

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 **cinq 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 animateurs et animatrices du milieu extrascolaire** 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 que les personnes concernées par les situations de violence ne sont pas que les agresseurs et les victimes ;**
- **Comprendre que les effets de la violence peuvent être limités par de bonnes réactions.**

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 et récurrentes **entre enfants**. Les microviolences sont généralement une première étape avant l'apparition de formes de violence 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.
- (ex. : *le racket, la répétition d'insultes ou encore le cyberharcèlement*)

Témoin : Personne **qui a vu ou entendu quelque chose**. Un 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.



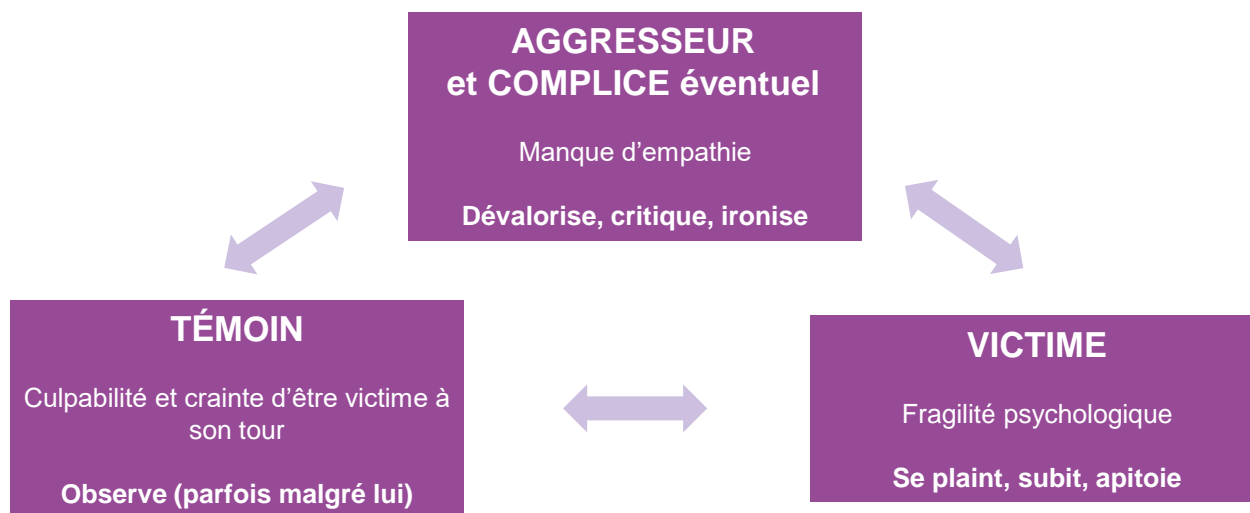
Phase 3 JUSTIFICATIONS

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 **jamais 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 : À L'ÉCOLE MAIS PAS SEULEMENT

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 violences 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
Libère ta parole	Découvrir les réactions qui permettent de limiter les effets de la violence	<ul style="list-style-type: none"> Face à la violence, je ne dois ni rester indifférent, ni chercher à me venger. Victime de violence, je dois essayer de me protéger puis d'en parler autour de moi, à un adulte de confiance si possible. Témoin de violence, je peux aider les personnes victimes de violences par des actes et/ou des paroles simples. 	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 lancées 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

10 conseils contre le harcèlement :

[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 :

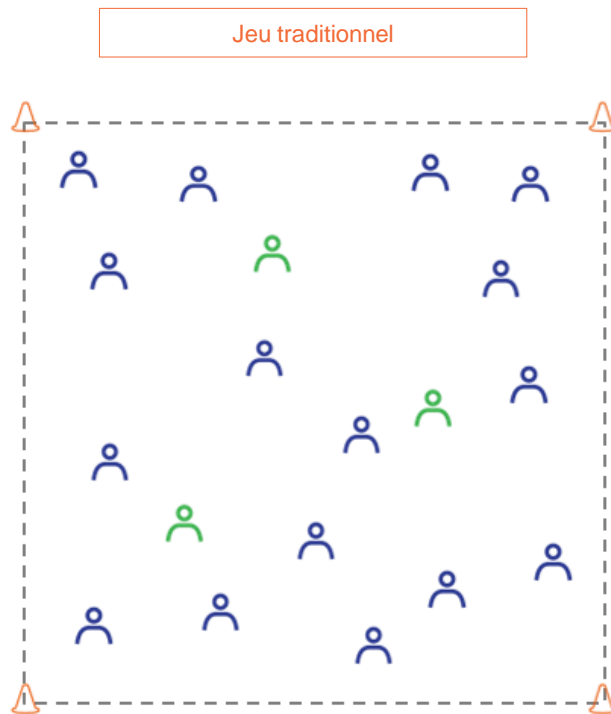
- Lorsque j'utilise la force pour dominer, contraindre ou faire souffrir une autre personne, c'est de la violence.
- La violence existe sous trois formes : physique, verbale ou psychologique. Elle peut prendre plusieurs de ces formes simultanément.

S'ORGANISER

- Jeu à effectif complet
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  4 à 8 plots
-  20 chasubles



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 » (*en vert sur le schéma*). Tous les autres joueurs portent chacun une chasuble, ce sont les « souris » (*en bleu*).

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 :

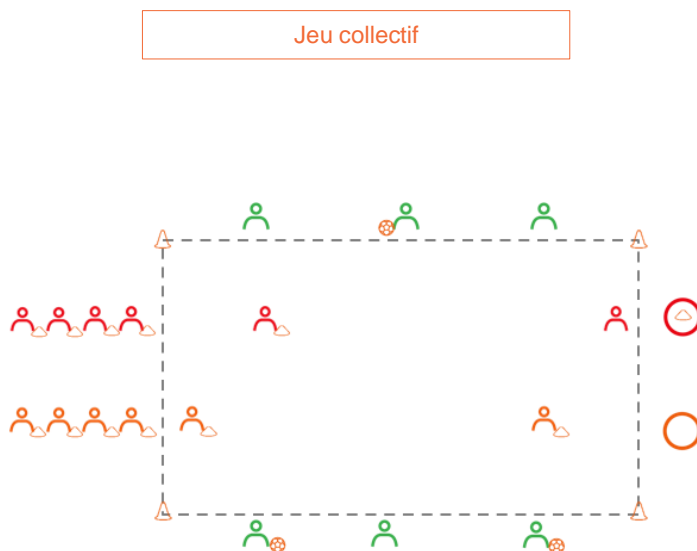
- Dans une situation de violence, je peux être : victime, agresseur, complice ou témoin.
- Quand je suis témoin d'une situation de violence, il est encouragé de ne pas rester spectateur, par exemple en prévenant un adulte.

S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- △ 4 plots
- 📁 3 jeux de chasubles
- ⚽ 3 ballons en mousse
- 👤 30 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 orange*) 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'élaner 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 trois 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. : trois passeurs et trois 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 RELEVÉR

- 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 :

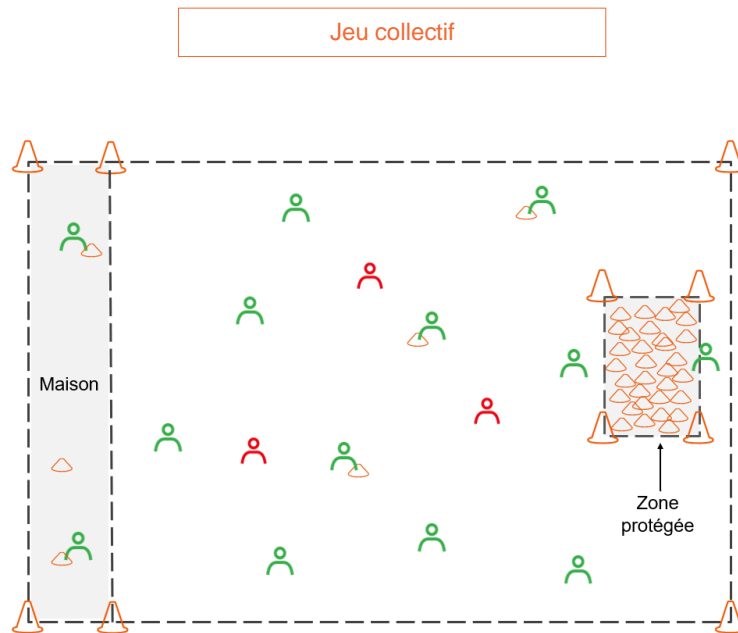
- Il n'y a pas de petites violences.
- Se moquer, menacer quelqu'un, bousculer même légèrement : ce sont des microviolences.
- Les microviolences peuvent avoir un impact aussi important que des violences plus visibles.

S'ORGANISER

- Jeu à effectif complet
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  8-12 plots
-  30 coupelles
-  3 à 5 chasubles
-  3 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, trois 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.

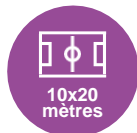
La partie s'arrête lorsque les attaquants ont ramené toutes les coupelles OU à la fin du temps imparti de quatre minutes. Il est possible de faire deux ou trois parties en changeant les défenseurs.

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 trois 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 dans la partie 2 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 :

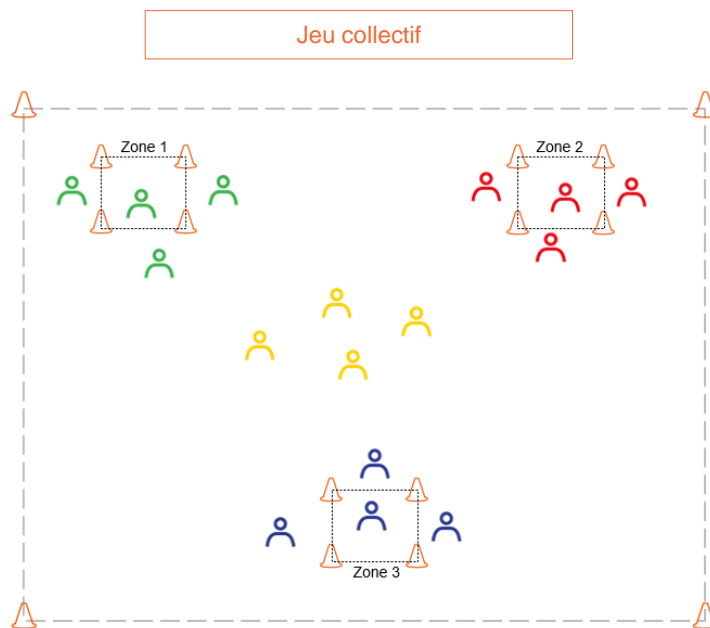
- **Victime de violence, je peux subir de lourdes conséquences physiques et/ou psychologiques.**
- **Les signes de souffrance ne sont pas toujours visibles.**
- **Une personne victime de violences a besoin d'être écoutée et soutenue.**

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 jaune*). 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 jeux ». 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.

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**.

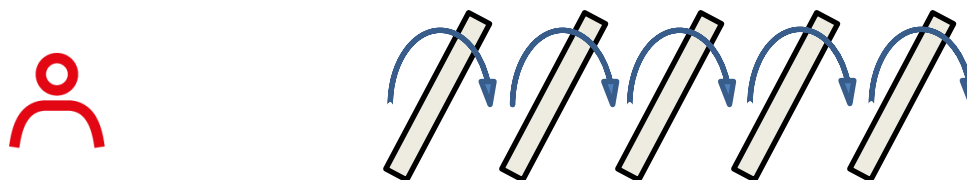
ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME)

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

PARCOURS N°1 :

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

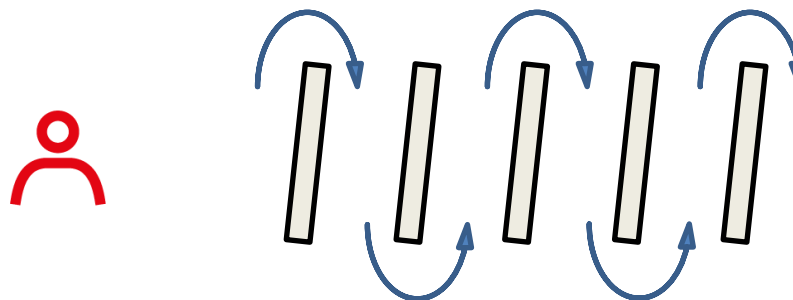
Objectif : atteindre la fin du parcours le plus vite possible en réalisant quatre appuis entre chaque latte, sans les toucher. Répéter deux fois.



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.



LIBÈRE TA PAROLE

Objectif

Découvrir les réactions qui permettent de limiter les effets de la violence.

Messages clés :

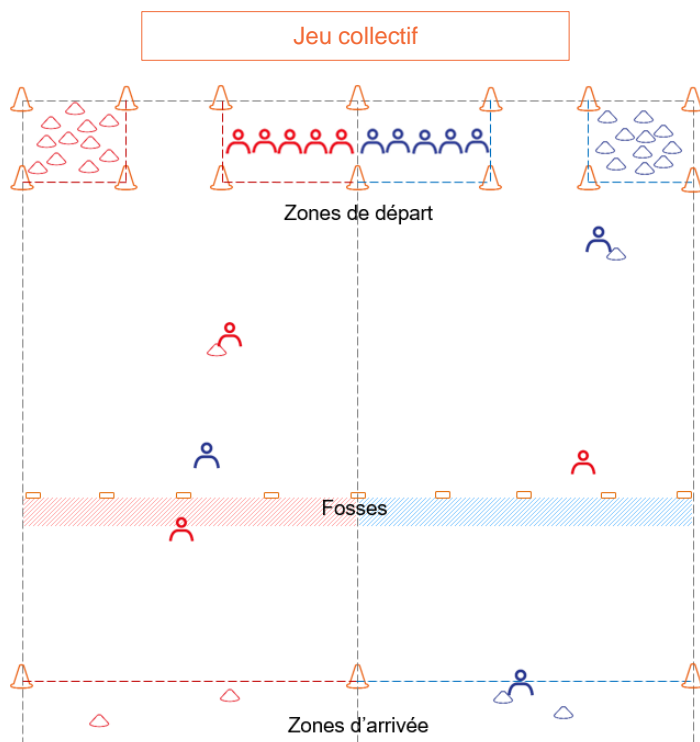
- **Face à la violence, je ne dois ni rester indifférent, ni chercher à me venger.**
- **Victime de violence, je dois essayer de me protéger puis d'en parler autour de moi, à un adulte de confiance si possible.**
- **Témoign de violence, je peux aider les personnes victimes de violences par des actes et/ou des paroles simples.**

S'ORGANISER

- 2 équipes
- 2 terrains

MATÉRIEL

-  20 plots
-  2x15 coupelles
-  2 jeux de chasubles
-  10 lattes de délimitation
-  Annexes



But : Être la première équipe à avoir déplacé toutes ses coupelles.

Consignes :

Répartir les enfants en deux équipes de « déménageurs », mixtes et équilibrées, qui se placent dans leurs zones de départ respectives. Un joueur de chaque équipe se place derrière la fosse de son terrain.

Placer les coupelles de chaque couleur dans leurs zones respectives. Sous la forme d'un relais, les déménageurs doivent récupérer leurs quinze coupelles une à une, et courir les donner à leur coéquipier placé derrière la fosse. Ce dernier doit ensuite aller déposer les coupelles dans la zone d'arrivée de son équipe.

Au signal de l'animateur, les premiers coureurs des deux équipes s'élancent et reviennent ensuite taper dans la main des joueurs suivants.

Partie 1 : Les joueurs peuvent se déplacer librement.

Partie 2 : Les joueurs partent deux par deux (par équipe), récupèrent une seule coupelle pour deux, et doivent nécessairement tenir cette coupelle à deux tout au long du trajet.

Partie 3 : Un joueur de chaque équipe se place en défense devant la fosse de l'autre équipe (voir schéma). Les deux premiers « attaquants » partent en même temps, récupèrent une coupelle chacun et doivent essayer d'atteindre individuellement la fosse en évitant le défenseur. Si le défenseur arrive à toucher à deux mains un attaquant, celui-ci doit faire demi-tour et retourner poser sa coupelle là où il l'a récupérée avant de taper dans la main de l'attaquant suivant (*remarque : il ne peut y avoir plus de deux attaquants en même temps sur le terrain*).

La partie s'arrête lorsqu'une équipe a réussi à déplacer toutes ses coupelles dans la zone d'arrivée ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Changer les attaquants placés derrière la fosse entre chaque partie.

RÈGLES

- Il est interdit de sortir des limites du terrain.
- Il est interdit de prendre plus d'une coupelle à la fois.
- Il est interdit de lancer ou de jeter une coupelle.
- Il est interdit de pousser, crocheter ou de faire mal aux autres joueurs.

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté des attaquants, autoriser les défenseurs à ne les toucher qu'à une seule main.
- Pour augmenter la difficulté des défenseurs, agrandir la largeur des terrains.



À partir de maintenant, les attaquants (hors fosse) deviennent des « **victimes de violence** », leurs partenaires, situés derrière la fosse deviennent des « **personnes de confiance** » et les défenseurs des « **agresseurs** ».

La zone d'arrivée devient la « **zone de confiance** ». Par ailleurs, les coupelles sont remplacées par des étiquettes « **violences subies** » (à découper en annexe 1).

But : Être la première équipe à se « **libérer** » de toutes les « violences subies » en les rapportant à sa « zone de confiance ».

Consignes :

Le principe du jeu reste le même qu'à la partie 3 du « jeu sans thème ».

L'objectif pour les « victimes de violence » est **d'apporter leurs étiquettes** « violences subies » aux « personnes de confiance », qui iront ensuite les déposer dans les « zones de confiance ».

À chaque passage, les « victimes de violence » **doivent récupérer l'étiquette de leur choix**, chaque étiquette représentant des violences différentes.

Avant de déposer les étiquettes dans la « zone de confiance », les « personnes de confiance » **doivent prendre le temps de lire dans leur tête** les « violences subies » partagées par leurs coéquipiers.

L'objectif pour les « agresseurs » est d'empêcher la transmission des étiquettes en touchant les « victimes de violence ».

Chaque partie s'arrête lorsqu'une équipe a réussi à déplacer toutes ses étiquettes dans sa « zone de confiance » ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Faire plusieurs parties en changeant les rôles des « personnes de confiance » et des « agresseurs ».

Si le temps et la composition du groupe le permettent, proposer aux enfants d'écrire eux-mêmes sur des étiquettes vierges (**annexe 2**) des violences qu'ils ont pu subir dans leur vie.



CONSEILS

- Veiller à bien utiliser les éléments de langage introduits dans le jeu avec thème (ex. : *personnes de confiance, violences subies, etc.*).
- Afin d'ajuster la difficulté du jeu, modifier les éléments de jeu (largeur du terrain, distance à parcourir, nombre d'attaquants à pouvoir s'élancer en même temps).



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer les réactions des « victimes de violence » lorsqu'ils parviennent à transmettre leurs étiquettes aux « personnes de confiance ».
- Relever les réactions des joueurs à la lecture des étiquettes « violences subies ».

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Était-ce facile de se libérer de ses étiquettes « violences subies » ?

Qu'avez-vous ressenti quand vous arriviez à donner vos étiquettes aux « personnes de confiance » ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Dans la vie de tous les jours, est-il facile de parler des violences que l'on subit ?

Qui sont les personnes à qui l'on peut faire confiance pour écouter les violences que l'on voudrait raconter ?

Bonnes pratiques

Lorsque je suis victime de violences, quelles sont les réactions à éviter, et celles à privilégier ?

Lorsque je suis témoin de violence, comment faire pour aider la victime ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Dans certaines parties, il pouvait être **difficile de transmettre ses étiquettes** aux « personnes de confiance » à cause des « agresseurs » qui nous en empêchaient.

Lorsqu'on y arrivait, **on se sentait vraiment soulagé** car rien d'autre ne pouvait nous empêcher d'atteindre la « zone de confiance ».

Pour gagner, il fallait se libérer de toutes les étiquettes « violences subies ». Dans la vraie vie, **il est également important de réussir à se libérer des violences dont on est victime**, peu importe le type de violence (physique, verbale, etc.) ou leur degré de gravité.

Le fait d'**en parler est généralement une solution**, mais ce n'est **pas toujours évident** puisque l'on peut avoir tendance à s'isoler et à se renfermer sur soi-même. **De plus, pour en parler à quelqu'un, il faut être sûr que l'autre personne soit de confiance. Cela peut être les adultes de ma famille, de mon école ou de mon centre de loisirs, ou encore mes meilleurs amis.**

Même si c'est parfois délicat, **il ne faut jamais accepter une situation de violence** dans laquelle on est la victime ou dont on est témoin. L'idéal est d'essayer de réagir **sans chercher à se venger**, plutôt en réconfortant la victime avec des mots de soutien (si l'on est témoin de l'acte), ou en **demandant de l'aide à une autre personne**, un adulte ou des copains/copines.

Ces **personnes de confiance**, pourront probablement aider par leur soutien, leurs actes et leurs paroles. Avec eux, il sera alors plus simple de mettre un terme à ces situations de violence.



PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Commencer le débat en rappelant les différents exemples de violences à l'aide des étiquettes choisies par les joueurs.
- Utiliser ensuite un ballon de la parole afin de réguler les échanges.

LIBÈRE TA PAROLE

ANNEXE 1
(JEU AVEC THÈME)

ON M'A MIS UN COUP D'ÉPAULE	ON A DIT QUE J'ÉTAIS MOCHE	ON M'A RACKETÉ
ON M'A TIRÉ LES CHEVEUX	ON M'A CRIÉ DESSUS	UN GRAND A MENACÉ DE ME FRAPPER
ON M'A MARCHÉ SUR LE PIED	ON A DIT QUE J'ÉTAIS STUPIDE	MES CAMARADES M'ONT EXCLU D'UN JEU
ON M'A JETÉ UN BALLON DESSUS	ON M'A INSULTÉ	TOUT LE MONDE M'IGNORE, JE N'EXISTE PAS AUX YEUX DES AUTRES
ON M'A DONNÉ UN COUP DE POING	ON A INSULTÉ UN MEMBRE DE MA FAMILLE	ON N'ARRÊTE PAS DE SE MOQUER DE MA TAILLE

LIBÈRE TA PAROLE

ANNEXE 2
(JEU AVEC THÈME)
