

## FICHE THÉMATIQUE

## AXE : VIVRE ENSEMBLE - CITOYENNETÉ

Objectif : Apprendre à vivre en société

## Contexte

Ce kit « Respect des règles » est constitué 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 :

- **Comprendre l'importance des règles et en connaître les différentes formes ;**
- **Identifier les conséquences du non-respect des règles, pour soi et pour les autres.**

## Définitions et concepts

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

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

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

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

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

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

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



## CHIFFRES CLÉS

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

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

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

## Enjeux liés à la thématique

### HIÉRARCHISER LA LOI, LA RÈGLE ET LA CONSIGNE

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



#### La loi

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



#### La règle

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



#### La consigne

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

## LES DIFFÉRENTS TYPES DE RÈGLES CHEZ L'ENFANT

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

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

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

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

RÈGLES DE PROTECTION



NORMES ET VALEURS SOCIALES

## LES RÈGLES DU JEU : ENTRE JUSTICE ET ÉQUITÉ

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

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

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

## LES DIFFÉRENTES RÉPONSES AU NON-RESPECT DES RÈGLES

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

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

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

### La punition

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

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

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

### La sanction

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

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

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

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

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

### La réparation

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

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

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

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



## CE QUE DIT LA LOI

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

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

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

## Aborder la thématique avec les enfants

---

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

---

### GARANTIR LA SÉCURITÉ AFFECTIVE DE CHAQUE ENFANT

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

---

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

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

---

### BIEN DÉFINIR LES TERMES UTILISÉS

Utiliser les mots des enfants pour reformuler les définitions importantes :

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

## Tableau de présentation des séances

Séances	Nom de la séance	Objectif	Messages clés	Activité support de séance
1	Jeu de lois	Découvrir ce qu'est une règle et les différentes formes qu'elle peut prendre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une règle indique ce qui est permis (ce que j'ai le droit de faire) et ce qui est interdit (ce que je n'ai pas le droit de faire) dans une situation donnée.</li> <li>• La loi est la même pour tout le monde, partout, tout le temps. Une règle peut être différente selon la situation ou l'endroit (ex. : d'une famille à l'autre, d'une école à l'autre, etc.).</li> <li>• Pour qu'elle soit respectée, une règle doit être connue, comprise, juste et équitable.</li> </ul>	<p>Jeu collectif</p> <p>Course de relais</p>
2	Le Bé-règles	Comprendre que respecter des règles permet de répondre à des besoins essentiels pour soi et pour les autres.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les règles répondent à certains besoins essentiels : être protégé (soi et les autres), être et se sentir en sécurité, être respecté.</li> <li>• Les règles permettent aux personnes d'un même groupe de se respecter les uns les autres et de pouvoir vivre ensemble.</li> <li>• Une règle peut être adaptée en fonction des besoins de chacun et permettre à tous de participer et d'être inclus.</li> </ul>	<p>Jeu traditionnel</p> <p>Béret</p>
3	Le Master-tricheur	Identifier les effets de la tricherie et comment la limiter.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tricher c'est enfreindre les règles, souvent pour être plus en réussite ou pour gagner.</li> <li>• Si je triche, cela peut nuire au collectif en provoquant un sentiment de trahison, une perte de confiance, de l'énerverment, de la frustration, etc.</li> <li>• Pour limiter la triche, nous pouvons nous mettre d'accord sur des règles claires et communes.</li> </ul>	<p>Jeu collectif</p> <p>Course et réflexions</p>
4	Terrains d'entente	Comprendre l'intérêt qu'une personne neutre fasse respecter les règles du jeu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans un jeu sportif, l'arbitre est une personne neutre qui garantit la protection des joueurs et le bon déroulement du jeu selon les règles.</li> <li>• Il est essentiel de contrôler ses réactions et ses émotions, même lorsque je ne suis pas d'accord avec une décision de l'arbitre.</li> <li>• Respecter l'arbitre et ses décisions, c'est accepter de jouer avec les règles du jeu.</li> </ul>	<p>Jeu traditionnel</p> <p>Passé à 5</p>
5	Répare ton erreur	Identifier les différentes conséquences du non-respect des règles.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une punition, c'est une peine variable que je subis dès que j'enfreins une règle (ex. : aller au coin, avoir un travail supplémentaire).</li> <li>• Une sanction, c'est une conséquence connue et prévue à l'avance, qui me donne la possibilité de réparer ou compenser une faute commise (ex. : réparer un objet cassé, être exclu après plusieurs avertissements).</li> <li>• Si je connais et je comprends ce que je risque quand je ne respecte pas les règles, il est plus facile d'en accepter les conséquences.</li> </ul>	<p>Jeu traditionnel</p> <p>Balle assise</p>



## Ressources pour aller plus loin

---

### POUR LES ADULTES

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

- Rapport du Ministère de la Justice, 2014

« *Justice des mineurs, les mineurs délinquants* »

- Statistiques du Ministère de la Justice, 2017

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

- *Debarbieux, 2017*

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

- *Eduscol, 2015*

### Sites internet

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

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



### AVEC LES ENFANTS

#### Vidéos

« *C'est quoi vivre ensemble ?* »

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

« *Règles de vie à l'école* »

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

#### Site internet

Ressources pour établir des règles de vie avec les enfants :

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

## JEU DE LOIS

### Objectif

Découvrir ce qu'est une règle et les différentes formes qu'elle peut prendre.





### Messages clés :

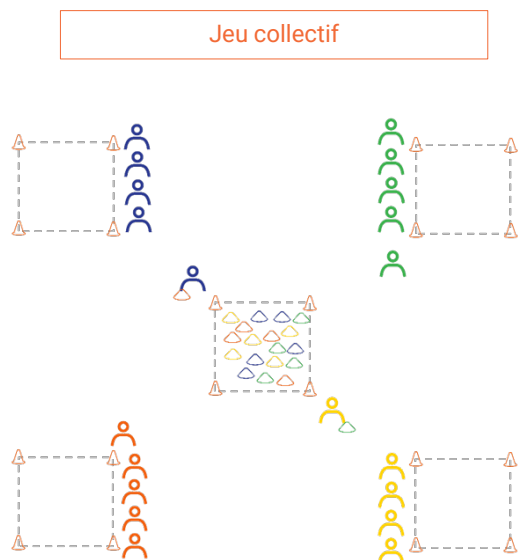
- Une règle indique ce qui est permis (ce que j'ai le droit de faire) et ce qui est interdit (ce que je n'ai pas le droit de faire) dans une situation donnée.
- La loi est la même pour tout le monde, partout, tout le temps. Cependant, une règle peut être différente selon la situation ou l'endroit (ex. : d'une famille à l'autre, d'une école à l'autre, etc.).
- Pour qu'elle soit acceptée, une règle doit être connue, comprise, juste et équitable.

### S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

### MATÉRIEL

-  20 Plots
-  4x10 coupelles
-  4 jeux de chasubles
-  Annexes



**But :** Gagner la partie en rapportant le maximum de coupelles dans sa zone.

### Consignes :

Il s'agit d'un jeu collectif sous forme de relais. Organiser le groupe en quatre équipes mixtes et équilibrées. Chaque équipe va se placer dans une des quatre zones périphériques de départ. Quarante coupelles (dix coupelles de quatre couleurs différentes) se trouvent dans la zone centrale.

Au signal, le premier joueur de chaque équipe part chercher une coupelle (de n'importe quelle couleur) dans la zone centrale, pour la ramener dans sa zone de départ. Au moment de la déposer, il doit taper dans la main du joueur suivant de son équipe, qui part à son tour chercher une coupelle. Quand un joueur revient dans sa zone, il se positionne derrière la file de son équipe et attend son tour.

Les joueurs ont également la possibilité d'aller prendre une coupelle dans la zone d'une autre équipe, uniquement après avoir posé un pied dans la zone centrale.

**La partie s'arrête** à la fin du temps imparti de quatre minutes. Chaque joueur en mouvement au moment du signal doit s'immobiliser et poser sa coupelle au sol. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de coupelles dans sa zone à la fin de la partie. Faire plusieurs parties en modifiant les zones respectives de chaque équipe et en intégrant les variables ci-dessous.

### RÈGLES

- Il est interdit de prendre plusieurs coupelles à la fois. Sinon, on les remet dans la zone centrale ou dans la zone de l'équipe à qui l'on a pris des coupelles.
- Il est interdit de sortir de ma zone de départ avant qu'un coéquipier m'ait tapé dans la main. Sinon on revient dans sa zone de départ avant de repartir.
- Il est interdit de gêner un joueur d'une autre équipe qui viendrait prendre une coupelle dans sa zone. Sinon, on donne une deuxième coupelle à ce joueur.
- Il est interdit d'empiler les coupelles dans sa zone pour les cacher aux autres équipes.
- Il est impératif de passer par la zone centrale (en posant un pied dedans) pour récupérer la coupelle d'une autre équipe. Sinon, on rend cette coupelle à l'autre équipe.

### VARIABLES

- Pour faire varier la difficulté, augmenter ou réduire la distance entre les zones, ou ajouter des obstacles à franchir (ex. : *slalom à réaliser*).
- Pour augmenter la difficulté, modifier le mode de déplacement (ex. : *à cloche-pied, à pieds joints, course en arrière, etc.*) ou la position de départ (ex. : *dos tourné à la zone centrale, assis, allongé, etc.*).
- Pour favoriser la coopération entre filles et garçons, donner la possibilité aux enfants de constituer des binômes mixtes et les autoriser à prendre deux coupelles à chaque passage.



À partir de cette étape, les règles du jeu sans thème deviennent la « loi » et l'arbitre représente la « justice », qui fait respecter la « loi ».

**But :** Gagner la partie en rapportant le maximum de coupelles dans sa zone.

**Consignes :**

L'organisation générale du jeu et les consignes restent identiques. La « loi » s'applique à tous et la « justice » s'assure qu'elle est respectée. De la même manière que dans le jeu sans thème, si la « loi » n'est pas respectée, le joueur doit répondre à la sanction précisée dans les règles du jeu sans thème. Dans les différentes parties, les équipes vont devoir respecter des règles spécifiques.

**Partie 1 :** Avant de démarrer la partie, chaque équipe tire au hasard une règle spécifique à sa zone et la sanction associée en cas de non-respect de cette règle parmi les propositions en **annexe 1**. **L'équipe énonce la règle et la sanction tirée aux autres équipes.** Ce sont les membres de l'équipe en attente dans la zone qui s'occupent de faire respecter la règle spécifique à la zone pendant la partie.

Dans cette partie, il est possible que les règles propres à chaque équipe provoquent des frustrations chez les enfants et qu'ils ne parviennent pas à faire respecter ces règles non-équitables. C'est tout-à-fait normal et vous pourrez discuter de cette partie pendant le débat.

**Partie 2 :** La « loi » s'applique toujours, mais dans cette partie, **la règle à respecter est la même pour chacune des 4 équipes.** Il y a deux possibilités :

- Les équipes se concertent pour choisir une des quatre règles de la partie précédente.
- Les équipes se concertent pour inventer une nouvelle règle, qui doit être juste et **équitable pour chacune des équipes.**

**Chaque partie s'arrête** à la fin du temps imparti de quatre minutes ou lorsqu'il n'y a plus de coupelles dans la zone centrale. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de coupelles dans sa zone à la fin de la partie. Dans chaque partie, il est possible de jouer deux manches, afin que les équipes expérimentent deux règles spécifiques (partie 1) et deux règles communes (partie 2).



**CONSEILS**

- À la fin de la partie 1, réunir les enfants et leur expliquer que les règles étaient volontairement injustes entre les zones pour pallier les éventuelles frustrations.
- Utiliser les affiches de **l'annexe 2** pour indiquer clairement les règles spécifiques à respecter dans chaque zone.



**COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER**

- Observer les réactions des enfants lorsqu'ils découvrent que les autres équipes n'ont pas les mêmes règles qu'eux.
- Relever les différences entre les deux parties et dans quelle partie les enfants prennent le plus de plaisir.

**QUESTIONS**

**Ressentis et sensations**

Qu'avez-vous ressenti dans chacune des parties ?

Quelle partie du jeu avez-vous préférée ou moins aimée ?

**Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants**

Qu'est-ce qui changeait d'une partie à l'autre ?

En dehors du jeu, connaissez-vous des règles qui ne sont pas les mêmes pour tout le monde ?

**Connaissances et représentations et/ou bonnes pratiques**

Qu'est-ce qu'une règle / une loi ?

Qu'est-ce qui fait qu'une règle est respectée selon vous ?

**ÉLÉMENTS CLÉS**

Dans la partie 1, certains ont pu ressentir de **l'injustice**, de **l'incompréhension** ou de la **frustration** car les règles n'étaient pas les mêmes pour tous et certaines équipes avaient un avantage pour gagner. De plus, il pouvait être difficile de faire respecter ces règles qui étaient différentes dans chacune des zones. Certains ont même pu être tentés de ne pas respecter les règles spécifiques à chaque zone. La partie 2 était plus **juste** car la « loi » et les règles étaient les mêmes pour chaque équipe, ce qui pouvait rendre le jeu moins frustrant.

Dès la partie 1, une **loi** a été mise en place dans le jeu. Cette loi était la même pour toute les équipes et pendant toute la durée du jeu. Dans la vie c'est la même chose, **la loi est la même pour tout le monde, partout, tout le temps** (ex. : *il est interdit pour tout le monde de voler, tuer, télécharger des films, etc.*) et quand on décide de ne pas la respecter on s'expose à des conséquences (amende, prison, etc.). Ensuite il y avait des règles qui vous permettaient ou vous interdisaient de prendre certaines coupelles selon les zones. Contrairement à la loi, **les règles n'étaient pas les mêmes pour tout le monde**. C'est également le cas dans la vie de tous les jours. Une règle peut changer d'une famille à l'autre (ex. : *horaires du coucher, répartition des tâches dans la maison, etc.*) ou d'une école à l'autre (ex. : *règles de vie en classe*).

La loi est une forme de règle qui s'impose **à tous les individus d'une société**. Comme dans le jeu, une règle indique **ce qui est permis** (ce que j'ai le droit de faire) et **ce qui est interdit** (ce que je n'ai pas le droit de faire). La règle peut changer **selon la situation** (selon où je me trouve). Pour qu'elle soit acceptée, une règle doit être **connue** et **comprise** par tous, **juste** et **équitable** pour chacun.



**PISTES POUR MENER LE DÉBAT**

- Pour introduire le débat, faire un relais de la parole (chacun son tour, sans obligation).
- Faire une restitution écrite d'exemples de lois et/ou règles données par les enfants.

ANNEXE 1 (JEU AVEC THÈME, PARTIE 1)

(À découper et à distribuer à chaque équipe)



Règle spécifique 1

Il est interdit de prendre des **coupelles bleues** dans notre zone.

Sinon, l'adversaire nous rend la coupelle et fait un **tour de terrain** avant de retourner dans sa zone.

Règle spécifique 2

Il est possible de prendre **uniquement des coupelles oranges** dans notre zone.

Sinon, l'adversaire nous rend la coupelle et retourne dans sa zone **à cloche-pied**.

Règle spécifique 3

Il est interdit de prendre des **coupelles orange** dans notre zone.

Sinon, l'adversaire nous rend la coupelle et fait un **tour de terrain** avant de retourner dans sa zone.

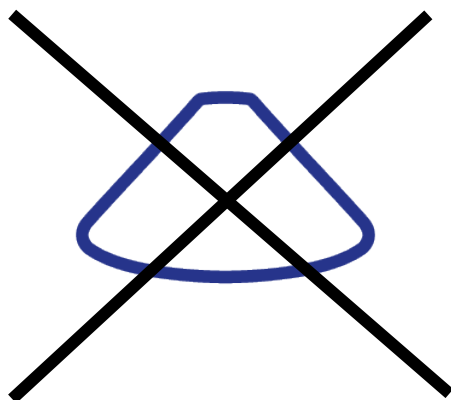
Règle spécifique 4

Il est possible de prendre **uniquement des coupelles bleues** dans notre zone.

Sinon, l'adversaire nous rend la coupelle et retourne dans sa zone **à cloche-pied**.

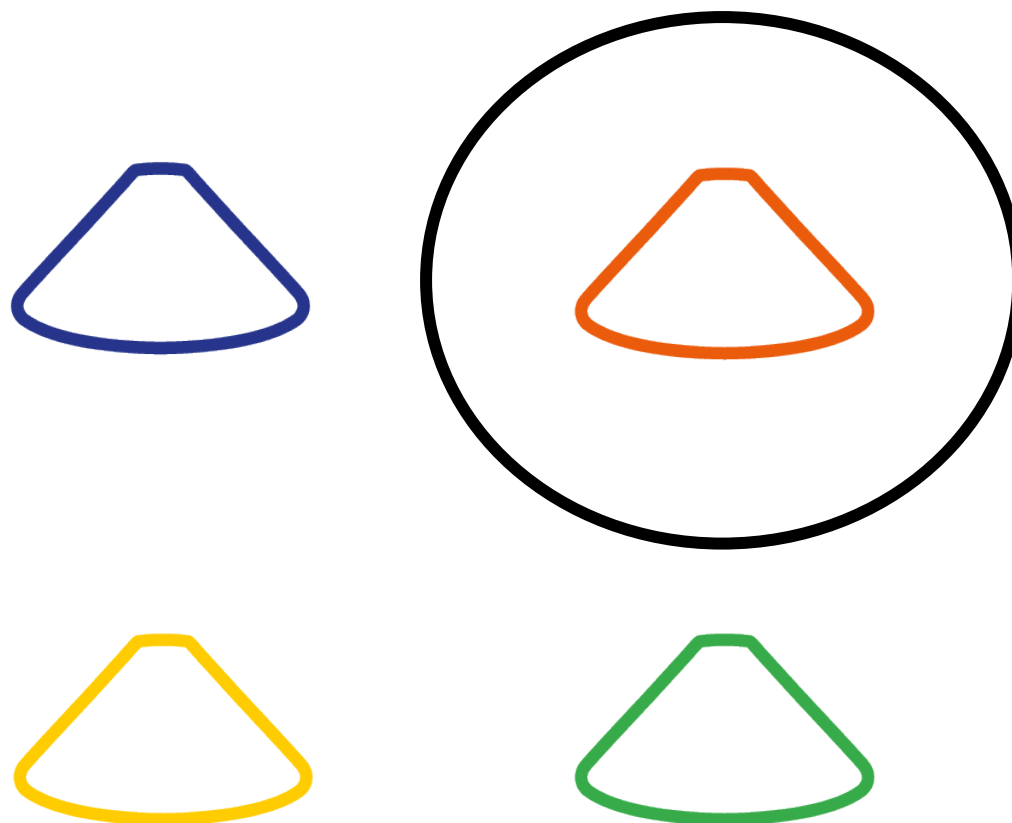
ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME, PARTIE 1)

(À placer dans la zone de l'équipe qui a choisi la règle spécifique 1)



ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME, PARTIE 1)

(À placer dans la zone de l'équipe qui a choisi la règle spécifique 2)



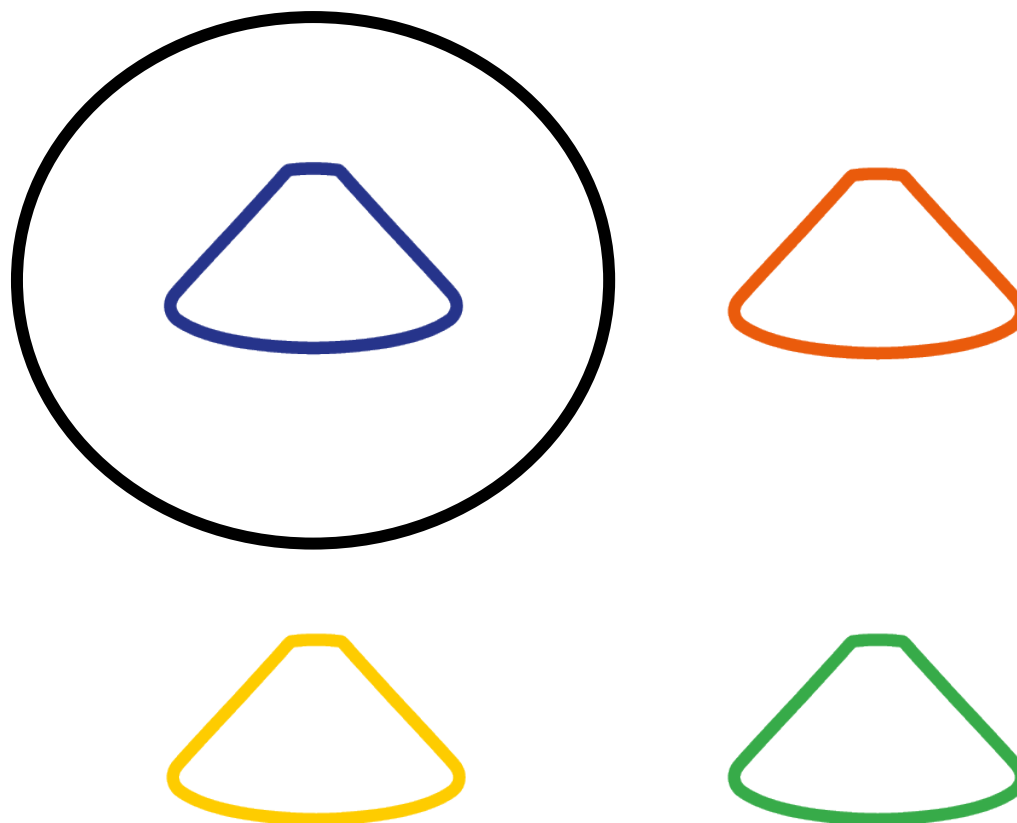
ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME, PARTIE 1)

(À placer dans la zone de l'équipe qui a choisi la règle spécifique 3)



ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME, PARTIE 1)

(À placer dans la zone de l'équipe qui a choisi la règle spécifique 4)





## LE BÉ-RÈGLES

### Objectif

Comprendre que respecter des règles permet de répondre à des besoins essentiels pour soi et pour les autres.

### Messages clés :

- Les règles répondent à certains besoins essentiels : être protégé (soi et les autres), être et se sentir en sécurité, être respecté.
- Les règles permettent aux personnes d'un même groupe de se respecter les uns les autres et de pouvoir vivre ensemble.
- Une règle peut être adaptée en fonction des besoins de chacun et permettre à tous de participer et d'être inclus.

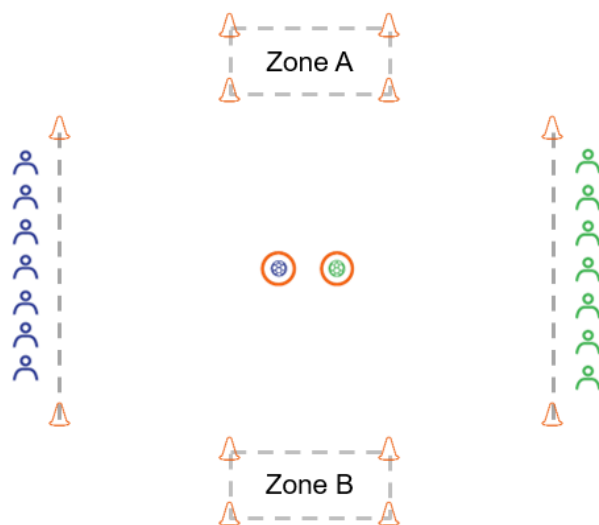
### S'ORGANISER

- 2 ou 4 équipes
- 1 ou 2 terrain(s)

### MATÉRIEL

- 🚩 12 à 24 plots
- 📁 2 à 4 jeux de chasubles
- 🎾 2 à 4 bérets (ex. : ballons)
- 🕒 2 cerceaux
- 📄 Annexes

### Jeu traditionnel



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

### Consignes :

Deux équipes par terrain se tiennent face à face derrière une ligne, comme indiqué sur le schéma. L'animateur attribue un numéro à chaque enfant (ex. : six joueurs = numéros de 1 à 6).

Pour lancer la partie, l'animateur annonce un numéro (ex. : « n°4 ») suivi d'une des deux zones (« A » ou « B »).

Les deux joueurs concernés par le numéro appelé doivent alors, le plus rapidement possible : courir vers les cerceaux au milieu du terrain, récupérer le ballon de leur équipe et venir l'aplatir dans la zone désignée (comme un essai au rugby). Le plus rapide marque un point pour son équipe.

L'animateur peut appeler deux numéros en même temps. Les deux coéquipiers peuvent alors s'organiser et se faire des passes avec le ballon afin de l'amener plus rapidement dans la zone désignée.

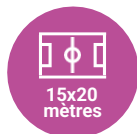
**La partie s'arrête** à la fin du temps imparti de quatre minutes ou lorsqu'une équipe a atteint le score de cinq points. Faire plusieurs parties en changeant les numéros des joueurs ou en changeant les équipes qui s'opposent s'il y a deux terrains.

### RÈGLES

- Il est interdit d'entrer sur le terrain si son numéro n'a pas été appelé.
- Il est interdit de tenir, pousser ou crocheter son adversaire.
- Il est interdit de déplacer les cerceaux.
- Il est interdit de prendre le ballon de l'autre équipe.

### VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté, varier les positions de départ (assis, couché, sur le dos, etc.).
- Pour augmenter la difficulté, ajouter un parcours sportif sur le terrain (slalom, obstacle à franchir ou à contourner, etc.) soit entre la zone de départ et les cerceaux, soit entre les cerceaux et les zones « A » et « B ».
- Pour favoriser la coopération entre filles et garçons, constituer des binômes mixtes et attribuer le même numéro aux deux joueurs du binôme. Les deux enfants devront partir ensemble à l'appel de leur numéro et seront autorisés à se faire des passes pour aller déposer le béret dans la zone.



À partir de cette étape, les zones « A » et « B » représentent les deux grandes catégories de règles de société : celles portant sur le « **Vivre Ensemble** » et celles portant sur la « **Protection** » (annexe 1).

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

**Consignes :**

L'organisation générale du jeu reste identique mais désormais, l'animateur doit annoncer, **avant le numéro d'un joueur**, une règle de vie listée en **annexe 2** (ex. : « *Je n'ai pas le droit de taper quelqu'un. N° 4* »).

**Il ne doit plus annoncer la zone dans laquelle les joueurs devront déposer les ballons.** Ce sont les joueurs désignés qui doivent réfléchir et choisir, pendant la course, à la zone qui correspond le plus, selon eux, à la règle annoncée entre « vivre-ensemble » et « protection » pour aller y déposer leur ballon.

Commencer la première partie **sans définir** exactement ce que l'on entend par « règles de vivre-ensemble » et « règles de protection ».

Après chaque passage, l'animateur vérifie si les joueurs ont aplati leur ballon dans la bonne zone.

- Si les joueurs des deux équipes ont choisi la bonne zone, l'équipe la plus rapide marque deux points, l'autre **un point**.
- Si les joueurs ont choisi des zones différentes, l'équipe du joueur qui a choisi la bonne zone marque **deux points**, l'autre **zéro point**.
- Si les deux joueurs ont choisi la mauvaise zone, **aucune équipe ne marque de point**.

**La partie s'arrête** à la fin du fin du temps imparti de quatre minutes ou lorsqu'une équipe a atteint le score de cinq points.

Avant de commencer une deuxième partie, rassembler les enfants et organiser un **mini-débat** afin de les faire réfléchir aux définitions des « règles de vivre ensemble » (politesse, respect, hygiène) et des « règles de protection » (sécurité, protection de soi, d'autrui, du matériel).



**CONSEILS**

- Utiliser le tableau en **annexe 3** pour noter les scores des deux équipes.
- Pendant le mini-débat, s'il y a besoin de reformuler, conseiller aux enfants de se demander : « À quoi sert cette règle ? À protéger quelqu'un ? À mieux vivre avec les autres ? ».



**COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER**

- Observer si les enfants s'entraident en essayant de définir entre eux les différences entre les deux zones.
- Observer quelles règles de vie posent le plus de difficultés à être classées dans les bonnes zones.

**QUESTIONS**

**Ressentis et sensations**

Avez-vous aimé ce jeu ? Pourquoi ?

Était-ce facile ou difficile de choisir la bonne zone pour les règles ?

**Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants**

Dans le jeu, quelles règles avez-vous eu du mal à classer dans les deux zones ?

Connaissez-vous d'autres règles de « protection » ou de « vivre-ensemble » dans votre quotidien ?

**Connaissances, représentations et bonnes pratiques**

À quoi servent les règles dans la société ?

Comment adapter les règles pour que tout le monde participe ?

**ÉLÉMENTS CLÉS**

Au début du jeu, il pouvait être difficile de savoir vers quelle zone se diriger, et cela pouvait être **frustrant** de se tromper. Au fur et à mesure du jeu, grâce à **l'aide de vos coéquipiers** ou encore grâce au **mini-débat** entre les deux parties, vous avez pu mieux comprendre les différences entre les règles de « protection » et celles de « vivre-ensemble », même si certaines ont pu vous faire hésiter.

*Citer les règles qui ont posé le plus de problèmes pour choisir les zones « vivre-ensemble » et « protection » pendant le jeu.* Dans la vie c'est comme dans le jeu, ce sont les mêmes types de règles qui s'appliquent. Il y a des règles qui permettent de **se protéger** ou de **protéger les autres** (ex.: *règles de sécurité*), et d'autres règles qui permettent de **mieux vivre avec les autres**, de favoriser le **respect** entre les personnes (ex. : *règles de politesse, de propreté*). Ces règles peuvent s'appliquer à la maison, dans la rue, au sport, à l'école ou dans **n'importe quel contexte de la vie de tous les jours**. À partir du moment où il y a des interactions dans un espace ou un environnement, **il y a forcément des règles pour les encadrer**.

Dans la vie en collectivité, les règles permettent de répondre à des besoins propres à chacun : **se sentir protégé** (tout en protégeant les autres ou en prenant soin du matériel qui nous entoure), **se sentir respecté** (tout en respectant les autres), **apprendre à contrôler ses émotions** (ex. : *colère, frustration*). Les règles peuvent également être **adaptées** afin de favoriser la **participation de tous**, y compris les personnes ayant des besoins spécifiques (ex. : *personnes en situation de handicap*). Cela signifie que ces règles adaptées aux personnes ayant des besoins spécifiques compenseront leur désavantage, dans un souci d'équité et d'inclusion.



**PISTES POUR MENER LE DÉBAT**

- Commencer le débat en rappelant les règles qui ont posé le plus de problèmes pour choisir les zones « vivre-ensemble » et « protection » pendant le jeu.
- Utiliser ensuite un ballon de la parole afin de réguler les échanges.

# Les règles de

# VIVRE ENSEMBLE

# Les règles de PROTECTION

## ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME)

#	Règle	Catégorie
1	Je n'ai pas le droit de taper quelqu'un.	PROTECTION
2	Je ne dois pas toucher aux affaires des autres.	VIVRE ENSEMBLE
3	Je dois faire attention au matériel du centre de loisirs.	VIVRE ENSEMBLE
4	Je n'ai pas le droit de partir du centre de loisirs sans un adulte.	PROTECTION
5	Je dois être poli avec mes camarades et avec les adultes.	VIVRE ENSEMBLE
6	Je n'ai pas le droit de traverser quand le bonhomme est rouge.	PROTECTION
7	Je n'ai pas le droit de courir au bord de la piscine.	PROTECTION
8	Je dois me laver les mains avant d'aller manger.	VIVRE ENSEMBLE
9	Je n'ai pas le droit de dire de grossièretés.	VIVRE ENSEMBLE
10	Je dois traverser la rue sur le passage piéton.	PROTECTION
11	Je n'ai pas le droit de me moquer de mes camarades.	VIVRE ENSEMBLE
12	Je ne dois pas donner mon adresse à quelqu'un sur Internet.	PROTECTION
13	Je ne dois pas crier sans raison.	VIVRE ENSEMBLE

## ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME)

#	Règle	Catégorie
14	Je n'ai pas le droit de cracher par terre.	VIVRE ENSEMBLE
15	Je ne dois pas jouer avec n'importe quel objet.	PROTECTION
16	Je dois lever la main avant de prendre la parole.	VIVRE ENSEMBLE
17	Je n'ai pas le droit de jouer dans l'escalier.	PROTECTION
18	Je peux aider les animateurs à ranger le matériel s'ils ont besoin d'aide.	VIVRE ENSEMBLE
19	Je ne dois pas parler la bouche pleine.	VIVRE ENSEMBLE
20	Je n'ai pas le droit d'escalader la grille de l'école.	PROTECTION
21	Je dois dire quand j'ai mal quelque part.	PROTECTION
22	J'ai le droit de laisser ma place à une personne âgée dans le bus.	VIVRE ENSEMBLE
23	Je dois mettre un casque pour faire du vélo.	PROTECTION
24	Je n'ai pas le droit de voler dans un magasin.	VIVRE ENSEMBLE
25	Je dois attacher ma ceinture en voiture.	PROTECTION
26	Je dois rouler sur les pistes cyclables plutôt que sur les trottoirs.	PROTECTION

## LE BÉ-RÈGLES

**ANNEXE 3 (JEU AVEC THÈME)**

	2 ballons dans la bonne zone <i>Équipe la plus rapide : 2 points</i> <i>Équipe la moins rapide : 1 point</i>		2 ballons dans des zones différentes <i>Ballon dans la bonne zone : 2 points</i> <i>Ballon dans la mauvaise zone : 0 point</i>		2 ballons dans la mauvaise zone <i>0 point pour les deux équipes</i>	
Passage n°	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 1	Equipe 2
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
<b>Total</b>						

**Total équipe 1**  points

**Total équipe 2**  points

## ANNEXE 3 (JEU AVEC THÈME)

	2 ballons dans la bonne zone <i>Équipe la plus rapide : 2 points</i> <i>Équipe la moins rapide : 1 point</i>		2 ballons dans des zones différentes <i>Ballon dans la bonne zone : 2 points</i> <i>Ballon dans la mauvaise zone : 0 point</i>		2 ballons dans la mauvaise zone <i>0 point pour les deux équipes</i>	
Passage n°	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 1	Equipe 2
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
Total						

Total équipe 1

points

Total équipe 2

points



## LE MASTER-TRICHEUR

### Objectif

Identifier les effets de la tricherie et comment la limiter.




### Messages clés :

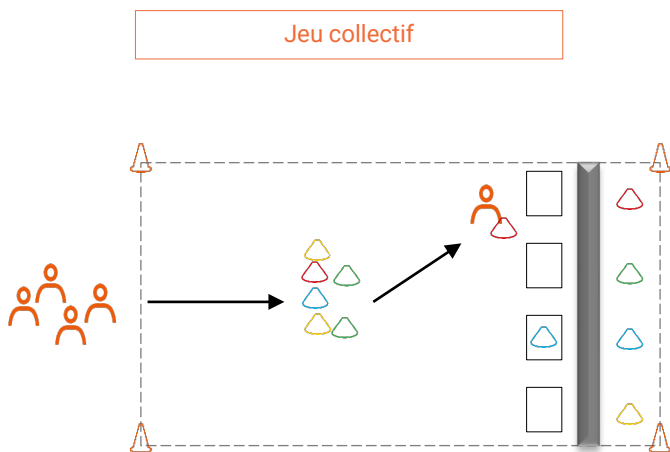
- **Tricher c'est enfreindre les règles, souvent pour être plus en réussite ou pour gagner.**
- **Lorsque je triche, cela peut nuire au collectif en provoquant un sentiment de trahison, une perte de confiance, de l'énerverment, de la frustration, etc.**
- **Pour limiter la tricherie, nous pouvons instaurer des règles claires et communes.**

### S'ORGANISER

- 4 équipes
- 4 terrains

### MATÉRIEL

-  4x4 plots
-  2x4 coupelles par terrain (4 couleurs différentes)
-  4x4 coupelles pour l'animateur



**But :** Être la première équipe à trouver et reproduire le code couleur.

### Consignes :

Constituer quatre équipes mixtes et équilibrées (à adapter selon le nombre d'enfants). Une équipe par terrain, deux mètres d'écart entre chaque terrain.

À l'extrémité de chaque terrain, après avoir demandé aux enfants de se retourner, l'animateur compose un code avec une combinaison de couleurs en utilisant les coupelles à sa disposition. La combinaison du code est tenue secrète des enfants (ex. : *en cachant les coupelles derrière un banc, un muret ou sous des chasubles*). Le code est le même pour toutes les équipes mais cela ne doit pas être précisé par l'animateur, qui laisse le doute planer si un enfant pose la question.

Pour déchiffrer ce code, les équipes jouent sous la forme d'un relais. Les joueurs s'élancent à tour de rôle pour déposer une coupelle à disposition dans l'espace de combinaison. Afin de faciliter l'organisation, il est possible de rapprocher les terrains des différentes équipes et de placer toutes les coupelles au centre du terrain, juste avant l'espace de combinaison.

L'animateur arbitre en précisant si la coupelle est bien placée ou non (l'animateur peut également désigner un ou plusieurs enfants par partie pour l'assister en tant que juges).

En cas de réponse favorable, le joueur laisse sa coupelle sur place et part transmettre le relais au coéquipier suivant. En cas de mauvaise réponse, le joueur reprend sa coupelle en main avant de rentrer dans son camp et de passer le relais.

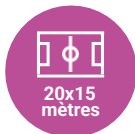
**La partie s'arrête** lorsqu'une équipe a réussi à trouver et à reproduire le code. Faire plusieurs parties en changeant de code secret.

### RÈGLES

- Il est interdit de transporter plus d'une coupelle à la fois.
- Il est interdit de copier sur ses adversaires.

### VARIABLES

- Pour faire varier la difficulté, diminuer ou augmenter le nombre de coupelles qui constituent le code secret.
- Pour augmenter la difficulté, utiliser plusieurs fois les mêmes couleurs dans une combinaison.
- Pour augmenter l'aspect ludique du jeu, installer un parcours devant l'espace de combinaison (ex. : *déplacement en slalom ou en cloche-pied avec des cerceaux ou des lattes*).
- Pour responsabiliser les enfants, désigner un juge par terrain pour assister l'animateur dans la vérification des combinaisons secrète, en alternant filles et garçons dans le rôle de juges.



**But :** Être la première équipe à trouver et reproduire le code couleur.

**Consignes :**

L'organisation générale du jeu reste identique, mais quelques modifications sont apportées sur la définition des codes et l'arbitrage.

**Partie 1 :** L'animateur annonce à toutes les équipes qu'il ne va définir **qu'un seule code**, qui sera **identique pour toutes les équipes** mais il précise qu'il est interdit de copier sur les autres équipes.

De plus, dans chaque équipe, un joueur est désigné pour prendre le rôle d'arbitre de son équipe. Il vient se positionner derrière la zone de combinaison de son équipe et l'animateur lui indique avant la partie le code secret. L'arbitre doit seulement indiquer à ses coéquipiers si les coupelles qu'ils proposent sont bien placées ou non. **Il a interdiction de donner d'autres informations sur le code.**

**Il est probable que des actes de tricherie aient lieu pendant cette partie.** C'est tout à fait normal, il est important de **laisser ces comportements se produire.**

**Mini-débat :** Rassembler les enfants et leur poser les questions suivantes : « Est-ce que certains ont triché ? » « Quelles règles pouvons-nous instaurer pour éviter la tricherie dans ce jeu ? ». Laisser les enfants réfléchir à de **nouvelles règles** qui pourraient **éviter ou limiter les actes de tricherie**. Voici quelques pistes si les enfants ne parviennent pas à trouver de nouvelles règles par eux-mêmes :

- Le code à trouver est **différent sur chaque terrain**.
- Un joueur **d'une autre équipe** joue le rôle d'arbitre sur chaque terrain.
- L'arbitre a uniquement l'autorisation de **communiquer par des gestes** (pouce vers le bas : mauvais code / pouce vers le haut : bon code).

**Partie 2 :** Utiliser les règles définies pendant le mini-débat pour cette deuxième partie.

Le fait de définir des codes différents pour chaque équipe et de faire arbitrer chaque terrain par un joueur d'une autre équipe (qui ne communique que par des gestes) devrait permettre de **limiter fortement la tricherie**.

**Chaque partie s'arrête** lorsqu'une équipe a réussi à trouver et à reproduire le code.



**CONSEILS**

- Lors de l'explication des consignes, insister sur le fait que les codes sont identiques entre les équipes, ce qui devrait provoquer des **actes de tricherie** pendant le jeu.
- Veiller à cadrer les **conflits** que pourraient provoquer les actes de tricherie, même s'ils sont voulus dans cette séance.



**COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVÉR**

- Observer si les enfants trichent plus ou moins discrètement pendant le jeu (en copiant sur les terrains voisins, ou en communiquant avec l'arbitre notamment).
- Observer les réactions ou les stratégies mises en place par les enfants lorsqu'ils remarquent que les autres équipes, ou que leurs coéquipiers trichent.

**QUESTIONS**

**Ressentis et sensations**

Qu'avez-vous ressenti quand certains trichaient ?

Quelle partie avez-vous préférée ?

**Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants**

Pour quelles raisons avez-vous triché dans le jeu ?

Dans la vie, dans quels contextes retrouve-t-on des problèmes de triche ?

**Connaissances, représentations et bonnes pratiques**

Comment faire pour limiter la triche ?

**ÉLÉMENTS CLÉS**

Lorsque des joueurs de votre équipe ou des équipes adverses trichaient, vous avez pu ressentir de la **frustration** car vous vouliez jouer le jeu **honnêtement**. Certains ont pu être tentés de tricher, car il était très simple de **copier sur les autres équipes** ou de **communiquer avec son arbitre**. D'autres ont pu s'énerver ou ne pas avoir envie de jouer pendant la partie 1, qui n'avait pas d'intérêt à cause de la tricherie. La partie 2 était plus amusante puisque des règles ont été mises en place pour limiter la tricherie et rendre le jeu **plus équitable**.

Les joueurs ont été tentés de tricher à cause des règles de la première partie, qui n'étaient **pas assez précises et complètes** : ce n'est pas « juste » d'annoncer une combinaison unique alors que les terrains sont collés les uns aux autres, ni de désigner un arbitre qui s'occupe de faire respecter les règles de son équipe, car certains sont tentés de tricher alors que d'autres non. Il était facile de **contourner les règles** pour gagner la partie. Les actes de tricherie n'existent pas seulement dans les jeux pour enfants : on les retrouve par exemple **à l'école** pour avoir de bonnes notes pendant les examens, ou dans le **sport professionnel**, avec le **dopage** qui permet d'améliorer les performances sportives. La triche est un moyen qui permet de **contourner les règles pour réussir**.

Afin d'éviter la triche, que ce soit dans les jeux ou dans la vie, il est important que les règles qui encadrent la situation soient **claires, communes, cohérentes et équitables pour tous**. Dans le cas contraire, la tentation de tricher risque d'être trop grande. De plus, c'est le rôle de l'arbitre de s'assurer que les règles sont respectées par tous et que des **actes de tricherie n'aient pas lieu ou soient sanctionnés**.

**PISTE POUR MENER LE DÉBAT**



- Pour commencer le débat, organiser un **débat mobile** en demandant aux enfants qui ont triché de se placer d'un côté et aux enfants qui n'ont pas triché d'un autre côté d'une ligne imaginaire. Demander aux deux groupes **pourquoi** ils ont fait ce choix.

## TERRAINS D'ENTENTE

### Objectif

Comprendre l'intérêt qu'une personne neutre fasse respecter les règles du jeu.




### Messages clés :

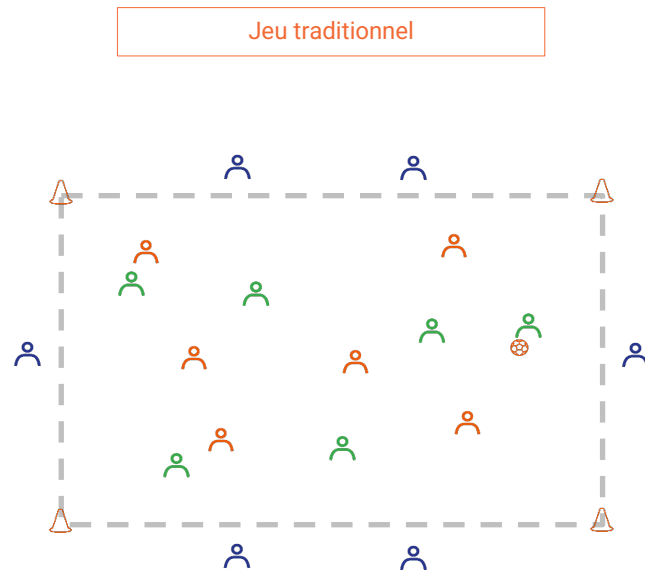
- Dans un jeu sportif, l'arbitre est une personne neutre qui garantit la protection des joueurs et le bon déroulement du jeu selon les règles.
- Il est essentiel de contrôler ses réactions et ses émotions, même lorsque je ne suis pas d'accord avec une décision de l'arbitre.
- Respecter l'arbitre et ses décisions, c'est accepter de jouer avec les règles du jeu.

### S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain

### MATÉRIEL

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



**But :** Gagner la partie en marquant plus de points que les deux autres équipes.

### Consignes :

Il s'agit d'une passe à cinq. Organiser le groupe en trois équipes mixtes et équilibrées. Deux équipes jouent sur le terrain et la troisième attend à l'extérieur des limites.

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

Lorsqu'un point est marqué par une équipe, l'équipe adverse sort et est remplacée par la troisième équipe qui entre sur le terrain et relance immédiatement le jeu.

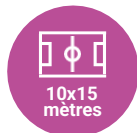
**La partie s'arrête** à la fin du temps imparti de dix minutes ou lorsqu'une des trois équipes a atteint le score de cinq points.

### RÈGLES

- Il est interdit de toucher un adversaire ou de lui arracher le ballon des mains, la défense se fait sans contact (sinon l'équipe sort et la troisième équipe rentre).
- Il est interdit de faire plus de trois pas avec le ballon en main (sinon le ballon est rendu à l'équipe adverse).
- Il est interdit de sortir du terrain ou de faire sortir le ballon (sinon le ballon est rendu à l'équipe adverse).
- Il est interdit de rester plus de 5 secondes avec le ballon en main (sinon le ballon est rendu à l'équipe adverse).

### VARIABLES

- Pour ajuster la difficulté, faire une « passe à trois » ou une « passe à huit ».
- Pour ajuster la difficulté, augmenter ou diminuer la taille du terrain.
- Pour faire varier la difficulté, changer le type de passes (avec rebonds, en bras cassé, passes en cloche, etc.)
- Pour diminuer la difficulté, autoriser plus de pas avec le ballon en main.
- Pour favoriser la coopération des filles et des garçons, interdire de redonner le ballon à un joueur du même sexe.



**But :** Gagner la partie en marquant plus de points que les deux autres équipes.

**Consignes :**

L'organisation générale du jeu et les consignes changent. Désormais, **l'équipe en dehors du terrain sera en charge de l'arbitrage**. Trois nouvelles règles sont intégrées :

- Il est interdit de passer le ballon au joueur qui vient de me faire la passe, sinon le décompte de passes repart à zéro.
- Il est interdit de bouger les pieds lorsqu'on a le ballon en main (aucun pas autorisé), sinon le ballon est rendu à l'équipe adverse.
- Il est interdit de contester auprès de l'équipe d'arbitres. À la première contestation, un avertissement sera donné et à la deuxième contestation, un point sera retiré à l'équipe qui aura contesté.

**Partie 1 :** L'équipe en dehors du terrain se contente de **compter à voix haute le nombre de passes consécutives effectuées**. Les enfants ne font pas respecter les règles de déplacement, de redoublement de passes et de contestation expliquées dans le paragraphe précédent. **Cela est annoncé par l'animateur en début de partie**, afin de limiter la frustration des enfants.

**La partie s'arrête** à la fin du temps imparti de cinq minutes ou lorsqu'une des deux équipes a atteint le score de huit points.

**Partie 2 :** Changer l'équipe en dehors du terrain. Rappeler les trois nouvelles règles du jeu avec thème à l'ensemble du groupe. Cette fois, les enfants arbitrent réellement et doivent s'assurer que les règles sont bien respectées. Parmi eux, deux enfants font respecter la première règle, deux autres font respecter la deuxième et deux autres font respecter la troisième règle. Ils doivent se mettre d'accord rapidement quand ils estiment qu'il y a **une infraction à la règle** et donner la **sanction correspondante**. Ils doivent également **comptabiliser le score**.

**La partie s'arrête** à la fin du temps imparti de cinq minutes ou lorsqu'une des deux équipes a atteint le score de huit points. Dans cette partie 2, jouer trois manches, de sorte que chaque équipe expérimente le rôle d'arbitre.

**CONSEILS**



- Dès le début de la partie 1, annoncer aux enfants que l'équipe à l'extérieur du terrain **se contente de compter le nombre de passes** et non de faire respecter les règles, puis s'assurer de cadrer les conflits éventuels pendant la partie.
- Dans la partie 2, s'assurer que l'équipe d'arbitres se répartit équitablement les règles de sorte que toutes les règles soient respectées.

**COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER**



- Observer les réactions des enfants et le déroulement du jeu lorsque les arbitres ne font pas respecter les règles durant la partie 1.
- Observer si les enfants comprennent et contestent les décisions des arbitres pendant la partie 2.

**QUESTIONS**

**Ressentis et sensations**

Qu'avez-vous ressenti lorsque les arbitres restaient inactifs ?

Était-ce facile ou difficile de jouer le rôle d'arbitre ? Pourquoi ?

**Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants**

Pourquoi les arbitres étaient-ils nécessaires dans ce jeu ?

En dehors d'un terrain de sport, qui s'occupe de faire respecter les règles ?

**Connaissances et représentations et/ou bonnes pratiques**

Pourquoi est-il important de respecter l'arbitre/la personne garante du respect des règles ?

Comment réagir lorsque je ne suis pas d'accord avec une décision d'un arbitre/d'un adulte ?

**ÉLÉMENTS CLÉS**

Dans la partie 1, certains ont pu ressentir de la **frustration**, un sentiment **d'injustice** ou de **l'incompréhension** puisque les arbitres étaient présents mais ne faisaient rien. Des **conflits** ont pu apparaître, certains ont pu se plaindre car **ce n'était pas possible de jouer dans ces conditions**. Dans la partie 2, il pouvait être difficile de jouer le rôle d'arbitre, car il fallait faire beaucoup de choses en même temps : **prendre des décisions rapidement**, compter le score, faire face aux joueurs qui ne sont pas d'accord avec nos choix, etc. C'est pourquoi des erreurs ont pu être commises de manière involontaire par les arbitres.

Dans le jeu, lorsqu'il n'y avait pas d'arbitres, il était difficile de jouer car personne ne s'occupait de faire respecter les règles et cela pouvait entraîner des conflits. Au contraire, lorsque les arbitres jouaient leur rôle, ils intervenaient quand une règle n'était pas respectée et **cela a permis un meilleur déroulement du jeu**. C'est cela le rôle d'un arbitre dans le sport : **garantir le bon déroulement du jeu selon les règles**, mais aussi la **protection des joueurs**, tout en restant **neutre, impartial**. En dehors du sport, les parents, professeurs, animateurs sont en quelque sorte les « arbitres » de la vie de tous les jours : ils se portent **garants** du respect des règles à la maison, à l'école, au centre de loisirs, avant tout pour nous protéger.

Lorsque l'on accepte les règles d'un jeu ou dans la vie de tous les jours, cela signifie que l'on doit respecter les décisions des personnes qui les font respecter (ex. : *arbitre en sport, parents à la maison*). **Il est normal de ne pas toujours être d'accord avec la décision d'un arbitre ou encore d'un adulte**. Il est d'ailleurs possible qu'ils se trompent. Mais dans ces cas-là, il est nécessaire de **contrôler ses émotions**, ses réactions et préférer en discuter avec la personne qui applique les règles plutôt que montrer son désaccord par de l'énervement ou en contestant. **Cela risquerait d'empirer la situation**.

**PISTES POUR MENER LE DÉBAT**



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

## RÉPARE TON ERREUR

### Objectif

Identifier les différentes conséquences du non-respect des règles.





### Messages clés :

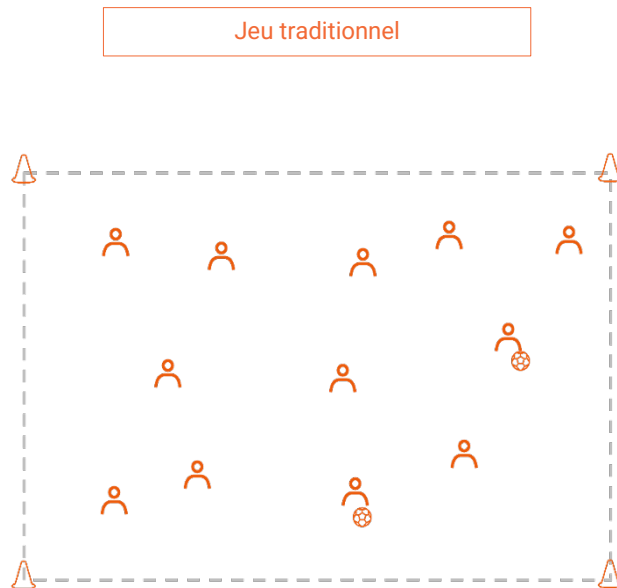
- Une punition, c'est une peine variable que je subis dès que j'enfreins une règle (ex. : aller au coin, avoir un travail supplémentaire).
- Une sanction, c'est une conséquence connue et prévue à l'avance, qui me donne la possibilité de réparer ou compenser une faute commise (ex. : réparer un objet cassé, être exclu après plusieurs avertissements).
- Si je connais et je comprends ce que je risque quand je ne respecte pas les règles, il est plus facile d'en accepter les conséquences.

### S'ORGANISER

- 1 collectif
- 1 terrain

### MATÉRIEL

-  4 à 8 plots
-  1 jeu de chasubles
-  4 ballons
-  Annexes



**But :** Être le dernier joueur debout à la fin de la partie.

### Consignes :

Il s'agit d'une balle assise qui se joue chacun pour soi.

Les joueurs, répartis sur le terrain, débutent la partie en étant debout. Deux d'entre eux ont un ballon en main. Ils doivent toucher les autres joueurs sur le terrain avec leur ballon sans faire plus de trois pas avec le ballon en main.

Lorsqu'un joueur est touché, il s'assoit sur les fesses. Pour toucher quelqu'un, il faut que le ballon le touche directement, sans rebond au sol. Si un joueur « gobe » le ballon (l'attrape lors d'un lancer), il ne doit pas s'asseoir et c'est le joueur qui a lancé qui se retrouve assis. Un joueur peut se délivrer en touchant ou en attrapant le ballon qui passe à sa portée, sans décoller les fesses du sol. S'il y parvient, il peut alors se relever. N'importe quel joueur sur le terrain peut récupérer le ballon si celui-ci tombe à terre sans toucher personne.

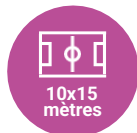
**La partie s'arrête** lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur debout ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Jouer plusieurs parties en intégrant les variables ci-dessous.

### RÈGLES

- Il est interdit de passer le ballon à un joueur assis lorsqu'on est debout.
- Il est interdit de viser à la tête (cela ne compte pas comme une touche).
- Il est interdit de lever les fesses du sol pour récupérer le ballon.
- Il est interdit de sortir des limites du terrain (cela compte comme une touche).
- Il est autorisé de faire 3 pas avec le ballon en main.

### VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté, ajouter un ou deux ballons.
- Pour augmenter la difficulté, autoriser le « complot » : donner la possibilité aux joueurs debout de donner le ballon aux joueurs assis.
- Pour augmenter la difficulté, interdire de toucher au-dessus de la taille (cela ne compte pas comme une touche).
- Pour favoriser la coopération entre filles et garçons, donner la possibilité aux joueurs qui parviennent à toucher ou récupérer un ballon de libérer un joueur du sexe opposé en lui faisant rouler le ballon.



**But :** Être le dernier joueur debout à la fin de la partie.

**Consignes :**

L'organisation générale du jeu et les règles restent identiques mais les conséquences au non-respect de ces règles vont être différentes selon les parties.

**Partie 1 :** Intégrer les 4 règles (précisées en **annexe**) au jeu, si ce n'est pas déjà fait. Lorsqu'un enfant ne respecte pas une des règles du jeu, il reçoit une **punition** (précisée en **annexe**), qu'il découvre au moment où il transgresse une règle. Il est important de **ne pas annoncer ces punitions avant le début de la partie et seulement au moment de la transgression.**

**Partie 2 :** Remplacer les nouvelles règles et sanctions (précisées en **annexe**) au jeu. Lorsqu'un enfant ne respecte pas une des règles du jeu, il reçoit une **sanction spécifique** à la règle transgressée (précisée en **annexe**). Cette fois, les règles et sanctions associées sont annoncées à tous les joueurs **avant le début de la partie.**

**Chaque partie s'arrête** lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur debout ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Selon le niveau du groupe, il est possible de refaire une troisième partie en faisant réfléchir au préalable les enfants à des sanctions en cas de non-respect des règles.



**CONSEILS**

- Bien insister sur les termes « punition » et « sanction » pendant l'explication des consignes pour initier la réflexion des enfants.
- Jouer rapidement la partie 1, afin de limiter les éventuelles frustrations des enfants et passer rapidement à la partie 2.



**COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER**

- Observer les écarts de réactions des enfants lorsqu'ils écopent d'une punition ou d'une sanction.
- Observer les comportements de jeu adoptés par les enfants qui ont déjà été punis ou sanctionnés.

**QUESTIONS**

**Ressentis et sensations**

Qu'avez-vous ressenti lorsque vous receviez une punition ou une sanction ?

Quelle partie avez-vous préférée ?

**Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants**

Dans le jeu, quelles étaient les différences entre les diverses parties ?

Avez-vous déjà été puni ou sanctionné ? Comment ?

**Connaissances et représentations et/ou bonnes pratiques**

Quelles peuvent être les conséquences lorsqu'on ne respecte pas les règles ?

Comment faire pour accepter plus facilement les conséquences lorsqu'on transgresse une règle ?

**ÉLÉMENTS CLÉS**

Lorsque vous avez reçu une punition, vous avez pu ressentir de la **frustration**, de la **colère**, de la **tristesse**, voire de l'**incompréhension** ou de la **surprise**, surtout que vous avez découvert cette punition après le début de la partie. Certains ont pu **changer de stratégie** lorsqu'ils ont compris qu'ils seraient punis s'ils ne respectaient pas les règles. Lorsque vous avez reçu une sanction, vous avez pu ressentir les mêmes émotions, mais vous avez pu **les accepter plus facilement** car vous étiez prévenus à l'avance de la sanction.

Dans la partie 1, lorsque vous étiez touché, vous receviez une **punition**, que vous appreniez en cours de jeu alors que dans la partie 2, vous receviez une **sanction, qui était connue à l'avance** et qui vous donnait parfois la possibilité de vous racheter (en délivrant un coéquipier par exemple). Dans la vie c'est la même chose, lorsque vous **transgressez une règle**, vous découvrez parfois les conséquences de votre erreur sur le moment et recevez une punition **sans vous y attendre** (ex. : *aller au coin, avoir un travail supplémentaire*). Dans d'autres cas, vous êtes parfois sanctionné, ce qui vous donne la possibilité de **réparer votre erreur** (ex. : *réparer un objet cassé, être exclu après plusieurs avertissements*) et vous connaissez cette sanction à l'avance.

Lorsqu'on ne respecte pas les règles, on peut recevoir une punition ou une sanction. Une punition, c'est une **peine variable que l'on subit lorsqu'on enfreint une règle**. Une sanction, c'est une **conséquence connue et prévue à l'avance qui donne la possibilité de réparer ou compenser une faute commise**. Lorsque l'on comprends et qu'on connaît la sanction à l'avance (par exemple lorsqu'on y réfléchit) **il est beaucoup plus facile de l'accepter** en cas de transgression d'une règle.



**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.

## ANNEXE (JEU AVEC THÈME, PARTIES 1 ET 2)

Règles et **punitions** spécifiques à utiliser pendant la **partie 1** du jeu avec thème.

Règle	Punition
Il est interdit de faire plus de 3 pas avec le ballon en main.	Faire 10 sauts groupés sur place.
Il est interdit de toucher à la tête.	Exclusion temporaire de 30 secondes.
Il est interdit de lever les fesses du sol pour récupérer le ballon lorsqu'on est assis.	Faire un tour de terrain avant de réintégrer le jeu.
Il est interdit de sortir des limites du terrain.	Rester assis jusqu'à la fin de la partie.

Règles et **sanctions** spécifiques à utiliser pendant la **partie 2** du jeu avec thème.

Règle	Sanction
Il est interdit de faire plus de 3 pas avec le ballon en main.	On reçoit un avertissement la première fois et la deuxième fois on a interdiction de se déplacer pour le reste de la partie.
Il est interdit de toucher avec le ballon au-dessus de la taille.	On s'assoit et on doit d'abord délivrer quelqu'un avant de pouvoir se délivrer soi-même.
Il est interdit de lever les fesses du sol pour récupérer le ballon lorsqu'on est assis.	On doit d'abord délivrer quelqu'un avant de pouvoir se délivrer soi-même.
Il est interdit de sortir des limites du terrain.	On reste bloqués sur place pendant 10 secondes, sans avoir le droit de bouger.