



# L'Assemblée des Enfants

**Thème** : Respect des règles



1h30 à 2h



10 à 25 joueur.ses



# Sommaire

**Principe du jeu** / p.1

**Objectifs pédagogiques** / p.2

**Mise en place** / p.3

**Règles du jeu & Déroulé** / p.5

PHASE 1 : LÉGISLATEUR / p.5

PHASE 2 : JUSTICIER / p.8

PHASE 3 : CITOYEN / p.10

## Principe du jeu

Jeu d'invention coopératif : les élèves doivent écrire les règles de vie d'un vaisseau spatial.

Le jeu comporte 3 phases :

### PHASE 1 : LÉGISLATEUR

5 groupes de travail sur différents thèmes vont essayer d'établir le règlement intérieur du vaisseau.

### PHASE 2 : JUSTICIER

Les mêmes groupes seront confrontés à des cas pratiques pour vérifier l'efficacité de ces règles.

### PHASE 3 : CITOYEN

La classe discute en plénière des règles établies, des problèmes rencontrés et des solutions trouvées.

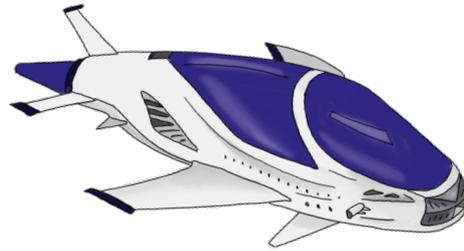
**Conseil** : Gardez au moins 10 minutes pour cette phase essentielle qui permet un retour réflexif et des échanges constructifs entre les élèves sur le thème du respect des règles.

Notez que vous pouvez faire le jeu **en plusieurs fois** pour prendre le temps de bien faire chacune des phases.

**But du jeu** : Les élèves sont les passager.es du vaisseau spatial Réglisse qui part explorer d'autres galaxies. Pour pouvoir décoller, votre classe a reçu la mission d'écrire le règlement intérieur du vaisseau.

### Les élèves seront évalués sur :

- la qualité du règlement intérieur : des règles efficaces, justes, et simples à comprendre
- leur capacité à travailler ensemble.



## Objectifs pédagogiques

- Comprendre qu'on élabore une règle dans un but d'équilibre entre l'individuel et le collectif, en respectant les principes de **justice et d'équité**.
- Comprendre qu'on élabore une sanction dans un **but d'équilibre** entre :
  - > **l'exemplarité** (le caractère punitif / objectif / implacable de la loi)
  - > **et l'adhésion à la règle** (adhésion émotive / subjective - sentiment de justice)

## Matériel & Mise en place

### Matériel



### 5 panneaux "titre"

Qui indiquent les thèmes sur lesquels les élèves vont travailler. (1 par table)

### 10 feuilles missions A4

Une par groupe pour les phases 1 puis 2, avec les questions à répondre dans un tableau.

### 65 Cartes Rôle

- > 6 rôles x 5 groupes pour la Phase 1
- > 7 rôles x 5 groupes pour la Phase 2

### 15 Cartes "Cas pratique"

Uniquement pour la phase 2 (10 cartes pré-écrites, 2 par thème + 5 cartes vierges).

### 5 tables, avec feuilles de papier et crayons

## Mise en place

La classe est divisée en **5 groupes**, chacun autour d'une table fournie en papier et crayons.

À moins que l'enseignant.e en juge autrement, les thèmes sont mélangés et distribués au hasard, un thème par groupe.

Une table par thème :

Table 1 : **COMPORTEMENT ENVERS LES PASSAGER.ES À L'INTÉRIEUR DU VAISSEAU**

Table 2 : **QUI PEUT AMENER QUOI DANS LE VAISSEAU ?**

Table 3 : **PROPRETÉ ET RESPECT DU MATÉRIEL**

Table 4 : **RÉPARTITION DES TÂCHES ESSENTIELLES**

Table 5 : **REPOS ET TEMPS RÉCRÉATIFS**

L'enseignant.e a près de lui/elle :

- les Fiches Mission et les Cartes Rôle de la phase 1
- les Fiches Mission et les Cartes Rôle de la phase 2

Pitch, rappel des règles et lancement du jeu.

## Règles du jeu / Déroulé

Introduction du jeu à la classe :

Avant de lancer le jeu, lancez une discussion à bâtons rompus pour donner des idées aux élèves pour démarrer :

- Quelles sont les règles que l'on connaît sur chacun de ces thèmes ?
- Qu'est-ce qu'une règle juste ? Et une règle équitable ?

### Phase 1 - Législateur

#### Fiches mission

On remet à chaque groupe sa fiche mission.

Directement sur leur fiche Mission PHASE 1, tous les groupes doivent répondre aux **deux questions** sur leur thème :

- 1/ Qu'est-ce qu'on a le droit de faire et de ne pas faire, et pourquoi ? (minimum 3 règles)
- 2/ Comment règle-t-on les cas où quelqu'un fait quelque chose d'interdit ?



Pour aider les élèves à trouver des sujets à traiter sur chacun des thèmes, voici quelques exemples :

### COMPORTEMENT ENVERS LES PASSAGER.ES À L'INTÉRIEUR DU VAISSEAU

- Y a-t-il des règles à suivre sur la manière de se parler ?
  - Sur l'intégrité physique des passager.es ?
- On ne doit pas se comporter violemment envers les autres.

### QUI PEUT AMENER QUOI DANS LE VAISSEAU ?

- Peut-on amener des armes ?
  - De la drogue ?
  - Des animaux ?
  - Y a-t-il des droits spéciaux pour certains passager.es ?
- On ne peut amener d'objets qui pourraient exploser.

### PROPRETÉ ET RESPECT DU MATÉRIEL

- Y a-t-il des règles à suivre sur la propreté dans le vaisseau ?
  - Qui est responsable de la propreté ?
  - Comment fait-on pour essayer que le matériel du vaisseau reste en bon état ?
- Il doit y avoir des listes pour vérifier qui doit faire quoi et quand, pour le ménage.

### RÉPARTITION DES TÂCHES ESSENTIELLES

- Qui s'occupe de la cuisine ? du rangement ? de la police ? des enfants à garder ? Y a-t-il des critères pour s'en occuper ?
  - Y a-t-il d'autres tâches essentielles dans le vaisseau ?
  - Est-ce que les rôles sont fixes ou tournants dans l'équipe ?
- Les 5 meilleurs cuisiniers du vaisseau devraient cuisiner tous les soirs chacun leur tour.

### REPOS ET TEMPS RÉCRÉATIFS

- Comment gère-t-on les temps de travail et de repos ?
  - Combien d'heures travaille-t-on par jour ?
  - Est-ce qu'on peut dormir n'importe où pour se reposer ?
  - Est-ce qu'on peut manger la nourriture des autres pendant le repas ?
- Pendant une semaine la moitié du groupe dort la nuit, et l'autre le jour, et la semaine d'après on inverse.

## Cartes Rôle

Dans chaque groupe, on distribue aussi aux joueurs 3 cartes "Rôle".

Ces rôles sont une responsabilité supplémentaire par rapport à la discussion : tout le monde doit contribuer aux idées + remplir son rôle. Chaque joueur.se ayant reçu un rôle a le droit de **choisir un.e adjoint.e** pour l'aider dans sa tâche. (La distribution des rôles se fait **au hasard** ou au choix de l'enseignant.e.)

- 1/ **Le Présentateur** ou la **Présentatrice** : présentera les travaux à la classe.
- 2/ **Le** ou la **Secrétaire** : prend en note de manière lisible les règles édictées par le groupe.
- 3/ **Le Maître** ou la **Maîtresse du temps** : s'assure qu'on traite bien toutes les questions dans le temps donné par l'enseignant.e.

Les élèves doivent remplir autant qu'ils peuvent le tableau qui leur est donné. L'enseignant.e fixe le temps disponible pour travailler. (10 minutes min.)

À la fin de ce temps, en plénière, les groupes présentent leurs travaux aux autres par **la voix du présentateur.trice**.

L'enseignant.e invite les élèves des autres groupes à faire des commentaires mais **n'en fait pas encore lui/elle-même**. Les secrétaires prennent éventuellement en compte les commentaires pour apporter des modifications.

Les élèves laissent leur production sur leur table.



## Phase 2 - Justicier

"On est dans l'espace, tout se passait bien, mais des problèmes surviennent avec certain.es passager.es. On va voir si vos règles sont efficaces."

**Garder les mêmes groupes** mais leur attribuer un thème différent : les thèmes restent, et les groupes changent de table (L'équipe lit les règles établies par le 1<sup>er</sup> groupe législateur).

Tous ensemble au sein du groupe, dans une discussion, leur mission est de **résoudre 2 cas pratiques**, indiqués sur les cartes "Cas pratique" qui leur sont distribuées, par thème.

Ils devront répondre aux questions suivantes et noter leur réponses sur la Fiche mission PHASE 2 :

- 1/ La règle a-t-elle été respectée ?
- 2/ Comment juger la personne ?

Ces cas pratiques sont des **situations de transgression** qui servent à faire réfléchir les enfants sur l'efficacité et l'intelligibilité des règles proposées en phase 1.

**Note** : Des cas pratiques pré-écrits sont proposés dans le matériel de jeu. En fonction des règles proposées en Phase 1, il se peut que l'enseignant.e juge pertinent de proposer d'autres cas pratiques, impliquant le même personnage fictif, et qui viendront "challenger" plus précisément une des règles proposées par les élèves (le caractère juste, compréhensible ou efficace de cette règle). Dans ce cas, l'enseignant.e dicte ou écrit une ou deux phrases de situation sur les "Cas pratiques" vierges également présents dans le matériel de jeu.



Des cartes "Rôle", toujours avec possibilité d'adjoint.es, sont distribuées dans chaque groupe :

- 1/ **Le Présentateur ou la Présentatrice** : présentera les travaux du groupe à la classe.
- 2/ **L'Avocat.e** : essaie de comprendre la situation du personnage fautif et de le défendre.
- 3/ **Le ou La Juge** : décide de la sanction et vote sur la sanction à la fin en cas de désaccord.
  - > Rôle à partager entre 3 élèves idéalement.

Ces rôles peuvent tourner au sein du groupe pour le cas pratique 2.

L'enseignant.e indique le temps de travail disponible (minimum 10 minutes).

**Note** : si les règles n'existaient pas pour régler cette situation, les joueur.ses peuvent l'inventer.

Au retour, les Présentateur.trices présentent les résultats de leurs groupes : ils racontent les cas pratiques et comment ils les ont réglés.

Tout le monde peut poser ses questions, faire des commentaires, en discuter.

- Quels étaient les cas pratiques les plus difficiles ?
- Avez-vous pu trouver des solutions communes ou y a-t-il eu des désaccords au sein des groupes sur l'interprétation des fautes et les sanctions à donner ?
- Avez-vous jugé de la même manière si c'était un passager ou une passagère qui faisait la faute ?



### Phase 3 "Citoyens" (Discussion finale)

Cette phase de conclusion est le moment pour l'enseignant.e de faire passer des messages, en utilisant le retour sur l'expérience des élèves. L'enseignant.e y intègre nécessairement ses propres connaissances et expériences. Les questions ci-dessous sont des suggestions, des appuis à la discussion.

**Discussion en plénière** : Les citoyens doivent discuter de la manière dont les lois sont faites et appliquées. La loi évolue avec la société. La société, c'est nous : on en discute.

- Qu'est-ce qu'une règle efficace ?
- Qu'est-ce qu'une règle juste ?
- Comment fait-on pour faire respecter une règle ?  
Qu'est-ce qui est essentiel ?
- Les règles que vous avez édictées sont-elles faciles à comprendre ?
- Est-ce possible de faire respecter la même règle à des gens différents ? Jusqu'où il faut s'adapter ?
- Qu'est-ce qui fait qu'une règle est comprise par tous ?
- Faut-il sanctionner les débordements ?  
Qu'est-ce qu'une sanction juste ?
- Quelles règles à l'école trouvez-vous compliquées à respecter ? Pourquoi ces règles ?  
Comment sanctionner les débordements à l'école ?



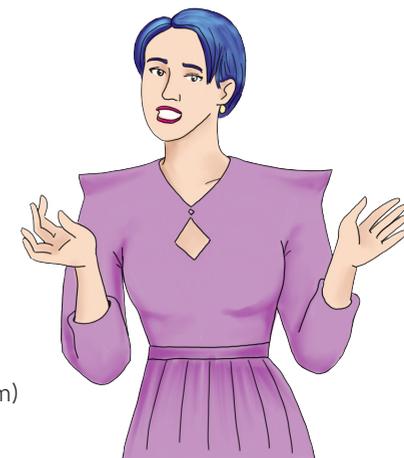
- Quelles sont selon vous les deux grandes catégories de règles ?

- 1/ Règles de protection
- 2/ Règles de " vivre ensemble "

- Quelle est la différence entre une punition et une sanction ?

**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).



Crédits :

Game design : Ateliers Diligence (ateliersdiligence.com)

Illustrations : Axelle Gay (eclap.fr)

Pour PLAY International, 2021



# *L'Assemblée des Enfants*

**Thème** : Respect des règles