

FICHE THÉMATIQUE

AXE : VIVRE-ENSEMBLE – CITOYENNETÉ

Objectif : Construire des relations inclusives et pacifiques avec les autres

Contexte

Ce kit « Gestion Pacifique des conflits » est composé de **6 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 extra-scolaire** dans la mise en place de la **Playdagogie**. Les objectifs du kit sont d'amener les enfants **à accepter les conflits, à apprendre à les vivre plus sereinement et à développer des attitudes non-violentes pour les limiter ou les résoudre.**

Définitions et concepts

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

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

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

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

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



CHIFFRES CLÉS

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

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

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

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

Enjeux liés à la thématique

DES INGRÉDIENTS COMMUNS À TOUS LES CONFLITS

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

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

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

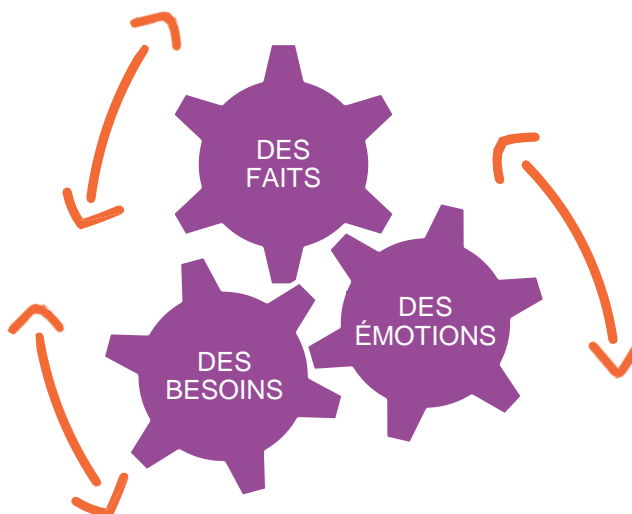
Ex. : À midi, Lucas a dit à son amie Clémence qu'il aimerait bien rentrer avec elle de la fête en fin d'après-midi, mais Clémence est partie rapidement vers 16h30, sans attendre Lucas. Ce que Lucas ne sait pas, c'est que Clémence a reçu un message de sa mère lui disant qu'elle était bloquée à son travail,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

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

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

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

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



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

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

DIFFÉRENTES RÉACTIONS FACE AUX CONFLITS

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

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

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

L'IMPORTANT DE L'EMPATHIE

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

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

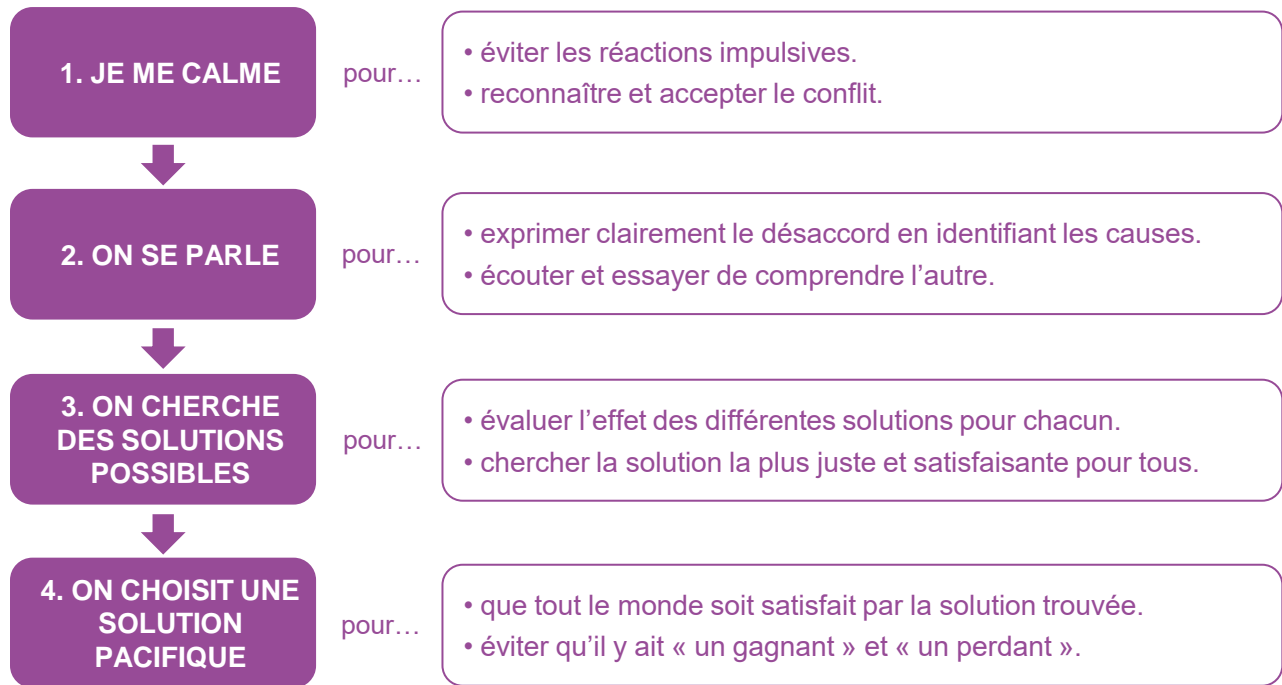
L'empathie permet aux enfants de gérer un conflit **en pensant au « nous » plutôt qu'au « moi »**, et leur permet de réfléchir à une solution qui conviendra à tous.

LES ÉTAPES DE LA RÉOLUTION PACIFIQUE D'UN CONFLIT

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

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

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



LES MÉFAITS DE LA VIOLENCE

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

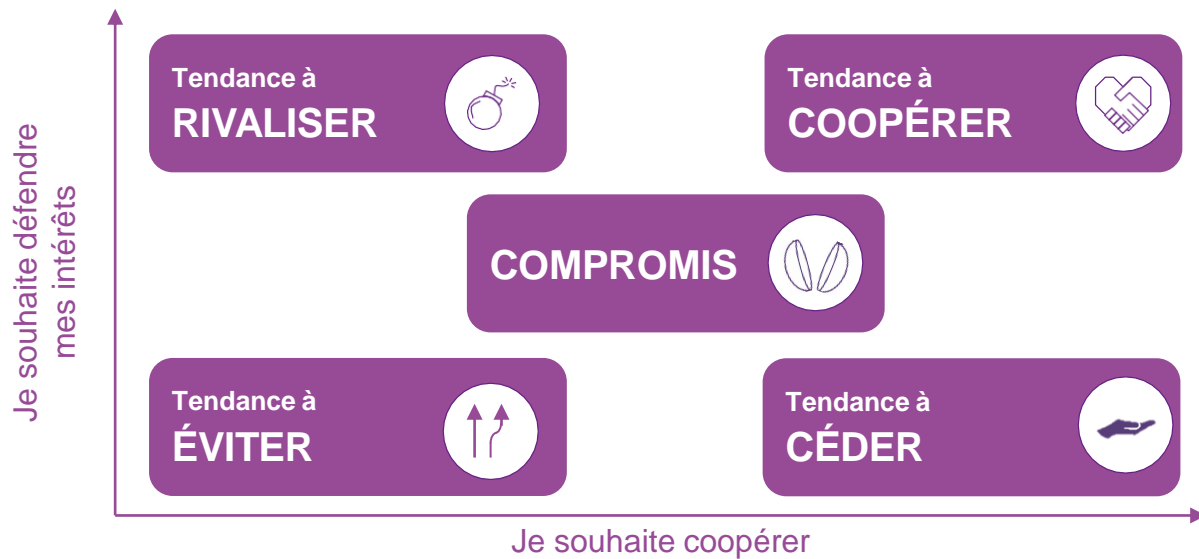
La violence, sous la forme d'actes, de paroles ou de menaces, bloque l'émergence de toute solution constructive. De plus, elle conduit à **de nouvelles situations chargées de conflits potentiels encore plus graves**, dans la mesure où la **rancune et la rancœur de la victime** risquent de se traduire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

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

LES ALTERNATIVES PACIFIQUES À LA VIOLENCE

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

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



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

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

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

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

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



CE QUE DIT LA LOI

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

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

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

Aborder la thématique avec les enfants

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

TRAVAILLER SUR L'ACCEPTATION ET LA GESTION DE SES ÉMOTIONS

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

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

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

FAIRE ATTENTION AUX PERCEPTIONS ET AUX BESOINS DE CHACUN

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

COMMUNIQUER SEREINEMENT ET DE FAÇON NON VIOLENTE

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

Tableau de présentation des séances

Nom de la séance	Objectif	Messages clés	Activité support de séance
Les ingrédients du conflit	Comprendre l'origine et les causes d'un conflit, et qu'il est normal d'en rencontrer au cours de sa vie.	<ul style="list-style-type: none"> Des faits, des émotions et des besoins sont les trois types d'ingrédients que l'on retrouve dans tous les conflits. Il est normal de rentrer en conflit avec certaines personnes au cours de notre vie... et ce n'est pas grave ! 	Jeu collectif par équipes Courses et feintes
Faute d'accord	Être capable d'identifier et d'accepter les différentes émotions que peuvent générer l'apparition d'un conflit.	<ul style="list-style-type: none"> Les principales émotions provoquées par un conflit sont : la peur, la colère, la frustration, la tristesse, la joie. Comprendre ce que je ressens permet de mieux accepter un conflit. 	Jeu collectif par équipes Courses et feintes
Négoci'action	Découvrir les 4 étapes nécessaires à la résolution d'un conflit.	<ul style="list-style-type: none"> La résolution pacifique d'un conflit nécessite du respect, de l'implication et de la bonne volonté de toutes les personnes concernées. Les 4 étapes classiques de la résolution d'un conflit sont : <ul style="list-style-type: none"> - se calmer pour éviter les réactions impulsives, - se parler pour comprendre le désaccord, - chercher et évaluer les différentes solutions possibles, - trouver une solution qui convient aux différentes parties 	Jeu coopératif Courses et réflexion
Le trésor public	Être capable de faire preuve d'empathie tout au long de la résolution d'un conflit.	<ul style="list-style-type: none"> L'empathie est la capacité à se mettre à la place de quelqu'un d'autre et de ressentir ses émotions. Il est important de comprendre ce que ressent l'autre et de faire preuve d'empathie pour résoudre un conflit. 	Jeu collectif par équipes Stratégie
La fuite traversière	Identifier les différentes réactions que l'on peut avoir face à un conflit et savoir s'y confronter pacifiquement.	<ul style="list-style-type: none"> Les réactions spontanées les plus fréquentes sont : la fuite (dénier ou abandon) et l'agression (violente). Un conflit non résolu a de grandes chances de resurgir (et de manière plus intense). 	Jeu collectif par équipes Courses et feintes
Rue de la paix	Découvrir les alternatives à la violence pour résoudre un conflit.	<ul style="list-style-type: none"> La violence empêche l'émergence d'une dynamique positive de résolution de conflits. Le règlement par coopération et par compromis permet que les deux parties en sortent gagnantes. L'intervention d'une tierce personne (adulte, médiateur, arbitre, etc.) peut aider à résoudre un conflit de façon équitable. 	Jeu collectif par équipes Parcours sportif

Ressources pour aller plus loin

POUR LES ADULTES

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

Sites internet

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

[Lien vers le site internet](#)

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

[Lien vers le dossier pédagogique](#)

Vidéo

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

[Lien vers la vidéo](#)



AVEC LES ENFANTS

Vidéos

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

[Lien vers la vidéo](#)

Les bonnes idées des enfants pour vivre en paix

[Lien vers la vidéo](#)

Numéros d'urgence

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

119 – Allô Enfance en Danger

LES INGRÉDIENTS DU CONFLIT

Objectif

Comprendre l'origine et les causes d'un conflit, et qu'il est normal d'en rencontrer au cours de sa vie.





Messages clés :

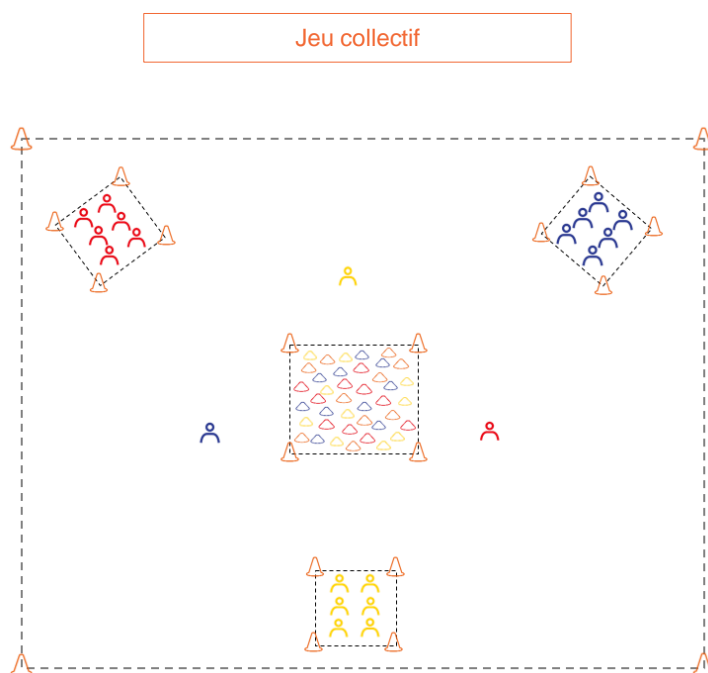
- Des faits, des émotions et des besoins sont les trois types d'ingrédients que l'on retrouve dans tous les conflits.
- Il est normal de rentrer en conflit avec certaines personnes au cours de notre vie... et ce n'est pas grave !

S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  15 plots
-  4x10 coupelles
-  3 jeux de chasubles
-  Annexes



But : Récupérer plus de coupelles que les autres équipes.

Consignes :

Répartir les enfants en trois équipes mixtes et équilibrées qui se placent dans leurs zones respectives et forment deux files indiennes. Placer exactement quarante coupelles dans la zone centrale : dix coupelles de quatre couleurs différentes. Au signal, les joueurs des trois équipes s'élancent en respectant les consignes spécifiques de chaque partie :

Partie 1 : les joueurs, qui sont dans un rôle d'attaquants, partent deux par deux vers la zone centrale où ils doivent récupérer une coupelle et la rapporter dans leur zone en la tenant à deux. Sous la forme d'un relais, les deux joueurs suivants partent lorsque la première paire est revenue leur taper dans les mains.

Partie 2 : les attaquants s'élancent toujours par deux, et peuvent maintenant récupérer une coupelle chacun dans la zone centrale. Ils doivent obligatoirement se déplacer à cloche-pied.

Partie 3 : chaque équipe choisit un défenseur qui se place en dehors de sa zone d'équipe (ex. : *comme les trois joueurs isolés sur le schéma*). Les attaquants s'élancent toujours par deux et peuvent courir normalement. Ils doivent essayer de récupérer une coupelle chacun et de les rapporter dans leur zone sans se faire toucher (à deux mains) par le défenseur d'une des deux autres équipes.

Si un attaquant se fait toucher par un défenseur, il doit rentrer dans sa zone en attendant son prochain tour. S'il tenait une coupelle dans les mains, il doit d'abord retourner la poser dans la zone centrale avant de revenir dans sa zone les mains vides. L'autre attaquant peut tout de même réussir à rapporter une coupelle s'il arrive à ne pas se faire toucher.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de coupelles disponibles dans la zone centrale.

RÈGLES

- Il est interdit pour les défenseurs de pousser, crocheter ou de faire mal aux autres joueurs.
- Il est interdit pour les défenseurs de pénétrer dans la zone centrale ou dans les zones des autres équipes.
- Il est interdit pour les attaquants de prendre plus d'une coupelle à la fois.
- Il est interdit pour les attaquants de faire une passe ou de lancer une coupelle.

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 l'espace entre la zone centrale et les zones d'équipes.



But : Réussir, à chaque partie et le plus rapidement possible, à assouvir les « besoins » de son équipe définis dans l'annexe 1.

Consignes :

L'organisation du jeu reste la même qu'à la partie 3 du « Jeu sans thème » : deux par deux, les attaquants doivent essayer d'aller récupérer une coupelle chacun, en évitant de se faire toucher par les défenseurs.

Chaque équipe reçoit une série de quatre « besoins » (annexe 1) qu'elles devront essayer de respecter à chaque partie. Ces « besoins » sont liés à la couleur des coupelles que chaque équipe doit essayer de rapporter dans sa zone.

À l'issue de chaque partie, accorder un point à chaque équipe qui réussit à assouvir ses « besoins ». Un point supplémentaire est attribué à l'équipe qui a réussi à assouvir ses « besoins » le plus rapidement. Les autres équipes ne marquent aucun point.

Faire les quatre parties successives prévues dans les annexes 1 et 2.

Chaque partie s'arrête lorsque les trois équipes ont réussi à assouvir leurs « besoins » respectifs, ou lorsqu'il n'y a plus de coupelles dans la zone centrale.

Vérifier alors si les « besoins » des trois équipes ont été respectés (en s'aidant de l'annexe 2).



CONSEILS

- Avant chaque début de partie, s'assurer que chaque équipe a bien compris ses « besoins » pour la partie à venir. Leur laisser une minute pour établir une stratégie par groupe.
- Veiller à ce que les joueurs ne partagent pas leurs « besoins » avec les autres équipes.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer les stratégies mises en places par les équipes.
- Relever les remarques des joueurs qui se retrouvent dans des situations de « conflits » avec les joueurs des autres équipes.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Quelle(s) partie(s) avez-vous préférées parmi celles où vous aviez des « besoins » ? Pourquoi ?

Qu'avez-vous ressenti quand les autres équipes vous empêchaient de respecter vos « besoins » ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Qu'ont changé les « besoins » par rapport aux toutes premières parties ?

Dans la vie de tous les jours, est-il fréquent d'avoir des besoins incompatibles à ceux des autres ?

Connaissances et représentations

Selon vous, qu'est-ce que l'on retrouve comme « ingrédients » dans un conflit ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Dans certaines parties, les besoins étaient très **simples à assouvir** étant donné que les autres équipes n'étaient pas intéressées par les mêmes coupelles que nous.

Au contraire, **d'autres parties étaient très frustrantes** puisqu'une autre équipe pouvait avoir besoin des mêmes coupelles que nous, ce qui pouvait nous conduire à **ressentir de l'incompréhension ou de la colère** ! Il n'y avait pas assez de coupelles pour satisfaire les deux équipes donc cela se transformait en « conflit » entre les deux.

Dans les premières parties, toutes les équipes avaient le même objectif, et la meilleure gagnait. Au contraire, dans les parties suivantes, **il suffisait de respecter ses propres « besoins » pour marquer des points**. De toute façon, ceux des autres équipes étaient inconnus, ce qui pouvait d'ailleurs parfois être énervant.

Dans la vie de tous les jours, cela arrive d'avoir **des besoins qui ne sont pas compatibles avec ceux d'autres personnes**. C'est d'ailleurs à ce moment là, dans certaines situations, que **des disputes éclatent** (ex : *s'il ne reste plus qu'une part de gâteau et qu'on est deux camarades à la vouloir*) !

Lorsque deux équipes étaient intéressées par les mêmes coupelles, **leurs besoins étaient incompatibles**, et elles se retrouvaient donc **en conflit**. Les joueurs des équipes concernées ont alors ressenti de la frustration, de la colère ou même de l'injustice.

Comme dans tout conflit, on retrouve donc **des faits** (la situation de jeu) et des **besoins incompatibles**, qui ont généré un troisième ingrédient : **des émotions fortes** !

Ces réactions traduisent que l'on peut avoir des interprétations différentes des mêmes faits, en fonction de ses besoins. **Cela est tout à fait normal et fréquent dans la vie de tous les jours.**



PISTE POUR MENER LE DÉBAT

- Utiliser un « ballon de la parole » pour réguler les échanges et pour questionner la compréhension de l'origine des conflits par les enfants.

ANNEXE 1 (JEU AVEC THÈME)

Équipe ROUGE	
BESOINS de la : Partie n°1	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 7 coupelles jaunes • 7 coupelles bleues
BESOINS de la : Partie n°2	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 4 coupelles jaunes • 3 coupelles blanches • 6 coupelles bleues
BESOINS de la : Partie n°3	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 4 coupelles jaunes • 1 coupelle blanche • 5 coupelles bleues • 5 coupelles rouges
BESOINS de la : Partie n°4	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 3 coupelles jaunes • 4 coupelles blanches • 2 coupelles bleues • 4 coupelles rouges

ANNEXE 1 (JEU AVEC THÈME)

Équipe BLEUE	
BESOINS de la : Partie n°1	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 5 coupelles rouges • 3 coupelles jaunes • 5 coupelles blanches
BESOINS de la : Partie n°2	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 4 coupelles jaunes • 6 coupelles bleues • 3 coupelles blanches
BESOINS de la : Partie n°3	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 4 coupelles jaunes • 5 coupelles blanches • 1 coupelle bleue • 4 coupelles rouges
BESOINS de la : Partie n°4	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 3 coupelles jaunes • 2 coupelles blanches • 4 coupelles bleues • 4 coupelles rouges

ANNEXE 1 (JEU AVEC THÈME)

Équipe jaune	
BESOINS de la : Partie n°1	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 3 coupelles bleues • 5 coupelles rouges • 5 coupelles blanches
BESOINS de la : Partie n°2	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 10 coupelles rouges • 3 coupelles blanches • 2 coupelles jaunes
BESOINS de la : Partie n°3	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 2 coupelles jaunes • 5 coupelles blanches • 5 coupelles bleues • 2 coupelles rouges
BESOINS de la : Partie n°4	Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 3 coupelles jaunes • 3 coupelles blanches • 3 coupelles bleues • 4 coupelles rouges

ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME)

À conserver pour la vérification de l'atteinte ou non des « besoins » à assouvir par chaque équipe.

NOTE : il faut nécessairement qu'il y ait 40 coupelles, 10 de chaque couleur. Si les couleurs de vos coupelles correspondent pas aux couleurs ci-dessous, indiquer aux enfants les nouvelles couleurs qui remplacent celles manquantes.

CONSEIL : Indiquer aux joueurs qu'ils auront le temps avant chaque partie de réfléchir à leur stratégie

	Équipe Rouge	Équipe Bleue	Équipe jaune
BESOINS de la Partie n°1 pas de conflits	BESOIN : Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 7 coupelles jaunes • 7 coupelles bleues 	BESOIN : Avoir au moins ; <ul style="list-style-type: none"> • 5 coupelles rouges • 3 coupelles jaunes • 5 coupelles blanches 	BESOIN : Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 3 coupelles bleues • 5 coupelles rouges • 5 coupelles blanches
BESOINS de la Partie n°2 Conflit entre les équipes Rouge et Bleue sur les coupelles bleues	BESOIN : Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 4 coupelles jaunes • 3 coupelles blanches • 6 coupelles bleues 	BESOIN : Avoir au moins ; <ul style="list-style-type: none"> • 4 coupelles jaunes • 6 coupelles bleues • 3 coupelles blanches 	BESOIN : Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 10 coupelles rouges • 3 coupelles blanches • 2 coupelles jaunes
BESOINS de la Partie n°3 Conflit entre les équipes jaune et Bleue sur les coupelles blanches Conflit entre les équipes jaune et Rouge sur les coupelles bleues	BESOIN : Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 4 coupelles jaunes • 1 coupelle blanche • 5 coupelles bleues • 5 coupelles rouges 	BESOIN : Avoir au moins ; <ul style="list-style-type: none"> • 4 coupelles jaunes • 5 coupelles blanches • 1 coupelles bleue • 4 coupelles rouges 	BESOIN : Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 2 coupelles jaunes • 5 coupelles blanches • 5 coupelles bleues • 2 coupelles rouges
BESOINS de la Partie n°4 Conflit entre les trois équipes pour les coupelles rouges	BESOIN : Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 3 coupelles jaunes • 4 coupelle blanche • 2 coupelles bleues • 4 coupelles rouges 	BESOIN : Avoir au moins ; <ul style="list-style-type: none"> • 3 coupelles jaunes • 2 coupelles blanches • 4 coupelles bleues • 4 coupelles rouges 	BESOIN : Avoir au moins : <ul style="list-style-type: none"> • 3 coupelles jaunes • 3 coupelles blanches • 3 coupelles bleues • 4 coupelles rouges

FAUTE D'ACCORD

Objectif

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

Messages clés :

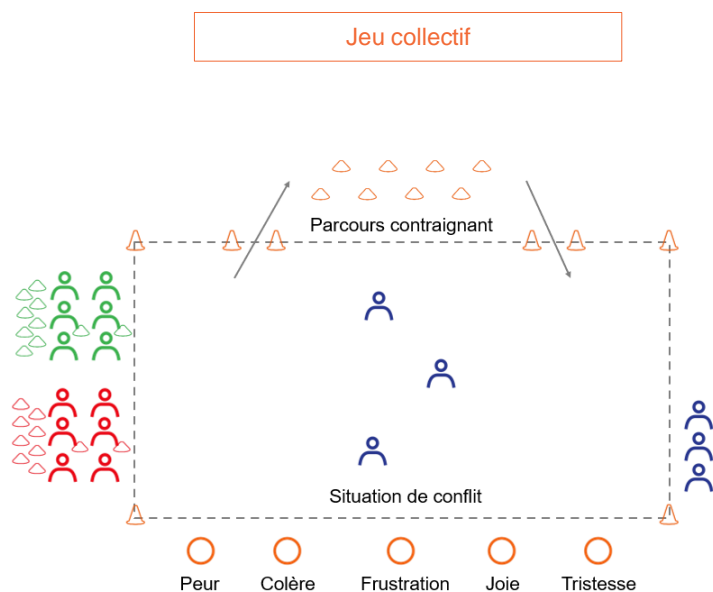
- Dans la vie, cela arrive de se retrouver dans une situation de conflit, et c'est normal.
- Les principales émotions provoquées par un conflit sont : la peur, la colère, la frustration, la tristesse.
- Comprendre ce que je ressens permet de mieux accepter un conflit.

S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

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



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

Consignes :

Former trois équipes équilibrées : deux équipes d'attaquants (*en vert et en rouge sur le schéma*) et une équipe de défenseurs (*en bleu*). Les attaquants sont positionnés derrière la ligne de départ par lignes de trois, et les défenseurs sont répartis : une moitié à l'intérieur du terrain, une moitié à l'extérieur.

Chaque équipe dispose de dix coupelles de la même couleur au départ. Dans cette étape, ne placer que trois cerceaux sur le côté du terrain (un par équipe).

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

À chaque passage d'une même vague, changer le joueur en possession de la coupelle de l'équipe. Les défenseurs à l'extérieur du terrain remplacent ceux à l'intérieur dès que deux vagues d'attaquants sont passées.

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

RÈGLES

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

VARIABLES

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



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

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

Consignes :

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

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

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

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

CONSEILS



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

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



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

QUESTIONS

Ressentis et sensations

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

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

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

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

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

Connaissances et bonnes pratiques

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

Comment réagir quand vous faites face à un conflit ?

ÉLÉMENTS CLÉS

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

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

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

PISTE POUR MENER LE DÉBAT



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

(À placer dans les cerceaux)

PEUR

(À placer dans les cerceaux)

COLÈRE

(À placer dans les cerceaux)

JOIE

(À placer dans les cerceaux)

FRUSTRATION

(À placer dans les cerceaux)

TRISTESSE

NEGOCI'ACTION

Objectif

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

Messages clés :

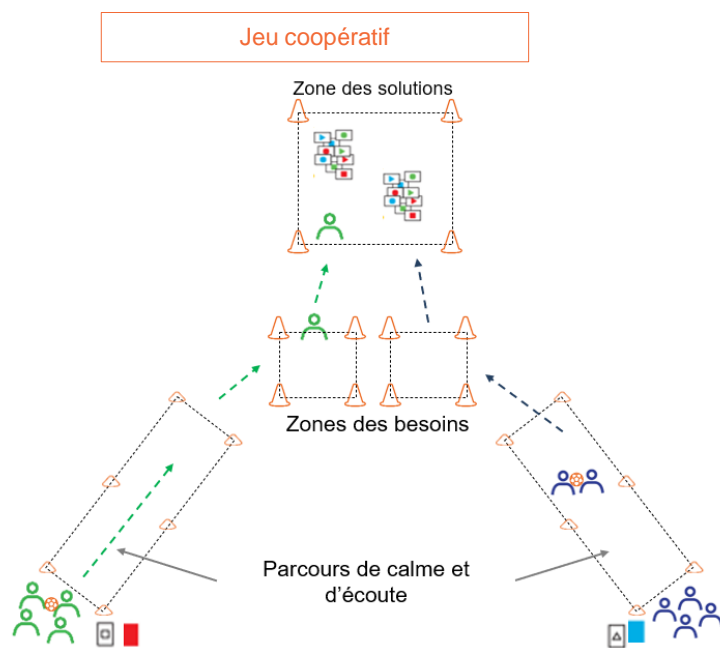
- La résolution pacifique d'un conflit nécessite du respect et l'implication de toutes les personnes concernées.
- Les quatre grandes étapes de la résolution d'un conflit sont :
 - se contrôler pour éviter les réactions impulsives,
 - se parler pour comprendre le désaccord,
 - chercher les différentes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

S'ORGANISER

- 2 ou 4 équipes
- 1 ou 2 terrain(s)

MATÉRIEL

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



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

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

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

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

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

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

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

RÈGLES

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

VARIABLES

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



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

But : Collectivement, marquer le maximum de points.

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

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

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

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

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

CONSEILS



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

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



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

QUESTIONS

Ressentis et sensations

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

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

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

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

Dans la vie, comment résolvez-vous un conflit ?

Connaissances et représentations

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

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

ÉLÉMENTS CLÉS

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

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

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

PISTE POUR MENER LE DÉBAT

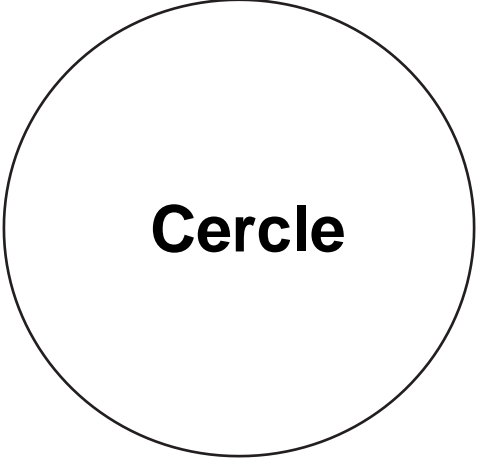
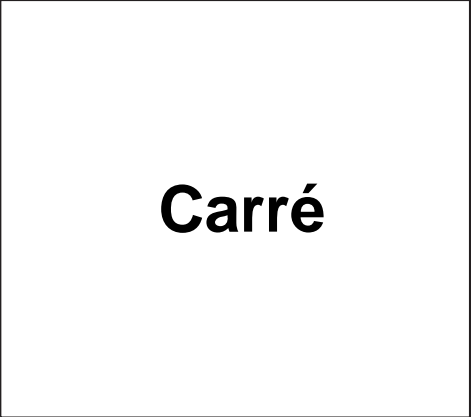
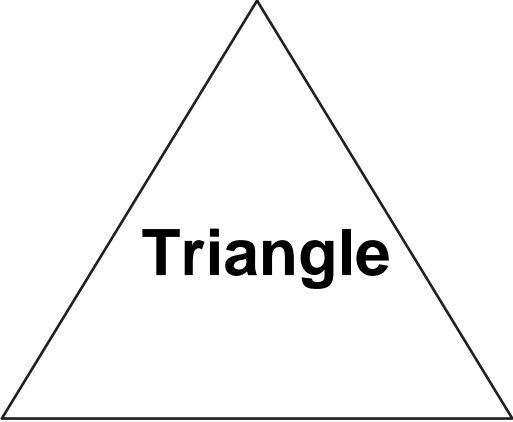


- Proposer aux équipes de prendre un temps pour réfléchir aux stratégies mises en place pour faire gagner le collectif puis faire un bilan ensemble.

ANNEXE 1
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

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









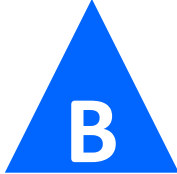











Vert	Bleu	 Cercle
Rouge	 Carré	 Triangle

ANNEXE 2
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

(À placer dans la zone centrale du terrain)









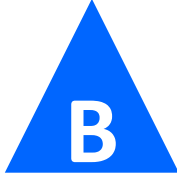











ANNEXE 2
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

(À placer dans la zone centrale du terrain)



LE TRÉSOR PUBLIC

Objectif

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

Messages clés :

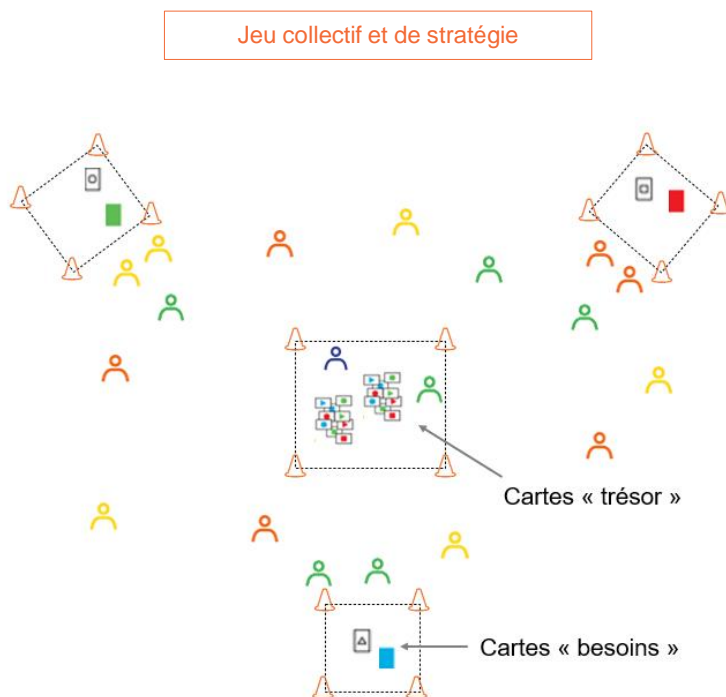
- L'empathie est la capacité à se mettre à la place de quelqu'un d'autre et de comprendre ses émotions et ses besoins.
- Pour résoudre un conflit, il est important de faire preuve d'empathie.

S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  16 plots
-  3x4 chasubles
-  Annexes
-  Chronomètre



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

Consignes :

Répartir les enfants en trois équipes mixtes et équilibrées, où chacune d'entre elles est placée autour d'une des trois zones à l'extérieur. Donner à chaque équipe deux cartes « besoins » : une carte « forme » et une carte « couleur » ([annexe 1](#)).

Chaque équipe doit récolter le maximum de cartes « trésor » en respectant la couleur ou la forme qui leur a été attribuée.

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

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

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

Chaque équipe aura deux défenseurs et plusieurs attaquants.

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

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

RÈGLES

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

VARIABLES

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



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

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

Consignes :

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

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

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

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

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

CONSEILS



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

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



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

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'avez-vous ressenti dans chacune des parties ?

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

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

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

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

Connaissances et représentations

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

Qu'est-ce que l'empathie ?

ÉLÉMENTS CLÉS

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

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

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

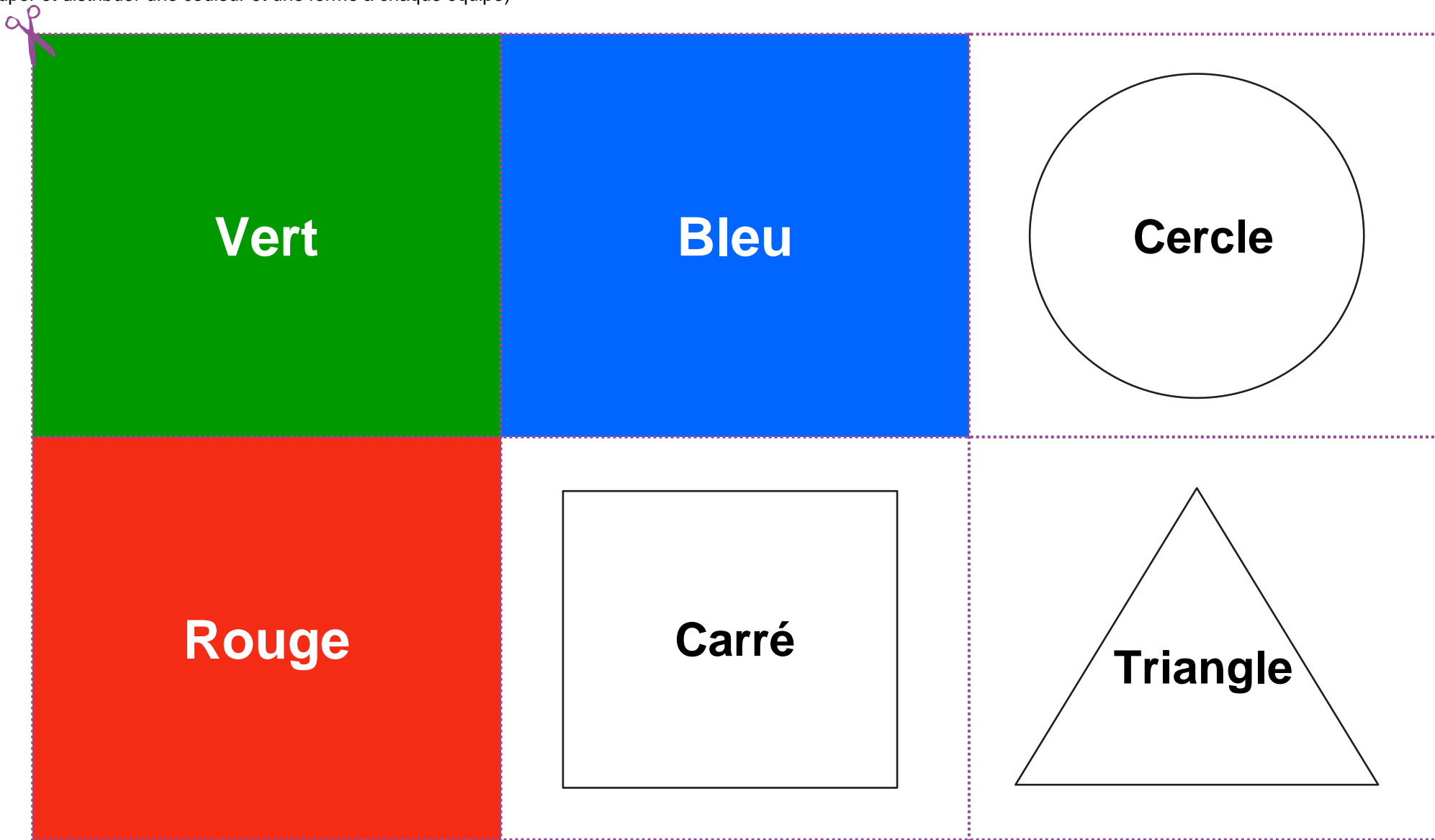
PISTES POUR MENER LE DÉBAT



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

ANNEXE 1
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

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



Vert

Bleu

Rouge

Cercle

Carré









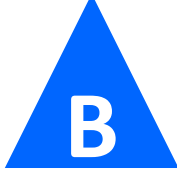
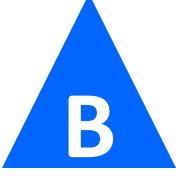








Triangle

LE TRÉSOR PUBLIC

ANNEXE 2
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

(À placer dans la zone centrale du terrain)











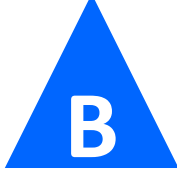
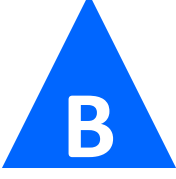








			
			
			
			
			

LE TRÉSOR PUBLIC

ANNEXE 2
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

(À placer dans la zone centrale du terrain)



LA FUITE TRAVERSIÈRE

Objectif

Identifier les différentes réactions que l'on peut avoir face à un conflit et apprendre à s'y confronter pacifiquement.

Messages clés :

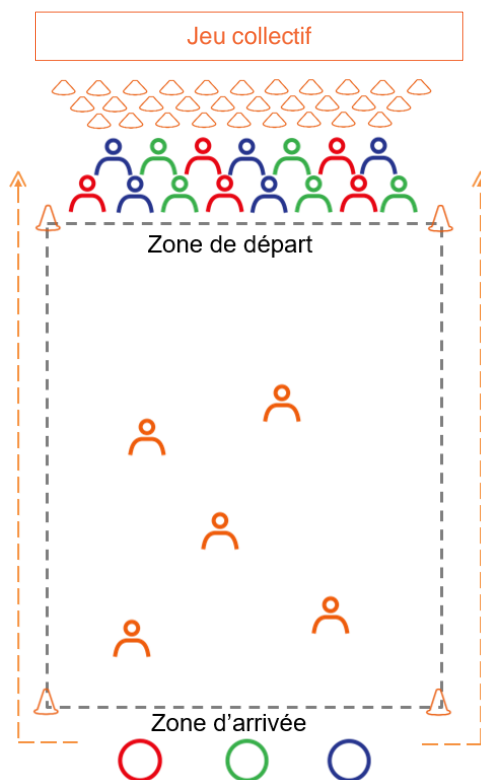
- Les réactions spontanées les plus fréquentes sont : la fuite (dénier ou abandon) et l'agression (violence).
- Un conflit non résolu a de grandes chances de ressurgir, et de manière plus intense.

S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  12 plots
-  45 coupelles
-  4 jeux de chasubles
-  3 cerceaux



But : Être l'équipe d'attaquants avec le plus de coupelles dans son cerceau de la zone d'arrivée.

Consignes :

Répartir les enfants en quatre équipes mixtes et équilibrées. Trois équipes d'attaquants se placent d'un côté du terrain (*en vert, rouge et bleu sur le schéma*), la dernière équipe de défenseurs se place au centre (*en orange*).

Les coupelles sont placées dans la zone de départ.

Au signal, les attaquants peuvent récupérer une coupelle chacun et essayer de traverser le terrain jusqu'à la zone d'arrivée en évitant de se faire toucher par un défenseur. S'ils y arrivent, ils déposent alors la coupelle dans le cerceau attribué à leur équipe.

Si un attaquant se fait toucher ou sort des limites latérales du terrain, il doit lâcher la coupelle qu'il tient dans les mains à l'endroit où il a été touché et retourner dans la zone de départ par l'extérieur du terrain. La coupelle lâchée ne pourra plus être ramassée par quiconque jusqu'à la fin de la partie.

Une fois de retour dans la zone de départ, l'attaquant peut ramasser une nouvelle coupelle et tenter de nouveau sa chance.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de coupelles à récupérer par les attaquants ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Compter alors le nombre de coupelles dans le cerceau de chaque équipe. Faire au moins quatre parties pour que chaque équipe passe dans le rôle de défenseurs.

RÈGLES

- Il est interdit pour les attaquants de prendre plus d'une coupelle à la fois.
- Il est interdit pour les attaquants de se passer ou de lancer une coupelle.
- Il est interdit pour les défenseurs de pousser ou de crocheter un attaquant.

VARIABLES

- Pour faire varier la difficulté, augmenter ou diminuer la taille du terrain.
- Pour augmenter la difficulté des défenseurs, les obliger à toucher les attaquants à deux mains.
- Si les parties sont trop rapides, autoriser les attaquants à essayer de ramasser les coupelles tombées au sol au milieu du terrain (à condition qu'ils n'aient pas déjà une coupelle dans les mains).



À partir de cette étape, les défenseurs sont renommés les « **conflits** ».

But : Être l'équipe d'attaquants avec le plus de coupelles dans son cerceau de la zone d'arrivée.

Consignes : Le principe du jeu reste le même.

Deux zones latérales, appelées « **zones de fuite** » sont délimitées à peu près au milieu du terrain (voir schéma, possibilité de ne faire qu'une seule zone pour simplifier).

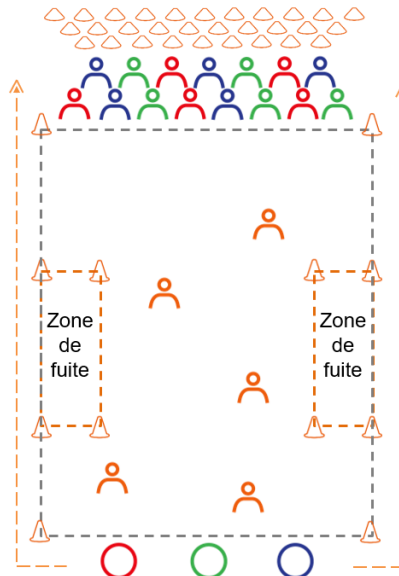
Un attaquant avec une coupelle dans les mains peut pénétrer dans une « **zone de fuite** » afin de se protéger : les « **conflits** » n'ont pas le droit d'y entrer. L'attaquant doit alors obligatoirement compter à voix haute jusqu'à vingt, avant de pouvoir retourner sur le terrain.

S'il se fait toucher par « **un conflit** » en sortant de la « **zone de fuite** », il doit lâcher sa coupelle et effectuer un tour de terrain en courant avant de revenir dans le jeu en se plaçant dans la zone de départ.

Par ailleurs, au cours d'une partie, un « **attaquant** » ne peut se faire toucher qu'une seule fois par un même conflit.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de coupelles à récupérer par les attaquants ou à la fin du temps imparti de quatre minutes.

Compter alors le nombre de coupelles dans le cerceau de chaque équipe. Faire au moins quatre parties pour que chaque équipe passe dans le rôle de défenseurs.



CONSEILS

- Veiller à ce qu'aucun enfant ne reste « caché » dans une zone de fuite toute la partie sans jamais en sortir.
- Veiller à ce que les enfants touchés (en sortant d'une zone de fuite) réalisent bien un tour de terrain en courant avant de revenir dans le jeu.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer si des attaquants choisissent volontairement d'aller dans la zone de fuite plutôt que de se faire toucher.
- Écouter les réactions des enfants qui se font toucher après être sorti d'une zone de fuite.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Avez-vous préféré jouer dans le rôle d'attaquant ou celui de « **conflit** » ?

Que pouvait provoquer la solution de choisir une « **zone de fuite** » ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Était-il intéressant de choisir la fuite pendant le jeu ?

Et dans la vie de tous les jours, fuir un conflit permet-il de s'en débarrasser ?

Bonnes Pratiques

La fuite est-elle une bonne solution pour résoudre un conflit durablement ?

Quelles sont les autres réactions fréquentes à éviter ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Dans le rôle de « **conflits** », ce n'était pas toujours évident de toucher un attaquant, **surtout avec l'introduction des « zones de fuite »**.

Pour les attaquants, les « **zones de fuite** » pouvaient être utiles afin d'échapper à un « **conflit** », **mais les obligations de compter jusqu'à vingt et de faire un tour du terrain, si on était touché en sortant, étaient vraiment contraignantes. Se réfugier dans la « zone de fuite » pour éviter de se faire toucher n'était donc pas toujours une bonne idée.**

Dans le jeu, lorsque l'on choisissait de fuir **volontairement un « conflit »**, ce n'était que temporaire puisque l'on devait revenir dans le jeu après vingt secondes, et on prenait **le risque de perdre encore plus de temps à cause du tour de terrain à réaliser** (si l'on se faisait toucher). Dans la vie c'est souvent pareil, **le fait d'éviter un conflit ne signifie pas de s'en être débarrassé**. Au contraire, un conflit non résolu a de **grandes chances de ressurgir plus tard et souvent de façon plus intense**.

Par contre, lorsque l'on se faisait toucher par un « **conflit** », celui-ci n'avait plus le droit de nous toucher jusqu'à la fin de la partie. Dans la vraie vie, c'est seulement **lorsque l'on prend le temps de régler un conflit** que l'on peut en être débarrassé définitivement.

Par peur de l'affrontement ou de l'échec, il est fréquent de réagir à l'apparition d'un conflit **en s'écartant et en l'évitant**. Bien que pacifique, **cette réaction n'est pas durable** puisqu'elle ne permet pas de résoudre un conflit, et qu'elle ne fait que le reporter à « **plus tard** » **en risquant de leur rendre plus intense**.

Tout comme la fuite, la violence et l'agression sont des réactions à éviter autant que possible. Il est important de prendre sur soi pour essayer **de régler sereinement un litige le plus rapidement possible, en utilisant le dialogue et l'écoute**.



PISTE POUR MENER LE DÉBAT

Mettre en place deux débats mobiles successifs en demandant aux enfants de se placer de part et d'autre d'une ligne imaginaire en fonction de s'ils considèrent que :

- les « **zones de fuite** » représentaient un avantage ou un inconvénient dans le jeu ?
- dans la vie de tous les jours, la fuite est une bonne réaction face à un conflit ?

RUE DE LA PAIX

Objectif

Découvrir les alternatives à la violence pour résoudre un conflit.

Messages clés :

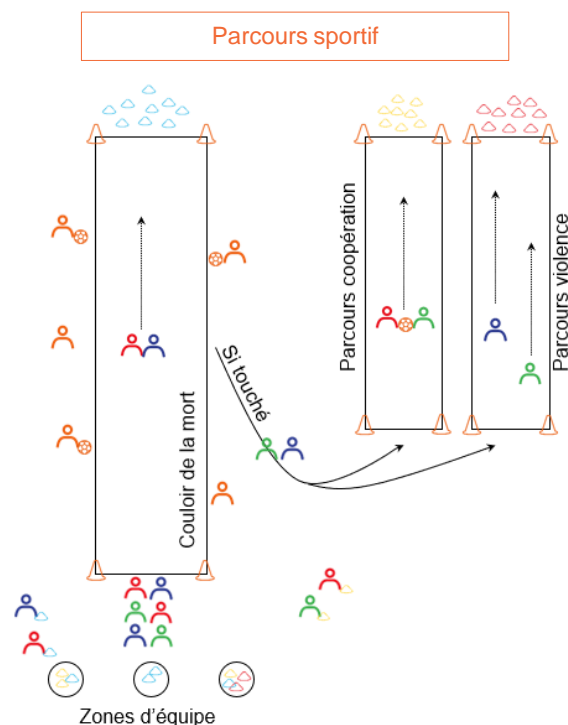
- La violence rend plus difficile la résolution pacifique d'un conflit.
- La coopération et les compromis permettent aux besoins des deux parties d'être respectés.
- L'intervention d'une tierce personne (adulte, médiateur, arbitre, etc.) peut aider à résoudre un conflit de façon équitable.

S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- △ 12 plots
- 📅 4 jeux de chasubles
- 🏀 4 ballons en mousse
- 📏 3x20 coupelles



But : Par équipe, gagner un maximum de points.

Consignes :

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

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

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

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

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

RÈGLES

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

VARIABLES

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



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

But : Par équipe, gagner un maximum de points.

Consignes :

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

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

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

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

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

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

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

CONSEILS



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

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



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

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Quel parcours avez-vous choisi, et pourquoi ?

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

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

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

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

Connaissances et représentations

Comment peut-on coopérer pour résoudre un conflit ?

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

ÉLÉMENTS CLÉS

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

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

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

PISTES POUR MENER LE DÉBAT



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