

« LE CHAT DE LA VIOLENCE »

Objectif

Être capable de déterminer ce qu'est la violence pour en identifier les différentes formes et les manières de réagir.

Attendus de fin de séance :

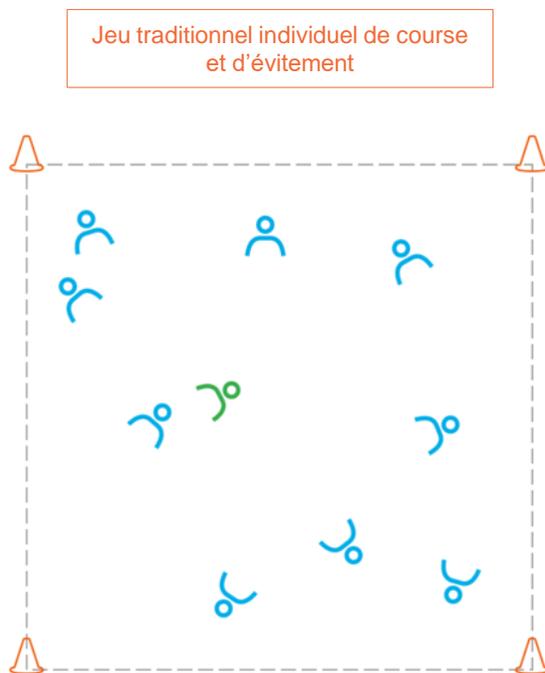
- Connaître et reconnaître les différentes formes de la violence.
- Mesurer l'importance des attitudes individuelles dans la prévention de la violence.
- Comprendre qu'il ne faut pas rester indifférent et réagir face à la violence.

S'ORGANISER

- Jeu à effectif complet
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  4 à 8 plots
-  2 jeux de chasubles
-  1 ballon



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 attraper les « souris ».

Changer de « chats » de départ entre chaque partie.

La partie s'arrête lorsque : Toutes les souris ont été attrapées ou dans le temps imparti de 4 minutes.

Faire plusieurs parties en changeant les « chats ».

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 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, 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 » représente désormais un « acte de violence ». Le terrain représente lui la « cour de récréation ».

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

Consignes :

Partie 1 : Il y a 2 ou 3 « agresseurs » qui ne portent pas de chasuble. Quand une « victime potentielle » est « agressée », **elle met sa chasuble à la ceinture et poursuit exclusivement en marchant, « blessée »**. Si elle est « agressée » **une seconde fois (touche à deux mains ou chasuble arrachée), la victime est éliminée** et attend la fin de la partie. *La partie s'arrête quand toutes les « victimes potentielles » ont été éliminées ou après 4 minutes.*

Partie 2 : Il y a 2 ou 3 « agresseurs » qui ne portent pas de chasuble. Quand une « victime potentielle » est « agressée », **elle sort des limites du terrain (possibilité de créer une « zone d'isolement ») et doit réaliser 5 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 3 ou 4 minutes.*

Partie 3 : Il y a 2 ou 3 « agresseurs » qui ne portent pas de chasuble. 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 3 ou 4 minutes.*

Partie 4 : Il y a 2 ou 3 « agresseurs » qui ne portent pas de chasuble. Les « victimes potentielles » **portent une chasuble à la taille, sur un côté**. Jouer avec les règles de la partie précédente (n°3). Les « agresseurs » peuvent maintenant « paralyser » une « victime potentielle » de plusieurs façons : **en touchant à deux mains, en arrachant la chasuble** (puis en la laissant au sol), **ou en lançant le ballon sur elle** (si la tête est touchée, cela ne compte pas ; les « agresseurs » peuvent se faire des passes ; pas de possibilité de gober le ballon). *La partie s'arrête quand toutes les « victimes potentielles » sont « paralysées » ou après une durée de 3 ou 4 minutes.*

CONSEILS



- Veiller à changer les élèves 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 élèves peuvent se plaindre de l'élimination/exclusion.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Est-ce que le jeu vous a plu ?

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 élèves

Qu'avez-vous compris des différentes parties ?

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

Dans la vie, faites-vous preuve d'autant d'entraide et de solidarité que dans le jeu ?

Connaissances et représentations

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

Quelles sont les différentes formes de violence ?

Comment peut-on réagir face à des actes de violence ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Lorsque l'on est diminué physiquement (EX partie 1) ou affecté psychologiquement (EX partie 2) par une « agression », il **devient 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 les parties 3 et 4, 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 c'est souvent plus rare** d'apporter son soutien et son assistance 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, comme dans la partie 4. La violence **peut être physique** (EX donner un coup), **verbale** (EX insulter) ou encore **psychologique** (EX menacer, faire peur, humilier).

Chacun réagit différemment mais attention : **se protéger c'est normal, alors que se venger c'est devenir l'agresseur à son tour**. Lorsque l'on est victime ou témoin de violences, c'est **un droit et un devoir** de chercher à protéger la ou les victimes pour que cela s'arrête. Il est **possible d'intervenir, d'être à l'écoute ou de porter plainte au commissariat**. Dans le doute, la meilleure solution est **d'en parler autour de soi, à un adulte de confiance si possible** (EX parent ou professeur).



FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES

- Assis en cercle avec un bâton de parole.
- Autoriser 2 prises de paroles maximum par élève.

« NON AUX MICROVIOLENCES »

Objectif

Être capable de distinguer les violences présentes au quotidien pour les éviter, les réduire et ne pas les entretenir.

Attendus de fin de séance :

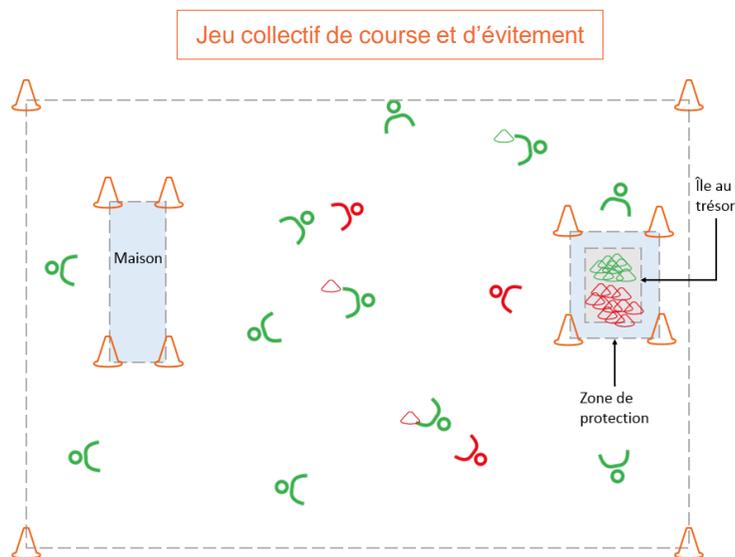
- Comprendre qu'il n'y pas de petites violences.
- Connaître et reconnaître différentes formes que peuvent prendre les microviolences.
- Prendre conscience de l'impact des microviolences et des réactions possible face à elles.

S'ORGANISER

- Jeu à effectif complet
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  16-20 plots
-  3 à 5 chasubles
-  2 ballons en mousse
-  2 cerceaux



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

Consignes :

Au début, tous les attaquants sont dans leur « maison ». Il y a 3-4 défenseurs qui portent une chasuble de couleur. Les 40 coupelles sont disposées dans un espace délimité par des plots appelé « l'île au trésor ». La zone de protection qui l'entoure est interdite aux défenseurs.

Au signal de départ, tous les attaquants doivent sortir de leur « maison ». Un attaquant touché à 2 mains par un défenseur doit s'immobiliser. 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 déposé au sol.

Les attaquants ramènent les coupelles et les déposent dans leur maison au fur et à mesure.

La partie s'arrête lorsque : 4 minutes sont écoulées OU les attaquants ont ramené toutes les coupelles avant la limite de temps.

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 de rester dans la « maison » ou dans « l'île au trésor » quand la partie a démarré
- Il est interdit de ramasser sa propre coupelle si l'on a été immobilisé

VARIABLES

- Pour diminuer la difficulté, ajouter des cerceaux qui sont des zones de protection (1 pied à l'intérieur, 1 seule personne maximum)
- Pour augmenter la difficulté, les défenseurs peuvent toucher à une seule main
- Pour augmenter la difficulté, ajouter des défenseurs



À partir de cette étape, l'espace de jeu est renommé « **l'École** ». Les coupelles qu'il faut ramener deviennent des « **points de jeu** » et des « **points d'apprentissage** ». Les attaquants deviennent les « **élèves** ». Deux défenseurs deviennent des élèves « **provocateurs** », et deux autres des élèves « **bagarreurs** ».

But : Pour les « élèves », « jouer » et « apprendre » le plus possible en ramenant le maximum de « points de jeu » et de « points d'apprentissage ». Pour les élèves « provocateurs » et les élèves « bagarreurs », les en empêcher.

Consignes :

Partie 1 : Les élèves « provocateurs » ont un **ballon en mousse** chacun, tout « élève » touché avec (lancé ou pas) est obligé de repasser par la maison pour continuer à jouer. Si l'élève touché avait une coupelle, il est obligé de la poser au sol. Les élèves « bagarreurs » immobilisent tout « élève » **qu'ils touchent à deux mains**. Le reste des règles est identique à l'étape 1. *La partie se termine quand le temps est écoulé (4 minutes) ou quand tous les « points de jeu » et « points d'apprentissage » sont ramenés. Il est possible de faire 2 parties.*

Partie 2 : Les règles qui suivent complètent les précédentes. Effectuer trois manches successives en ajoutant les règles une à une.

- Ajouter 2 cerceaux sur l'aire de jeu, **ce sont des « points d'écoute »** dans lesquels les « élèves » ne peuvent pas être touchés. Les « élèves » peuvent y faire halte à deux conditions : **s'ils placent au moins un pied dedans ET s'il n'y pas plus de 2 « élèves » à la fois ;**
- Si un « élève » **gobe le ballon** (ballon attrapé avant d'avoir touché le sol) lancé par un élève « provocateur », il **n'est pas immobilisé**. Il lui rend le ballon, et l'élève « provocateur » **doit effectuer un tour de « l'École » avant de rejouer ;**
- Si deux « élèves » **se déplacent main dans la main**, ils ne **peuvent pas être touchés** par les élèves « bagarreurs ». Ils n'ont droit qu'à une coupelle par binôme. Si l'un d'entre eux est touché par le ballon d'un « provocateur », seul cet « élève » doit repasser par la maison.



CONSEILS

- Equilibrer le rapport de force si nécessaire (EX ajouter un « provocateur »)
- Si le ballon d'un « provocateur » atteint la tête, cela ne compte pas



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVÉR

- Les « élèves bagarreurs » et « provocateurs » se mettent-ils à plusieurs contre quelques élèves ?
- Les « élèves » 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 » ?

Dans la partie 2, quelle règle ajoutée vous a le plus aidé ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

À l'École en vrai, comment réagissez-vous aux provocations ?

Est-ce que dans le jeu, vous avez reconnu des situations qui vous font penser à ce qui se passe à l'école ?

Avez-vous des exemples ?

Connaissances et représentations

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

Qu'est-ce que c'est une microviolence ?

Comment peut-on y faire face ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Les élèves « provocateurs » ou « 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 autres élèves, mais pour certains **qui en sont victimes cela peut être frustrant, énervant de ne pas pouvoir participer autant.**

À l'école, on vient **pour travailler, apprendre, et aussi partager des moments avec ses amis.** Mais il arrive que l'on soit empêché de se concentrer, ou embêté par d'autres élèves. 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.**

À l'école on peut jouer (en récréation, ou dans une situation de cours où tout le monde respecte les mêmes règles). **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 une 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 : coups, bousculades, insultes, menaces, moqueries, vols, etc...**

Victime de microviolences, il est possible et **essentiel d'en parler** : à des amis, des adultes de confiance, ou dans un point d'écoute à l'école.



FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES

- 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 en conclusion

« LES EFFETS DE LA VIOLENCE »

Séance 3

Objectif

Être capable d'identifier ce que provoquent les violences pour mieux comprendre et aider les personnes qui en sont victimes.

Attendus de fin de séance :

- Connaître différentes formes de conséquences de la violence sur les personnes qui en sont victimes.
- Prendre conscience de la nécessité pour une personne victime de violences d'être écoutée et soutenue.
- Identifier les actes et les paroles qui aident au mieux les personnes victimes de violence.

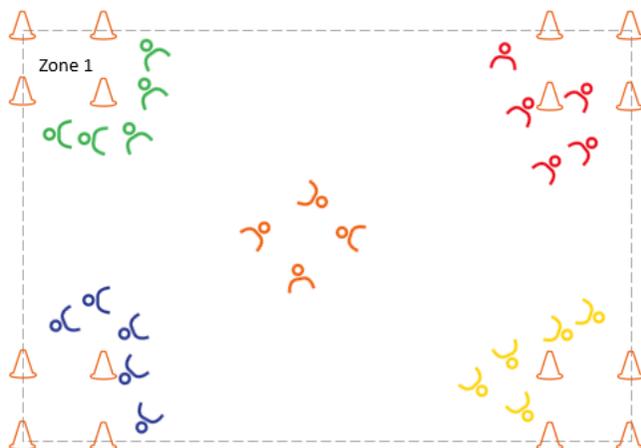
S'ORGANISER

- 5 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  16 plots
-  5 x 5 chasubles
-  2 ballons en mousse
-  10 lattes
-  Annexes

Jeu collectif de course et d'évitement



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 4 équipes d'attaquants et 1 équipe de défenseurs. Les joueurs de chaque équipe ont une chasuble de même couleur. Chaque équipe d'attaquants a une zone attribuée dans l'un des coins du terrain.

Au départ tous les joueurs sont dans la zone centrale et en mouvement. Au signal, les défenseurs ont 2 minutes pour éliminer les attaquants en attrapant leur chasuble, portée à la ceinture. Un attaquant qui s'est fait prendre sa chasuble la ramasse au sol, lève la main pour être visible et va 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 la limite de temps est atteinte (noter le nombre d'attaquants restant).

Effectuer 5 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 « ceinturer » les attaquants
- Pour augmenter la difficulté, demander aux défenseurs de toucher les attaquants avec des ballons en mousse (en lançant et/ou ballon en main)



À partir de cette étape, l'espace est renommé la « **cour de récréation** ». Les attaquants sont renommés les « **élèves** » et les défenseurs les « **élèves violents** ». Attraper la chasuble d'un joueur devient un « **acte de violence** ».

But : Pour les « élèves » des zones 1-2-3, être l'équipe à « s'amuser » le plus longtemps possible dans l'espace de la « cour de récréation ». Pour les « élèves » de la zone 4, « protéger » ou « aider » les autres « élèves. Pour les « élèves violents », commettre le plus possible « d'actes de violence ».

Consignes :

Le déroulement général est le même. **Déposer une annexe (Annexe1) dans chaque zone d'équipe** aux quatre coins du terrain. Avant chaque partie, chaque équipe « d'élèves » prend connaissance des consignes qui lui sont propres :

- Zone 1 « **S'isoler dans la cour de récréation** » : tout « élève » victime d'un « acte de violence » doit revenir dans la zone et y rester jusqu'à la fin de la partie.
- Zone 2 « **En parler à quelqu'un** » : tout « élève » victime d'un « acte de violence » doit revenir dans la zone. Il peut revenir en jeu si un partenaire lui vient en « aide » en lui donnant la main sans la lâcher. Le duo est éliminé si deux « élèves violents » différents leur attrapent leurs chasubles.
- Zone 3 « **L'infirmier** » : tout élève victime d'un « acte de violence » vient y effectuer un parcours de soins (**exemples en Annexe2**) accompagné d'un(e) soignant(e) et après lequel il/elle peut revenir jouer, dans la limite de 2 passages en soins (au-delà, il faut rester dans la zone).
- Zone 4 « **Le centre d'aide** » : 2 élèves vont jouer le rôle de « soignants » à l'infirmier et guider les « élèves » blessés. 2-3 autres élèves vont jouer le rôle de « protecteurs » dans la « cour de récréation » : ils ont le droit de gêner les « élèves violents », sans contact et sans être éliminables.

Chaque partie se termine dans la limite de temps de 4 minutes. Si vous avez le temps, faire cinq parties.



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 2 ou 3 zones différentes si besoin, pour limiter les messages.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Les « élèves » de la zone 1 se plaignent-ils du temps long ou d'une iniquité ?
- Les « élèves protecteurs » du « centre d'aide » jouent-ils leurs rôles efficacement pour limiter les « actes de violence » ?
- Les « élèves violents » ont-ils tendance à s'attaquer plus souvent aux mêmes « élèves » ?

QUESTIONS

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Quels effets de la violence étaient présents dans le jeu ?

Quels types de réactions étaient proposées dans le jeu ?

Est-ce que dans la vraie cour de récréation, il vous arrive de subir ou d'être témoin d'actes de violence ?

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 ? Que faut-il essayer de faire à leur place ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Il y avait des **effets physiques** qui pouvaient handicaper la victime (EX zone 3), ou des **effets psychologiques** qui peuvent isoler la victime (EX zone 1). 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**. Certains élèves jouaient le rôle de **protecteurs**, comme cela peut parfois être le cas dans la cour de récréation. Dans la vie comme dans le jeu, il est possible de **subir** ou **être témoin** d'actes de violence. Pour y répondre, vous pouvez **comme dans le jeu**, trouver de **l'aide** si vous êtes victimes ou avoir un rôle de **protecteur** si vous êtes témoin.

Les effets de la violence **peuvent être physiques** (griffures, déchirures, bleus, blessure...) **mais aussi psychologiques** (repli sur soi, perte de confiance en soi, mutisme, troubles du sommeil, fatigue, anxiété, stress, agressivité...). 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 ou de se contenter de se faire soigner. En tant que soutien, il faut **s'indigner, tenter de protéger les victimes si cela est possible et être à l'écoute**.



FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES

- 1 ou 2 enfants prennent des notes et font une restitution à la fin
- Faire des panneaux représentant les rôles/zones du jeu et effectuer une rotation par équipes (points positifs et difficultés pour chaque zone)

ZONE 1 : S'isoler dans la cour de récréation

Lorsque vous êtes victime d'un « acte de violence », vous devez revenir dans votre zone et y rester jusqu'à la fin de la partie.

ZONE 2 : En parler à quelqu'un

Lorsque vous êtes victime d'un « acte de violence », vous devez obligatoirement revenir dans votre zone. Pour revenir en jeu, un partenaire qui n'a pas encore été « victime de violence » peut vous venir en aide.

Attention : vous devez obligatoirement tenir la main de ce partenaire sans la lâcher. Chacun porte sa chasuble à la ceinture. Le duo est définitivement éliminé si vos chasubles sont attrapées par deux « élèves violents » différents.

ZONE 3 : L'infirmerie

Lorsque vous êtes victime d'un « acte de violence », vous devez revenir dans votre zone et effectuer un « parcours de soins » à l'aide d'un « soignant ». Puis vous pouvez revenir dans le jeu.

Attention : vous avez droit à 2 passages maximum à l'infirmerie, après quoi vous êtes obligés de rester dans votre zone jusqu'à la fin de la partie.

ZONE 4 : Le centre d'aide

Parmi les membres de votre équipe, 2 « soignants » passent la partie à l'infirmierie pour accompagner les joueurs qui viennent passer sur le parcours de soins.

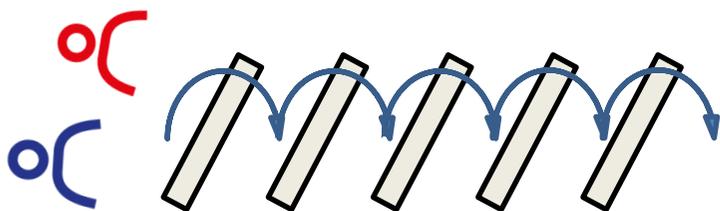
Le reste des joueurs jouent le rôle des « protecteurs » : dans la « cour de récréation », vous avez le droit de gêner les « élèves violents », sans qu'ils aient le droit de vous toucher. ATTENTION : contacts interdits.

Exemples de parcours de soins - ZONE 3 (L'infirmierie)

PARCOURS N°1 :

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

Objectif : atteindre la fin du parcours le plus vite possible en réalisant 4 appuis entre chaque latte, sans les toucher. Répéter 2 fois.

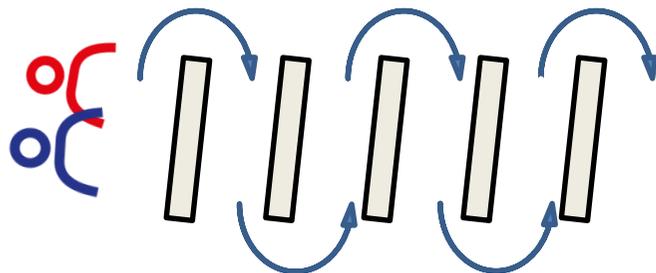


Le « soignant » réalise le premier parcours en même temps que « l'élève », puis vérifie lors du deuxième passage que le parcours est réalisé comme il se doit.

PARCOURS N°2 :

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

Objectif : atteindre la fin du parcours le plus vite possible en réalisant 1 aller-retour en pas chassés entre les lattes, sans les toucher. Répéter 2 fois.



Le « soignant » réalise le premier passage main dans la main avec « l'élève », puis vérifie lors du deuxième passage si « l'élève » touche les lattes.

« ÇA SUFFIT LES HARCÈLEMENTS »

Séance 4

Objectif

Être capable de reconnaître ce qui relève du harcèlement pour mieux lutter contre.

Attendus de fin de séance :

- Comprendre que le harcèlement correspond à des actes de violence répétés.
- Être capable de reconnaître des situations qui relèvent du harcèlement.
- Adapter ses attitudes individuelles face à une situation de harcèlement, en tant que victime ou témoin.

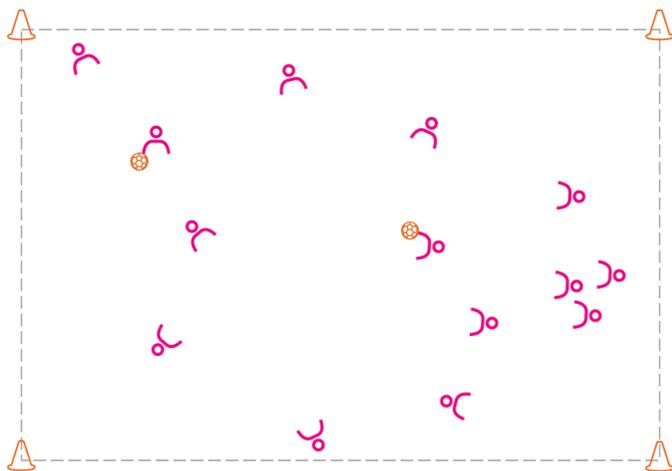
S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  4 plots
-  3 x 8 chasubles
-  3 ballons en mousse
-  Annexe

Jeu traditionnel de course et d'évitement



But : Être le dernier joueur en jeu OU être encore en jeu dans la limite de temps imposée d'une partie.

Consignes :

C'est une partie de « balle américaine » où chacun joue pour soi.

Au départ, tous les joueurs sont à l'intérieur du terrain. Au signal, l'enseignant lance deux ballons. Le joueur qui récupère un ballon doit le lancer sur un autre joueur pour le toucher. Si le ballon touche le sol avant de toucher un joueur, ou qu'il est « gobé » (attrapé sans avoir touché le sol), cela ne compte pas comme une touche et le jeu se poursuit.

Tout joueur touché doit sortir des limites du terrain pour patienter. Il peut rentrer sur le terrain et participer de nouveau dès que le joueur qui l'a touché est à son tour touché et sorti.

La partie s'arrête lorsque : Il ne reste qu'un seul joueur sur le terrain (cela signifierait qu'il a touché tous les autres) OU que la limite de temps de 5 minutes est atteinte (les joueurs encore en jeu au signal sont alors déclarés vainqueurs). *Faire 2 parties au moins.*

RÈGLES

- Il est interdit de sortir des limites du terrain tant que l'on n'est pas touché
- Il est interdit de lancer le ballon dans la tête ou le visage (cela ne compte pas comme une touche)
- Il est interdit de faire plus de trois pas avec le ballon en main

VARIABLES

- Pour diminuer la difficulté, interdire le déplacement au porteur du ballon (aucun pas autorisé)
- Pour augmenter la difficulté, ajouter un troisième ballon en jeu
- Pour augmenter la difficulté, tout ballon lancé qui est « gobé » (attrapé sans avoir touché le sol) élimine le lanceur
- Pour augmenter l'incertitude, ajouter des obstacles pour se cacher (EX gros tapis)



But : Collectivement, **être la dernière équipe** encore en jeu OU être encore en jeu à la limite de temps.

Consignes :

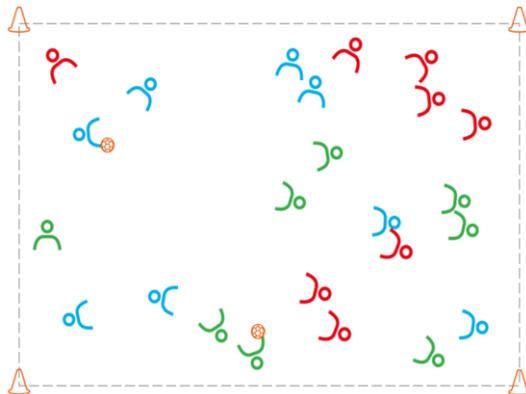
Le déroulement général et les règles sont les mêmes lors de cette étape.

Partie 1 : Les élèves sont **regroupés par binômes**. Une **carte « annexe » (Annexe)**, avec une consigne de comportement à suivre pendant le jeu, est distribuée à chaque binôme. Les élèves **doivent agir selon les consignes de la carte**.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un seul binôme en jeu OU que la limite de temps de 4 minutes est atteinte (les binômes complets encore en jeu au signal sont alors déclarés vainqueurs). Si vous avez les temps, faire 2 parties en changeant les binômes/annexes.

Partie 2 : Les élèves sont **regroupés par équipes**. Faire 3 équipes de 8 joueurs. Les joueurs d'une même équipe portent une chasuble de même couleur. Une **carte « annexe »**, avec une consigne de comportement à suivre pendant le jeu, est distribuée à chaque équipe. Les élèves **doivent agir selon les consignes de la carte**.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus que des joueurs d'une même équipe en jeu OU que la limite de temps de 6 à 7 minutes est atteinte (l'équipe qui compte le plus de joueurs encore en jeu au signal est déclarée gagnante).



CONSEILS



- Ne pas expliquer à « tous » les élèves ce que contiennent les annexes avant la fin.
- Veiller à choisir adroitement des « victimes » pour ne pas encourager des dynamiques existantes.
- Veiller à reprendre la main dans le cas où vous le jugeriez nécessaire.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Les élèves « harcelés » réagissent-ils à l'attitude des « harceleurs » ? Comment ?
- Les témoins réagissent-ils ? Comment ?

QUESTIONS

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Quel rôle avez-vous identifié chez les autres joueurs ?

Quelles étaient les réactions des personnes « harcelées » ?

Est-ce que cela vous rappelle des situations de votre quotidien ?

Connaissances et représentations

Pour vous qu'est-ce c'est le « harcèlement » ?

Quelles formes est-ce qu'il peut prendre ?

Bonnes Pratiques

Que pouvez-vous faire pour essayer de limiter les situations dans lesquelles il y a du « harcèlement » ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Dans le jeu, certaines personnes avaient un rôle qui consistait à **provoquer, distraire ou énerver d'autres personnes**. Cela pouvait être en les touchant sans arrêt, en leur faisant peur ou en se moquant d'elles continuellement. **C'est assez fréquent à l'école, même quand ce n'est pas un jeu. Certains élèves essayent de s'amuser ou de travailler, mais d'autres essayent de les en empêcher et les perturbent.** Pour les personnes qui en sont victimes, les réactions peuvent être multiples : **subir, ne pas oser dire quelque chose, essayer de s'opposer en discutant ou dans certains cas réagir violemment en devenant agresseur.**

Le harcèlement, c'est **de la violence répétée à l'encontre d'une ou plusieurs personnes, très souvent et toujours les mêmes.**

Il peut avoir lieu à l'école, dans la rue, en classe ou même sur Internet. Il **peut être physique** (des coups, des bousculades volontaires), **verbal** (des insultes, des moqueries), **moral** (des surnoms, des menaces, des rumeurs). **Le racket peut aussi être considéré comme du harcèlement** (devoir donner de façon régulière ses affaires sous la menace). C'est encore du harcèlement lorsque l'on est **forcé(e) de manière répétée par une autre personne à l'embrasser, à se déshabiller ou à le/la toucher** (harcèlement à caractère sexuel).

Victime, il faut **essayer de ne pas avoir honte, de ne pas se laisser faire et essayer d'en parler à une personne de confiance**: un ami, un parent, sa maîtresse ou son maître ou un adulte de confiance.

Témoin, il faut **réagir pour protéger la victime et ne pas suivre le harceleur ou l'effet de groupe**. Si ce n'est pas dangereux, il est **possible d'intervenir ou alors de prévenir un adulte**.

Enfin, chacun peut probablement faire un effort au quotidien pour **prendre soin des autres et avoir une attitude plus respectueuse**.

FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES



- Demander aux élèves de se positionner dans l'espace d'après la question: « *Pensez-vous avoir déjà harcelé quelqu'un ?* » : « OUI » à gauche, « Peut-être / Ne sait pas » au centre et « NON » à droite. Faire l'exercice avant le débat et une autre fois après le débat, en conclusion.

ANNEXE (ÉTAPE 2, PARTIE 1)

CONSEIL : pour chaque binôme qui joue avec une règle spécifique, désigner un binôme qui joue normalement (EX : binôme 1 > binôme 2, binôme 3 > binôme 4...).

(À découper avant de distribuer)

BINÔME 1	BINÔME 2	BINÔME 3	BINÔME 4	BINÔME 5	BINÔME 6
<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>L'enseignant vous désigne un autre binôme.</p> <p>Vous devez toucher régulièrement sur l'épaule les élèves du binôme désigné pour les déconcentrer.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Vous jouez normalement.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>L'enseignant vous désigne un autre binôme.</p> <p>Vous devez systématiquement viser ces élèves quand vous avez le ballon (sauf s'ils sont déjà éliminés)</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Vous jouez normalement.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>L'enseignant vous désigne un autre binôme.</p> <p>Vous devez vous moquer de ces élèves (sans insulter) dès que l'un et/ou l'autre est touché et sur le côté.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Vous jouez normalement.</p>
BINÔME 7	BINÔME 8	BINÔME 9	BINÔME 10	BINÔME 11	BINÔME 12
<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>L'enseignant vous désigne un autre binôme.</p> <p>Vous devez régulièrement essayer de déconcentrer ces élèves en « criant » près d'eux (EX : « attention! »)</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Vous jouez normalement.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>L'enseignant vous désigne un autre binôme.</p> <p>Vous devez systématiquement viser ces élèves quand vous avez le ballon (sauf s'ils sont déjà éliminés)</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Vous jouez normalement.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>L'enseignant vous désigne un autre binôme.</p> <p>Vous devez systématiquement essayer de vous cacher derrière ces élèves s'ils sont en jeu et qu'ils n'ont pas le ballon</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Vous jouez normalement.</p>

ANNEXE (ÉTAPE 2, PARTIE 2)

(À découper avant de distribuer)



EQUIPE 1	EQUIPE 2	EQUIPE 3
<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Vous devez tenter coûte que coûte de toucher les membres de l'équipe 2 pour les faire sortir du jeu (quand ils sont en jeu ou dès qu'ils rentrent sur le terrain).</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Tout le monde dans votre équipe joue normalement.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>L'enseignant choisit deux élèves de chaque équipe adverse. Vous devez régulièrement, voire constamment, essayer de déstabiliser ces élèves : en criant «attention» près d'eux quand ils sont en jeu, ou en vous moquant d'eux lorsqu'ils sont en dehors du terrain.</p>

FICHE THÉMATIQUE

AXE : VIVRE-ENSEMBLE- CITOYENNETE

Construire des relations inclusives et pacifiques avec les autres

Contexte

Cette séquence « Lutte contre les violences » de quatre séances de Playdagogie a été construite en partenariat avec le Vice-Rectorat de Mayotte. Le kit et le contenu pédagogique sont destinés à outiller les conseillers pédagogiques et les enseignants dans le déploiement de la Playdagogie auprès d'élèves de cycle 3 notamment. L'objectif de la séquence est d'amener les élèves à être capables de reconnaître différentes formes de violences et leurs effets, afin de mieux les comprendre, les refuser et réagir face à elles.

Définitions et concepts

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

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

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

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

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



CHIFFRES CLÉS

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

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

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

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

Enjeux liés à la thématique

LA VIOLENCE : ÉLÉMENTS ESSENTIELS

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



Phase 1 TENSION

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



Phase 2 EXPLOSION

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



Phase 4 REPIT

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



Phase 3 JUSTIFICATIONS

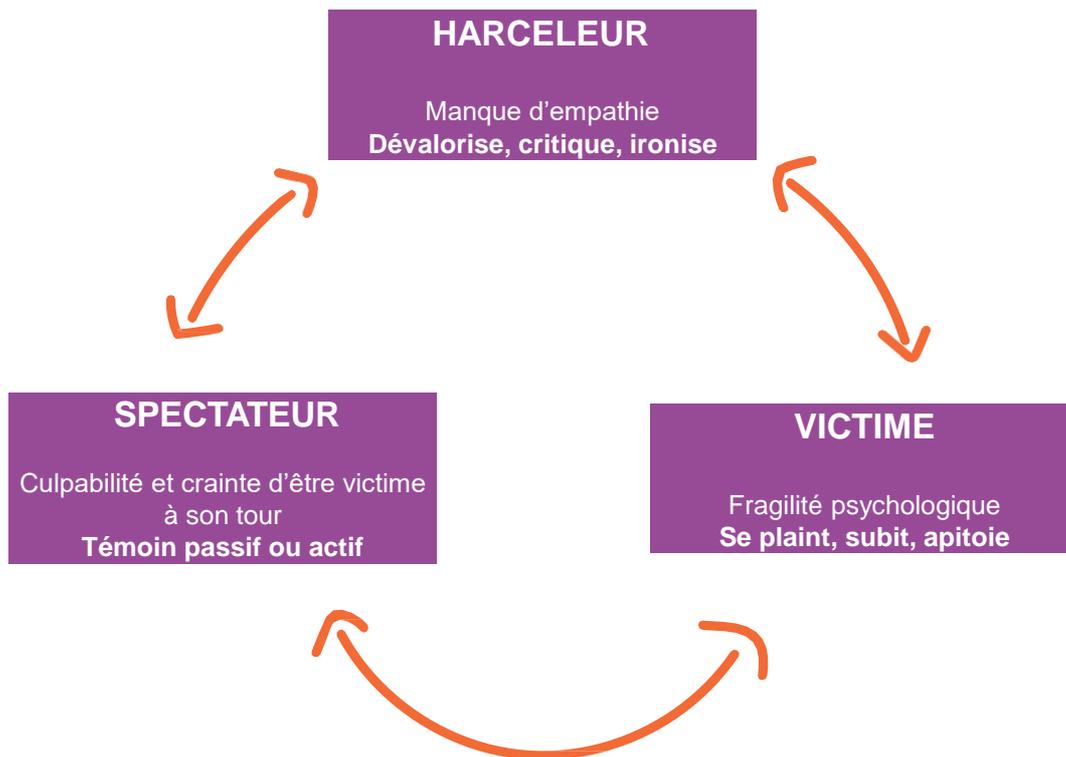
Après s'être rendu coupable de violence, l'agresseur tente de se justifier et de minimiser la situation. La victime se sent coupable ou responsable, que la situation ait dégénéré ou de ne pas avoir su y faire face.

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

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

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

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



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

Les professionnels de l'éducation peuvent donc notamment :

Prévenir :

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

Réagir :

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

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

LA VIOLENCE A L'ECOLE

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

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

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

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

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



CE QUE DIT LA LOI

La majorité pénale est fixée à 18 ans.

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

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

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

Aborder la thématique avec les enfants

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

Différents travaux ou activités de classes complémentaires peuvent par ailleurs nourrir le travail amorcé ou traité grâce aux séances de [Playdagogie](#).

RAPPELER QUE LA LOI PROTÈGE CONTRE TOUTE FORME DE VIOLENCE :

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

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

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

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

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

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

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

Intérêt de la séquence dans les textes officiels du Ministère de l'Éducation Nationale

La séquence de **Playdagogie** sur la thématique de la lutte contre la violence est composée de quatre séances. Ces quatre séances suivent un ordre croissant et logique de la séance 1 à la séance 4. La méthode **Playdagogie** s'appuie essentiellement sur le jeu sportif et le débat pour sensibiliser les élèves à la thématique développée. Elle est complémentaire des programmes de l'Éducation Nationale.

SOCLE COMMUN DES CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

En vivant cette séquence de quatre séances, les enseignants pourront aborder et développer avec leurs élèves **des compétences transversales du « socle commun des connaissances, de compétences et de culture »** :

- **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer**
 - Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.
- **Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen**
 - Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
 - Apprentissage de la règle et du droit,
 - Développement de la réflexion et du discernement,
 - Développement de la responsabilité, du sens de l'engagement et de l'initiative.

Plus spécifiquement **au regard de la thématique de la lutte contre les violences et de l'apprentissage du langage**, cette séquence permettra aux enseignants de traiter avec leurs élèves :

- **Développement du langage :**
 - Communiquer et argumenter à l'oral de façon claire et organisée. (domaine 1),
 - Mettre en œuvre l'aptitude à l'échange et au questionnement (domaine 2),
 - Exprimer ses sentiments et ses émotions en utilisant un vocabulaire précis (domaine 3).
- **Lutte contre la violence :**
 - Respecter les opinions et la liberté d'autrui, rejeter toute forme d'intimidation ou d'emprise (domaine 3),
 - Être attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes (domaine 3).

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les quatre séances de la séquence s'appuient sur des activités physiques et sportives **de type jeux traditionnels**. Ils peuvent permettre d'aborder les notions **de course, d'esquive, d'évitement, ainsi que d'affrontement individuel et/ou collectif**.

Quatre des cinq compétences générales de l'EPS sont visées grâce à la mise en place de cette séquence **Playdagogie** :

- **Développer sa motricité** et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps,
- **S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils,**
- **Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités,**
- **S'approprier une culture physique sportive** et artistique.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE (EMC)

La méthode **Playdagogie** et la thématique développée dans cette séquence permettent également de traiter certains points du **programme d'EMC du cycle 3**, s'intégrant par la même occasion **dans le Parcours Citoyen de l'élève** :

- **Sensibilité :**
 - Respecter autrui et accepter les différences,
 - Respect des autres dans leur diversité (atteintes à la personne),
 - Le secours à autrui,
 - Manifester le respect des autres dans son langage et son attitude.
- **Droit et règle : les droits et les devoirs : de la personne, de l'enfant, de l'élève, du citoyen**
 - Comprendre les notions de droits et devoirs, les accepter et les appliquer,
 - Droits et devoirs de la personne, de l'enfant, de l'élève, du citoyen,
 - Le vocabulaire de la règle et du droit.

Tableau de présentation de la séquence

Ordre de la séquence	Nom de la séance	Objectif	Attendus de fin de séance	Activité support de séance
1	Le chat de la violence	Être capable de déterminer ce qu'est la violence pour en identifier les différentes formes et les manières de réagir.	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître et reconnaître les différentes formes de la violence • Mesurer l'importance des attitudes individuelles dans la prévention de la violence • Comprendre qu'il ne faut pas rester indifférent mais réagir face à la violence 	Jeu traditionnel (chat) – individuel, course, évitement
2	Non aux microviolences	Être capable de distinguer les violences présentes au quotidien pour les éviter, les réduire et ne pas les entretenir.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre qu'il n'y pas de petites violences • Connaître et reconnaître différentes formes que peuvent prendre les microviolences • Prendre conscience de l'impact des microviolences et des réactions possibles face à elles 	Jeu traditionnel – Collectif, course, évitement
3	Les effets de la violence	Être capable d'identifier ce que provoquent les violences pour mieux comprendre et aider les personnes qui en sont victimes.	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître différentes formes de conséquences de la violence sur les personnes qui en sont victimes • Prendre conscience de la nécessité pour une personne victime de violences d'être écoutée et soutenue • Identifier les actes et les paroles qui aident au mieux les personnes victimes de violences 	Jeu traditionnel – Par équipes, course, évitement
4	Ça suffit les harcèlements	Être capable de reconnaître ce qui relève du harcèlement pour mieux lutter contre.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre que le harcèlement correspond à des actes de violence répétés • Être capable de reconnaître des situations qui relèvent du harcèlement • Adapter ses attitudes individuelles face à une situation de harcèlement, en tant que victime ou témoin 	Jeu traditionnel – Individuel puis par équipes, course, évitement

POUR LES ADULTES

« **A l'Ecole des enfants heureux... enfin presque** » - *UNICEF France et l'Observatoire International de la Violence à l'Ecole, Mars 2011*

« **Politique nationale contre le harcèlement** » - *Plan de prévention mis en place à l'échelle nationale, Education Nationale, Octobre 2016*

Sites internet

Non au harcèlement :

<http://www.nonauharcèlement.education.gouv.fr/>

Observatoire International de la Violence à l'Ecole :

<http://www.ijvs.org>

Agir contre la violence :

<http://eduscol.education.fr/cid46846/agir-contre-la-violence.html>



AVEC LES ENFANTS

Vidéos

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

<https://www.youtube.com/watch?v=2sRaSaXuza8>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=WC69IKAmBBo>

Numéros d'urgence

Enfance en danger : **n°119**

Non au harcèlement : **n°3020**

Jeunes Violence Ecoute :

n° vert 0 800 202 223

Site internet

10 conseils contre le harcèlement :

http://www.college.orgelet.com/wp-content/uploads/2015/02/livret_stop_au_harcèlement_au_collège1_Page_2.jpg