



Pas toi-même

Thème : Lutte contre les violences



15-20 min



5 à 25 joueur.ses



Sommaire

Principe du jeu / p.1

Objectifs pédagogiques / p.2

JEU PRINCIPAL : Pas toi-même !

Matériel & Mise en place / p.3

Règles du jeu & Déroulé / p.5

Discussion finale / p.7

PROLONGEMENT : Familles de violence

Mise en place / p.8

Règles du jeu & Déroulé / p.9

Discussion finale / p.10

Principe du jeu

Jeu principal

Jeu coopératif pour identifier les **micro-violences** et les désamorcer le plus vite possible avant qu'elles ne fassent trop de mal.

À chaque tour, une situation de violence sera lue. Les joueur.ses doivent se concerter entre eux pour jouer la ou les cartes qui **solutionneront** cette situation.

Pour chaque type de violence (verbale, physique ou indirecte), deux ou trois **réactions efficaces** lui sont attribuées. Attention aux réactions inutiles !

Ce jeu comporte un peu de stratégie : les joueur.ses devront s'organiser de manière **solitaire** et **collective** pour garder en main les réactions efficaces afin de ne jamais être à court lorsqu'une situation agressive surgit.

Prolongement de l'activité

Jeu de tri pour identifier les **différentes familles de violence**.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les **différents types de violences** (en particulier les micro-violences) et leurs **conséquences** possibles.
- Comprendre que certaines **actions** (micro-violentes) que l'on pensait inoffensives ou drôles, sont en fait réellement **violentes** et que la répétition de celles-ci peut avoir de graves **conséquences**.
- Apprendre à répondre **sans violence** aux agressions que l'on subit ou à intervenir positivement (si l'on ne prend pas part au conflit) pour aider les autres à **apaiser les tensions**.

JEU PRINCIPAL : Pas toi-même !

But du jeu : Jeu coopératif

Le groupe **gagne ensemble** si toutes les situations de violence sont apaisées (sauf 2 maximum).

Le groupe **perd ensemble** s'il reste des cartes "Effet" encore en jeu à la fin de la partie (3 situations ou plus non résolues).

Matériel

1 paquet de 60 cartes (20 cartes par thème : violences verbales, violences physiques et violences indirectes), composé de :



18 cartes situations de violence, reconnaissables par leur verso dégradé bleu et vert.



35 cartes réactions, reconnaissables par leur verso dégradé jaune orange, parmi ces cartes il y a plusieurs types :

- **19 cartes solutions efficaces** (directement liées aux 18 cartes situations). Certaines solutions peuvent être efficaces pour plusieurs situations
- **7 jokers**, solutions efficaces pour 4 (ou +) situations agressives.
- **9 cartes réactions inutiles** (évitements ou réponses agressives).



7 cartes effet, reconnaissables par leur verso dégradé de gris (conséquences négatives qui valent pour toutes les violences), reconnaissables par leur verso gris.

3 feuilles A4 à disposition pour ranger correctement les cartes : "Situations apaisées", "Situations non apaisées" et "Cartes effets".

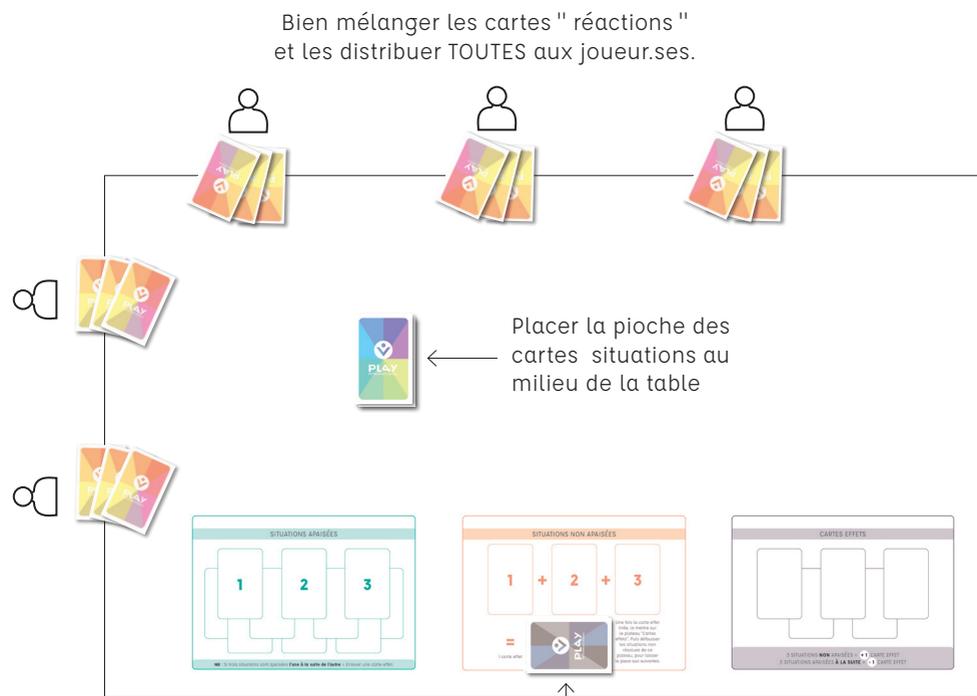
Chaque carte a un picto sur son recto, sauf les 6 cartes effets (verso dégradé de gris). Une carte situation solutionne une carte réaction à condition que leurs pictos respectifs soient de la même couleur ou de la même forme.

NB : Les cartes réactions inutiles ont des pictos qui n'ont ni la même forme ni la même couleur que les cartes situations, elles ne peuvent donc jamais correspondre à une situation.

Mise en place

5 ou 6 joueur.ses se réunissent autour d'une table (un jeu de cartes complet par table).

Le/la joueur.se le/la plus âgé.e autour de la table est désigné.e "Déclencheur.euse" au 1^{er} tour : c'est lui/elle qui commencera.



Placer les cartes effets, en pile, faces cachées sur la pioche qui a leur nom. Ces 6 cartes constituent les points malus pour 3 situations violentes non résolues ou 3 réactions inutiles accumulées.

Placer les 3 feuilles A4 au bord de la table :

- " Situations apaisées "
- " Situations non apaisées "
- " Cartes effets "

Règles du jeu / Déroulé

1/ Évènement " Situation de violence "

Le/la déclencheur.euse tire la 1^{ère} carte " situation " de la pioche bleue et la lit à voix haute, sans la montrer aux autres.

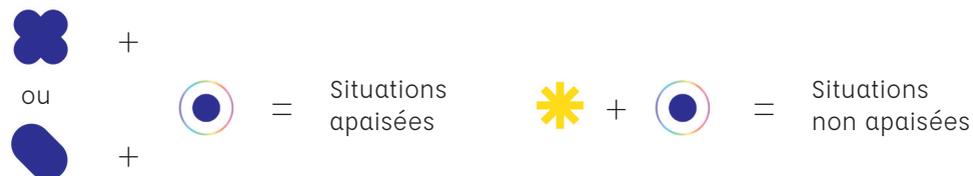
2/ Choix d'une " Solution "

Les autres joueur.ses regardent dans leur jeu s'ils ont une carte qui pourrait **solutionner positivement** et efficacement cette situation agressive. Ceux/celles qui pensent avoir la bonne carte solution lèvent la main le plus rapidement possible. Le/la déclencheur.euse désigne l'élève qui est le 1^{er} à avoir levé la main, celui-ci peut alors jouer sa carte.

3/ Solution apaisée ou non ?

Si le picto de sa carte est de la **même forme** ou de la **même couleur** que la carte situation, alors c'est gagné ! Placer les 2 cartes (situation + réaction) sur le plateau "Situations apaisées".

Si le picto n'est **ni de la même forme ni de la même couleur**, alors c'est perdu. Placer les 2 cartes ensemble dans une case du plateau des " situations non apaisées ".



4/ Cas spéciaux

ATTENTION au bout de **3 situations non apaisées**, le groupe tirera une **carte " effet "**.

> Pour retirer une carte "Effet" du jeu, il faut solutionner **3 situations successivement**.

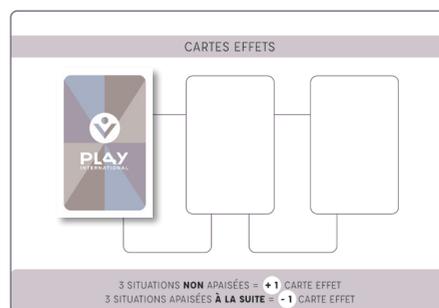
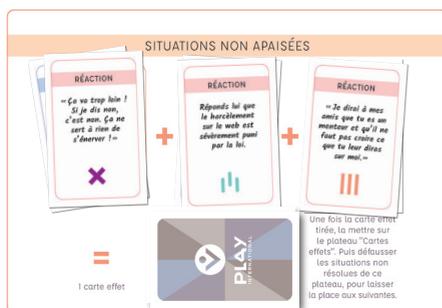
Si aucun.e joueur.se ne pense avoir la bonne carte solution, un.e joueur.se peut prendre une carte vierge et y écrire une réaction inventée, puis la joue. Si les autres joueur.ses la valident, la solution est apaisée.

5/ Fin du tour

Le/la joueur.se à gauche du/de la déclencheur.euse de ce tour devient déclencheur.euse pour le tour suivant.

6/ Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque les joueur.ses n'ont plus de cartes en main. Les joueur.ses ont gagné si aucune carte Effet n'est encore en jeu.



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.

À la fin du jeu, chaque groupe peut expliquer de quelle manière ils ont réussi à solutionner les différentes agressions.

- Racontez vos impressions. Est-ce que vous êtes surpris par des violences ou par des solutions proposées ?
- Avez-vous trouvé ces situations violentes ? Qu'est-ce qui rend ces situations violentes ? Est-ce que toutes les violences étaient égales ? D'après-vous, est-ce qu'il y a des petites violences ? Y a-t-il des types différents de violence ? (Vous pouvez attendre de jouer au prolongement de l'activité n°1 pour les aider à nommer les familles de violence).
- Avez-vous déjà entendu parler de "microviolences" ? À quoi cela pourrait-il correspondre selon vous ?
- Quelles peuvent être les conséquences de l'accumulation de ces situations ? (Les micro-violences mènent aux violences graves.)
- Êtes-vous parfois témoin de situations de violence ? Comment vous réagissez ?
- Est-ce que toutes les solutions étaient efficaces ? Pouvez-vous donner des exemples ? Discutez des solutions. Est-ce qu'elles peuvent vous aider à réagir ?
- Avez-vous repéré des cartes qui ne solutionnent aucune situation. Pourquoi étaient-elles moins constructives que les autres solutions ?

PROLONGEMENT : Familles de violence

But du jeu : Par groupe de 5 ou 6, les élèves doivent trier les violences selon qu'elles soient verbales, physiques, ou indirectes.

Le groupe dans la classe qui a le plus de points remporte la partie.

Mise en place

Matériel

Reprendre toutes les cartes " Situations de violence " du jeu 1, soit 18 cartes (6 agressions par catégorie) + les cartes "Effet"

Faire des groupes de 5-6 personnes, chacun autour d'une table.

À chaque table, les élèves mélangent toutes les cartes "Situations" et les cartes "Effets" et les répartissent face visible sur la table.

Pour plus de facilité, vous pouvez placer 3 A4 sur lesquelles les 3 noms des familles sont écrits.



Déroulé

Par concertation, chaque groupe essaie de reconstituer les **3 familles de violence**.

À la fin, leur composition est "gelée", l'enseignant.e donne la solution au tableau et les élèves comptabilisent leurs points :

+1 pt gagné par cartes bien placée

-1 pt par carte mal placée.

Le groupe qui a le plus de points a gagné.

Réponses :

VIOLENCES INDIRECTES	VIOLENCES PHYSIQUES	VIOLENCES VERBALES
On t'a encore volé ton stylo préféré.	Un enfant te lance des boulettes de papier dans la tête à répétition depuis le fond de la classe.	"Ton nez il est tellement gros qu'on dirait une patate !"
Ton groupe d'amis ne te parle plus et tu ne sais pas pourquoi.	Un camarade de classe t'a fait un croche-pied à la sortie de la classe.	Un enfant insulte ta famille.
Tu reçois des messages étranges de la part d'un inconnu sur Snapchat.	Dans la cour, un garçon te bouscule et tu tombes par terre. C'est la 3 ^{ème} fois qu'il fait ça cette semaine.	"Va perdre 50 kilos avant de me parler !"
Un enfant te dit que si tu ne lui donnes pas ton goûter tous les soirs, tu n'auras plus aucun ami.	En EPS : Un enfant t'envoie encore une fois le ballon de basket dans la tête.	En EPS : "T'es trop nul on va perdre à cause de toi!"
Chez toi tu n'as pas la télé et les autres enfants se moquent de toi.	Un enfant te tire les cheveux très fort car il/elle est en colère contre toi.	"Toi je t'aime pas parce que t'es moche."
"Si tu me donnes pas tes baskets, je vais faire du mal à ta petite sœur."	Un enfant déchire ton t-shirt préféré car tu refuses de jouer avec lui.	"Hé, ça va bouche-trou ?"

Discussion finale

Une fois que tous les groupes ont terminé, l'enseignant.e prolonge la discussion de la phase de jeu précédente.

- Quel est le point commun entre ces violences ?
- Comment pourrait-on nommer ces familles de violences ?
- Sont-elles fréquentes d'après vous ? (à l'école, dans les loisirs,...)
- Qu'est-ce qui fait que ces situations sont violentes et dangereuses ?
- Quels sont les effets possibles de ces violences ?
- Est-ce que les trier de cette manière vous aide à les identifier, à les caractériser ? Est-ce que vous serez plus capables de les reconnaître à l'avenir ?



Crédits :

Game design & illustrations : Axelle Gay (eclap.fr)

Pour PLAY International, 2021



Pas toi-même

Thème : Lutte contre les violences

