimes potentielles » ; pour les « victimes potentielles », l'objectif est de ne pas se faire « agresser ».

Consignes :

Le principe de jeu reste identique. À chaque début de partie, désigner deux ou trois « agresseurs » qui ne portent pas de chasuble.

Partie 1 : Quand une « victime potentielle » est « **agressée** », **elle met sa chasuble à la ceinture et poursuit exclusivement en marchant, car « blessée »**. Si elle est « **agressée** » une **seconde fois (touche à deux mains ou chasuble arrachée), elle est éliminée** et attend la fin de la partie au bord du terrain.

La partie s'arrête quand toutes les « victimes potentielles » ont été éliminées ou après quatre minutes.

Partie 2 : Quand une « victime potentielle » est « **agressée** », **elle sort des limites du terrain (possibilité de créer une « zone d'isolement ») et doit réaliser cinq tours sur elle-même le plus rapidement possible** avant de pouvoir revenir en jeu. À chaque nouvelle « agression », **ajouter un tour sur soi-même**.

La partie s'arrête au bout de quatre minutes.

Partie 3 : Quand les « victimes potentielles » sont « **agressées** », **elles restent « paralysées »**, immobiles, debout, les bras tendus sur les côtés et les mains ouvertes. Si une autre « victime potentielle » **vient leur toucher la main, elles sont libérées** et peuvent reprendre le jeu.

La partie s'arrête quand toutes les « victimes potentielles » sont « paralysées » ou après une durée de quatre minutes.



CONSEILS

- Veiller à changer les joueurs dans le rôle des « agresseurs » après chaque partie.
- Pour rester dans l'imaginaire, il est conseillé d'utiliser une formule comme « *Maintenant, certains vont jouer le rôle de...* ».



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Certaines « victimes potentielles » sont plus souvent « agressées » que d'autres.
- Certains joueurs peuvent se plaindre de l'élimination/exclusion.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Quelle partie du jeu avec thème avez-vous préféré ?

Est-ce qu'il y avait des situations plus difficiles que d'autres ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Avez-vous reconnu des situations de violence que vous avez déjà vécues ou dont vous avez déjà été témoins ?

Dans la vie, avez-vous déjà fait preuve d'entraide dans une situation de violence ?

Connaissances et représentations

Pour vous, qu'est-ce que la violence ?

Quelles sont les différentes formes de violence ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Certaines parties du jeu pouvaient être très frustrantes : notamment lorsque l'on jouait le rôle de « victimes potentielles », et que l'on était « agressé ». Lorsque l'on **est diminué physiquement (ex. : partie 1) ou affecté psychologiquement (ex. : partie 2)** par une « agression », on peut se sentir **fragile, vulnérable et honteux**. Il **devient alors plus difficile d'éviter les actes de violence et de se protéger**. C'est parfois le cas lorsque plusieurs personnes s'en prennent à une seule, ou que quelqu'un s'en prend à une personne plus vulnérable.

Dans les parties 1 et 2, les actes de violence **avaient des conséquences qui pénalisaient les joueurs** pour continuer la partie. Dans la partie 3, venir en aide aux victimes de violences permettait de **les faire participer de nouveau au jeu. Dans la vie, c'est la même chose, mais ce n'est pas toujours évident** d'apporter son soutien et son aide à quelqu'un qui souffre ou qui est en danger. C'est pourtant très important de **ne pas accepter les violences et d'aider les personnes qui en sont victimes**.

La violence **c'est l'utilisation de la force pour faire souffrir, pour faire du mal à quelqu'un**.

Il y a différentes formes de violences : elle **peut être physique (ex. : donner un coup de poing ou d'épaule, tirer les cheveux), verbale (ex. : insulter, crier sur quelqu'un) ou encore psychologique (ex. : menacer, faire peur, humilier)**. **Toutes les formes de violence peuvent avoir des conséquences graves** : blessures, isolement, peur, etc. pouvant aller jusqu'au suicide.



PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Assis en cercle avec un bâton de parole.
- Autoriser deux prises de paroles maximum par enfant.

JEU DE RÔLES

Objectif

Comprendre qu'il y a plusieurs rôles dans une situation de violence.

Messages clés :

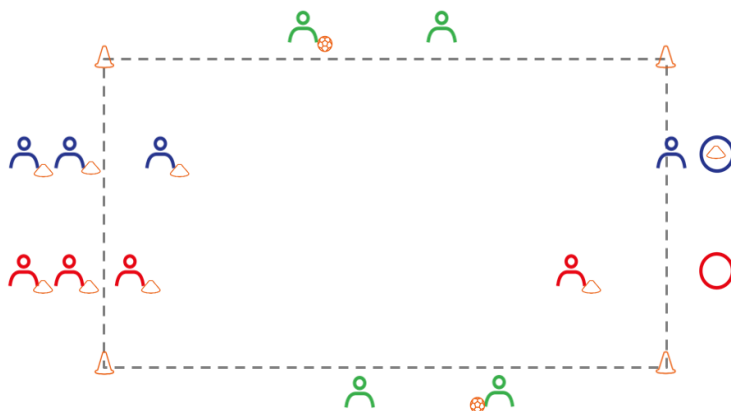
- Dans une situation de violence, je peux être : victime, agresseur, complice ou témoin.
- Quand je suis témoin d'une situation de violence, il est encouragé de ne pas rester spectateur, par exemple en prévenant un adulte.

S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- △ 4 plots
- 📁 3 jeux de chasubles
- 🏀 2 ballons en mousse
- 👤 20 coupelles
- 🕒 2 cerceaux



But : Déplacer le maximum de coupelles dans le temps imparti.

Consignes :

Constituer trois équipes mixtes et distribuer un jeu de chasubles à chaque équipe.

Une équipe d'attaquants, composée de tireurs et de passeurs (*en vert sur le schéma*), se place de part et d'autre du terrain et deux équipes de coureurs (*en rouge et bleu*) se placent en colonnes au niveau de la zone de départ.

Les départs des coureurs se font par deux (un joueur de chaque équipe) au signal de l'éducateur. Avant de s'élancer dans le couloir de jeu, chaque coureur se saisit d'une coupelle. Si un coureur réussit à traverser le terrain sans se faire toucher, il dépose sa coupelle dans le cerceau de son équipe.

Les attaquants disposent de deux ballons. Si un coureur est touché par le tir d'un attaquant, il sort du terrain et revient se placer en attente avec les membres de son équipe.

Des tireurs et des passeurs se placent de chaque côté du terrain (*ex. : deux passeurs et deux tireurs sur le schéma*). Pour distinguer les rôles au sein de l'équipe d'attaquants, les joueurs porteront leurs chasubles de deux manières distinctes (*ex. : autour du bras pour les passeurs*). Au bout de deux minutes, les passeurs et les tireurs inversent leurs rôles.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de coupelles disponibles OU à la fin du temps imparti de quatre minutes. L'équipe de coureurs qui a réussi à déplacer le plus de coupelles dans son cerceau remporte la partie. Faire plusieurs manches successives en échangeant les rôles des équipes.

RÈGLES

- Il est interdit pour les coureurs de sortir des limites du terrain (ou ils doivent revenir au départ).
- Il est interdit pour les attaquants de pénétrer dans le couloir de jeu, sauf pour les passeurs qui peut y récupérer les ballons entre deux départs.
- Il est interdit pour les attaquants de viser la tête (cela ne compte pas comme une touche).

VARIABLES

- Pour faire varier la difficulté des attaquants, diminuer ou augmenter le nombre de ballons.
- Pour augmenter la difficulté des attaquants, augmenter le nombre de coureurs simultanément dans l'espace de jeu.



À partir de cette étape, les attaquants tireurs deviennent des « **agresseurs** », les attaquants passeurs sont des « **complices** » et les coureurs deviennent soit des « **victimes potentielles** », soit des « **témoins** » qui les accompagnent. L'acte de toucher une « **victime potentielle** » avec un ballon correspond à un « **acte de violence** ».

But : Ramener le maximum de coupelles dans le temps imparti.

Consignes : L'organisation générale du jeu reste identique.

Les « victimes potentielles » doivent traverser le terrain en évitant les « actes de violence » afin de ramener un maximum de coupelles. Les « agresseurs » commettent des « actes de violence » en lançant le ballon et sont aidés par des « complices » qui leur passent le ballon.

Lorsqu'elle traverse le terrain, une « victime potentielle » est accompagnée par un « témoin » qui la suit, mais qui ne peut pas être touché par les « actes de violence ». Au passage suivant, les deux joueurs doivent échanger leurs rôles.

Partie 1 : Les « témoins » sont **passifs**. Ils suivent les « victimes potentielles » sur le terrain, **en courant simplement derrière elles et en indiquant à voix haute dès qu'elles sont touchées** par un « acte de violence ».

Partie 2 : Les « témoins » sont **actifs**. Ils suivent les « victimes potentielles » sur le terrain, mais ils sont, cette fois-ci, **autorisés à protéger** les « victimes potentielles » en arrêtant les « actes de violence » **avec leurs corps** (en contrant ou en bloquant le ballon).

Chaque partie s'arrête à la fin du temps imparti de quatre minutes ou lorsqu'une équipe n'a plus de coupelles à déplacer.

Comptabiliser le nombre de coupelles puis changer les rôles. L'équipe qui comptabilise le plus de coupelles dans son rôle de « victime potentielle » remporte la partie. Dans chaque partie, au bout de deux minutes, inverser les « agresseurs » et les « complices ».



CONSEILS

- Avant le début de la partie 1, demander aux enfants de définir un *acte de violence*.
- Avant le début de la partie 2, proposer un temps de réflexion aux « victimes potentielles » et aux « témoins » pour déterminer une stratégie à adopter.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer les réactions des enfants victimes « d'actes de violence ».
- Relever les différences de réactions des « victimes potentielles » par rapport à leurs témoins (passifs puis actifs) entre les deux parties.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Était-il difficile de traverser le terrain ? Pourquoi ?

Qu'avez-vous ressenti lorsque vous étiez victimes « d'actes de violence » ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Quels étaient les différents rôles dans le jeu ?

Que devaient faire les témoins dans les deux parties ? Qu'en avez-vous pensé ?

Bonnes Pratiques

Lorsque l'on est témoin d'un acte de violence, que peut-on faire ?

Pourquoi est-il important de ne pas rester spectateur lorsque l'on est témoin d'une situation de violence ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Il pouvait être difficile de traverser le terrain car des « agresseurs » et leurs « complices » vous empêchaient d'avancer. **Cela pouvait vous faire peur ou vous faire douter** car ils étaient nombreux et il fallait éviter beaucoup « d'actes de violence ». Lorsque vous étiez touchés, vous avez pu **ressentir de la frustration ou de la tristesse** de ne pas y arriver et de devoir recommencer.

Dans le jeu, des « agresseurs » commettaient des « actes de violence » en lançant le ballon sur des « victimes potentielles ». Ils étaient aidés par des « complices » (qui leur passaient le ballon). Des « témoins » étaient également présents et assistaient à ces actes. Dans la vraie vie, c'est la même chose : **dans une situation de violence, il y a souvent un agresseur, son complice, une victime et un témoin**. Dans la première partie, les témoins étaient **passifs**. Ils assistaient aux actes de violence mais **ne réagissaient pas**, n'intervenaient pas pour venir en aide aux victimes de ces actes. Dans la deuxième partie, les témoins étaient **actifs**, puisqu'ils tentaient de **protéger les victimes potentielles**.

Lorsque l'on assiste à un acte de violence (*ex. : coup, insulte, menace, etc.*), **il est possible et préférable de réagir** : notamment **en venant en aide à la victime** lorsqu'on estime que c'est possible, ou alors en donnant l'alerte en **sollicitant une autre personne**, qui peut être un adulte. Dans tous les cas, il est important de ne pas rester spectateur.



PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Pour introduire le débat, faire deux petits groupes d'enfants, et leur demander de réfléchir quelques minutes à ce qu'ils ont ressenti dans l'un des quatre rôles du jeu : « agresseurs », « complices », « victimes potentielles » et « témoins ». Faire une restitution devant tout le groupe.
- Utiliser ensuite le bâton de parole, avec les enfants assis en cercle.

NON AUX MICROVIOLENCES

Objectif

Identifier les microviolences du quotidien pour les éviter, les réduire et ne pas les entretenir.

Messages clés :

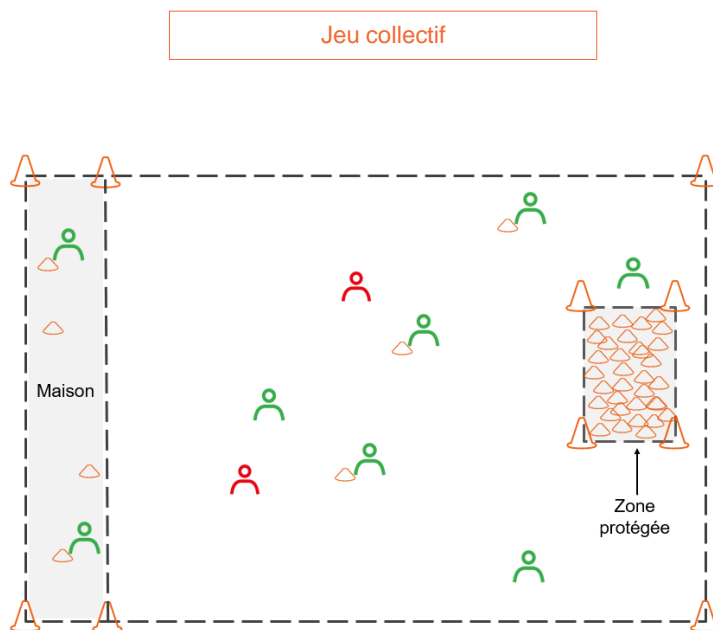
- Il n'y a pas de petites violences.
- Se moquer, menacer quelqu'un, bousculer même légèrement : ce sont des microviolences.
- Les microviolences peuvent avoir un impact aussi important que des violences plus visibles.

S'ORGANISER

- Jeu à effectif complet
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  8-12 plots
-  30 coupelles
-  3 à 5 chasubles
-  2 cerceaux



But : Pour les attaquants, ramener le maximum de coupelles dans le temps imparti. Pour les défenseurs, empêcher les attaquants d'atteindre leur objectif.

Consignes :

Avant de commencer la partie, tous les attaquants (*en vert sur le schéma*) sont dans leur « maison ». Au milieu du terrain, deux défenseurs portent une chasuble de couleur (*en rouge sur le schéma*).

Les 30 coupelles sont disposées dans une zone protégée, délimitée par des plots et interdite aux défenseurs.

Au signal de départ, tous les attaquants doivent sortir de leur « maison » et essayer d'aller récupérer des coupelles dans la zone protégée afin de les rapporter dans leur maison.

Les défenseurs peuvent freiner les attaquants en essayant de les toucher à deux mains. Dans ce cas, l'attaquant touché doit s'immobiliser et, s'il portait une coupelle, il doit la déposer au sol. Pour retrouver sa liberté, un partenaire doit lui taper dans une main. Il ne peut pas récupérer la coupelle qu'il a déposée au sol, mais un autre attaquant pourra éventuellement la ramasser plus tard.

La partie s'arrête lorsque les attaquants ont ramené toutes les coupelles OU à la fin du temps imparti de quatre minutes. Il est possible de faire deux ou trois parties en changeant les rôles.

RÈGLES

- Il est interdit de sortir des limites du terrain.
- Il est interdit pour un attaquant de tenir plus d'une coupelle à la fois dans ses mains.
- Il est interdit de rester dans la « maison » ou dans la zone protégée quand la partie a démarré.
- Il est interdit de ramasser sa propre coupelle si l'on a été immobilisé.

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté des attaquants, les défenseurs peuvent les toucher à une seule main.
- Pour diminuer la difficulté des attaquants, enlever un défenseur.



À partir de cette étape, le terrain est renommé « **l'aire de jeu** ». Les coupelles deviennent des « **points de jeu** » qu'il faut ramener à la maison. Les défenseurs deviennent des enfants « **provocateurs** » et « **bagarreurs** ».

But : Pour les attaquants, ramener le maximum de « points de jeu » à la maison. Pour les défenseurs « provocateurs » et « bagarreurs », les en empêcher.

Consignes :

Partie 1 : Les règles sont identiques au jeu sans thème.

Partie 2 : Effectuer deux manches successives en ajoutant les règles suivantes l'une après l'autre :

- Ajouter deux cerceaux sur l'aire de jeu. **Ce sont des « points d'écoute » dans lesquels les attaquants ne peuvent pas être touchés.** Ils peuvent y faire halte à deux conditions : **s'ils placent au moins un pied dedans ET s'il n'y a pas plus de deux joueurs à la fois.**
- Les attaquants ont la possibilité de **se déplacer par deux main dans la main.** Ils n'ont droit qu'à un seul « point de jeu » par binôme. **Si l'un d'entre eux est touché, ils doivent se séparer** mais peuvent continuer sans poser leur « point de jeu ».

Chaque partie s'arrête lorsque le temps de quatre minutes est écoulé ou quand tous les « points de jeu » sont ramenés. Il est possible de répéter chacune des parties en changeant les « provocateurs » et « bagarreurs ».



CONSEILS

- Équilibrer le rapport de force si nécessaire en jouant sur les variables proposées dans le « jeu sans thème ».
- Regrouper les enfants avant le passage de consignes de la partie 2.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Les « bagarreurs » et « provocateurs » se mettent-ils à plusieurs contre quelques joueurs ?
- Les attaquants utilisent-ils les solutions qu'ils ont pour éviter les « provocations » et les « bagarres » ?

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'avez-vous aimé ou moins aimé dans le jeu ?

Comment vous sentiez-vous lorsque vous étiez victime de « provocations » ou de « bousculades » ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Dans la vie de tous les jours, comment réagissez-vous aux provocations ?

Est-ce que dans le jeu, vous avez reconnu des situations similaires à ce qui a pu déjà vous arriver ?

Connaissances et représentations

À quel moment est-ce de l'amusement et à quel moment est-ce de la violence ?

Qu'est-ce qu'une microviolence ? Comment y faire face ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Les « provocateurs » et « bagarreurs » **limitaient ou empêchaient les autres** d'atteindre leur but. Lorsqu'ils ne sont pas nombreux, cela reste possible de réussir pour la plupart des attaquants, mais pour certains **qui en sont victimes cela pouvait être frustrant et énervant de ne pas réussir à ramener autant de « points de jeu ».**

Dans la vie, il est fréquent de passer du temps et de jouer avec d'autres enfants, que l'on connaît bien ou non. Mais il arrive que l'on soit embêté par certains qui nous empêchent de nous amuser. **Ce n'est pas toujours facile d'éviter les provocations, de ne pas répondre à une insulte, ou de subir des coups « gratuits ».** Certains font cela pour s'amuser, mais **c'est rarement drôle pour les personnes visées. Au contraire, elles peuvent en souffrir, être isolées, ou ne pas savoir comment réagir.** Or, c'est souvent lorsque ces situations sont entretenues que le degré de violence augmente.

Jouer, c'est quand tout le monde s'amuse ensemble, sans exception. Ce que certains appellent une blague ou un jeu **peut dégénérer ou faire du mal, même à une seule personne, et cela devient de la violence. Il n'y a pas de « petite » violence.** Les microviolences, ce sont des actes qui peuvent paraître insignifiants **mais qui restent de la violence : bousculades, menaces, moqueries, vols, etc.** Victime de microviolences, **il est essentiel d'en parler, à un adulte de confiance, à des amis, à sa famille, etc. pour éviter que la situation dégénère en violence** (tout court).



PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Effectuer un relais de la parole (chacun son tour, sans obligation).
- Prendre des notes et faire ressortir les mots-clés et les définitions des enfants pour conclure la séance.

LES EFFETS DE LA VIOLENCE

Objectif

Identifier les effets des violences pour les personnes qui en sont victimes.

Messages clés :

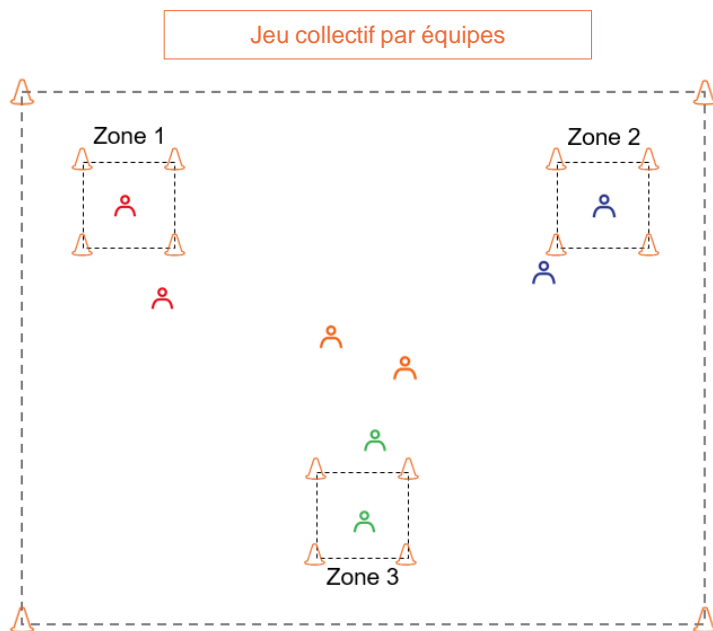
- **Victime de violence, je peux subir de lourdes conséquences physiques et/ou psychologiques.**
- **Les signes de souffrance ne sont pas toujours visibles.**
- **Une personne victime de violences a besoin d'être écoutée et soutenue.**

S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  12 plots
-  4 jeux de chasubles
-  10 lattes
-  Annexes



But : Pour les attaquants, être la dernière équipe en jeu. Pour les défenseurs, éliminer tous les attaquants le plus vite possible.

Consignes :

Il y a trois équipes d'attaquants (*en rouge, bleu et vert sur le schéma*) et une équipe de défenseurs (*en orange*). Les joueurs de chaque équipe ont une chasuble de même couleur. Chaque équipe d'attaquants a une zone attribuée sur le terrain (*voir schéma*).

Au départ tous les joueurs sont dans la zone centrale et en mouvement. Au signal, les défenseurs ont deux minutes pour éliminer les attaquants en attrapant leur chasuble, portée à la ceinture. Un attaquant qui s'est fait prendre sa chasuble la récupère, puis lève la main (pour être visible), avant d'aller rejoindre la zone attribuée à son équipe jusqu'à la fin de la partie.

La partie s'arrête lorsque tous les attaquants ont été éliminés (noter le temps réalisé) OU lorsque la limite de temps est atteinte (noter le nombre d'attaquants restant).

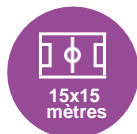
Effectuer quatre parties en tout si vous souhaitez que chaque équipe passe en défense dès cette étape.

RÈGLES

- Il est interdit de sortir des limites du terrain (sous peine d'être éliminé).
- Il est interdit de repousser un défenseur (seulement d'esquiver).
- Il est interdit de stationner à l'intérieur de sa zone d'équipe sauf lorsque l'on est éliminé.

VARIABLES

- Pour diminuer la difficulté des défenseurs, réduire les dimensions du terrain.
- Pour augmenter la difficulté, demander aux défenseurs de toucher les attaquants avec des ballons en mousse (en les lançant sur les attaquants).



À partir de cette étape, l'espace est renommé « l'aire de jeu ». Les défenseurs sont renommés les « **enfants violents** ». Attraper la chasuble d'un joueur devient un « **acte de violence** ».

But : Pour les joueurs des zones 1-2-3, être l'équipe à « **s'amuser** » le plus longtemps possible dans « l'aire de jeu ». Pour les « **enfants violents** », commettre le plus possible « d'actes de violence ».

Consignes :

Le déroulement général est le même. **Déposer une annexe (annexe 1) dans chaque zone d'équipe.** Avant chaque partie, chaque équipe prend connaissance des consignes qui lui sont propres :

- Zone 1 « **L'infirmier** » : tout joueur victime d'un « **acte de violence** » **vient y effectuer un parcours de soins** (exemples en *annexe 2*). Il peut ensuite revenir jouer, dans la limite de deux passages en soins (au-delà, il faut rester dans la zone).
- Zone 2 « **S'isoler** » : tout joueur victime d'un « acte de violence » **doit revenir dans sa zone et s'asseoir pendant 20 secondes** (qu'il compte à voix haute) avant de retourner en jeu.
- Zone 3 « **Demander de l'aide** » : tout joueur victime d'un « acte de violence » **doit revenir dans sa zone.** Il ne peut revenir en jeu **qu'après qu'un autre joueur (de son équipe ou d'une autre) lui soit venu en « aide » en lui tapant dans la main.**

Chaque partie se termine à la fin du temps imparti de quatre minutes. Si vous avez le temps, faire quatre parties pour que toutes les équipes passent dans chaque rôle.



CONSEILS

- Vérifier avant le début de chaque partie que les équipes comprennent bien les consignes qui leur sont attribuées sur les annexes.
- Limiter le jeu à deux zones différentes si besoin, pour limiter les messages, ou en cas d'effectif réduit.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Les joueurs de la zone 1 se plaignent-ils du temps long ou d'une injustice ?
- Les « **enfants violents** » ont-ils tendance à s'attaquer plus souvent aux mêmes « **joueurs** » ?

QUESTIONS

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Quels effets de la violence étaient présents dans le jeu ?

Quels types de réactions étaient proposées dans le jeu ?

Connaissances et représentations

Lorsque l'on est victime de violences, quels en sont les effets ?

Bonnes Pratiques

Dans la vie de tous les jours, est-ce que vous intervenez souvent pour aider ou soutenir des personnes victimes de violences ?

Est-ce que c'est facile ? Comment est-il possible d'intervenir ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Il y avait des **effets physiques** qui pouvaient handicaper la victime (ex. : *zone 1*), ou des **effets psychologiques** qui pouvaient isoler la victime (ex. : *zone 2*). En réaction aux effets de la violence, il était possible selon les zones **d'aller à l'infirmier** ou encore de **trouver de l'aide**. Dans la vie comme dans le jeu, **il est possible de subir ou d'être témoin d'actes de violence**. Pour y répondre, vous pouvez **demander de l'aide si vous êtes victimes ou avoir un rôle de soutien si vous êtes témoin**.

Les effets de la violence **peuvent être physiques** (ex. : *griffures, déchirures, bleus, blessure, etc.*) **mais aussi psychologiques** (ex. : *repli sur soi, perte de confiance en soi, mutisme, troubles du sommeil, fatigue, anxiété, stress, agressivité, etc.*). Parfois il y a donc des **signes visibles de souffrance et d'autres qui ne se voient pas**.

Il y a aussi des **effets temporaires**, qui durent un certain temps mais qui finissent par s'estomper (avec le temps, des soins), et des **effets définitifs, qui sont irréversibles** (par exemple, des cicatrices mais aussi la mort).

Ce n'est pas toujours facile d'intervenir mais **il ne faut jamais accepter les violences, que l'on en soit victime ou témoin**. On ne sait jamais comment les personnes peuvent réagir et à quel point elles peuvent en souffrir. En tant que victime, il faut **essayer de communiquer, de parler autour de soi de ce que l'on vit, de s'ouvrir** plutôt que de se renfermer sur soi-même. En tant que soutien, il faut **s'indigner, tenter de protéger les victimes si cela est possible, donner l'alerte auprès d'un adulte de confiance, et être à l'écoute**.



PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Deux enfants prennent note des échanges. Ils feront un compte-rendu au groupe en fin de séance.
- Faire des panneaux représentant les rôles/zones du jeu et effectuer une rotation par équipes pour identifier les points positifs et les difficultés de chaque zone.

ANNEXE 1 (JEU AVEC THÈME)

ZONE 1 : L'infirmierie

Lorsque vous êtes victime d'un « acte de violence », vous devez revenir dans votre zone et effectuer un « parcours de soins ».

Une fois le parcours réussi, vous pouvez retourner dans le jeu.

Attention : vous avez droit à deux passages maximum à l'infirmierie, après quoi vous serez obligés de rester dans votre zone jusqu'à la fin de la partie.

ANNEXE 1 (JEU AVEC THÈME)

ZONE 2 : S'isoler

Lorsque vous êtes victime d'un « acte de violence », vous devez **revenir dans votre zone**, vous **asseoir**, et **compter** à voix haute **pendant 20 secondes** avant de pouvoir retourner jouer.

ZONE 3 : Demander de l'aide

Lorsque vous êtes victime d'un « acte de violence », vous devez obligatoirement revenir dans votre zone et tendre le bras à l'extérieur.

Pour revenir en jeu, il faut **attendre qu'un autre joueur** de votre équipe ou d'une autre vienne vous **taper dans la main**.

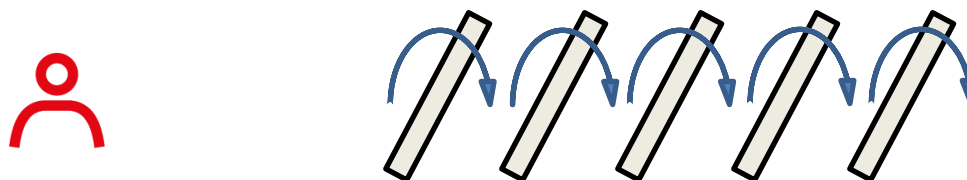
ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME)

Exemples de parcours de soins - *Zone 1 : L'infirmier*

PARCOURS N°1 :

Cinq lattes disposées au sol, distantes de 50cm environ.

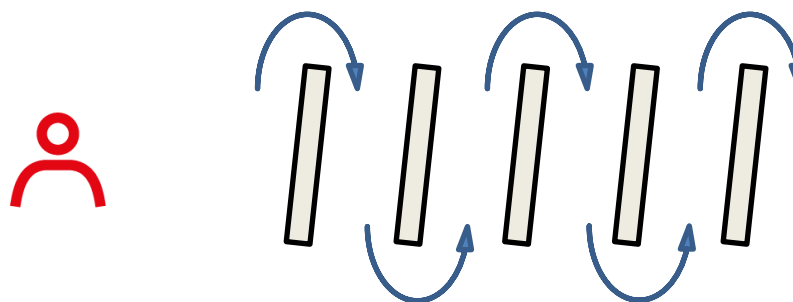
Objectif : atteindre la fin du parcours le plus vite possible en réalisant quatre appuis entre chaque latte, sans les toucher. Répéter deux fois.



PARCOURS N°2 :

Cinq lattes disposées au sol, distantes de 50cm environ.

Objectif : atteindre la fin du parcours le plus vite possible en réalisant un aller-retour en pas chassés entre les lattes, sans les toucher. Répéter deux fois.






Compétence psycho-sociale développée :

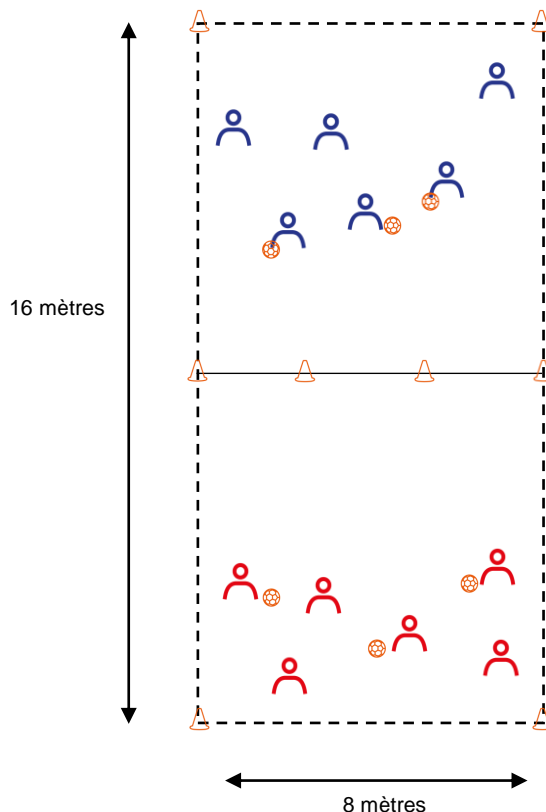
GESTION DES CONFLITS

Objectif éducatif de la séance :

Comprendre qu'il est important de faire face au conflit et de le résoudre plutôt que de le fuir.

MATÉRIEL

-  8-10 plots
-  2 jeux de chasubles
-  6 à 8 ballons en mousse



60 min



16x8m



8 -12 jeunes



12-16 ans



ÉCHAUFFEMENT

10'

But : Faire s'asseoir tous les membres de l'équipe adverse ou avoir plus de joueurs debout que l'équipe adverse à la fin du temps imparti.

Constituer deux équipes mixtes et équilibrées. Les joueurs se répartissent dans un espace de jeu délimité (ex. : *demi-terrain de dodgeball*). L'éducateur lance un ballon (mousse) pour débiter la partie. Les joueurs qui s'en saisissent peuvent tirer sur leurs adversaires. Lorsqu'un joueur est touché, il doit s'asseoir au sol et rester immobile. Pour se relever, il doit récupérer un ballon soit par une passe d'un coéquipier, soit en le ramassant directement. Si un joueur « gobe » le ballon lors d'un tir, le tireur doit s'asseoir au sol. Les passes entre coéquipiers sont autorisées. Il est interdit de se déplacer lorsque l'on est assis ou en possession du ballon.

La partie se termine lorsque tous les joueurs d'une équipe sont assis ou alors à la fin du temps imparti de quatre minutes.



But : Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse.

Consignes :

Partie 1 : Il s'agit d'une rencontre de *dodgeball*. L'éducateur constitue deux équipes mixtes et équilibrées de quatre à six joueurs. Elles s'affrontent sur un terrain séparé en deux, chaque équipe occupant une moitié du terrain. Au début de la partie, les joueurs se placent derrière leur ligne de fond respective et reçoivent deux à trois ballons. La partie commence au signal de l'éducateur. Lorsqu'un joueur est touché, il est éliminé et sort du terrain. Dans le cas, où le ballon rebondit au sol avant de toucher un joueur, il y a « terre » avant et la touche n'est pas valable. Si un joueur « gobe » un tir, un coéquipier de son choix, précédemment éliminé revient en jeu.

La partie s'arrête lorsque tous les joueurs d'une même équipe sont éliminés ou à la fin du temps imparti de trois minutes.

Partie 2 : Les équipes s'affrontent avec quatre joueurs sur le terrain et un joueur remplaçant (par équipe). Instaurer une rotation régulière et obligatoire (ex. : *toutes les 30 secondes*). Le remplaçant décide lors du changement quel est le joueur sortant. Ce dernier est obligé de céder sa place à l'annonce de son prénom. **À noter qu'un joueur éliminé dans cette partie devient également remplaçant.**

La partie s'arrête lorsque tous les joueurs d'une même équipe sont éliminés ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Faire plusieurs parties en laissant un temps de réflexion aux équipes pour trouver un système équitable de rotation qui limite les conflits (ex. : *le premier éliminé est le premier à revenir dans le jeu*).

Partie 3 : Les équipes s'affrontent avec tous les joueurs sur le terrain. **Lorsqu'un joueur est touché, il a le choix de s'auto-éliminer ou de désigner un de ses coéquipiers pour sortir à sa place.** Dans ce cas, à l'appel de son prénom, le joueur désigné est obligé de sortir. Comme pour la partie 2, il est possible de refaire cette partie en laissant un temps d'organisation pour la rendre plus équitable.

RÈGLES

- Il est interdit de pénétrer dans le camp adverse (cela compte comme une touche).
- Il est interdit de viser la tête (cela ne compte pas comme une touche).

VARIABLES

- Pour réduire la difficulté, créer une **zone neutre** au niveau de la ligne médiane. Dans cette zone, les joueurs ne peuvent pas tirer et sont immunisés contre les ballons adverses.
- Pour limiter les conflits dans un groupe sensible, imposer un système de rotation en fonction de la chronologie des éliminés (ex. : *le premier éliminé est le premier à revenir dans le jeu*).



BILAN

POUR INITIER LA RÉFLEXION (ÉMOTIONS ET RESENTIS)

- Certains d'entre vous se sont-ils énervés ? Êtes-vous rentrés en conflit avec l'un de vos coéquipiers/adversaires ?
- Comment avez-vous exprimé/manifesté vos émotions ?
- Comment avez-vous réagi dans les situations de conflit vécues ?

PISTES D'ÉCHANGES ET MESSAGES CLÉS

- Lorsqu'un conflit se déclenche, **il est naturel de ressentir des émotions de colère ou de frustration.**
- Pour résoudre un conflit, **il est nécessaire d'y faire face plutôt que le fuir.** Pour affronter un conflit, il est essentiel **d'exprimer les émotions que je ressens (colère, frustration, etc.) et d'échanger avec la ou les personnes concernées.**
- À l'inverse, rentrer dans une situation d'affrontement verbal ou physique, **ne permet pas de résoudre le différend, le conflit prend au contraire souvent de l'ampleur.**
- Un conflit non résolu a de grandes chances de ressurgir et de manière plus intense car les émotions ne sont pas exprimées. **Or ces émotions négatives vont perdurer dans le temps et peuvent s'accroître avant de ressurgir de manière plus intense.**






Compétence psycho-sociale développée :

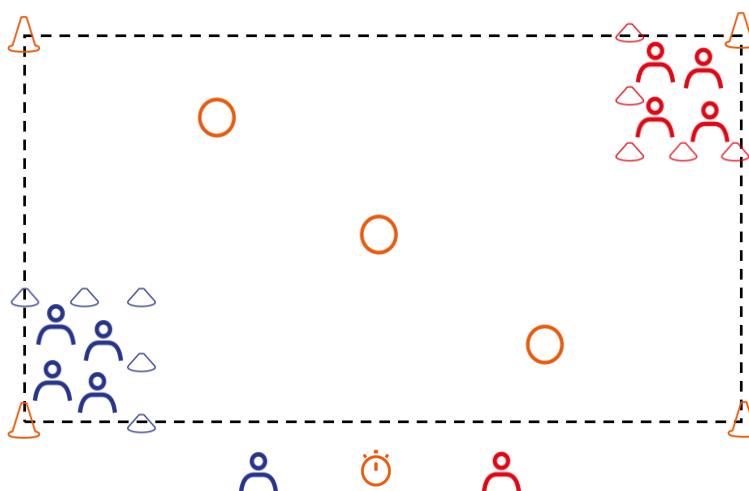
GESTION DES CONFLITS

Objectif éducatif de la séance :

Comprendre la notion d'empathie,
ainsi que son utilité pour mieux résoudre un conflit de manière pacifique.

MATÉRIEL

-  4 plots
-  2x5 coupelles de couleurs différentes
-  1 chronomètre
-  2 jeux de chasubles
-  3 cerceaux



60 min



25x15m



8-12 jeunes



12-16 ans



ÉCHAUFFEMENT

 10'

But : Ne pas se faire attraper un « épervier ».

Mettre en place une (ou plusieurs parties) du jeu traditionnel de « l'épervier ». Désigner un premier « épervier » dont l'objectif est d'attraper les proies en les touchant à deux mains. Au signal de l'éducateur, les proies rentrent sur le terrain et tentent de le traverser sans se faire toucher. À chaque fois qu'une proie est touchée, elle devient « épervier » pour la traversée suivante. La dernière proie à se faire attraper par les « éperviers » est désignée gagnante de la partie. Ce joueur devient donc le premier « épervier » de la partie suivante (s'il reste suffisamment de temps pour l'échauffement).



JEU SPORTIF

 35'

But : Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse ou être l'équipe avec le plus de joueurs encore en jeu à la fin du temps imparti.

Consignes : Diviser le groupe en deux équipes mixtes et équilibrées.

Placer des coupelles dans deux coins opposés afin de former les « **maisons** » des deux équipes. Avant chaque partie, veiller à ce que les équipes aient au moins trente secondes groupées dans leur maison afin d'élaborer une stratégie. Une fois la partie lancée, les joueurs n'ont plus le droit de rentrer dans les maisons.

Placer trois cerceaux au centre du terrain qui constituent **des zones neutres** dans lesquelles tous les joueurs, peu importe l'équipe, sont protégés.

Demander à un joueur de chaque équipe **de jouer le rôle d'observateur**, en lui indiquant le nom d'un coéquipier à observer pendant une partie. Les observateurs devront suivre avec attention les **réactions et les émotions ressenties** par leurs coéquipiers désignés (changer d'observateur entre chaque partie).

Tous les autres joueurs doivent porter **deux « flags »** (ou chasubles), de la couleur correspondant à leur équipe, accrochés à la ceinture, sur les côtés. Les joueurs vont devoir essayer **d'éliminer** leurs adversaires **en attrapant leurs deux flags**, sans se faire attraper les leurs. Lorsqu'un joueur attrape un flag d'un autre joueur, il le jette immédiatement par terre à l'endroit où il l'a attrapé. Un joueur se retrouvant sans aucun flag est éliminé, il sort s'asseoir sur le côté du terrain jusqu'à la fin de la partie.

Les parties se déroulent en auto-arbitrage mais l'éducateur tient un rôle important dans la tenue de la partie. Si deux participants n'arrivent manifestement pas à se mettre d'accord rapidement sur une situation de jeu (*ex. : sur la capture d'un flag*), l'éducateur peut décider, **en fonction de son appréciation de la situation** : soit de **trancher pour l'une des deux issues**, soit **d'exclure les deux joueurs de la partie**.

La partie s'arrête lorsque tous les membres d'une même équipe ont été éliminés ou à la fin du temps imparti de trois minutes. Dans les deux cas, l'équipe qui a le plus de joueurs encore en jeu remporte la partie. Faire au moins cinq parties successives de sorte que tous les joueurs passent dans le rôle d'observateur.

À la fin de chaque partie, les observateurs partagent à voix haute le nom du coéquipier qu'ils regardaient, **ainsi que deux émotions identifiées chez ce coéquipier** pendant la partie : une agréable et une désagréable.

RÈGLES :

- Il est interdit de sortir des limites du terrain (sous peine de perdre un flag).
- Il est interdit d'attraper simultanément les deux flags d'un autre joueur.
- Il est interdit d'attraper le flag d'un adversaire ayant au moins un pied dans un cerceau.
- Il est interdit de rentrer dans sa maison une fois que la partie a débuté.
- Il est interdit de rester plus de cinq secondes dans un cerceau.

VARIABLES :

- Pour augmenter la difficulté, chaque joueur ne possède qu'un seul flag.
 - Pour les groupes plus nombreux (plus de huit), il est possible de faire trois ou quatre équipes, en gardant les mêmes règles (lorsqu'il ne reste plus que des joueurs d'une seule équipe, cette dernière remporte la partie).
-



BILAN

15'

POUR INITIER LA RÉFLEXION (ÉMOTIONS ET RESENTIS)

- Est-ce que certains d'entre vous ont eu le sentiment d'être victimes d'une injustice dans le jeu ? Était-ce plutôt en début de partie, ou en fin de partie (après avoir vécu le rôle d'observateur) ?
- Était-il facile d'identifier les émotions ressenties par les coéquipiers que vous observiez ?
- Avez-vous mieux compris les réactions de certains de vos camarades après être passés dans le rôle d'observateur ?

PISTES D'ÉCHANGES ET MESSAGES CLÉS

- L'empathie, c'est **la capacité à identifier les émotions et les pensées de quelqu'un d'autre** en se mettant « à sa place ».
- Un conflit n'est pas obligatoirement un affrontement qui se termine avec un gagnant et un perdant, **c'est une situation à résoudre avec une solution qui convient aux différentes parties**.
- **Pour résoudre un conflit, il faut en identifier la cause**.
- Comprendre **qu'il ne faut pas chercher à avoir raison à tout prix** et qu'il peut y avoir plusieurs « gagnants » à l'issue d'un conflit.





Compétence psycho-sociale développée :

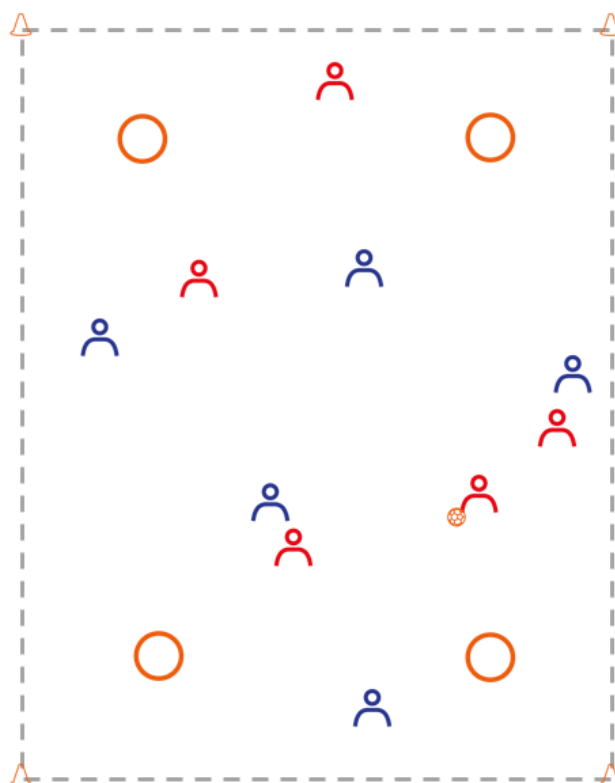
GESTION DES CONFLITS

Objectif éducatif de la séance :

Identifier les différents moyens de gérer un conflit et leurs conséquences, positives et négatives.

MATÉRIEL

-  4 plots
-  2 jeux de chasubles
-  1 ballon en mousse
-  4 cerceaux



60 min



20x10m



8-12 jeunes



12-16 ans



ÉCHAUFFEMENT

 10'

But : Gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Sur un terrain, faire deux équipes constituées de quatre à six joueurs.

Quand elle a le ballon, une équipe doit réaliser huit passes consécutives à la main pour marquer un point. Le décompte des passes repart à zéro dès que le ballon est intercepté, qu'il sort des limites du terrain, qu'il touche le sol ou qu'un point est marqué par une équipe. Lorsqu'un point est marqué, le ballon est rendu à l'autre équipe.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de trois minutes. Pour ajuster la difficulté, faire une « passe à 5 » ou une « passe à 10 ». Faire au moins deux parties.



JEU SPORTIF

 35'

But : Gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Consignes :

Constituer deux équipes mixtes et équilibrées. Les deux équipes se placent sur le terrain.

Placer quatre cerceaux comme indiqué sur le schéma. Pour marquer un point, il faut recevoir une passe avec ses deux pieds dans un cerceau. Tous les joueurs peuvent marquer, et les deux équipes peuvent marquer dans tous les cerceaux. Les joueurs progressent en passes sur le terrain, tandis que les joueurs de l'équipe adverse tentent de récupérer le ballon, sans contact. Lorsque le ballon tombe au sol, **la première équipe à s'en saisir le récupère**. Lorsque le ballon sort des limites du terrain ou après un point marqué, il est rendu à l'équipe adverse. La remise en jeu après un point marqué se fait au niveau de la ligne de touche.

Partie 1 (5 min) : Les deux équipes jouent en **auto-arbitrage**. L'éducateur est spectateur et n'intervient pas du tout pendant le jeu.

Partie 2 (10 min) : Les joueurs jouent toujours en auto-arbitrage. Dès qu'un conflit survient dans le jeu entre les deux équipes (ex. : *quand elles ne sont pas d'accord sur un fait de jeu*), **chacune des équipes envoie un joueur impliqué dans le conflit à l'extérieur du terrain pour discuter avec l'éducateur/médiateur**. Une période de médiation débute (ex. : « *Pourquoi n'êtes-vous pas d'accord ?* » « *Donnez tour à tour votre avis.* »). Pendant cette médiation, le jeu reprend sur le terrain, même s'il y a un joueur en moins dans chaque équipe. Si le litige porte sur la possession de balle, le ballon est rendu une fois sur deux à chacune des équipes, de **manière alternée** : une première fois à une équipe, une deuxième fois à l'autre, et ainsi de suite en commençant par l'équipe qui n'a pas eu la balle à l'engagement.

Partie 3 (15 min) : Dans cette partie, lorsqu'un conflit survient, chacune des deux équipes envoie un joueur impliqué dans le conflit à l'extérieur du terrain pour discuter avec l'éducateur. Cette fois-ci une période de négociation débute. Les deux joueurs **doivent exprimer leur point de vue et se mettre d'accord pour déterminer qui est en tort et qui doit récupérer le ballon**. L'éducateur encadre cette négociation et **le jeu ne reprend pas tant que la négociation n'est pas terminée**.

RÈGLE

- Il est interdit de se déplacer avec le ballon en main.

VARIABLES

- Pour diminuer la difficulté, autoriser les joueurs à faire trois pas maximum avec le ballon en main.
- Dans la partie 2, pour impliquer les joueurs dans la médiation, désigner l'un d'entre eux pour jouer le rôle de médiateur. Dans ce cas-là, organiser une rotation du médiateur toutes les trois minutes. Il est également possible de solliciter l'ensemble du groupe.



BILAN



POUR INITIER LA RÉFLEXION (ÉMOTIONS ET RESENTIS)

- Avez-vous eu des conflits avec d'autres joueurs pendant le jeu ? Pourquoi ?
- Comment était-il possible de résoudre les conflits pendant le jeu, dans chacune des parties ?
- Était-il facile de négocier avec la personne avec qui vous étiez en conflit ? Avez-vous finalement réussi à vous mettre d'accord ?

PISTES D'ÉCHANGES ET MESSAGES CLÉS

- Lorsqu'il est résolu rapidement, un conflit peut me permettre **d'apaiser les relations et de se sentir mieux en ayant plus confiance en soi**.
- Il existe de nombreux moyens de gérer un conflit, certains comme **la médiation, la négociation ou la conciliation permettent d'apaiser la situation**. Tandis que d'autres comme **la vengeance, le duel ou encore la domination l'aggravent**.
- **La médiation et la conciliation font appel à un tiers non concerné par le conflit** (le médiateur) afin de trouver une solution à ce conflit. Alors que **la négociation est une confrontation directe entre les deux parties pour qu'elles trouvent la solution par elles-mêmes**.




Compétence psycho-sociale développée :

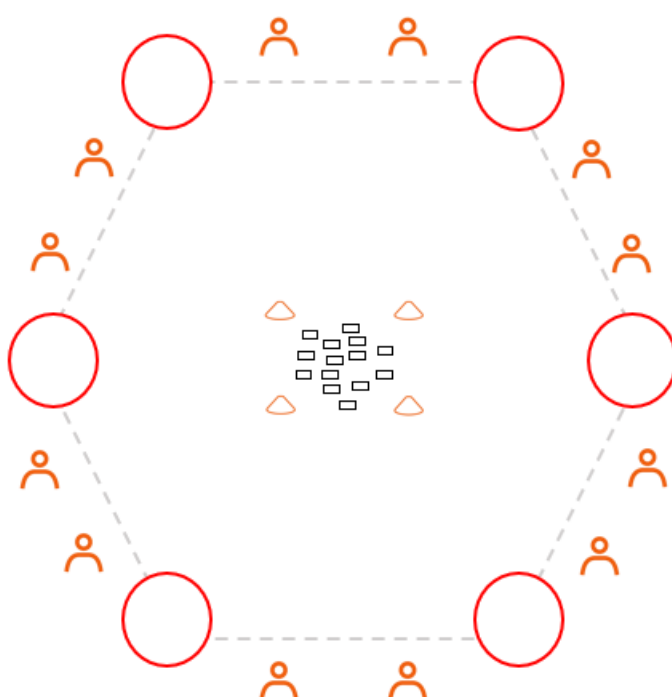
DÉPASSEMENT DE SOI

Objectif éducatif de la séance :

Comprendre ce qu'est le dépassement de soi, et qu'il est à la portée de tous.

MATÉRIEL

-  4 coupelles
-  6 cerceaux
-  Annexes



60 min



20x20 m



10-12 jeunes



16-21 ans



ÉCHAUFFEMENT

 10'

But : Toucher le maximum de fois et sur le maximum de participants la partie du corps annoncée par l'éducateur dans le temps imparti.

Les jeunes trottinent dans tous les sens dans l'espace de pratique. L'animateur annonce à voix haute une partie du corps. Les jeunes doivent alors aller toucher le plus de fois possible en trente secondes la partie du corps annoncée sur les autres joueurs.

Ex. : si l'animateur annonce « épaule ! », les jeunes doivent aller toucher le plus d'épaules possible en trente secondes. Au bout de trente secondes, les jeunes repartent en trottinant et attendent une nouvelle annonce de l'éducateur (ex. : « genou ! »).

Faire plusieurs parties en changeant les parties du corps à toucher : épaule, genou, main, coude, dos.



But : Collectivement, faire en sorte de distribuer toutes les cartes formes et couleurs, avec le même nombre de cartes dans chaque cerceau à la fin de la partie.

Consignes :

Répartir les joueurs autour du terrain de jeu (comme indiqué sur le schéma). Il s'agit d'un jeu coopératif et stratégique où les joueurs ont la possibilité de prendre des **cartes formes et couleurs** (annexe 1) dans les différents cerceaux et dans la zone centrale. Placer dans chaque cerceau une **carte combinaison** différente indiquant ce qu'ils ont le droit d'y déposer (combinaison de deux couleurs ou formes en annexe 2). *Ex. : droit de déposer uniquement des cartes Triangle + Cercle dans le cerceau correspondant.*

Dans le temps imparti de **trois minutes**, les joueurs doivent répartir exactement le même nombre de cartes **formes et couleurs** dans les six cerceaux, en allant les chercher dans la zone centrale ou dans les cerceaux des autres équipes, tout en respectant la combinaison de couleurs ou de formes indiquée pour chaque cerceau. L'objectif est donc collectif : **tout le monde perd ou tout le monde gagne**.

Partie 1 : chronométrée, sans concertation. Pendant cette partie, les joueurs ont le droit de communiquer. S'ils ne parviennent pas à réussir le défi du premier coup, proposer un temps de concertation avant le début de la partie. Passer à la deuxième partie uniquement lorsqu'ils ont réussi.

Partie 2 : les joueurs ont interdiction de communiquer une fois que la partie est lancée. Ils ont toutefois la possibilité d'élaborer une stratégie collective avant le début de la partie. Refaire la partie autant de fois que nécessaire pour réussir le défi dans le temps imparti. Si le défi est réussi, proposer au groupe de refaire une partie en tentant de battre le record établi.

La partie s'arrête lorsque le temps imparti de trois minutes est écoulé.

RÈGLES :

- Il est interdit de transporter plus d'une carte par personne à la fois.
- Il est autorisé de prendre n'importe quelle carte depuis n'importe quel cerceau.



POUR INITIER LA RÉFLEXION (ÉMOTIONS ET RESENTIS)

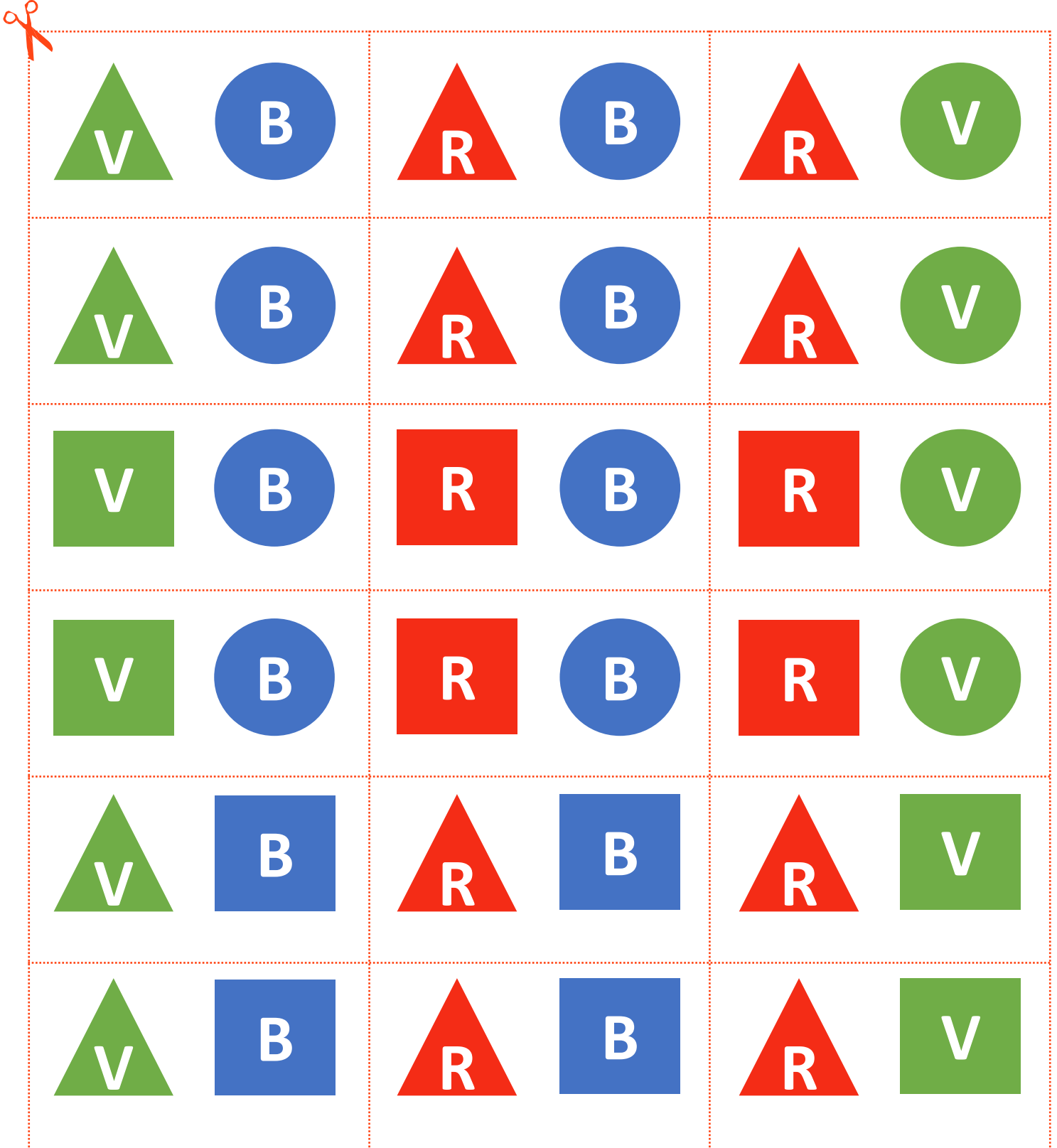
- Avez-vous eu des difficultés pour atteindre votre objectif dans le temps imparti ?
- Quelles émotions avez-vous ressenties lorsque vous parveniez/ne parveniez pas à réussir le défi ?
- Quelles sensations avez-vous eues lorsque vous réussissiez ? Était-ce différent d'une partie à l'autre et pourquoi ?

PISTES D'ÉCHANGES ET MESSAGES CLÉS

- Se dépasser, c'est **essayer de faire quelque chose qui peut nous sembler inatteignable, impossible, réservé à d'autres ou interdit**, et de **réessayer jusqu'à y arriver**.
- Il est possible et important de se dépasser dans tous les domaines de la vie **en se fixant des objectifs** : en sport, à l'école et dans ses études, etc. (*ex. : s'entraîner pour une compétition, travailler pour préparer un examen*).
- **Tout le monde peut progresser et se dépasser, à son échelle.**

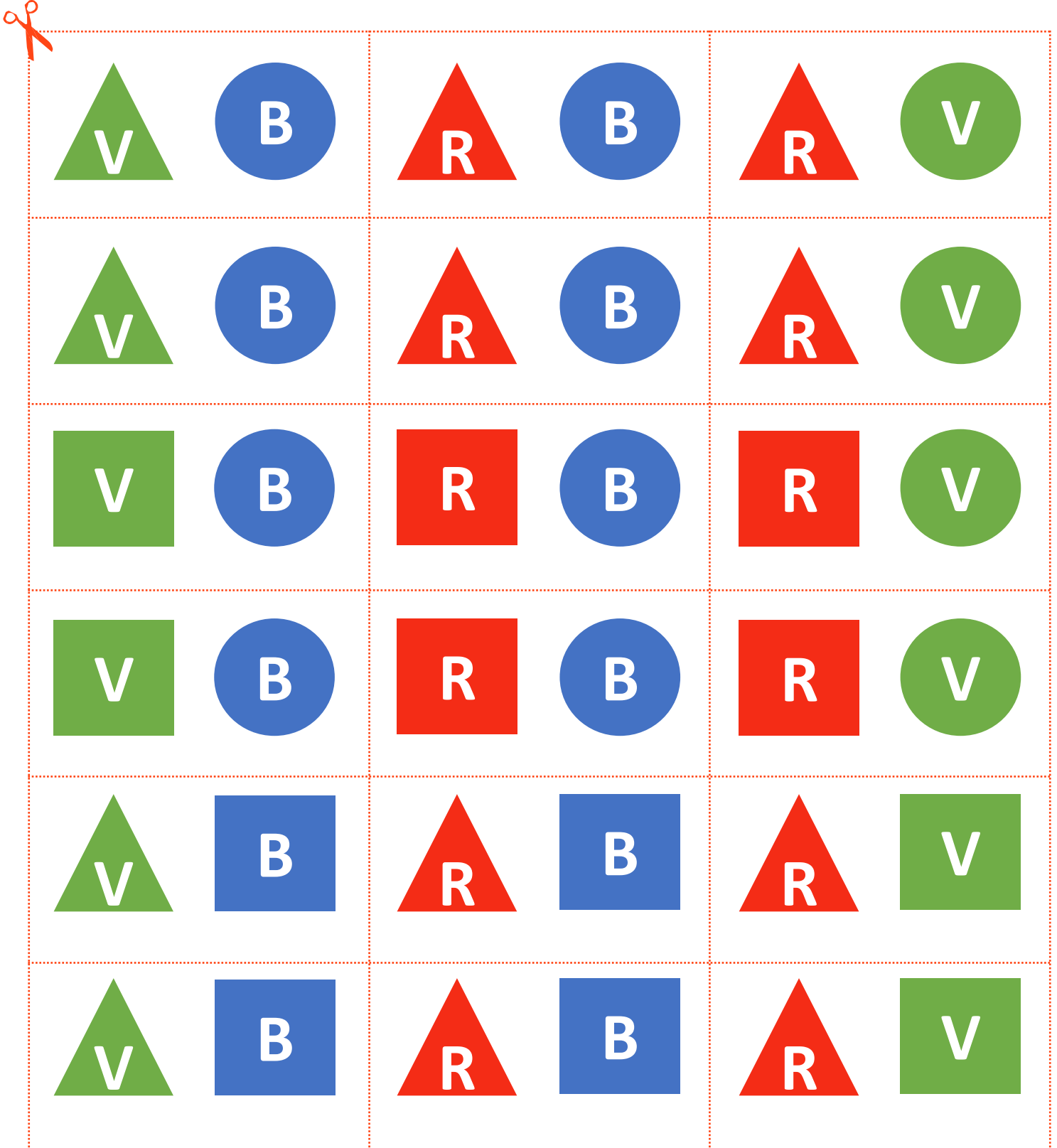
Cartes formes et couleurs

À placer dans la zone centrale du terrain.



Cartes formes et couleurs


À placer dans la zone centrale du terrain.

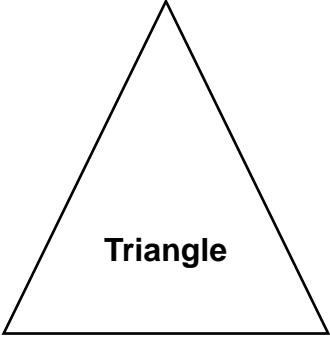
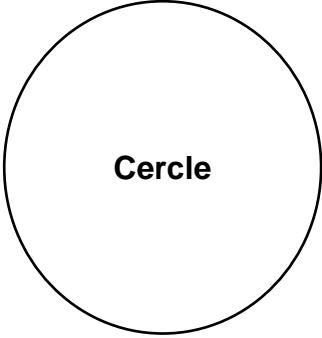
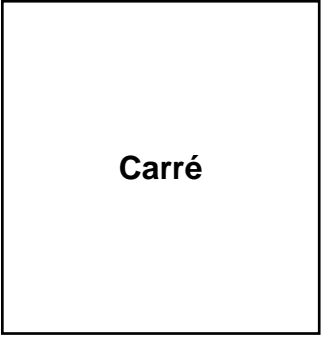
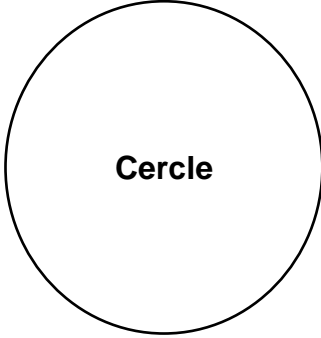
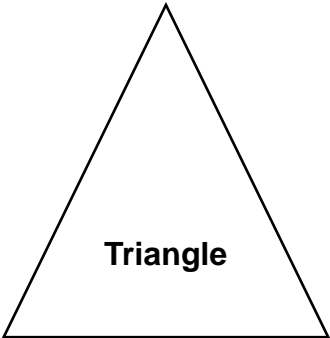
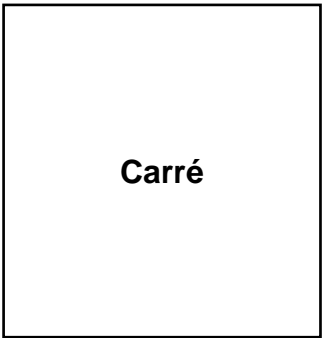


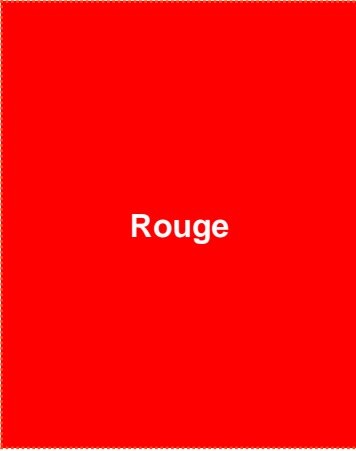

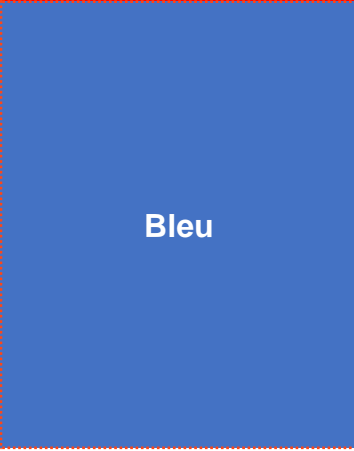



ANNEXE 2

Cartes combinaisons

À placer dans les cerceaux..



 <p>Triangle</p>	 <p>Cercle</p>	 <p>Carré</p>	 <p>Cercle</p>
 <p>Triangle</p>	 <p>Carré</p>	 <p>Rouge</p>	 <p>Bleu</p>
 <p>Rouge</p>	 <p>Vert</p>	 <p>Bleu</p>	 <p>Vert</p>





Compétence psycho-sociale développée :

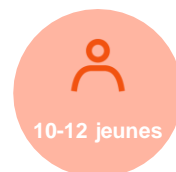
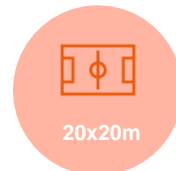
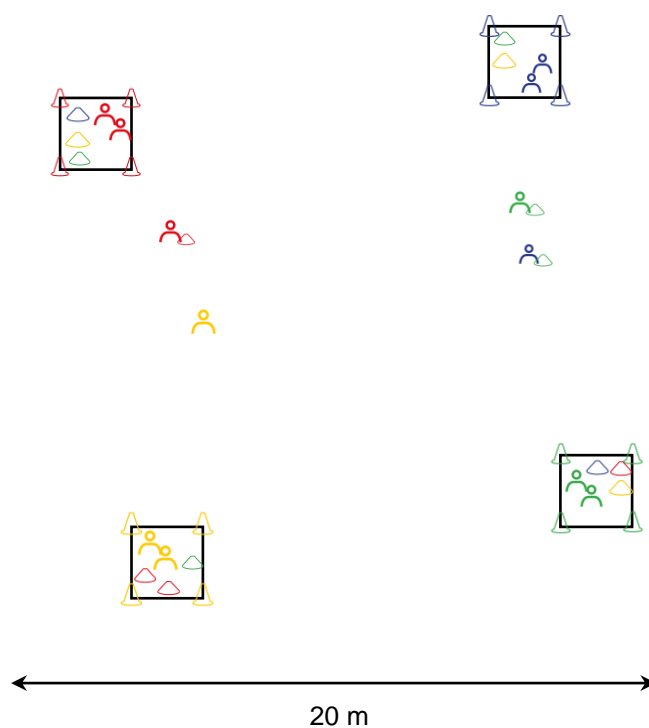
DÉPASSEMENT DE SOI

Objectif éducatif de la séance :

Prendre conscience que pour réussir ou progresser, il est parfois essentiel de faire l'effort de sortir de sa zone de confort et de dépasser ses limites.

MATÉRIEL

-  4x4 plots
-  10x4 coupelles
-  4 jeux de chasubles
-  4-6 bandeaux/foulards/masques de sommeil



ÉCHAUFFEMENT

 10'

But : Déplacer l'ensemble des coupelles d'une zone A à une zone B.

Organiser un jeu de déménageurs.

Deux équipes s'affrontent. Chacune dispose d'un camp, placés à l'opposé l'un de l'autre sur le terrain. Disposer quarante coupelles sur le terrain. Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent récupérer un maximum de coupelles pour les rapporter dans leurs zones. Ils n'ont cependant le droit de ne déplacer qu'une seule coupelle à la fois. Les joueurs se déplacent librement sur le terrain et dans les deux camps (il n'y a pas de défenseurs).

Une fois que toutes les coupelles ont été récupérées et qu'il n'en reste plus aucune en dehors des zones, les deux équipes peuvent récupérer les coupelles de la zone adverse pour les ramener dans leur zone. L'équipe qui possède le plus de coupelles remporte la partie.



But : Replacer les coupelles dans leur zone d'appartenance, le plus rapidement possible.

Consignes :

Disposer dix coupelles mélangées dans quatre zones (schéma). Idéalement, il doit y avoir dix coupelles de chaque couleur au total (ajuster en fonction de votre effectif) et quatre couleurs différentes (ex. : *jaune, vert, bleu et rouge*). Constituer quatre groupes mixtes et équilibrés. Chaque groupe se place dans un camp comme indiqué sur le schéma. Chaque groupe dispose de coupelles de différentes couleurs dans sa zone. Le but du jeu est de replacer les coupelles jaunes dans la zone jaune, les vertes dans la zone verte, les bleues dans la zone bleue et les rouges dans la zone rouge (voir schéma). Pour cela, les joueurs peuvent se déplacer librement et récupérer les coupelles des autres zones. Après chaque passage, un joueur doit **revenir dans la zone de son groupe**. Il n'est possible de déplacer **qu'une seule coupelle à chaque passage**. Les joueurs devront respecter un mode de déplacement précis pour chaque partie, comme indiqué ci-dessous :

Partie 1 : les joueurs se déplacent **comme ils le souhaitent**.

Partie 2 : les joueurs se déplacent obligatoirement **à cloche-pied**.

Partie 3 : les joueurs se déplacent **en binôme**. Il est autorisé de poser uniquement deux appuis au sol pour les deux partenaires, tout au long de la partie.

Partie 4 : les joueurs se déplacent **en binôme**. L'un des deux joueurs a les **yeux bandés**, le second est son guide. Ils doivent garder un contact physique permanent.

La partie s'arrête lorsque le temps imparti de 1 minute 30 est écoulé. Si toutes les coupelles sont bien placées, passer à la partie suivante. Sinon, recommencer la même partie tant que l'objectif n'est pas atteint. Il est possible de présenter les parties comme des niveaux de difficulté qu'il faut terminer, la difficulté augmentant à chaque niveau.

RÈGLES

- Il est interdit de prendre plus d'une coupelle à la fois.
- Il est interdit pour un joueur de prendre une coupelle sans être repassé par sa zone après la précédente.
- Il est autorisé de prendre et déposer une coupelle dans n'importe quelle zone.
- Il est interdit pour une équipe d'avoir plus de deux joueurs en dehors de sa zone simultanément.

VARIABLES

- Changer les modes de déplacement. La partie 4 doit rester la plus complexe et la partie 1 la plus aisée. Adapter l'objectif de temps en fonction de la difficulté des modes de déplacement choisis.
- Un joueur maximum par groupe peut être en dehors de la zone en même temps. Les joueurs jouent sous forme de relai au sein de chaque groupe. Augmenter le temps limite en conséquence.



POUR INITIER LA RÉFLEXION (ÉMOTIONS ET RESENTIS)

- Qu'est-ce qui vous a semblé facile/difficile ? Dans quelle partie avez-vous eu le plus de difficultés ?
- Comment vous-êtes vous sentis quand la difficulté a augmenté ? Avez-vous réussi du premier coup ?
- Quelle attitude avez-vous eue lorsque la difficulté était plus grande ? Avez-vous eu envie de persévérer ou d'abandonner ?
- Pourquoi est-ce important de redoubler d'efforts lorsque c'est difficile ?
- Avez-vous eu le sentiment de progresser malgré l'apparition de nouvelles difficultés ?

PISTES D'ÉCHANGES ET MESSAGES CLÉS

- **Apprendre quelque chose de nouveau n'est pas toujours facile.**
- Faire des erreurs, se tromper, être en difficulté : **cela fait partie de l'apprentissage.**
- **Les échecs peuvent aussi être des sources d'apprentissage**, de progrès et de future réussite. Il est essentiel de se faire confiance **pour les accepter, les comprendre et être capable de rebondir.**
- Pour réussir à dépasser ses limites, il faut **faire des efforts, persévérer et ne pas s'arrêter aux premières difficultés.**
- Pour progresser, il est essentiel **d'essayer, de répéter, de s'entraîner et de travailler.**

L'ES-TEAM DE SOI

Compétence psycho-sociale développée :

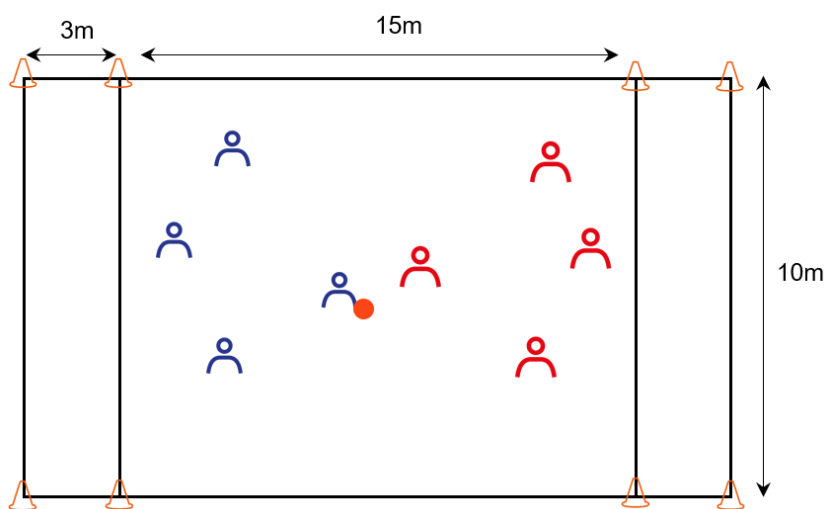
ESTIME DE SOI

Objectif éducatif de la séance :

Comprendre que chacun est unique, a des compétences, des capacités et des limites qui lui sont propres.

MATÉRIEL

-  2 à 4 jeux de chasubles
-  2 à 4 frisbees
-  10 plots
-  2 cerceaux (atelier 2)



65 min



25x15m



10-12 jeunes



16-21 ans



ÉCHAUFFEMENT

 10'

But : Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Créer deux équipes mixtes et équilibrées. Organiser une partie de « balle assise », en remplaçant le ballon par un frisbee. Sur le principe d'une *passé à 10*, les joueurs d'une même équipe se font des passes. Lorsqu'un joueur réussit une passe, il doit s'asseoir par terre. Lorsque le frisbee change de possession (sortie, interception, tombe à terre, etc.), tous les joueurs doivent se relever automatiquement. Dès que tous les joueurs d'une équipe sont assis, un point est marqué. Le dernier joueur debout peut s'asseoir sans faire de passe. La défense se fait sans contact et il est interdit d'arracher le frisbee des mains d'un joueur.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de quatre minutes. Faire deux parties.



JEU SPORTIF

 40'

But : Construire des équipes équilibrées pour une partie d'*ultimate* en s'appuyant sur les qualités de chacun.

Consignes : Le jeu se déroule en deux parties distinctes.

Partie 1 (25 min) : Installer les quatre ateliers et répartir les joueurs.

- **Atelier 1** : Il s'agit d'un atelier **de passes**. Deux joueurs se placent l'un en face de l'autre avec un frisbee dans une zone délimitée. Il doivent réaliser le plus grand nombre de passes consécutives sans sortir de leur zone. Changer de binôme entre chaque tentative. Le record de passes consécutives obtenu constitue le score de chaque joueur (*ex. : 12 passes = 12 points*).
- **Atelier 2** : Il s'agit d'un atelier **de précision**. Deux joueurs se placent l'un en face de l'autre. L'un d'eux tient un frisbee et l'autre un cerceau à l'horizontal. Le but est de faire passer le frisbee dans le cerceau, situé à 3-4m du lanceur. Changer les rôles entre chaque point. Chaque lancer réussi rapporte un point. Compter les points à la fin du temps imparti.
- **Atelier 3** : Il s'agit d'un atelier **de déplacements**. Dessiner un cercle avec six coupelles (de rayon de 2 ou 3m). Un joueur se place au centre du cercle et doit toucher un maximum de coupelles dans un temps de **vingt secondes**. Entre chaque coupelle, il doit revenir au centre en touchant avec le pied une coupelle posée au centre du cercle. Les joueurs passent chacun leur tour. Le nombre de coupelles touchées correspond au score du joueur (*ex. : 6 coupelles touchées = 6 points*).
- **Atelier 4** : Il s'agit d'un atelier **de défense**. Placer un receveur dans une zone (carrée, de 2m de côté), un passeur, et un défenseur entre les deux. Le passeur (qui ne peut pas se déplacer) doit faire une passe au receveur, qui doit la recevoir à l'intérieur de la zone. Le défenseur gêne la passe et marque un point pour chaque passe interceptée ou non complète. Changer de rôle entre chaque passe et compter les points à la fin du temps imparti.

Changer d'atelier toutes les cinq minutes, de sorte que chaque groupe passe une fois sur chaque atelier (quatre rotations). Noter les scores de chaque joueur de manière à établir son classement sur chacun des ateliers, **puis additionner les quatre classements** de chaque joueur pour lui attribuer un score global (*ex. : Un joueur obtient les résultats suivants : 1^{er} à l'atelier n°1, 5^{ème} au n°2, 3^{ème} au n°3 et 8^{ème} au n°4. Son score global sera donc de 1+5+3+8 = 17*). Attention, il est important d'additionner les classements et non les scores obtenus.

Partie 2 (15 min) : Organiser des matchs d'*ultimate* de cinq minutes avec des équipes de quatre (voir schéma). Les joueurs composent leurs équipes eux-mêmes avec la consigne suivante :

- **Le score total d'équipe (additionner les scores de chacun des joueurs pour obtenir le score d'équipe), doit être supérieur à 50** (pour trois équipes et 12 joueurs).

En fonction du **nombre d'équipes de quatre joueurs**, utiliser les valeurs suivantes pour déterminer le score total :

- deux équipes : au moins 40 points par équipe.
- trois équipes : au moins 50 points par équipe.
- quatre équipes : au moins 85 points par équipe.

Pour simplifier la consigne, il est également possible de demander aux joueurs de créer des équipes avec des scores ne dépassant pas les dix points d'écart entre elles.

VARIABLE

L'*ultimate* est ici utilisé à titre d'exemple. Il est possible de reproduire cette séance **en prenant un autre sport comme support, en fonction des infrastructures et du matériel à votre disposition**. Créer des ateliers correspondant à différents rôles dans le jeu (attaque, défense, etc.) et à différentes motricités (passe, tir, défense, déplacements, attraper, etc.).



BILAN

15'

POUR INITIER LA RÉFLEXION (ÉMOTIONS ET RESENTIS)

- En cercle, chaque jeune à tour de rôle identifie et verbalise ses points forts et points faibles (*compétence, habileté motrice, comportement, etc.*) dans l'activité.
- Répéter le tour de cercle en se plaçant cette fois-ci dans la vie quotidienne et non dans le cadre de l'activité.
- Est-ce facile de parler de ses limites ou de ses points faibles ? Pourquoi est-ce aussi important ?
- Comment travailler sur ses points faibles ?

PISTES D'ÉCHANGES ET MESSAGES CLÉS

- Se connaître, c'est **prendre conscience de ses points forts, de ses capacités, ainsi que de ses points à améliorer**.
- Je peux avoir des compétences ou capacités **dans de nombreux domaines et activités différentes, en fonction de mon parcours personnel notamment**.
- Se connaître, c'est **identifier les domaines dans lesquels je suis performant et aussi ceux dans lesquels je peux m'améliorer**.
- Échanger sur la différence entre qualités et compétences, défauts et limites. **Les compétences et limites font références aux capacités à réaliser une tâche en particulier**, tandis que **les qualités et les défauts font notamment référence aux traits de caractère**. Compétences et limites, comme qualités et défauts, **peuvent évoluer**.





Compétence psycho-sociale développée :

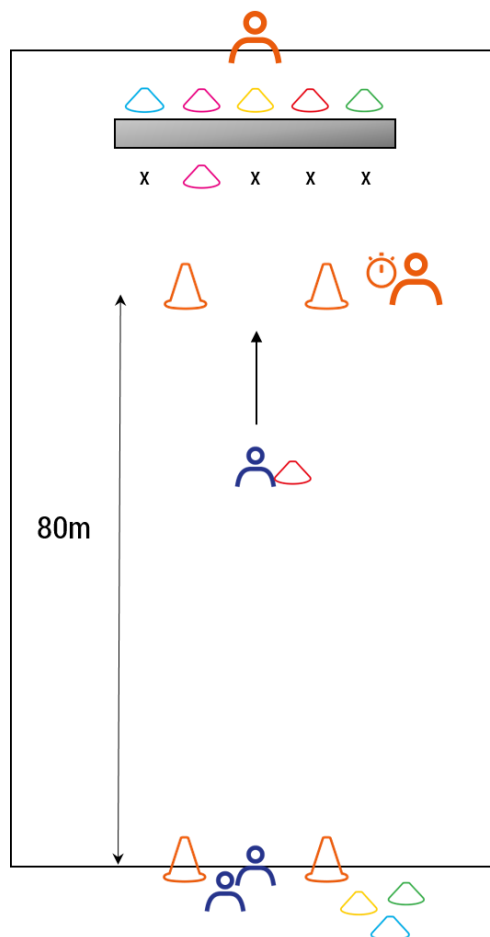
ESTIME DE SOI

Objectif éducatif de la séance :

Apprendre à se concentrer sur soi plus que sur les autres.

MATÉRIEL

-  2 à 4 plots
-  15 à 30 coupelles de 5 couleurs différentes
-  2-3 chronomètres
-  2 jeux de chasubles



ÉCHAUFFEMENT

 10'

But : Avoir le moins de points possible à la fin de la partie.

C'est une partie de « Mi-Ka-Do ». Tous les joueurs trottinent dans l'espace de jeu à disposition, dans tous les sens et sans contact. Trois zones sont matérialisées et nommées « Mi », « Ka » et « Do ». Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent se rendre le plus vite possible *dans la zone appelée*. Les deux derniers joueurs à y entrer marquent un point, au jugement de l'éducateur qui arbitre (les égalités sont possibles). Entre chaque signal, les joueurs trottinent dans l'espace de jeu.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de cinq minutes ou lorsqu'un joueur atteint dix points. Faire une deuxième partie en variant le mode déplacement (ex. : *courir en arrière, rejoindre la zone appelée à cloche pied au signal, etc.*).



But : Craquer le code le plus vite possible. S'il y a deux équipes, c'est le temps commun qui compte, et non le temps par équipe.

Consignes : Si le groupe est composé de 5-6 joueurs, faire une seule équipe. Si le groupe va jusqu'à 10-12 joueurs, faire deux équipes.

Partie 1 (15 min) : Organiser des départs en **sprint deux par deux** sur une distance de course adaptée (ex. : 80m). Expliquer l'utilisation d'un chronomètre aux participants si besoin. Demander à deux participants de chronométrer la course des deux coureurs, puis aux coureurs de prendre la place des chronométreurs, et ainsi de suite. Donner les départs lorsque les coureurs et les chronométreurs sont prêts. **Noter le temps de référence de chaque coureur** (meilleur temps réalisé).

La partie s'arrête lorsque tous les coureurs sont passés au moins **deux fois chacun**.

Partie 2 (10 min) : Placer une ligne de cinq coupelles de couleurs différentes qui représentent le code à trouver (s'il y a deux équipes, **le code est identique**, les deux équipes coopèrent pour craquer un code commun). Cette ligne de coupelles doit être cachée à la vue des joueurs et visible pour l'éducateur. À une distance correspondante à celle de la partie 1 (ex. : 80m), placer la ligne de départ. Chaque équipe dispose de cinq coupelles, identiques à la ligne du code. Les coureurs partent **un par un avec une seule coupelle**. À partir de là, il y a :

- **Un objectif individuel :** réaliser la distance aller en sprint, dans un temps proche de son temps de référence (ex. : +/- 3 secondes d'écart maximum) – un autre joueur ou un deuxième adulte peut chronométrer et annoncer les temps réalisés ;
- **Un objectif collectif :** placer la coupelle à la bonne place (**si et seulement si** j'ai réalisé un temps de +/- 3sec de mon temps de référence) – si c'est la bonne position par rapport au code, la coupelle peut rester, si non, le joueur repart avec. Les équipes peuvent coopérer pour trouver le code plus rapidement. Si besoin, laisser un temps (une minute) de réflexion stratégique en début de partie.

La partie s'arrête lorsque le code a été craqué, c'est-à-dire que toutes les coupelles sont bien positionnées par rapport au code à trouver.

Partie 3 (10 min) : Changer le code (l'ordre des coupelles) et relancer une partie. L'objectif individuel reste le même, l'objectif collectif est maintenant de **battre le record de temps mis pour craquer le code**.

VARIABLES

- Si un joueur réalise un temps de course trop éloigné de son temps de référence (+/- 3secondes), ajouter les secondes d'écart au temps global du groupe.
- Complexifier ou simplifier le code à trouver (ajouter ou enlever des coupelles) selon la réactivité du groupe.



POUR INITIER LA RÉFLEXION (ÉMOTIONS ET RESENTIS)

- Demander à chaque joueur de partager un point fort/une compétence, et un point à améliorer.
- Quels étaient les critères de réussite de l'objectif individuel ? Étaient-ils dépendants des autres participants ?
- Quels étaient les critères de réussite de l'objectif collectif ?
- Est-ce que pour vous, le regard des autres est une aide ou une contrainte ?
- Est-ce plus important de se concentrer sur soi ou de se comparer aux autres ? Pourquoi ?

PISTES D'ÉCHANGES ET MESSAGES CLÉS

- Mes qualités, capacités et compétences **ne sont pas figées, elles peuvent évoluer avec le temps**.
- Chacun **peut s'améliorer, à son propre niveau**.
- Il est important d'être capable de mesurer sa performance et sa progression **de manière objective** (par rapport à soi et aux autres).
- Il est important **d'avoir conscience de son parcours, ses progrès et de son évolution**.
- **Un résultat s'évalue par rapport à ses capacités** plutôt que par rapport à la performance des autres.
- **Ce que je sais faire peut servir à atteindre un objectif collectif où chacun apporte sa contribution**.