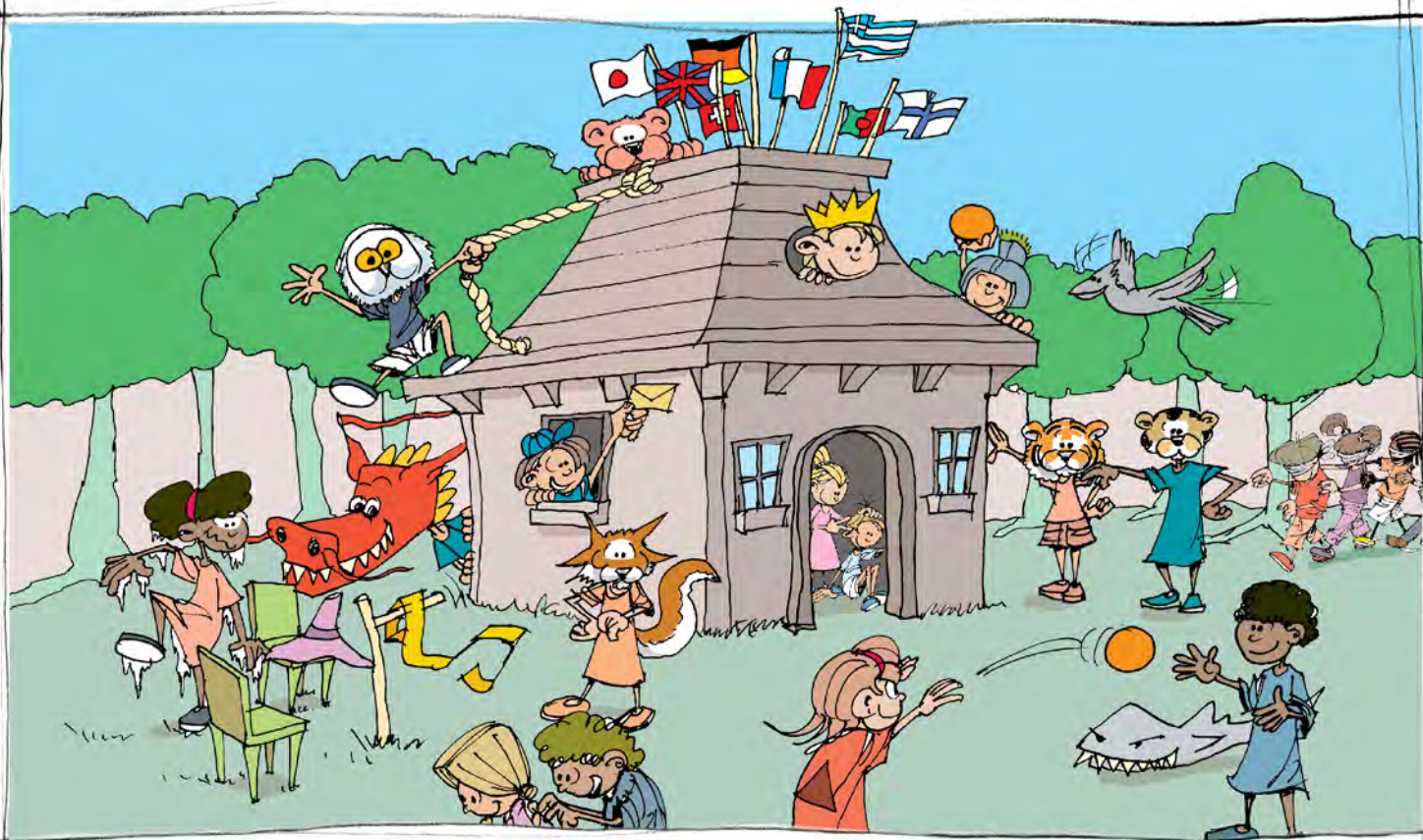




Jeux traditionnels pour la protection des enfants



Terre des hommes

Aide à l'enfance.

tdh.ch

Terre des hommes est la plus importante organisation suisse d'aide à l'enfance. Créée en 1960, Terre des hommes construit un avenir meilleur pour les enfants démunis et leurs communautés grâce à des approches novatrices et des solutions concrètes et durables. Active dans plus de 30 pays, Terre des hommes développe et met en place des projets de terrain qui permettent d'améliorer la vie quotidienne de plus de 10 millions d'enfants et de leurs proches, notamment dans les domaines de la santé et de la protection. Cet engagement est financé par des soutiens individuels et institutionnels dont 84% sont affectés directement aux programmes de Terre des hommes.

Sommaire

I. Introduction	2	II. A vous de jouer!	15	I5. Trois balles sur le terrain (MOL)	51
A. Structure du manuel et des jeux	3	Jeux dès 4 ans		I6. La queue du dragon (ROU)	54
B. Méthode d'apprentissage par l'expérience	3	1. Le soleil et la lune (MOL)	16	Jeux dès 10 ans	
C. Bénéfices des jeux pour une meilleure protection des enfants	5	2. L'ours qui dort (ROU)	18	I7. Les pays (ROU)	57
D. Compétences globales développées à travers les jeux	8	3. Le chat et les oiseaux (ALB)	20	I8. Le château / Toucher les pierres (ROU-ALB)	60
E. Caractéristiques et bénéfices des jeux traditionnels	10	4. L'île aux requins (INT)	22	I9. Le renard et les poules (INT)	63
Notes	13	Jeux dès 6 ans		I0. La balle à cinq passes (INT)	66
		5. Picki Zali Bufta Rafta (MOL)	24	III. Références bibliographiques	68
		6. Tigre, tigre, panthère (MOL)	27		
		7. Echanger les places (ALB)	29		
		8. Le facteur (INT)	31		
		9. Les sorcières (INT)	34		
		I0. Le petit train aveugle (INT)	37		
		Jeux dès 8 ans			
		I1. Gel/dégel (ALB)	40		
		I2. Toucher la couleur (ALB)	42		
		I3. La vieille dame malvoyante (ROU)	45		
		I4. Où étiez-vous ? (MOL)	48		

INTRODUCTION

Le projet MOVE¹, mis en œuvre par Terre des hommes (Tdh) en Europe de l'Est (Roumanie, Moldavie et Albanie) grâce au financement de l'UEFA sur quatre ans (mi-2008/mi-2012), a permis de former plus de 1 000 animateurs/enseignants² à la méthodologie «*Mouvement, Jeux et Sport*» (MJS)³. Cette méthodologie évite la compétition et l'exclusion pour plus de coopération et d'intégration dans les activités ludiques et sportives. Elle renforce la résilience des enfants vulnérables et favorise le bien-être psychosocial des enfants en général, grâce au développement de leurs compétences de vie (adaptabilité, coopération, empathie, gestion des émotions, communication, responsabilité, etc.). Les personnes formées ont ainsi permis à plus de 10'000 enfants de bénéficier d'activités spécifiques avec des résultats très encourageants, comme la diminution de comportements agressifs, de meilleures relations avec leurs pairs et avec les adultes, mais également, pour les enfants les plus vulnérables, une nette amélioration de leurs comportements dits 'dysfonctionnels'⁴.

Le projet MOVE a également prouvé dans ces trois contextes d'intervention que la méthodologie MJS participe largement à la protection de l'enfance, et ce, de la manière suivante:

- Modifie l'attitude des adultes en charge d'enfants pour une plus grande participation d'enfants-acteurs et non victimes.
- Renforce les compétences de vie des enfants pour une meilleure estime de soi, résilience et autoprotection.
- Participe au «case management» pour faciliter l'identification et la prise en charge d'enfants à risque à travers les jeux et les feedbacks.
- Renforce la mobilisation communautaire à travers la participation d'acteurs communautaires clé à des formations et activités.
- Favorise l'action de Terre des hommes dans les institutions résidentielles / pénitentiaires grâce à un outil global et ludique qui permet d'aborder des sujets difficiles.

En regard de cette expérience unique et particulière, il nous a semblé important de constituer un répertoire de 15 jeux traditionnels utilisés dans ces trois pays d'Europe de l'Est pour mettre en valeur

leur patrimoine culturel et ainsi permettre au plus grand nombre de bénéficier de ces ressources. Nous y avons ajouté cinq jeux 'internationaux' les plus utilisés et appréciés de l'ancien manuel de 20 jeux à but psychosocial développé par Tdh en 2007⁵, afin d'avoir une édition mise à jour d'un manuel de jeux pour la protection de l'enfance à la portée de tous.

L'apport particulier et supplémentaire de ce manuel de jeux traditionnels, par rapport au premier manuel cité plus haut, réside dans le chapitre «*Liens avec la protection de l'enfance*» ajouté à chaque jeu pour l'utiliser si besoin comme outil de protection de l'enfant en abordant les facteurs d'autoprotection de l'enfant. Ceci fait de ce manuel un élément important des projets de protection de Tdh.

A. Structure du manuel et des jeux

Ce manuel regroupe 15 jeux traditionnels d'Europe de l'Est (Roumanie, Moldavie et Albanie) et cinq jeux 'internationaux' à fortes composantes psychosociales et de protection, alliant créativité, imaginaire, stratégie et course-poursuite principalement. Ils sont destinés à des enfants de 4 à 14 ans et classés par indication d'âge: dès 4 ans, dès 6 ans, dès 8 ans et dès 10 ans, soit du plus simple au plus complexe. Chaque jeu contient les informations suivantes:

- Le pays d'origine du jeu, même si l'on retrouve souvent des similitudes avec des jeux connus, car l'une des particularités des jeux traditionnels est leur universalité.
- Un petit résumé des objectifs du jeu.
- La tranche d'âge, finalement purement indicative, car tout jeu est adaptable.
- Les aptitudes développées aux niveaux mental, émotionnel et physique.
- Le matériel lorsqu'il y en a, mais la plupart du temps ces jeux sont simples et ne requièrent pas de matériel.
- Le déroulement détaillé et les règles.
- Des conseils d'animation avec des variantes possibles.

- Des questions pour mener le feedback en fin de jeu.
- Des liens avec la protection de l'enfance pour une discussion, si souhaité.

La méthode d'apprentissage par l'expérience est requise si l'on veut retirer des bénéfices au niveau du développement de compétences de vie chez les enfants, et pour une meilleure protection de l'enfance en général.

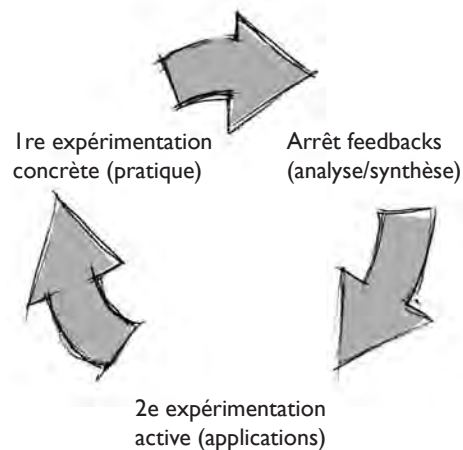
B. Méthode d'apprentissage par l'expérience⁶

«Dis-moi et j'oublierai; montre-moi et je me rappellerai peut-être; implique-moi et je comprendrai.»

Ce proverbe chinois met en lumière la différence primordiale entre la manière traditionnelle d'enseigner, basée sur le transfert d'informations, et la manière empirique qui permet aux participants d'élaborer une théorie ou de développer des compétences à partir d'une expérience pratique. Ce ne sont pas des apprentissages au sens scolaire, mais une dynamique de changement qui est visée. Il s'agit d'amener des

modifications au niveau des attitudes et des aptitudes, afin de permettre aux enfants d'expérimenter et de développer ses propres ressources.

Pour arriver à un certain nombre de changements d'attitudes à long terme, nous utilisons une méthode spécifique qui s'inspire des théories de l'apprentissage par l'expérience. Dans le schéma suivant, nous avons simplifié en trois étapes le concept développé par Kolb:



La participation active de l'enfant est primordiale dans cette méthode d'apprentissage. Tout part de lui et revient à lui, grâce à la médiation de l'animateur. L'implication mentale, émotionnelle et physique, la réflexion et la discussion après l'expérimentation, font que l'enfant est mobilisé dans sa globalité vers des découvertes et des comportements nouveaux.

Avec les enfants, l'animateur a le choix d'utiliser cette méthode ou non. Il peut soit organiser le jeu de manière spontanée en visant principalement son aspect ludique et récréatif. Mais il peut également décider de mettre l'accent sur des aptitudes précises, afin de développer chez les enfants des compétences de vie, tout en gardant l'aspect ludique. Il va dans ce cas diriger l'activité en trois étapes, pour favoriser les apprentissages et changements de comportements à terme.

1. Première expérimentation concrète (pratique): après les consignes (courtes et claires), les enfants découvrent et expérimentent un nouveau jeu.

2. Arrêt pour discussion et feedbacks (analyse de ce qui s'est passé et synthèse des améliorations à apporter): après un moment, l'animateur arrête le jeu, rassemble les enfants et leur demande s'ils ont des difficultés (de compréhension, techniques, relationnelles), des suggestions, etc. et comment cela peut être amélioré. Echange d'impressions et ressentis, propositions d'améliorations précises; l'animateur focalise l'attention des enfants sur un ou deux points importants (correspondant à ses objectifs psychosociaux; par exemple, la responsabilité personnelle, une meilleure communication, etc.).

3. Deuxième expérimentation active (application et amélioration): les enfants expérimentent le jeu une deuxième fois, de manière consciente, car ils ont été rendus attentifs à certains éléments importants. C'est à ce moment que l'apprentissage se fait et que la qualité du jeu devient meilleure. Le fait de verbaliser l'expérience amène une part de rationnel (tête) dans l'expérience kinesthésique (corps) et émotionnelle (cœur), ce qui permet d'améliorer consciemment les actions et comportements.

Ce cycle se répète autant que désiré, avec plusieurs arrêts pour faire des feedbacks, jusqu'à ce que les objectifs visés soient atteints et que les comportements recherchés soient obtenus.

La répétition d'une même activité ou d'un même jeu ne semblera pas lassante aux enfants, car elle est l'un des principes de l'apprentissage, pour autant que les objectifs à atteindre soient précis et motivants, et que le jeu soit adapté à leur niveau.

Attention: cette méthode exige de l'animateur qu'il ne joue pas avec les enfants et qu'il reste en dehors du jeu, afin de garder la distance nécessaire à l'observation du déroulement du jeu et des comportements des enfants pour un feedback pertinent et ciblé. Le fait de jouer avec les enfants a l'avantage de créer d'autres liens avec le groupe, mais l'émotionnel empêche le recul et l'observation nécessaires pour réellement accompagner les enfants dans l'acquisition de nouvelles compétences et de réflexes d'autoprotection.

C. Bénéfices des jeux pour une meilleure protection des enfants

Protection de l'enfant à Terre des hommes (TdH)

Les deux domaines d'expertise de TdH sont la Santé et la Protection. La Fondation Terre des hommes travaille depuis 2000 au développement et au renforcement des systèmes de protection de l'enfance dans les pays où elle intervient. Comme décrit dans la politique thématique sur les Systèmes de protection, l'objectif de ce travail est «de garantir à la base, de manière globale et structurelle, l'existence et la qualité de services destinés à protéger les droits et le bien-être de tous les enfants à l'échelle d'un territoire. L'idée centrale est d'optimiser la gestion des ressources, d'augmenter le nombre d'enfants bénéficiant de leurs droits, de leur offrir de meilleures opportunités, d'éviter toute discrimination et de soutenir l'engagement et la collaboration de tous les acteurs concernés (services sociaux, éducatifs, etc.) à l'échelle d'un Etat ou d'une entité territoriale. Les communautés et les familles sont également prises en charge pour participer en tant qu'acteurs essentiels dans la protection de l'enfant.»⁷

Comme nous le démontrons ci-dessous, le jeu doit être considéré comme une activité clé faisant partie intégrante des systèmes de protection de l'enfance.

Autoprotection et résilience grâce au jeu⁸

Les bénéfices des jeux pour une meilleure protection des enfants ont été largement démontrés, et plus particulièrement dans une récente étude sur le droit des enfants à jouer, que ce soit dans des contextes de développement ou de crise. Le jeu est un mécanisme de survie et de protection, car pendant que les enfants jouent, ils créent leur propre bien-être, selon Bradshaw et al. 2007. En effet, les enfants extériorisent à travers le jeu leurs impulsions et mondes intérieurs dans un espace sécurisé qui les aide à se reconstruire et à développer leur capacité de résilience.

Grâce aux situations nouvelles 'hors monde réel' propres au jeu, les enfants sont obligés de s'adapter et de trouver des comportements inédits, car 'tout est possible' alors. «Ce comportement externe correspond à un processus de connexion interne: une nouveauté du potentiel de câblage dans les circuits du cerveau (Gordon et al. 2003; van

Praag et al. 2005).» (...) Le jeu permet de nouvelles connexions neuronales et change la structure architecturale des régions du cerveau de par sa valeur intrinsèque et grâce à la fabulation (plaisir et comportements de 'faire semblant'); 'non seulement le cerveau modèle le jeu ... mais le jeu modèle aussi le cerveau' (Pellis and Pellis 2009:94).»

Ce sont ces différents éléments, ainsi que la régulation des émotions, la gestion du stress, l'attachement, la créativité, l'apprentissage, etc. qui font que le jeu est en relation directe avec les systèmes adaptatifs du cerveau; mais c'est surtout le plaisir dans le jeu qui joue le rôle le plus important. «Les sentiments de joie et de plaisir sont associés à des réponses aux situations plus souples et plus ouvertes, ainsi qu'à une manière de résoudre les problèmes plus efficace, au contrôle de soi, à une réflexion prospective et à la prudence dans les situations dangereuses (Isen and Reeve 2006). (...) La recherche suggère que se trouver dans des situations agréables peut avoir des bénéfices dans la gestion du stress et des expériences négatives (Silk et al. 2007, Cohn and Frederickson 2009).»

L'attachement se révèle être un autre facteur primordial dans les jeux, car l'amitié

et les relations positives entre pairs ont des effets protecteurs, selon Abou-ezzedine et al.'s 2007. «Le jeu devient un moyen important pour se faire des amis, apprendre les dynamiques sociales et les règles de l'engagement (Fantuzzo et al. 2004, Panskepp 2007).»

Autoprotection grâce au partage et aux discussions⁹

Le jeu comme langage propre à l'enfant lui permet d'extérioriser ses émotions et constitue un support idéal pour entamer des discussions plus ciblées sur des thématiques parfois sensibles. Chaque jeu apporte une situation particulière qu'il est possible d'exploiter et de lier à des sujets de protection de l'enfance en fin de jeu. Il revient à l'animateur d'évaluer le besoin ou non d'aborder certains sujets avec les enfants et de choisir le moment approprié. Des suggestions sont proposées dans ce manuel, à la fin de chaque jeu dans la partie «*Liens avec la protection de l'enfance*». Nous y retrouvons des idées pour traiter de sujets tels que la sécurité personnelle ou les comportements et stratégies qui permettent d'évaluer et gérer les risques personnels, aussi appelés comportements

d'autoprotection. Les thèmes qui suivent peuvent donc être abordés avec les enfants grâce aux questions proposées directement après le jeu. Prendre conscience de ces thématiques est à la base de la protection de l'enfance et va au-delà des informations pratiques et basiques telles que la santé, l'hygiène ou la nutrition.

► **Identité:** Est-ce que chaque enfant connaît son nom en entier, le nom et l'adresse de ses parents ou des personnes responsables? Où se trouvent toutes les informations qui pourraient aider à identifier ou réunifier l'enfant s'il était perdu, séparé, réfugié, trafiqué ou en situation d'urgence? Quels sont les éléments qui font que l'on se sent bien, que l'on se sent 'à la maison', même si l'on n'y est pas (réfugiés, déplacés, migrants, etc.)? Etc.

► **Contacts physiques / blessures psychiques:** Y a-t-il des contacts physiques qui ne sont pas justes? Comment faire la différence entre les 'bons' ou 'mauvais' touchers?¹⁰ Que peut-on faire si quelqu'un nous touche et que l'on ne veut pas? Qu'est-ce qu'une blessure psy-

chique? Que peut-on faire si l'on se sent mal dans sa tête? Que faire quand on voit que quelqu'un se sent mal? Etc.

► **Choix/responsabilités:** Comment faire les bons choix? Quel genre de situations amènerait à faire un choix qui pourrait nous mettre en danger? Que pourrait-on faire différemment? Comment prendre les bonnes décisions? Comment prendre ses responsabilités? Comment se sent-on lorsque l'on est responsable? Y a-t-il des situations où l'on ne devrait pas être responsabilisé (ex. s'occuper des frères et sœurs plus petits)? Que peut-on faire dans ces situations? Etc.

► **Confiance:** Comment décider en qui l'on peut avoir confiance? Y a-t-il des personnes à qui l'on ne devrait pas faire confiance? Qui sont les personnes dans sa vie sur qui l'on peut compter ou à qui parler en cas de problèmes (parent, enseignant, éducateur, etc.)? De qui doit-on se méfier? Quand est-ce que l'on devrait suivre les autres ou obéir et faire ce que l'on nous dit? Y a-t-il au contraire des situations où ce n'est pas sage de suivre quelqu'un ou d'obéir? Quand est-

ce que l'on peut se mettre en danger en imitant quelqu'un? Etc.

- **Sécurité/entraide:** Que faire pour s'aider soi-même à être en sécurité et aider les autres? Que peut-on dire si l'on voit que quelque chose n'est pas juste, pour soi ou pour d'autres? Est-ce qu'il est mieux parfois de ne pas s'occuper de situations qui concernent les autres, par exemple lorsque notre propre sécurité est mise en danger? Qui sont les personnes que nous pouvons appeler à l'aide en cas de risques? Que peut-on faire pour s'entraider et collaborer pour rester en sécurité? Etc.

On ne peut ici que rappeler le rôle essentiel de l'animateur qui est amené à faciliter ces discussions et qui doit posséder les compétences personnelles et sociales¹¹ nécessaires à l'encadrement adéquat de groupes d'enfants vulnérables. Voici quelques recommandations tirées du document *Enhancing Child Protection through Activities and Games*:

- Il est important que l'animateur se souvienne que des liens avec la protection ne doivent pas être systématiquement faits à chaque activité! On ne veut pas que l'enfant devienne peureux ou trop vigilant, mais il faut veiller également à ce que la protection ne devienne pas un sujet abordé uniquement dans des situations thérapeutiques ou des lieux fermés. La protection de l'enfant devrait faire partie de la vie quotidienne sans toutefois oublier que l'objectif principal des jeux n'est pas la protection, mais le plaisir dans le jeu et l'acquisition naturelle des compétences de vie qui en découle.
- Il n'est pas nécessaire ou même possible pour l'animateur de connaître 'la bonne réponse' à tout! Les questions proposées permettent d'explorer certains thèmes avec les enfants et non pas d'obtenir des réponses à chacune d'entre elles. L'important est de demander ce qu'ils pensent et pourquoi, car cela aide les enfants à développer leur esprit critique, indispensable pour leur permettre d'analyser toutes sortes de situations. Ce qui est dit par les enfants peut donner des informations précieuses sur ce qu'ils vivent et ce à quoi ils peuvent être exposés. Mais il est également nécessaire, selon les situations, de donner des messages clairs comme leur droit de dire 'non' et d'être protégés!
- L'animateur doit être attentif aux 'signaux d'alarme' qui peuvent indiquer un vrai problème; par exemple un enfant trop agressif, qui touche les autres enfants de façon 'sexuelle'¹², ou au contraire qui est très en retrait; il peut aussi y avoir des signes de maltraitance comme des hématomes ou des blessures, etc.

D. Compétences globales développées à travers les jeux¹³



Comme décrit plus haut, jouer est primordial pour la santé, le bien-être, le développement et la protection des enfants. Certains bénéfices immédiats, et déjà largement reconnus, sont le fait «de permettre d'importants exercices physiques qui développent de l'endurance, le contrôle des mouvements du corps et l'intégration sensori-moteur; de tester certains aspects de l'environnement pour en déduire leur valeur; d'établir des rôles sociaux et des alliances qui pourraient contribuer à la survie actuelle; d'améliorer le bien-être psychologique et physiologique, ainsi que la résilience (Burghard 2005).»

En plus des éléments dégagés dans l'étude sur le droit des enfants à jouer, le jeu permet en outre aux enfants de développer un certain nombre de compétences de vie pour mieux se protéger eux-mêmes: une meilleure confiance en eux et connaissance de soi qui permettent de s'affirmer, d'être plus responsables, de faire des choix, de

prendre des décisions, d'évaluer les personnes sûres ou non, etc. «*jouer avec d'autres nécessite d'être constamment en alerte, de lire et de différencier les intentions des autres et d'ajuster les comportements en réponse. Il est évident que ces composantes sont liées et améliorent le répertoire social, émotionnel et cognitif des aptitudes des enfants (Pellis and Pellis 2009)*».¹⁴

Les activités de jeu permettent donc de développer des compétences globales (mentales, émotionnelles et physiques) qui aident à acquérir ou modifier certaines attitudes et comportements, afin d'améliorer la capacité de résilience à long terme: estime de soi, confiance en soi, sentiment de sécurité, cohésion dans un groupe, etc. En anglais on parle des trois H (Head, Heart, Hands), et en français on peut parler des trois C avec cette globalité de l'action sur le Cerveau (mental), le Cœur (émotionnel) et le Corps (physique).



JE PENSE

Aptitudes mentales

1. Connaissance de soi: savoir qui l'on est, ce que l'on aime ou non, connaître ses valeurs, ses points forts, ses ressources, ses difficultés, etc.

2. Concentration, observation, apprentissage: assimiler des connaissances, comprendre les consignes, être attentif, ne pas se disperser; percevoir ce qui se passe autour de soi, appliquer les choses apprises, etc.

3. Analyse, réflexion stratégique: raisonner de façon logique, remettre les choses en question, réfléchir avant d'agir; chercher des solutions, trouver des stratégies d'action, etc.

4. Pensée créative, imagination: être inventif, avoir des idées, entrer dans un monde imaginaire, etc.



JE SUIS (avec moi-même et les autres)

Aptitudes émotionnelles

5. Confiance: être bien avec soi-même, prendre des initiatives, oser faire avec l'autre, compter sur l'autre, etc.

6. Respect, empathie: garantir la sécurité, le bien-être physique et psychique pour soi et autrui, ne pas être brusque ou violent, verbalement ou physiquement, être dans le non-jugement, se mettre à la place de l'autre, etc.

7. Communication, expression des émotions: s'exprimer devant les autres, dire les choses de manière constructive, exprimer son ressenti, lors d'une difficulté, gérer sa tristesse ou sa colère, accepter la joie des autres, donner et recevoir des feedbacks, etc.

8. Gestion des problèmes et conflits: être 'bon perdant', savoir discuter plutôt que crier ou frapper, chercher des solutions ensemble, etc.

9. Coopération: agir, jouer, créer ensemble, intégrer tout le monde, être solidaire, aider les autres, négocier, prendre des décisions en commun, etc.

10. Responsabilité, fair-play: se prendre en main, être discipliné, s'engager, être fiable, ne pas tricher, être honnête, etc.

11. Adaptation, flexibilité: être réceptif, se montrer curieux, ne pas rester bloqué dans une idée, une action, s'adapter aux changements, aux situations, à l'environnement, etc.



JE FAIS

Aptitudes physiques, manuelles

12. Vitesse, force, résistance, endurance, souplesse: courir vite, porter des charges lourdes, supporter un effort intense pendant un temps relativement court, tenir un effort de faible ou moyenne intensité pendant longtemps, être souple au niveau des membres, etc.

13. Coordination, agilité, précision: avoir une gestuelle bien coordonnée, seul ou avec un autre, être précis dans ses gestes, développer une motricité fine, etc.

14. Réaction, rythme, équilibre: répondre de manière immédiate à un stimuli ou une situation, suivre avec le corps un tempo donné par un rythme externe, tenir une position stable ou en mouvement etc.

15. Expression corporelle: connaître son corps et être à l'aise avec son corps, avoir des mouvements harmonieux, une attitude détendue, lâcher prise, etc.

E. Caractéristiques et bénéfices des jeux traditionnels¹⁵

Les jeux traditionnels appartiennent à ce que l'on appelle la culture populaire traditionnelle. Pierre Parlebas, professeur de sociologie sportive à Paris, précise leur intérêt pédagogique surtout au niveau de l'imaginaire qui prend une place importante: *«Les enfants jouent, courent, attrapent, font prisonnier, délivrent, mettent à mort, revivent... autant de situations qui permettent un passage à l'acte symbolique»*. Les caractéristiques décrites ci-dessous offrent de nombreuses possibilités, que ce soit au niveau des structures de groupes, des rôles à tenir ou des buts à atteindre, et permettent le développement de compétences nouvelles:

- La part d'imaginaire véhiculé est primordiale dans ces jeux. L'investissement symbolique est beaucoup plus important que dans un sport collectif et permet à l'enfant de mieux se connaître et de développer sa pensée créative.
- Très souvent ce ne sont plus deux équipes qui s'opposent, mais trois voire

quatre, instaurant ainsi une dynamique non plus d'opposition, mais de choix en apparence contradictoires¹⁶. Ce type de jeu pousse à la mise en place de stratégies collectives qui permettent une certaine forme de créativité et obligent tant à des choix individuels, qu'à la concertation et à l'écoute.

- Le plus souvent, ces jeux se jouent sans matériel, ni ballon, ce qui permet aux joueurs de diriger toute leur attention sur l'observation et la relation interindividuelle.
- Ces jeux favorisent la participation de tous, permettant à chacun de s'y engager, de réussir et d'avoir un rôle permettant la reconnaissance de soi vis-à-vis du groupe.

De par leur appartenance culturelle, les jeux traditionnels ont aussi un impact en terme d'ancrage de l'identité, facteur de résilience. Ils participent activement au mieux-être des enfants, qui se sentent appartenir à un groupe, une communauté et une histoire collective. Ceci est d'autant plus important lorsque l'on travaille avec

des déplacés, des migrants ou des réfugiés. Nous voyons que les jeux traditionnels ont de nombreux atouts et que la symbolique est forte. Toutefois, dans un but psychosocial et de protection, les éléments de guerre, de violence et d'exclusion qui sont souvent présents, vont être minimisés, car ils vont à l'encontre des messages que nous voulons transmettre dans nos projets de protection de l'enfance. Il est alors nécessaire de procéder à quelques ajustements pour exploiter au mieux leurs bénéfices. La version adaptée du jeu traditionnel doit conserver au maximum ses racines culturelles et sa trame de base, mais l'histoire est transformée lorsque nécessaire. Elle intégrera une autre dynamique qui prend en compte certains aspects importants des activités psychosociales comme l'abandon de toute forme d'exclusion, d'individualisme et la mise en avant de la coopération (entraide, actions à plusieurs) et de la participation (les enfants sont en action le plus souvent possible). Tous ces changements ont été suggérés par les animateurs d'Europe de l'Est eux-mêmes, intégrant ainsi les principes psychosociaux qu'ils ont découverts durant le projet MOVE.

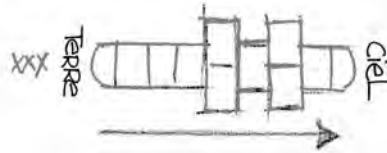
Par exemple, si l'on prend le jeu no. 17 *Les pays*, un jeu roumain, la base du jeu traditionnel est d'annexer des pays en touchant un adversaire. Le but est de faire sien un maximum de territoires, dans une optique guerrière. Les animateurs roumains ont donc proposé de modifier ce jeu en introduisant des passes à d'autres joueurs dans le but de faire des alliances entre pays et de mieux connaître certaines caractéristiques de chaque pays. Ceci permet de trouver des points communs entre les pays faisant alliance, travaillant ainsi la connaissance de l'autre, le non-jugement, la non-discrimination, etc.

Voici un autre exemple complet de jeu traditionnel modifié:

La marelle¹⁷

Ce jeu traditionnel, connu à travers le monde, consiste à aller de la Terre au Ciel le plus vite possible en lançant un caillou sur une case et en sautant sur un pied ou deux pieds. Pas de compétition dans ce jeu, mais une version individualiste où chacun à tour de rôle fait son parcours, avec un accent sur la capacité à viser une case avec un caillou et à sauter en équilibre sur un pied sans

tomber. Celui qui ne réussit pas doit revenir à la case départ et passer son tour; ou selon les versions, il est éliminé du jeu.



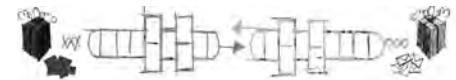
Le jeu une fois adapté en version 'psychosociale' ne comporte plus d'élimination et d'individualisme et porte surtout sur la coopération, la réflexion stratégique, le fair-play, la coordination et l'agilité à deux. Voici l'histoire qui permet de poser ces objectifs-là: les habitants de deux communautés sont appelés à l'aide par leur chef/maire/leader, car tout le courrier, dont un paquet très important, a été échangé ce jour-là. Ils doivent donc s'organiser pour rapatrier le courrier et le paquet dans leur propre communauté. Pour ce faire, ils doivent passer à travers les prés en respectant les sentiers indiqués. Ils vont croiser les habitants d'en face sur les mêmes chemins, eux aussi à la recherche de leur courrier. Mais ils ne peuvent pas se retrouver sur les mêmes cases que les autres habitants et ont le droit de se croiser uniquement lorsque le chemin est plus large (double-

case). Le but est que chaque communauté récupère son courrier le plus vite possible. Le jeu est terminé une fois qu'une équipe entière est dans sa communauté avec tout le courrier (un par membre de chaque communauté).

Règles

- Lorsque la première paire (deux membres d'une même communauté) a atteint une double case, la deuxième paire peut partir, etc.
- Il est important que les habitants se coordonnent entre eux pour ne pas marcher sur les mêmes cases.
- Les déplacements se font sur un seul pied.
- Si l'une des deux personnes pose un pied hors d'une case, la paire doit automatiquement recommencer au début du parcours.

Pour cette variante 'psychosociale' une deuxième marelle est dessinée en face de la première. Chaque équipe commence à l'opposé, mais cette fois-ci en avançant d'un bout à l'autre de leur marelle, toujours en lançant le caillou.



Le courrier peut être représenté par n'importe quel objet ou alors de véritables lettres et paquets (différenciés par une couleur ou autre), disposés au bout de chaque marelle et qui doivent être ramassés (deux par paire) pour retourner à la bonne adresse.

Il est important que la règle des croisements soit respectée, car les équipes ont tendance à se focaliser sur le but et à faire la course uniquement, oubliant les règles de base.

L'animateur doit observer si et comment les paires anticipent les mouvements de l'autre équipe pour éviter de se retrouver en même temps sur les cases simples. Il est important d'encourager les paires à reconnaître leurs erreurs si elles se retrouvent sur la même case qu'une autre paire, et d'observer si elles reviennent d'elles-mêmes à la case départ. Si ce n'est pas le cas, le jeu doit être stoppé, les règles de base répétées, et des stratégies possibles discutées.

En fin de jeu, les questions suivantes peuvent être posées pour faire réfléchir chacun et chacune à ses propres comportements

et aux liens possibles avec la protection de l'enfance:

- Comment était-ce au niveau de la stratégie, de la coordination, de la coopération et du fair-play?
- Les règles ont-elles été respectées ou non (ne pas dépasser les lignes avec les pieds, ne pas se retrouver sur les mêmes cases que d'autres, etc.)? Si non, pour quelle raison?
- Quelle était la stratégie de coopération la plus simple et la plus rapide (apporter le courrier à l'autre équipe au croisement des deux marelles et ainsi éviter les croisements difficiles)? Pourquoi n'y avez-vous pas pensé?
- Auriez-vous pu imaginer cela et ainsi coopérer pour plus d'efficacité?
- Y a-t-il d'autres variations possibles? Lesquelles? Est-ce que l'on peut imaginer une autre histoire, sur le même principe?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui quoi?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Y a-t-il de l'entraide au sein de votre véritable communauté? Qui sont les

personnes de confiance, ou au contraire les personnes dont vous devez vous méfier?

- Y a-t-il des choses que vous n'oseriez pas faire seul, mais seulement avec quelqu'un? Par exemple? Pour quelle raison?
- Connaissez-vous votre propre adresse et celle de vos amis au point de pouvoir leur apporter leur courrier? Quelles sont les autres adresses importantes?
- Etc.





1. Pour plus d'informations sur le projet MOVE, voir www.tdhchildprotection.org/projects/move (site en anglais).

2. Tous les noms sont utilisés au masculin pour faciliter la lecture, mais ils incluent également la forme féminine.

3. La méthodologie MJS utilise la méthode d'apprentissage par l'expérience (également connue sous le nom de 'learning by doing'), qui met la participation de l'enfant au cœur de la démarche d'apprentissage et qui mobilise l'enfant de manière globale aux niveaux mental, émotionnel et physique. Son approche intégrative comprend de nombreux moments de feedbacks (verbalisation) qui demandent une implication active et consciente de l'enfant. Voir vidéo de 5': www.tdh.ch/fr/news/jouer-pour-mieux-rebondir.

Cette méthodologie est au cœur du *Manuel de compétences psychosociales*, Tdh, 2011: www.tdh.ch/fr/documents/manuel-de-competences-psychosociales.

4. Pour plus d'informations sur l'impact de la méthodologie MJS sur les enfants, demander les résultats de la recherche-action menée tout au long du projet MOVE, notamment avec le Questionnaire sur les Forces et Difficultés (Strengths and Difficulties Questionnaire / SDQ).

5. Manuel Rire, courir, bouger pour mieux grandir ensemble: jeux à but psychosocial, Tdh, 2007. Il contient 20 jeux ainsi que des informations sur la place du jeu et du psychosocial dans le monde des enfants, les compétences nécessaires aux animateurs, etc. www.tdh.ch/fr/documents/rire-courir-bouger-pour-mieux-grandir-ensemble-jeux-a-but-psychosocial.

6. Le chapitre B. L'apprentissage par l'expérience est tiré du *Manuel de compétences psychosociales*, Tdh, 2011, pp.5-6

7. Le renforcement des systèmes de protection de l'enfance, politique thématique, Tdh, 2011, p.3

8. Le paragraphe L'autoprotection et la résilience grâce au jeu est tiré et adapté de l'étude de Stuart Lester and Wendy Russell, *Children's right to play: an examination of the importance of play in the lives of children worldwide*, Bernard van Leer Foundation, UK, 2010, pp. 7 à 26

9. Le paragraphe L'autoprotection grâce au partage et aux discussions est tiré et adapté du document *Enhancing Child Protection through Activities and Games: Tips, Ideas and Reminders for the Summer Camps*, Tdh Albanie et Stephanie Delaney, 2011

10. Le 'bon toucher' évite les parties intimes (cachées par le maillot de bain généralement), et n'engendre pas de malaise, au contraire; le 'mauvais toucher' met l'enfant très mal à l'aise, il n'en veut pas et doit le garder secret.

11. Voir liste des compétences du travailleur social et de l'animateur dans le *Manuel de compétences psychosociales*, Tdh, 2011, pp. 9-10

12. On entend par 'toucher de façon sexuelle', toucher les parties intimes, être très proche physiquement, avoir des contacts physiques insistants, etc.

13. Le chapitre D. Compétences globales développées à travers les jeux est tiré et adapté du *Manuel de compétences psychosociales*, Tdh, 2011.

www.tdh.ch/fr/documents/manuel-de-competences-psycho-sociales

14. Les citations dans le chapitre D. Compétences globales développées à travers les jeux sont tirées de l'étude de Stuart Lester and Wendy Russell, *Children's right to*

play : an examination of the importance of play in the lives of children worldwide, Bernard van Leer Foundation, UK, 2010, pp. 7 à 26.

15. Le chapitre E. Caractéristiques et bénéfices des jeux traditionnels est tiré et adapté de Pierre Parlebas, «Jeu sportif, rêve et fantaisie», *Revue Esprit* no 5, pp. 784-803

16. L'exemple du jeu «Poule, Renard, Vipère» en p. 185 du *Manuel de compétences psychosociales* démontre une structure de jeu paradoxale, car les relations de prise (chasse) peuvent entraîner des relations d'entraide (ex. les Renards mangent les Poules, mais les Renards peuvent aider les Vipères; les Poules picorent les Vipères, mais les Poules peuvent aider les Renards; les Vipères piquent les Renards, mais les Vipères peuvent aider les Poules). Les

joueurs s'aperçoivent que lorsqu'ils font un prisonnier, ils se privent d'un participant qui a le pouvoir de les protéger; ils doivent donc faire des choix.

17. Le jeu «La marelle» est tiré et adapté du *Manuel de compétences psychosociales*, Tdh, 2011, p. 139

à vous !
de jouer.

1. le Soleil et la Lune

Moldavie

Jeu simple et ludique qui permet aux petits de développer leur capacité de concentration et leur motricité dans les différentes manières de se déplacer. La notion d'imitation des

bonnes ou mauvaises attitudes peut être abordée par rapport à la protection de l'enfance.

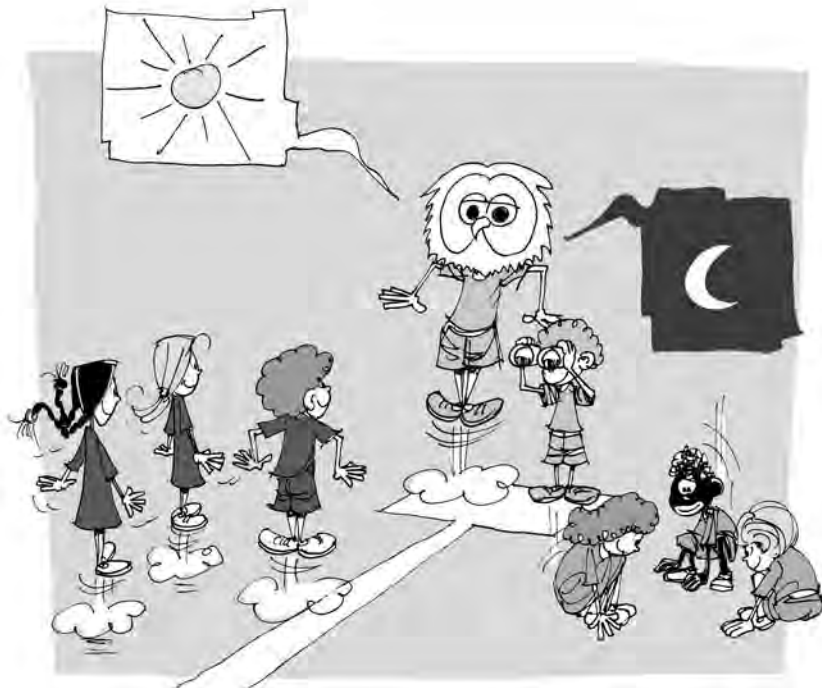
4-8 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, les enfants travaillent la concentration et l'observation, ainsi que la pensée créative et l'imagination dans le choix des modes de déplacements.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent le fair-play et la responsabilité.
- Au niveau physique, une bonne coordination des mouvements, ainsi que la capacité de réaction sont travaillées.

Déroulement

Les enfants se déplacent librement dans une aire de jeu assez grande, délimitée par l'animateur. L'animateur et les enfants exercent différentes façons de se déplacer. Puis le jeu peut commencer. Le hibou - l'animateur au début, puis les enfants à tour de rôle - est le maître du temps. Lorsqu'il dit 'soleil', les enfants doivent se déplacer de la manière décidée et démontrée au préa-



lable par le hibou (à pieds joints, par petits sauts, en imitant un animal, etc.). Lorsqu'il dit 'lune', tous les joueurs prennent la position de la nuit, décidée et démontrée (s'accroupir tête rentrée, se coucher sur le ventre, etc.). Un observateur a été choisi au début du jeu pour aider le hibou à repérer le joueur qui prend la position en dernier. Le joueur retardataire devient alors observateur et l'observateur devient le hibou. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants aient pu avoir le rôle du hibou.

Règles: Les changements de rôles se font de la manière suivante: joueur → observateur → hibou → joueur;

Les joueurs doivent respecter le mode de déplacement décidé par le hibou;

Il est obligatoire de trouver une nouvelle manière de se déplacer à chaque changement de hibou. La créativité est de mise!

Conseils

Il est important que le hibou laisse un peu de temps aux joueurs pour expérimenter les déplacements, mais pas trop longtemps non plus pour éviter que cela ne devienne trop facile.

L'animateur doit veiller à ce que tous les

joueurs aient la possibilité d'expérimenter le rôle de hibou, même si c'est lors d'une autre session de jeu.

Si l'animateur se rend compte que certains font exprès d'être derniers pour devenir hibou, alors il peut changer la règle et c'est le premier joueur à prendre la bonne position qui devient observateur puis hibou. Il est possible que l'animateur raconte une histoire où les mots 'soleil' et 'lune' reviennent régulièrement.

Pour rendre le jeu plus coopératif, les joueurs peuvent se mettre par paires (se tenir par la main, le bras, etc.), ce qui augmente la confiance en l'autre et la nécessité de se concerter et se coordonner.

Pour varier le jeu, la position à adopter la nuit (lune) peut aussi être modifiée par le groupe et liée au mode de déplacement choisi.

Pour les enfants plus grands, le hibou peut être appelé autrement, les mots peuvent être changés et les déplacements se compliquer.

Feedback

- Comment avez-vous vécu cette activité?
- Comment était-ce pour vous, facile, difficile,

drôle, etc.? Pour quelle raison?

- Quel rôle avez-vous préféré? Pour quelle raison?
- Quels sont les déplacements que vous avez préférés? Pour quelle raison?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Comment pourrait-on varier ce jeu?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Comme le jeu demande de suivre une consigne, et que la tendance naturelle de l'enfant est de copier ou de s'imiter mutuellement, il est possible d'explorer ce que cela signifie de suivre ce que des amis font, quand est-ce que c'est une bonne idée ou une mauvaise idée, comment se sent-on et que pourrait-on faire si l'on pense que ce que notre ami fait (et aimerait que l'on fasse aussi) n'est pas une bonne idée? Une discussion peut être amenée sur la sécurité, les choix sages ou non, etc.

2. L'OURS QUI DORT

Roumanie

Petit jeu calme qui permet de mieux se connaître et de créer la confiance dans un groupe à travers le contact physique. La

notion de 'bon' ou 'mauvais' toucher peut être abordée par rapport à la protection de l'enfance.

4-8 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, la concentration est importante ainsi que l'observation.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent la confiance et le respect de l'autre.
- Au niveau physique, rien de particulier si ce n'est que le contact est primordial.

Déroulement

Les enfants sont assis en cercle. L'enfant volontaire pour faire 'l'ours qui dort' est amené au centre du cercle, yeux fermés et tourné plusieurs fois sur lui-même avant de s'asseoir. Les autres chantent: «L'ours dort et rêve que ses chaussettes dansent ... Que devons-nous lui donner à manger? Lait sucré ou autres mets?» (d'autres paroles peuvent être inventées). A ce moment, l'ours s'approche des enfants toujours les yeux fermés et touche l'un d'entre eux pour essayer de le reconnaître par sa



taille, ses cheveux, ses habits, etc. L'animateur doit veiller à ce que les contacts soient respectueux. Si l'ours réussit, l'enfant reconnu prend la place au milieu du cercle. Une fois qu'il a les yeux fermés, les autres enfants changent de place rapidement. Au cas où l'ours ne trouve pas après le 2e essai, les autres peuvent l'aider en lui donnant des indices sur la personne (ex. il a les cheveux bruns, il aime le foot, il a deux sœurs, etc.). Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que chacun ait expérimenté le rôle de l'ours.

Règles

L'ours doit avoir les yeux fermés durant toute la devinette.

L'enfant 'deviné' ne doit pas parler ou rigoler pour ne pas donner d'indice (effort de concentration).

Conseils

L'ours doit faire preuve de tact pour toucher les joueurs et les autres enfants ne doivent pas le bousculer ou le déconcentrer.

Il peut être utile d'avoir un bandeau avec les plus petits pour faciliter le respect de la règle des yeux fermés.

Le cercle peut être assis, debout, sur des chaises ou toute autre position adaptée.

Il est recommandé de changer les paroles pour les adapter au contexte et au vécu du groupe.

Feedback

- Comment avez-vous vécu cette activité?
- Comment était-ce pour vous? Facile, difficile, drôle, etc.? Pour quelle raison?
- Comment vous êtes-vous sentis lorsque l'ours vous a touché? Pour quelle raison?
- La façon de toucher pour deviner était-elle adaptée, respectueuse? Comment?
- Qu'est-ce qui aide le plus à reconnaître quelqu'un?
- Quel rôle avez-vous préféré? Pour quelle raison?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Comment pourrait-on varier ce jeu?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Ce jeu permet d'explorer la notion de toucher ou d'invasion de l'espace corporel et intime. A qui s'adresser ou que faire si quelqu'un envahit notre espace corporel et intime sans notre accord? Quelles sont les formes de contacts physiques qui peuvent mettre mal à l'aise, faire du mal ou être invasives? (violence physique, être violent ou frapper; ou être touché sans consentement sur des parties du corps qui sont intimes, c'est-à-dire normalement cachées par les dessous ou le maillot de bain).

3. le chat et les oiseaux

Albanie

Ce jeu classique de capture joue sur l'imaginaire autour du thème des oiseaux. Il développe la coopération et la confiance

entre les enfants. La notion d'espaces sûrs ou dangereux peut être abordée par rapport à la protection de l'enfance.

4-10 ans

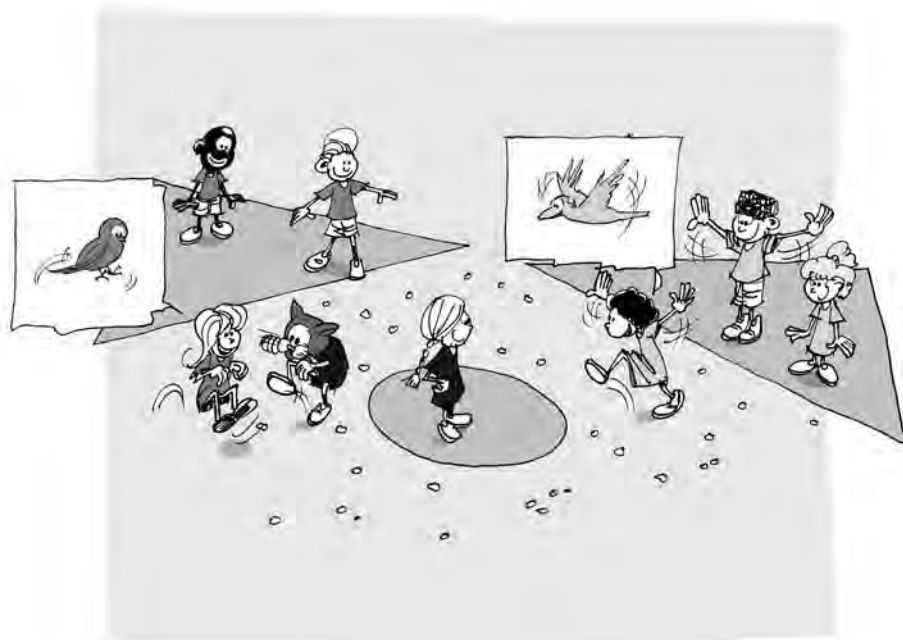
Aptitudes

- Au niveau mental, la réflexion stratégique ainsi que l'observation sont travaillées.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent la coopération, le respect et la confiance.
- Au niveau physique, la vitesse, la réaction et l'agilité sont importantes.

Matériel: petites graines (cailloux, petites balles, bouts de tissus ou feuilles, etc.); un cerceau; des cônes ou autre pour délimiter les triangles (nids).

Déroulement

L'animateur délimite une aire de jeu selon le nombre de joueurs (entre 10 et 16) et trois zones en triangle pour représenter les nids des oiseaux. Des graines sont parsemées sur le terrain pour nourrir les oiseaux (une graine par oiseau). Les enfants nomment d'abord différents types d'oiseaux (moineaux, pigeons, mouettes,



aigles, etc.) et imitent leur cris et leurs déplacements. Le chat peut aussi être imité par les joueurs dans diverses situations (endormi, affamé, effrayé, agressif, etc.).

Le groupe est divisé en trois familles d'oiseaux qui se placent dans leur nid au début du jeu; leur but est de ramasser chacun une graine et la ramener dans le nid. Un joueur prend le rôle du chat; son but est d'essayer d'attraper les oiseaux, les enfermer dans la cage prévue à cet effet au milieu du terrain, et empêcher les autres oiseaux de les libérer. Le jeu débute lorsque l'animateur appelle une famille d'oiseaux, les corbeaux par exemple, qui sortent alors de leur nid pour ramasser les graines. Si le chat attrape un corbeau, il le met en cage. Le corbeau prisonnier peut être libéré par n'importe quel autre oiseau, même d'une autre famille, et ramené à son nid en se tenant par la patte. Lorsque chaque corbeau a réussi à ramener chacun une graine, ils retournent dans leur nid. Alors, un autre chat est choisi et une autre famille d'oiseaux est appelée, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les graines aient été ramassées.

Règles

Le chat ne peut pas entrer dans les nids,

mais il est libre de ses mouvements tout autour.

Les oiseaux sont obligés de sortir du nid lorsque leur nom est appelé et ne peuvent pas y retourner sans avoir ramassé une graine.

Conseils

Lorsqu'il est question de toucher / attraper, l'animateur doit rester attentif au respect dans les gestes, afin d'éviter toute agressivité.

Pour plus de dynamique, l'animateur peut décider d'appeler plusieurs familles d'oiseaux en même temps.

Il est aussi possible d'ajouter un chat pour créer des synergies et des stratégies d'action différentes (soit deux chats séparément ou une paire qui se tient par la main).

Selon l'envie et les besoins, les animaux peuvent être modifiés (des antilopes et un lion, etc.)

Feedback

- Comment s'est passé le jeu pour vous?
- Qu'est-ce qui a été facile ou difficile pour vous ? Pour quelle raison?

- Quelles ont été les stratégies employées dans votre groupe?
- Est-ce que certaines règles ont simplifié ou au contraire compliqué le jeu? Lesquelles et pour quelle raison?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Comment pourrait-on varier ce jeu?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Ce jeu métaphorique d'oiseaux permet d'explorer ce que cela signifie de sortir de son 'nid' pour explorer et comment se protéger des dangers. Quels sont les éléments qui aident les enfants à décider si une action est sûre ou non? Par exemple, suivre ce que les enseignants ou les parents disent de faire ou de ne pas faire, suivre une personne inconnue? Etc. La notion de nid permet d'aborder le sujet de quitter la maison (quitter le nid) ou ce que l'on doit faire pour s'assurer que l'on est en sécurité; par exemple savoir où l'on va exactement ou s'assurer que quelqu'un (adulte) sait où l'on va, etc.

4. L'île aux Requins

International

Ce petit jeu basé sur l'imaginaire est adapté aussi bien aux petits qu'aux plus grands. Tout en s'amusant, il travaille la réflexion stratégique et la coopération à travers les contacts physiques. L'important dans ce jeu

est d'avoir une action altruiste plutôt qu'individualiste. La notion de sécurité, de situations ou personnes sûres ou non, peut être abordée par rapport à la protection de l'enfance.

4-10 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, les enfants développent l'observation et la réflexion stratégique.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent des stratégies de coopération ainsi que le respect de l'autre et la confiance à travers le contact physique.
- Au niveau physique, les joueurs peuvent renforcer leur équilibre ou leur force suivant quelle stratégie ils trouvent.

Matériel: petit tapis ou tout autre objet pouvant varier en taille (cordes, plastique, etc.).

Déroulement

Le jeu se joue avec six à dix joueurs. Si le groupe est trop grand, il suffit de le diviser et de jouer en parallèle avec deux groupes ou plus. Chaque groupe a sa propre île. L'animateur raconte une histoire: les



enfants sont à la mer; ils nagent et s'amuse dans l'eau (courent en faisant semblant de nager). Lorsque les requins arrivent, le sauveteur (l'animateur) donne un signal et tout le monde doit se réfugier sur l'île (petit tapis) sans laisser un pied dans l'eau. Puis, quand le danger est passé, le sauveteur donne le signal deux fois et les enfants peuvent retourner jouer dans l'eau. Mais la marée monte et l'île disparaît petit à petit (l'animateur replie le tapis pour que la surface devienne toujours plus petite). Lorsque le sauveteur donne à nouveau le signal, les enfants doivent retourner sur l'île sans que personne ne reste à la mer. Si un ou plusieurs enfants restent à l'eau (un pied qui dépasse du tapis) et se font dévorer par les requins, c'est tout le groupe qui doit exécuter un gage (chanter une chanson, faire trois fois le tour du terrain en courant, faire une pyramide humaine, etc.). Les enfants doivent trouver une stratégie pour coopérer (ils peuvent parler) et réussir à tous tenir sur la surface de tapis disponible.

Conseils

La difficulté dépend du nombre de joueurs par groupe et de la surface du tapis. C'est

à l'animateur de gérer et d'évaluer les capacités des joueurs.

L'animateur doit être clair et strict avec les consignes: pas un seul membre du corps ne doit dépasser du tapis ou toucher le sol. Il est important d'encourager les enfants à se parler pour trouver des stratégies créatives (ex. se tenir les coudes, en équilibre sur le pied intérieur; le pied extérieur levé); Les comportements individualistes peuvent servir de base à la discussion, car souvent la tendance est de ne penser qu'à soi. Les joueurs doivent accepter de se toucher; le respect et la confiance sont des aspects importants.

Feedback

- Comment s'est passé le jeu pour vous?
- Qu'est-ce qui a été facile ou difficile? Pour quelle raison?
- Comment était-ce d'être en contact physique avec les autres? Pour quelle raison?
- Quelles ont été les attitudes dans le groupe? Entraide? Individualisme?
- Quelqu'un a-t-il refusé de collaborer? Pour quelle raison?
- Que pensez-vous des gages collectifs?

- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Comment pourrait-on varier ce jeu?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Ce jeu permet de discuter de qui sont les 'requins', les dangers dans la vraie vie. Qui sont les 'sauveteurs'? Où sont les autres 'îles' (lieux sûrs) qui protègent? Comment les enfants peuvent-ils s'entraider pour rester en sécurité? Quels sont les autres 'dangers de la mer', les endroits ou situations où les enfants peuvent être plus ou moins à risque (ex. être dans la rue, migrer sans être accompagné, être victime de violence domestique, etc.).

5. Pîki Zali Bufta Rafta

Moldavie

Ce petit jeu est à double usage. Il peut être utilisé de manière dynamique pour donner du rythme et une très bonne ambiance dans le groupe, ou alors de façon calme pour que les enfants se relaxent, en paires, grâce à des

massages ludiques qui développent la relation et la confiance en l'autre. La notion de 'bon' ou 'mauvais' toucher peut être abordée par rapport à la protection de l'enfance.

6-10 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, la concentration et le lâcher prise à la fois sont travaillés, ainsi que la mémoire des noms en lien avec les gestes.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent la communication, la confiance et le respect de l'autre.
- Au niveau physique, la vitesse et la réaction sont développées dans la version rapide, et la finesse du toucher dans la version calme.

Matériel: une chaise par enfant.

Déroulement 'dynamique'

Tous les enfants sont assis sur des chaises placées en cercle, collées les unes autres et tournées vers l'extérieur (comme dans le jeu des *Chaises musicales*). L'animateur explique les quatre positions de mains à utiliser pour masser le dos de son voisin:



Picki: bouts des deux index comme des gouttes de pluie.

Zali: deux mains avec la tranche (côté petit doigt), doigts tendus et serrés.

Bufta: deux mains avec la tranche (côté petit doigt), poings fermés et serrés.

Rafta: doigts écartés et pliés à moitié comme un râteau.

Tout le monde essaie quelques fois chaque position pour avoir bien compris et mémorisé les noms. Puis le jeu commence. L'animateur dit l'un des quatre noms et le groupe répète à haute voix – Picki, Picki, Picki, ... tout en faisant le massage à son voisin; très vite l'animateur dit un autre nom, Bufta, Bufta, Bufta,... et les joueurs adaptent le massage qui correspond; etc. Personne ne bouge, on travaille uniquement avec le geste et l'énergie des voix. Lorsque l'animateur dit les quatre noms à la suite, tout le monde doit changer de place et donc de partenaire. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait eu un maximum de changements de partenaires et de manières de masser.

Règles

Il est interdit de changer de place avec son voisin; le changement doit s'effectuer dans un sens donné (qui peut changer selon une

consigne supplémentaire si désiré et pour augmenter la difficulté);

Le contact physique doit être respectueux malgré l'excitation ambiante.

Déroulement 'calme'

Les mêmes gestes sont utilisés, mais les enfants sont assis par terre ou sur une chaise, par deux, l'un avec la tête relâchée sur le torse et le dos tourné à l'autre. Celui qui est derrière dit alors Picki-Zali-Bufta-Rafta et place ses mains sur le dos dans l'une des quatre positions qu'il choisit. L'enfant qui est de dos doit alors deviner et donner le nom de la position utilisée. Si la réponse est correcte, il reçoit un massage de 10-15 secondes avec la position devinée. Si la réponse n'est pas correcte, il a deux autres essais. Si le troisième essai n'est pas juste, alors le masseur choisit un tout autre geste de massage. Puis les rôles sont inversés.

Conseils

Il est possible de trouver d'autres noms, adaptés au contexte et aux envies des enfants ainsi que de nouveaux gestes de massage.

Pour la version rapide, une fois que l'animateur a donné un bon rythme à l'activité, il est recommandé de retirer une chaise et de donner la place d'animateur à un enfant debout qui doit alors trouver une chaise lorsque tout le monde change de place. La personne qui reste sans chaise devient animateur.

Pour la version calme, l'animateur doit rendre les enfants attentifs au fait qu'il est important de s'exprimer si le toucher est désagréable; il est nécessaire de préciser que c'est une activité pour se relaxer et que ceci doit être respecté.

Il est recommandé de changer de partenaire pour multiplier les contacts et la confiance entre enfants.

Il est aussi possible de laisser le choix du massage à la personne qui va le recevoir. Pour les plus petits, l'animateur peut modérer le jeu en indiquant les gestes à suivre, sans faire le jeu de devinette.

Pour les plus grands, il est possible de proposer un enchaînement de gestes pour entraîner la mémorisation et la coordination des mouvements.

Feedback

- Comment s'est passée cette activité pour vous? Facile, difficile, agréable, désagréable, drôle, etc.? Pouvez-vous expliquer?
- Quel était votre rôle préféré? Faire le massage ou le recevoir? Pour quelle raison?
- Est-ce que vous vous êtes sentis à l'aise, en confiance? Vous êtes-vous sentis respectés? Si non, pour quelle raison?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Comment pourrait-on varier ce jeu?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Ce jeu permet d'explorer la notion de toucher ou d'invasion de l'espace corporel et intime. À qui s'adresser ou que faire si quelqu'un envahit notre espace corporel et intime sans notre accord? Quelles sont les formes de contacts physiques qui peuvent mettre mal à l'aise, faire du mal ou être invasives? (violence physique, être violent ou frapper, ou être touché sans consentement sur des parties du corps qui sont intimes,

c'est-à-dire normalement cachées par les dessous ou le maillot de bain).

Puis la discussion peut se poursuivre sur les personnes à contacter ou à qui demander de l'aide si quelqu'un venait à les toucher d'une manière qui leur déplaît, etc.



6. Tigre Tigre panThère

Moldavie

Ce jeu dynamique intègre la notion de contact physique de manière ludique et peut servir à se saluer en début de session. La

notion des 'bons' ou 'mauvais' amis peut être abordée par rapport à la protection de l'enfance.

6-12 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, l'observation, la concentration et la mémoire sont importantes afin de ne pas toucher deux fois la même panthère et ainsi faire participer tout le monde. La pensée créative et l'imagination sont développées lorsque des manières originales de se saluer sont recherchées.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent la confiance en l'autre grâce à un contact physique respectueux, ainsi que la coopération entre tous.
- Au niveau physique, la réaction et la vitesse sont travaillées.

Déroulement

Les joueurs sont assis ou debout en grand cercle avec une bonne distance entre chacun (équivalente aux bras déployés). Un joueur volontaire court à l'extérieur du cercle et doit toucher au passage deux



joueurs sur l'épaule en les appelant 'tigre'; mais ceux-ci ne doivent pas bouger. Le troisième joueur touché est appelé 'panthère'; il doit alors courir dans le sens opposé au joueur qui l'a touché. Lorsqu'ils se croisent, ils doivent s'arrêter pour se saluer (taper dans la main, accolade, etc.), puis courir vers l'espace libre laissé par la 'panthère'. Le dernier joueur à atteindre la place libre devient le coureur. Le jeu s'arrête lorsque tous les enfants ont pu courir au moins une fois.

Règles

Les joueurs doivent s'arrêter pour se saluer et non pas le faire en mouvement ou juste en ralentissant. Il s'agit d'une vraie rencontre et d'une salutation, même si la course reprend juste après. Cette règle doit être rappelée par l'animateur jusqu'à ce qu'elle soit vraiment respectée;

C'est la 'panthère' qui choisit le salut et l'autre y répond simplement;

A chaque tour le salut doit être différent; Le même joueur ne peut pas courir deux fois.

Conseils

L'animateur doit s'assurer que les joueurs sont en sécurité, car si les joueurs courent ou se saluent de manière dangereuse ou brusque, il faut ajouter une règle de marche rapide ou un autre mode de déplacement (grenouille, à quatre pattes, à pieds joints, etc.).

L'animateur doit insister sur la nécessité d'observer qui a déjà couru ou non. Tous les joueurs doivent pouvoir courir, afin de promouvoir la participation de tous et la coopération dans le groupe.

Il est possible d'imaginer n'importe quelle façon de se déplacer, de se saluer, d'attendre en cercle, etc.

Les noms d'animaux peuvent aussi changer selon le thème de la session ou l'âge des enfants.

Feedback

- Comment avez-vous vécu cette activité? Était-ce facile, difficile, ennuyant, amusant, etc.? Pour quelle raison?
- Que pensez-vous des contacts physiques avec vos camarades?
- Était-il facile ou difficile de trouver des saluts? Pour quelle raison?

- Avez-vous été attentifs à vos camarades?
- Est-ce que tout le monde a eu l'occasion de courir? Si non, pour quelle raison?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Comment pourrait-on varier ce jeu?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Ce jeu de salutations pour se faire des amis permet d'explorer les situations où les personnes avec qui il ne faudrait pas devenir ami ou avec qui il faudrait garder la distance.

Attention, il est important de ne pas effrayer les enfants et d'éviter de leur dire de ne pas parler aux étrangers – car dans certaines situations (par exemple lorsque l'on est perdu), il est bon de demander de l'aide à quelqu'un. Mais le message devrait être que les enfants ne doivent pas partir avec quelqu'un qu'ils ne connaissent pas.

7. échanger les places

Albanie

Ce jeu peut se faire avec plus ou moins de rythme, mais avec beaucoup de confiance en l'autre et de coopération. Il exerce la réaction et l'orientation des joueurs dans l'espace de

façon ludique. La notion d'appartenance à un groupe, bon ou mauvais, peut être abordée par rapport à la protection de l'enfance.

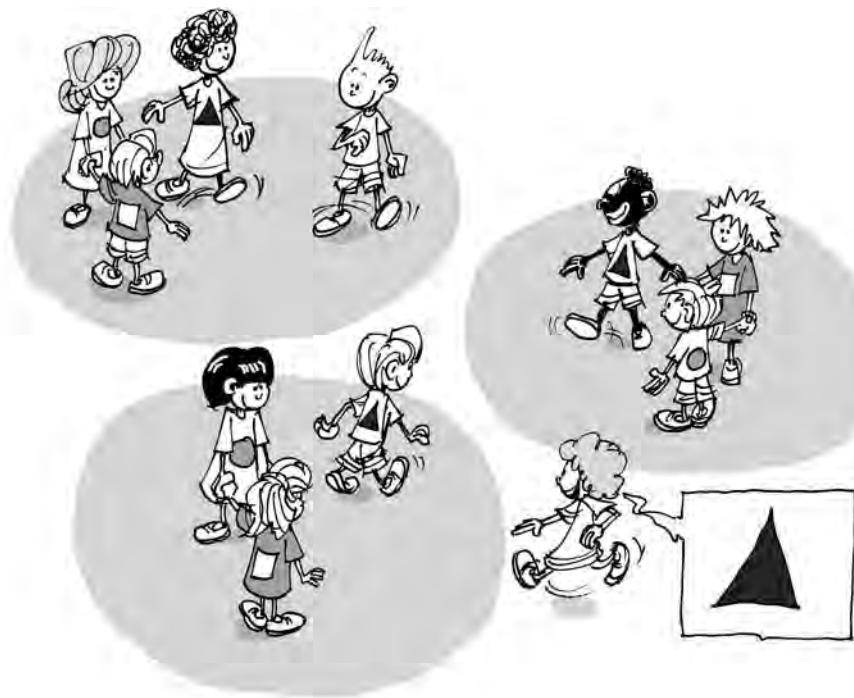
6-12 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, l'observation et la réflexion stratégique sont mises en avant.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent la coopération.
- Au niveau physique, l'orientation et la réaction sont développées.

Déroulement

Les enfants forment des cercles de trois ou quatre et se tiennent la main. L'animateur chuchote à l'oreille de chaque enfant un nom différent dans la même catégorie (ex. formes géométriques: triangle, rond, carré, rectangle; ou animaux, fleurs, fruits, etc.); ils gardent leur nom secret. Deux enfants se trouvent en dehors et se déplacent autour, dans l'aire de jeu; ils connaissent ces quatre noms et se concertent pour appeler l'un d'entre eux. Chaque enfant qui porte ce nom sort en courant de son cercle et va



chercher une place dans un autre cercle. Pendant ce temps de changements, les enfants de l'extérieur courent pour trouver une place dans un cercle, là où il y a une place libre, repérable parce que deux enfants ne se tiennent pas la main. Ceux qui réussissent à intégrer un cercle prennent le nom qui vient d'être appelé. Les deux enfants qui n'ont pas trouvé de place se concentrent ensuite pour appeler un nouveau nom.

Règles

Dès qu'un enfant a quitté le cercle, les deux mains qu'il tenait restent libres pour le nouveau venu.

Conseils

L'animateur rappelle que les nouveaux venus arrivent calmement dans un cercle et que les groupes les accueillent en leur prenant la main. Il est possible d'appeler deux noms à la fois si le groupe est grand; cela donnera une meilleure dynamique participative et plus d'émulation.

Il est important de laisser un temps pour que les enfants de l'extérieur puissent définir une stratégie si besoin.

Dans un espace réduit, le mode de déplacement peut être adapté de la course à la marche, sauts à cloche pied, etc. Il est de toutes façons recommandé d'explorer différents modes de déplacements (pas chassés, pieds joints, etc.).

Feedback

- Comment avez-vous vécu cette activité?
- Comment était-ce pour vous, facile, difficile, etc.? Vous êtes-vous sentis à l'aise? Pour quelle raison?
- Quelles étaient les stratégies employées?
- Qu'est-ce que cela représente pour vous de faire partie d'un groupe? Comment était-ce d'y entrer, d'en sortir? Y avait-il un groupe où vous vous êtes sentis mieux ou moins bien que dans un autre? Pour quelle raison?
- Comment peut-on varier ce jeu encore?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Ce jeu permet d'explorer la notion d'appartenance à un groupe et quels sont les bons groupes ou les groupes à éviter (ex. ceux qui cherchent les ennuis ou qui ont une mauvaise influence). Qu'est-ce qui pousse un enfant à vouloir être ami, à rejoindre un groupe plutôt qu'un autre? Etc.

8. Le facteur

International

Jeu idéal pour un groupe qui fait connaissance ou pour un groupe qui veut se découvrir de manière dynamique et ludique. La

notion d'informations peut être utile à l'identification de cas à risque par rapport à la protection de l'enfance.

6-14 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, l'accent porte sur la pensée créative pour trouver de bonnes idées de courrier à apporter, ainsi que la concentration (écoute) et la mémoire de ce qui a été dit.
- Au niveau émotionnel, ce jeu développe la communication, le respect (non-violence) et l'honnêteté.
- Au niveau physique, les joueurs travaillent leur capacité de réaction, leur vitesse de course et leur agilité.

Matériel: si le jeu se joue à l'intérieur, une chaise par enfant; si l'on joue en extérieur, un cerceau par enfant, ou des craies pour dessiner les cercles, ou des cordes.

Déroulement

Les joueurs sont assis sur des chaises en grand cercle (ou debout dans un cerceau,



dans un cercle de craie, etc.). Un joueur, le facteur, est debout au centre. Il dit tout haut et de manière intelligible: «Le courrier est arrivé...» Les autres joueurs demandent: «Pour qui?». Le facteur répond: «Pour tous ceux qui...» et il invente quelque chose: «... ceux qui ont un frère, ceux qui ont voyagé à tel endroit, ceux qui sont myopes, ceux qui portent du vert, etc.» Les personnes concernées par le 'courrier' doivent se lever et changer de place le plus rapidement possible. Pendant ce temps, le facteur essaie de se trouver une place. Celui qui reste sans chaise devient facteur et apporte le courrier suivant, pour «tous ceux qui...»

Règles

Il est interdit de changer de chaise avec son voisin;

Il faut courir pour changer de place (vitesse - réaction);

Il est interdit de rester assis si le «courrier» nous concerne (honnêteté);

On ne peut pas amener deux fois la même lettre (concentration et réflexion créative).

Conseils

La première fois, l'animateur peut jouer le rôle du facteur pour que les enfants comprennent le principe. Le courrier doit être adapté à l'âge des enfants. Il peut se focaliser sur des critères superficiels comme l'apparence physique pour les plus petits, ou des critères plus personnels, comme les croyances, le caractère, les goûts, etc. pour les plus grands.

L'animateur doit insister sur la dynamique du jeu et sur le respect des règles. Il veillera à ce que les facteurs ne soient pas toujours les mêmes (on peut introduire la règle: pas plus de trois fois facteur par exemple), et à ce que chaque enfant soit au moins une fois facteur.

Rappeler les notions de sécurité: les joueurs ont tendance à être très enthousiastes et à se précipiter sur les chaises sans faire attention à l'autre... Risques de bousculades et de chutes. L'animateur doit rappeler le respect entre joueurs.

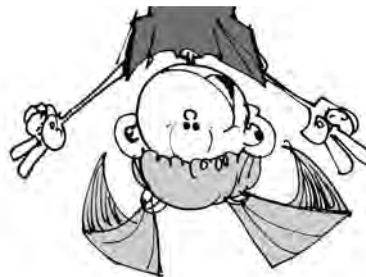
Pour rendre le jeu plus difficile, on peut imaginer que les joueurs ne soient pas assis mais debout, accroupis, dos au centre, etc. ce qui demande plus de concentration et de réaction.

Feedback

- Comment avez-vous vécu cette activité?
- Comment était-ce pour vous, facile, difficile, etc.? Vous êtes-vous sentis à l'aise? Pour quelle raison?
- Est-ce que vous avez appris quelque chose de nouveau sur l'un de vos camarades? Quoi?
- Est-ce que vous avez aimé être facteur? Pour quelle raison?
- Était-il difficile de trouver des idées de courrier?
- Avez-vous été gêné par certaines questions? Pour quelle raison?
- Comment était-ce d'être honnête et de révéler des choses de vous-mêmes?
- Comment peut-on varier ce jeu encore?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Ce jeu de connaissances et d'informations peut permettre, durant le feedback, d'interroger les enfants sur les éléments à connaître s'ils se perdent par exemple, ou s'ils sont en situation difficile (adresse, nom complet, noms des parents, numéro de téléphone ou personne de contact, etc.). Il est aussi possible d'aborder les notions d'informations publiques ou privées, ce que l'on peut partager ou non (par exemple, la lettre comporte une adresse publique mais qu'en est-il des informations contenues à l'intérieur, elles sont privées, etc.). La notion de vérité, que dire, quand dire, à qui, ou non, pourquoi, est une thématique importante dans le cadre de la protection de l'enfance aussi.



9. les Sorcières

International

Jeu idéal pour se mettre en train de manière progressive et ludique. Course-poursuite en silence qui utilise la marche et non la course, et qui introduit des contacts physiques. Plusieurs notions en lien avec la protection de

l'enfance peuvent être abordées, comme la question du toucher, des limites personnelles, des personnes qui menacent ou qui protègent, ou encore le sentiment de vulnérabilité.

6-12 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, les capacités d'observation et de concentration sont développées pour repérer les sorcières; une réflexion stratégique est nécessaire entre les sorcières pour travailler ensemble à ensorceler tous les villageois ainsi qu'une stratégie entre les villageois pour se protéger et se libérer les uns les autres.
- Au niveau émotionnel, ce petit jeu est très complet. La qualité du contact physique entraîne la confiance et le respect de l'autre; le fair-play et la responsabilité sont très importants dans le respect des règles. Le fait de devoir libérer des compagnons développe l'empathie et la coopération, car sans cela le jeu perd sa raison d'être.
- Au niveau physique, tout se fait dans un rythme de marche accélérée, et éviter les sorcières requiert des capacités de réaction et de coordination, agilité.



Déroulement

Ce jeu nécessite un espace plus ou moins grand, délimité et connu des joueurs. Le jeu débute avec les joueurs (minimum huit) debout en cercle, des sorcières et des villageois. L'objectif des sorcières est d'ensorceler tous les villageois en les touchant simplement. Les villageois ensorcelés doivent alors s'immobiliser. L'objectif de ces derniers est d'échapper aux sorcières et de libérer les victimes ensorcelées en les prenant dans les bras ('hug'). Le jeu s'arrête lorsque tous les villageois sont ensorcelés. Avant de débiter, le groupe est en cercle les yeux fermés et l'animateur désigne les sorcières (une pour env. cinq joueurs) en les touchant discrètement dans le dos. Tout le monde ouvre les yeux et le jeu peut commencer au rythme de marche accélérée et non de course.

Règles

Pas le droit de courir ou parler; tout le monde marche en silence.

Celui qui se met à courir ou qui sort des limites du terrain s'auto-ensorcelle.

Conseils

L'animateur doit faire respecter le cadre du jeu, les limites du terrain et les règles: ne pas courir; ne pas parler. Les enfants ont tendance à plutôt accuser les autres d'avoir couru ou parlé, au lieu de se responsabiliser par rapport à leur propre fair-play dans le jeu. L'animateur est là pour rappeler que chacun est responsable des règles pour soi. Par exemple: celui qui est touché doit s'arrêter; celui qui sort du terrain ou qui se met à courir s'ensorcelle automatiquement et s'immobilise sur place sans que personne n'ait à le lui dire.

Ce n'est pas facile pour des enfants de ne pas courir; mais c'est ce qui donne à ce jeu une autre dynamique par rapport aux courses-poursuites habituelles. Le fait de marcher donne plus de temps pour observer et élaborer des stratégies de groupe (sorciers ou villageois), en communiquant de façon non verbale.

Il est utile d'arrêter le jeu pour demander aux enfants quelles stratégies ils utilisent, s'ils jouent de manière individuelle (ne pas se faire toucher) ou en groupe (libérer les autres camarades). Insister sur la coopération indispensable au bon fonctionnement du jeu.

Attention: les contacts physiques peuvent paraître difficiles pour certains enfants (prendre quelqu'un dans les bras n'est pas toujours facile, surtout pour des préadolescents). Il est alors possible de demander aux enfants de trouver une autre manière créative de libérer les victimes (passer entre les jambes ou autre). Mais l'idée de l'embrassade fait partie de la construction de liens et de confiance. La victime libérée pourrait aussi remercier celui qui l'a prise dans ses bras (par un signe de tête, le pousse en l'air; juste merci, etc.).

Feedback

- Comment avez-vous vécu cette activité?
- Comment était-ce pour vous, facile, difficile, etc.? Vous êtes-vous sentis à l'aise? Pour quelle raison?
- Comment était-ce de ne pas courir ni parler? Pouvez-vous expliquer?
- Était-ce facile d'être fair-play tout le temps? Si non, pour quelle raison?
- Quelles ont été les stratégies entre sorcières, entre villageois?
- Comment était-ce de prendre ses camarades dans les bras pour les libérer? Ce contact physique est-il agréable ou désagréable? Pour quelle raison?

- Choisissez-vous les personnes que vous vouliez libérer? Pour quelle raison?
- Comment peut-on varier ce jeu encore?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Ce jeu demande des contacts physiques qui peuvent permettre à l'animateur de repérer les enfants qui sont trop ouverts aux contacts ou au contraire dérangés par les contacts physiques. Il peut toujours demander s'il y a une raison à ces comportements. La question du toucher acceptable ou non-acceptable et des limites personnelles peut être abordée.

Ce jeu peut aussi permettre de parler de situations où les enfants ont pu se sentir impuissants ou 'ensorcelés', sans savoir que faire, et explorer ce que l'enfant aurait pu faire à ce moment, à qui il aurait pu demander du soutien peut être intéressant. La notion de sorcière permet aussi de parler des 'mauvaises personnes' à éviter dans la vie réelle; et les villageois qui se libèrent

les uns les autres peuvent être liés aux sauveurs ou protecteurs dans la vraie vie: concrètement, vers qui se tourner en cas de besoin de protection?



10. le petit train aveugle

International

Jeu non-verbal simple mais qui développe de nombreux aspects. Idéal pour commencer ou terminer une activité dans le calme ou pour recentrer un groupe dispersé. Les notions de

suivre, obéir ou prendre ses responsabilités peuvent être abordées en lien avec la protection de l'enfance.

6-12 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, les enfants développent la concentration et l'observation, ainsi que le lâcher prise.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent à la fois la confiance et la communication non-verbale. Les joueurs qui ont les yeux fermés doivent faire confiance à celui qui a les yeux ouverts et qui a la responsabilité du groupe. La responsabilité personnelle et le fair-play sont aussi importants pour ceux qui ont les yeux fermés (ne pas les ouvrir), ainsi que le respect de l'autre et le toucher.
- Au niveau physique, rien de particulier; mais la représentation du corps dans l'espace est importante, car le jeu se fait à l'aveugle.

Matériel: quelques foulards pour bander les yeux (pas obligatoire).



Déroulement

Les joueurs se mettent l'un derrière l'autre par groupe de quatre ou cinq et se tiennent par les épaules. Le dernier, la locomotive, garde les yeux ouverts; les autres, les wagons, ont les yeux fermés (ou éventuellement un bandeau / foulard sur les yeux). Le dernier joueur doit conduire le train en donnant des signaux non-verbaux par le toucher: pour avancer tout droit, il presse simultanément des deux mains les épaules du joueur de devant, qui fait suivre le message reçu, jusqu'à ce que le premier le reçoive et se mette à avancer; pour aller à droite, il presse l'épaule droite; pour aller à gauche, il presse l'épaule gauche; pour s'arrêter, il enlève les deux mains des épaules (plus de contact). Le but du jeu est de marcher dans un espace délimité sans que les trains n'entrent en collision.

Règles

Pas le droit de courir.

Les wagons doivent garder les yeux fermés.

Conseils

Il est inutile, voire même contre-productif de commencer directement avec un train de plus de quatre enfants (surtout pas tout le groupe entier), car la difficulté est beaucoup trop grande et les apprentissages peu probables. L'animateur doit donc séparer son groupe en plusieurs petits trains pour une expérience optimum. Par la suite, et si les enfants ont bien compris le principe du jeu et se font confiance, il est alors possible d'ajouter des wagons aux trains.

L'animateur doit insister sur la concentration, la précision des messages et souvent aussi sur la douceur dans les contacts. Pour compenser le manque de vision, la tendance est d'avoir un toucher plus 'brusque'. Attention: la pression n'est pas continue, mais passe le plus rapidement et clairement possible du dernier au premier joueur, qui est celui qui amorce le mouvement. La difficulté se trouve dans le décalage entre l'ordre donné et l'exécution du mouvement. La tendance est de recevoir le message, le comprendre et obéir avant même de le transmettre.

Il est fréquent, la première fois, que les trains entrent en collision exprès, alors que

le but est justement de s'éviter. Il est bon de rappeler que c'est un jeu où l'on apprend à faire confiance (wagons) et à être digne de confiance (locomotive). Insister sur la nécessité d'anticiper les changements de direction (locomotive).

Les rôles sont très différents (milieu, avant et arrière), c'est pourquoi il est important de changer les rôles pour que tout le monde passe à chaque poste.

Pour rendre le jeu plus difficile, il est possible de mettre quelques obstacles que chaque petit train doit contourner sans toucher. On peut aussi faire le même jeu mais en trotinant, ou encore faire des trains plus longs, avec plus de joueurs.

Feedback

- Comment avez-vous vécu cette activité?
- Comment était-ce pour vous, facile, difficile, etc.? Vous êtes-vous sentis à l'aise? Pour quelle raison?
- Quel était votre rôle favori? Locomotive ou wagon? Et la position la plus facile (milieu, devant, etc.)? Pour quelle raison?
- Comment était-ce de faire confiance les yeux fermés?

- Y avait-il des 'locomotives' plus sûres que d'autres? Pour quelle raison?
- Quelle était la stratégie pour éviter les autres trains?
- Comment peut-on varier ce jeu encore?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui quoi?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Ce jeu travaille le fait de voir ou ne pas voir, suivre ou ne pas suivre, faire confiance ou non. Cela peut susciter des peurs ou des résistances. Certaines personnes n'aiment pas recevoir des ordres. Y a-t-il des moments dans la vie où c'est bien, où c'est important de faire ce que quelqu'un d'autre nous dit? Comment est-ce d'obéir aux parents, aux adultes?

Ce jeu porte aussi sur le thème de la responsabilité, sur le fait d'être leader. Y a-t-il des moments où les enfants ont trop de responsabilités (ex. s'occuper des enfants plus petits dans la famille)? Ou est-ce que le fait d'avoir des responsabilités est une bonne chose? Comment est-ce que

cela fait? Que ressent-on? Explorer ces deux pôles entre prendre des responsabilités, décider ou suivre, obéir permet aux enfants de comprendre que parfois ils doivent faire ce qu'on leur dit pour des raisons de sécurité ou pour leur bien-être, même s'ils auraient envie de faire autre chose!





Albanie

Ce jeu est très utile pour créer une bonne atmosphère. Il développe à la fois la pensée créative et l'imagination par l'expression corporelle, ainsi que la confiance en soi et le

respect de l'autre. Le fait d'être 'gelé' peut être associé à des situations d'impuissance ou de vulnérabilité en lien avec la protection de l'enfant.

8-12 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, la concentration est importante pour garder son sérieux (ne pas rire ou bouger), ainsi que la pensée créative et l'imagination avec la recherche de nouvelles mimiques.
- Au niveau émotionnel, la confiance en soi est développée par celui qui ose 'faire le pitre' pour amuser les autres; le respect et le non-jugement sont fondamentaux pour les autres.
- Au niveau physique, l'équilibre, la coordination dans les déplacements et la précision dans les passes sont développées, ainsi que l'expression corporelle pour faire rire l'autre et le groupe.

Matériel: un ou deux ballons.

Déroulement

Il peut être intéressant de commencer ce



jeu en 'donnant la vie' à une balle imaginaire. Les enfants forment un cercle et chacun à sa manière donne la vie à la balle (en faisant semblant de la presser contre son cœur, en soufflant dessus, etc., puis la passe délicatement au voisin qui la prend et continue ainsi tout le tour du cercle. Apparaît alors une vraie balle avec laquelle les enfants se font des passes; dans un premier temps ils sont en cercle sans bouger, et ensuite ils marchent en cercle. Les passes se font non plus au voisin, mais à quelqu'un du groupe, le plus rapidement possible; lorsque la balle tombe, tout le monde s'immobilise, se 'gèle' en quelque sorte dans la position de l'instant (plus un mouvement, plus un son); celui qui a lâché la balle, et a donc gelé tout le monde, devient une flamme qui tente de 'dégeler' ses camarades en faisant des gestes, des bruits, des grimaces ou des rires, mais sans jamais toucher le camarade à qui il s'adresse. Le premier enfant qui bouge ou qui émet un son (rire, parole) devient une autre flamme qui va aider à dégeler le reste du groupe; et ainsi de suite, tous ceux qui rient ou bougent se transforment en autant de flammes pour dégeler tout le monde, jusqu'au dernier joueur. Puis les passes avec

une nouvelle 'balle magique' recommencent.

Règles: Il est interdit de toucher (contact physique) pour dégeler.

Conseils

Il est recommandé de faire un autre exercice au préalable qui prépare à ce moment d'expression, car le groupe doit se sentir bien ensemble pour être à l'aise dans les échanges (ex. *Norms et gestes du premier manuel de jeux*).

Il est possible d'ajouter une balle pour permettre de 'dégeler' plus souvent. 'C'est alors la première balle qui tombe qui gèle tout le monde, l'autre balle s'arrêtant automatiquement.

Les déplacements ou la manière de se passer la balle peuvent changer (course, en arrière, pas-chassés, pieds joints, changer de sens, balle par-dessus la tête, balle entre les jambes, etc.).

L'objet qui représente la 'balle de vie' peut changer (frisbee, un ballon de basket, une balle de tennis, etc.).

Feedback

- Comment avez-vous vécu cette activité?

- Comment était-ce pour vous, facile, difficile, drôle, etc.? Vous êtes-vous sentis à l'aise, mal à l'aise? Pour quelle raison?
- Comment vous êtes-vous sentis dans le rôle de celui ou celle qui doit faire rire les autres? Pour quelle raison?
- Quelle était l'atmosphère du jeu (moqueries ou respect)? Pour quelle raison?
- Quelles ont été les stratégies employées?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Comment pourrait-on varier ce jeu?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Il est recommandé d'éviter d'associer la thématique du gel/dégel à celle de l'abus, car c'est trop délicat dans ce cadre-là. Un groupe thérapeutique est plus approprié. On peut parler ici de situations où les enfants ont pu se sentir impuissants, vulnérables et dépendants de l'autre pour retrouver 'vie'. Que ressentent-ils quand ils ne savent plus que faire et vers qui se tournent-ils? Quelles solutions ont-ils trouvées, y avait-il quelqu'un pour les aider? Etc.

12. Toucher la Couleur

Albanie

Ce jeu de course très dynamique est intéressant pour travailler le sens des responsabilités, le fair-play et la coopération, tout en développant la réaction et la concentration.

La notion de sécurité (endroit ou personnes) peut être abordée par rapport à la protection de l'enfant.

8-12 ans

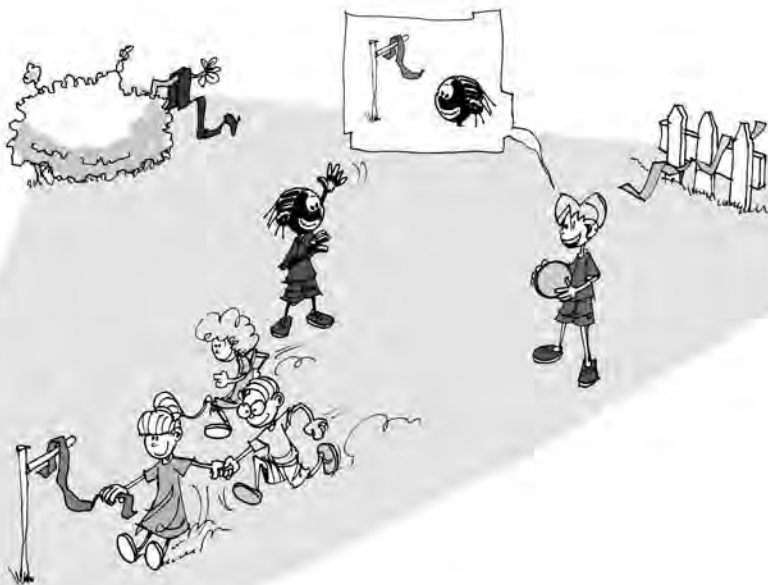
Aptitudes

- Au niveau mental, les enfants travaillent l'observation et la concentration pour se souvenir des joueurs déjà appelés.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent le fair-play, la responsabilité et la coopération.
- Au niveau physique, la réaction est importante ainsi que la vitesse.

Matériel: rubans ou tissus de trois couleurs différentes; un ballon.

Déroulement

Trois rubans ou tissus de couleurs différentes sont suspendus sur le terrain, par exemple sur une barrière, une chaise, un buisson, ou tout autre support à la hauteur des enfants. Le terrain est donc formé par un triangle avec une couleur à chaque extrémité; la grandeur du triangle dépend de



la taille du groupe. Les participants se trouvent au milieu du terrain et un joueur est désigné pour lancer la balle le plus haut possible au-dessus de lui en appelant une couleur et un prénom. Le joueur appelé doit attraper la balle au plus vite et dire 'stop', mais pendant ce temps les autres joueurs courent toucher la couleur appelée pour être en sécurité et ne pas se faire toucher par le joueur à la balle. Les joueurs qui arrivent à toucher la couleur vont créer des petites chaînes de trois joueurs comme autant de petites grappes (le premier touche la couleur, le deuxième lui tient la main et le troisième tient la main du deuxième). Lorsque le joueur appelé dit 'stop', les autres s'arrêtent net, là où ils sont, et il doit essayer de toucher un joueur qui n'est pas en contact avec le tissu de couleur désigné ou avec la main de quelqu'un. S'il réussit, il garde la balle et peut appeler à nouveau une couleur et un prénom. S'il ne réussit pas à toucher quelqu'un, il a un deuxième essai. S'il rate son tir encore une fois, tout le monde revient au centre et c'est le joueur visé qui prend sa place et lance la balle en appelant une autre couleur et un autre prénom.

Règles

La balle doit être lancée haut et verticalement au-dessus de la tête du lanceur; La couleur est appelée d'abord, à haute et intelligible voix, puis le prénom de la personne; Le joueur qui a le ballon ne peut pas se déplacer avec le ballon; Un même joueur ne peut pas être appelé deux fois; Un même joueur ne peut pas appeler plus de deux fois de suite une couleur et un prénom, même s'il réussit à toucher une troisième fois un joueur; Les chaînes de joueurs ne doivent pas dépasser trois personnes.

Conseils

L'animateur doit veiller à ce que tous les enfants soient appelés au moins une fois; il doit donc rappeler aux enfants de se concentrer pour se souvenir de qui a été appelé ou non. Si le jeu est trop facile ou au contraire trop difficile, les rubans ou tissus de couleur peuvent être éloignés ou rapprochés. Pour plus de collaboration, on peut demander aux participants de courir en paire, en

se tenant la main. A ce moment les chaînes sont de quatre participants maximum. Lorsque les joueurs sont familiers avec les règles, il est possible d'enlever les rubans et d'appeler n'importe quelle couleur présente sur les habits des participants ainsi que dans l'environnement proche. Cela demande beaucoup plus de concentration et permet de diversifier les abris protégés. Une autre variante peut être que si le joueur appelé rattrape la balle sans qu'elle ne tombe par terre ('de volée') il peut, au lieu de dire stop, tout de suite appeler une autre couleur et un autre prénom, ce qui donne une dynamique supplémentaire au jeu.

Feedback

- Comment avez-vous vécu cette activité?
- Comment était-ce pour vous, facile, difficile, drôle, etc.? Vous êtes-vous sentis à l'aise, mal à l'aise? Pour quelle raison?
- Quel sentiment avez-vous eu lorsque votre prénom a été appelé? Pour quelle raison?
- Comment vous êtes-vous sentis lorsque vous étiez en grappe près de la couleur appelée? Expliquez.
- Est-ce que vous pouvez imaginer d'autres

règles pour qu'il y ait plus de coopération et de stratégie dans le jeu? Lesquelles?

- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Comme ce jeu explore les notions d'endroits sûrs, il est possible de parler de ce qu'est la sécurité, qu'est-ce qui fait que les enfants se sentent en sécurité ou non, comment ils savent si un endroit ou une personne est sûre, etc. Il est aussi possible d'évoquer différents scénarios où les enfants sont plus ou moins en sécurité (aller à l'école seul, jouer avec du feu, suivre une personne que l'on ne connaît pas, etc.).



13. la vieille dame malvoyante

Roumanie

Ce jeu calme est basé sur l'imaginaire et la coopération. Plusieurs notions en lien avec la protection de l'enfant peuvent être abordées, notamment la question des peurs, des bases

de sécurité ou personnes de confiance, des obstacles ou dangers, voire même la notion de 'maison' pour les enfants migrants, déplacés ou réfugiés.

8-12 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, les enfants apprennent à trouver des stratégies créatives pour guider la vieille dame malvoyante.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent la communication, la coopération, la responsabilité personnelle et le respect de l'autre.
- Au niveau physique, les enfants exercent l'orientation dans l'espace et expérimentent les contacts physiques dans la première partie de devinette.

Matériel: éléments naturels (feuilles, bâtonnets, fleurs, pierres, etc.); foulards pour bander les yeux; chaises pour les enfants-obstacles; table ou autre gros objet pour la maison.

Déroulement

Au début, les enfants écoutent l'histoire de 'Baba Oarba', une vieille femme malvoyante



qui vit dans une petite maison dans la forêt. Pendant la journée elle arrive à chercher sa nourriture dans la forêt, mais le soir elle a de la peine à retrouver son chemin seule dans l'obscurité. Elle a besoin de quelqu'un qui l'aide à rentrer à la maison en évitant les obstacles de la forêt (les arbres tombés, les animaux, le vent qui souffle fort, etc.). Il faut qu'elle trouve des amis de confiance pour la guider comme les lucioles, grâce à leurs petites lumières.

En introduction Baba Oarba doit trouver et reconnaître ses amis. Un enfant volontaire (Baba Oarba) se met au centre du cercle avec les yeux bandés et tous les autres enfants marchent lentement dans l'espace de jeu. Baba Oarba s'approche de quelqu'un pour deviner qui c'est en touchant sa tête et ses épaules (pas le corps) et dit son prénom. Pendant la devinette, tout le monde s'arrête et l'observe. Si elle ne devine pas, les autres enfants peuvent l'aider en donnant des indices, mais sans jamais donner le prénom. Une fois que l'enfant a été reconnu, il devient Baba Oarba, se bande les yeux et doit trouver un autre ami. Ainsi de suite jusqu'à ce que chaque enfant ait eu l'occasion d'avoir les yeux bandés et ainsi se

familiariser avec le fait de ne pas voir. Pour la partie principale du jeu, les enfants sont répartis en groupe de trois: Baba Oarba, une luciole et un obstacle de la forêt. Pour faire ces groupes, une idée est d'éparpiller sur le sol un certain nombre d'éléments naturels (feuilles, bâtonnets, fleurs, pierres, etc.) correspondant au nombre de groupes que l'animateur désire obtenir. Puis, chaque groupe se place à une certaine distance de la maison (table ou autre gros objet) qui est au centre du cercle. L'objectif de Baba Oarba est de rentrer à la maison saine et sauve sans heurter d'obstacle, avec la luciole qui la guide avec la voix mais sans la toucher. L'obstacle, l'enfant sur sa chaise, se déplace juste devant elle pour rendre son parcours et la tâche de guide difficiles. Suivant l'espace à disposition, il peut y avoir des obstacles fixes comme des cerceaux, des chaises vides, des cailloux, etc. Une fois que Baba Oarba est arrivée à la maison, le groupe change de rôles. Le jeu est terminé lorsque chacun a pu expérimenter les trois rôles.

Règles

L'obstacle est un enfant assis sur une chaise et qui se déplace en tenant sa chaise. Il n'a pas le droit de se mettre juste devant Baba

Oarba pour ne pas la blesser; il doit s'asseoir au moins un mètre en avant; La luciole n'a pas le droit de toucher Baba Oarba.

Conseils

Au début du jeu, les enfants peuvent aussi être assis pendant que Baba Oarba devine (pour avoir moins de mouvement et plus d'ordre pour commencer). Mais chaque fois que Baba Oarba change et se bande les yeux, les enfants doivent changer de place pour ne pas rendre la devinette trop facile.

Une variante pour guider sans parler (droite, gauche, stop, etc.) pourrait être d'associer un son à chaque ordre; ou alors si l'on veut ajouter un objectif de communication non verbale, il est possible de guider par le toucher: épaule gauche, épaule droite, sur la tête pour stopper, etc. afin de développer le toucher.

Pour se focaliser davantage sur le côté imaginaire de l'histoire, les obstacles peuvent imiter le danger qu'ils représentent, par exemple, au lieu de s'asseoir sur la chaise, ils peuvent imiter un arbre, et Baba Oarba, si elle veut pouvoir avancer,

doit deviner ce que c'est, etc.

Si le temps presse, la première partie de devinette peut être écourtée et les équipes choisies plus rapidement: quatre ou cinq Baba Oarba (s'il y a 12-15 enfants) ont les yeux bandés et les autres enfants marchent en cercle. Chacune choisit, devine un ami luciole, et ainsi les enfants restants deviennent les obstacles et rallient chacun une paire. Ainsi les groupes sont faits.

Si un enfant ne peut pas jouer pour quelque raison que ce soit, on peut imaginer lui donner le rôle de 'coucou' qui chante 'coucou' pour démarrer le jeu et à chaque fois qu'une Baba Oarba arrive à la maison, par exemple.

Feedback

- Comment avez-vous vécu cette activité?
- Comment était-ce pour vous, facile, difficile, drôle, etc.? Vous êtes-vous sentis à l'aise, mal à l'aise? Pour quelle raison?
- Quel a été le rôle le plus difficile? Pour quelle raison?
- Quelle a été votre stratégie pour arriver le plus vite?
- De quoi avez-vous eu besoin pour atteindre

l'objectif? Quelles aptitudes avez-vous utilisées?

- Quelles autres variantes du jeu pouvez-vous imaginer?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Plusieurs notions peuvent être abordées en lien avec la protection de l'enfant. Le foulard et le fait d'être aveugle permet de parler de la peur du noir et des autres peurs. Que faire lorsque l'on a peur, vers qui se tourner? La luciole, comme une sorte de base de sécurité, permet de discuter des personnes en qui l'on a confiance, ou de qui l'on se méfie, pour quelle raison, qu'est-ce qui donne confiance ou non, quels sont les adultes de confiance? Les obstacles peuvent représenter quelque chose ou quelqu'un qui trompe ou qui empêche de faire quelque chose, des gens de qui l'on doit se méfier. La maison permet de parler de la notion de sécurité, comment retrouver le chemin de sa maison,

quelles sont les ressources, les dangers? Dans le cas des enfants migrants, déplacés ou réfugiés, qu'est-ce qui fait que l'on se sent 'chez soi', où est la 'maison' de chacun? Etc.

14. où
étiez-
vous ?

Moldavie

Ce jeu très dynamique est intéressant pour travailler l'expression corporelle de façon ludique et/ou théâtrale. Cela peut être une introduction pour travailler un thème en

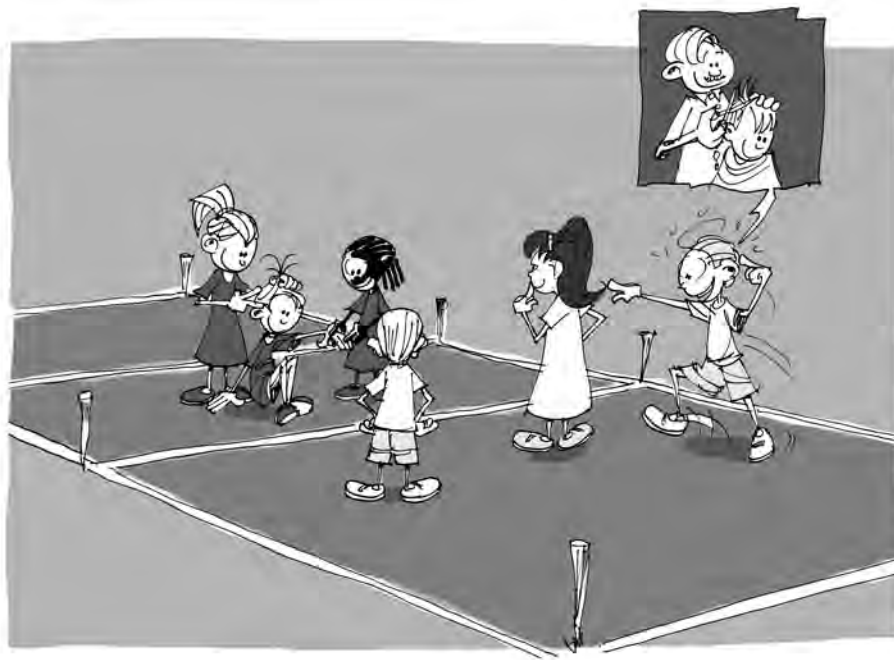
particulier. La notion d'émotions (colère, peur) ou situations à deviner, écouter et reconnaître est centrale par rapport à la protection de l'enfant.

8-12 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, les enfants travaillent l'observation, ainsi que la pensée créative et l'imagination. La capacité d'analyse est aussi développée pour deviner les imitations.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent leur confiance en soi pour oser la gestuelle de l'imitation. Ils travaillent la négociation et la prise de décision dans le choix des actions à faire deviner, ainsi que la coopération dans les imitations à plusieurs.
- Au niveau physique, la réaction et la vitesse sont importantes, ainsi que l'aisance dans l'expression corporelle individuelle et en groupe.

Matériel: cordes ou autre pour délimiter la zone centrale d'un mètre; cônes ou pierres pour délimiter le terrain extérieur.



Déroulement

Deux équipes de six à dix joueurs se trouvent de chaque côté du terrain, assez grand, qui est séparé par une zone d'un mètre de large au milieu et délimité tout autour. Chaque équipe peut décider d'un nom de groupe, par exemple Les Créatifs et Les Hurluberlus. Les Créatifs miment et Les Hurluberlus devinent. Les équipes se regroupent au bout de leur terrain. Les Créatifs se concertent alors pour choisir une action (ex. jouer au football), un animal (ex. canard) ou une profession (ex. coiffeur), puis une fois qu'ils sont prêts ils viennent le long de la zone centrale. Les Hurluberlus s'approchent aussi et disent: «Ou étiez-vous?», les Créatifs répondent «Nous ne dirons pas où nous sommes allés mais nous vous montrerons ce que nous avons vu!» et ils commencent alors l'imitation. Soit chaque membre du groupe imite à sa manière, soit des sous-groupes font une imitation à plusieurs. Lorsque les Hurluberlus ont deviné l'action, l'animal ou la profession, ils le disent à voix haute. Si la réponse est juste, les Créatifs s'enfuient en courant pour se réfugier derrière leur ligne de fond de terrain, avant que les Hurluber-

lus ne les attrapent. Les joueurs touchés durant la poursuite deviennent membres de l'autre équipe. Puis, les équipes changent de rôle, et ce aussi longtemps que désiré. A la fin du jeu, l'équipe qui compte le plus de joueurs peut par exemple jouer une saynète choisie par l'autre équipe (2-3 mn de préparation), afin de poursuivre dans l'expression corporelle et la créativité.

Règles

Chaque équipe doit se positionner le long de la zone centrale pour faire les imitations; Pour ceux qui devinent, il est interdit de dépasser la ligne de la zone centrale avant d'avoir trouvé le mot juste; Les joueurs touchés dans les limites du terrain passent dans l'autre équipe; La ligne de fond de terrain marque la zone libre pour les joueurs poursuivis.

Conseils

Il est important de rappeler les notions de sécurité et de respect dans la course-poursuite et le toucher des enfants. L'animateur doit être attentif à permettre à tout le monde dans le groupe de décider de l'action à imiter. Il doit veiller à faire passer le leadership et faciliter la commu-

nication dans le groupe.

L'animateur peut décider d'une durée limite du jeu, un nombre de passages et/ou un nombre d'imitations trouvées.

La taille du terrain peut évoluer pour rendre le jeu plus ou moins difficile physiquement (temps de course).

L'animateur peut laisser les enfants imiter individuellement dans un premier temps, mais par la suite, il devrait encourager les joueurs à faire les imitations à plusieurs afin de développer la coopération, ainsi que la confiance en soi et en l'autre.

Un thème spécifique peut être abordé durant ce jeu (la mer, la famille, mon environnement, etc.) pour cadrer le groupe et permettre une expression orientée. Ceci peut être utile pour un feedback ou une thématique de session. Des imitations plus complexes peuvent être envisagées avec les plus grands (événement précis, histoire courte, etc.).

A la fin, le groupe peut décider d'un thème pour faire une mini-pièce de théâtre par exemple.

Feedback

- Comment avez-vous vécu cette activité?
- Comment était-ce pour vous, facile, difficile, drôle, etc.? Vous êtes-vous sentis à l'aise, mal à l'aise? Pour quelle raison?
- Comment les imitations ont-elles été choisies? Était-il facile ou difficile de trouver des idées?
- Y avait-il un leader dans le groupe ou chacun a-t-il pu exprimer ses idées? Quels ont été les échanges, la participation dans le groupe?
- Comment était-ce de changer d'équipe une fois touché? Pour quelle raison?
- Quelles variantes du jeu pouvez-vous imaginer?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Le thème de l'imitation est au centre. On peut orienter la discussion sur les comportements à imiter ou au contraire à éviter. Quand est-ce qu'il est bon ou au

contraire mauvais d'imiter quelqu'un? L'animateur peut aussi proposer comme thème des comportements positifs à imiter par exemple, ou au contraire jouer une situation dangereuse (ex. monter dans une voiture avec quelqu'un que l'on ne connaît pas, jouer avec du feu, etc.) et les autres enfants doivent deviner ce qui se passe et discuter de ce qui pourrait être fait à la place. La notion de signaux ou émotions à reconnaître peut être discutée, par exemple, comment est-ce que l'on reconnaît la colère, la peur, etc.? Cela permet d'explorer avec les enfants comment ils ressentent et montrent ou non leurs propres sentiments et émotions. Ecouter ses émotions peut être un facteur de protection, par exemple lorsque l'on ressent de la peur, écouter cette émotion peut protéger d'un danger. Que faire alors, comment réagir?



15. Trois Balles sur le Terrain

Moldavie

Ce jeu de balles est une introduction simple et ludique au volleyball, un jeu qui entraîne les gestes de base des grands jeux: se déplacer, recevoir et lancer un ballon. La communication et la coopération sont au centre,

ainsi que la capacité de réaction. Les notions d'adversaires (ennemis) et partenaires (amis) peuvent être abordées par rapport à la protection de l'enfant.

8-14 ans

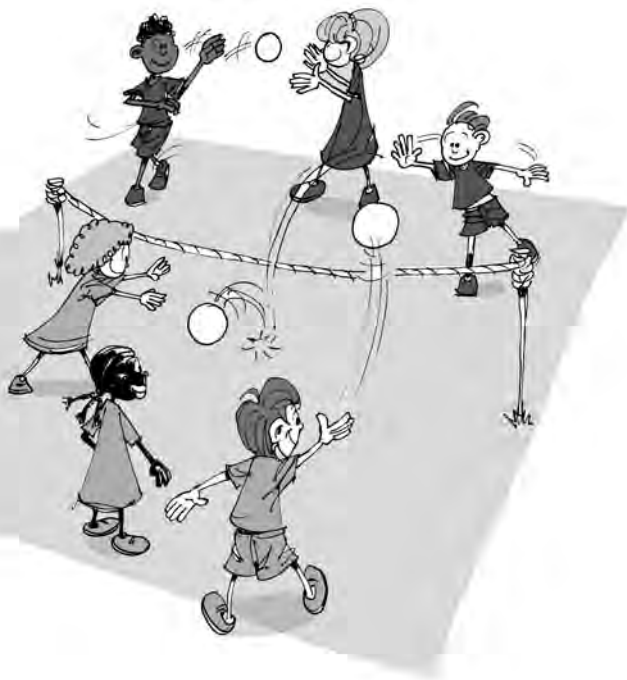
Aptitudes

- Au niveau mental, les joueurs doivent avoir une réflexion stratégique pour éviter que les trois balles ne se retrouvent dans leur terrain.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent l'observation, la communication et la coopération au sein de l'équipe.
- Au niveau physique, les capacités de réaction, d'orientation, de déplacement, de réception et de passes des balles sont travaillées.

Matériel: un filet ou une corde; trois ballons de volley (ou ballons mousse selon l'âge et le niveau des enfants).

Déroulement

Le groupe est divisé en deux équipes avec le même nombre de joueurs (trois à cinq maximum par équipe), placées de chaque



côté du terrain partagé en deux par un filet (corde, filet de volley, etc.). Au départ, l'une des équipes reçoit deux balles et l'autre une balle. Le but du jeu est que les trois balles se retrouvent dans l'autre camp. Pour cela il faut faire des passes à un ou deux joueurs de l'équipe avant de lancer la balle par-dessus le filet dans le camp adverse, le tout le plus rapidement possible. Chaque équipe évite à tout prix que les trois balles ne soient dans son propre terrain. Le jeu commence avec un premier lancer de l'équipe qui a les deux balles, depuis le fond du terrain directement dans le camp adverse (engagement). Lorsque les trois balles se trouvent d'un côté, le jeu est arrêté et l'équipe qui n'a plus de balles de son côté marque un point. Le match continue avec deux balles pour l'équipe qui a marqué et une seule pour l'autre.

Règles

Dans un premier temps, les balles peuvent toucher le sol (rebond) mais doivent être récupérées au plus vite et relancées dans le camp adverse.

Il est obligatoire de faire une ou deux passes après réception avant de relancer la balle dans le camp adverse (cf. règle de volley).

Conseils

Il est utile de tester le jeu et ses règles avant de commencer réellement la partie avec les points, et de bien préciser qu'il ne s'agit pas de faire des passes de volley à ce stade. On parle simplement de rattraper et lancer la balle.

Si le nombre d'enfants dépasse dix, il est vivement recommandé de faire trois voire quatre équipes et deux terrains de jeux ou un tournoi, plutôt que d'ajouter des joueurs dans les deux équipes de base. Il en va de la participation, de l'apprentissage et du plaisir des enfants à jouer!

Les feedbacks durant l'activité doivent être orientés vers la communication au sein de chaque équipe et les bonnes pratiques de réception et passes.

Il est possible de varier les types de ballons (basket, tennis, ballons de baudruche, balles mousse, gros ballons, etc.) afin de développer la manipulation et la capacité d'adaptation des joueurs.

Si les participants sont débutants, on peut ajouter la règle du 'gelé', c'est-à-dire que si une balle touche terre elle doit être 'gelée' pendant trois secondes, ce qui donne le temps d'être plus stratégique et attentif aux

deux autres balles.

On peut aussi imaginer ajouter des balles supplémentaires suivant l'âge et le niveau des joueurs.

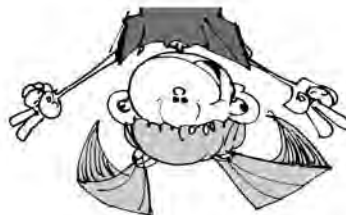
Pour les plus grands, des passes 'directes', sans rebond, devraient être progressivement introduites, puis des passes de volley.

Feedback

- Comment s'est passé le jeu pour vous? Facile, difficile, amusant, ennuyant? Pour quelle raison?
- Quelles étaient les stratégies employées dans votre équipe?
- Est-ce que vous avez joué en individuel ou plutôt collectif? Comment?
- Est-ce que certaines règles ont simplifié ou au contraire compliqué le jeu? Lesquelles et pour quelle raison?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

La notion d'équipe est centrale dans ce jeu avec ce que cela comporte de compétition et de coopération; on peut discuter de ce qui fait que l'autre est un adversaire ou un partenaire, à quels critères les reconnaît-on? Comment multiplier les amis et éviter les ennemis? Les thèmes de discrimination, exclusion, ou encore les façons de travailler ensemble dans l'équipe peuvent être abordés. Y a-t-il des situations où les enfants peuvent collaborer pour se protéger les uns les autres? Etc.



16. La queue du dragon

Roumanie

Jeu de balle physiquement soutenu et avec un imaginaire riche où les chasseurs doivent éliminer un dragon. La coopération, la vitesse de passes et de réaction sont centrales. Les notions de blessures physiques ou émotion-

nelles, intentionnelles ou non, de sécurité physique peuvent être abordées en lien avec la protection de l'enfant.

8-14 ans



Aptitudes

- Sur le plan mental, la concentration et l'observation des mouvements de la balle, ainsi que la réflexion stratégique sont développées.
- Sur le plan émotionnel, ce jeu travaille les aspects de coopération entre chasseurs (ne pas garder la balle que pour soi) ainsi que le respect et la confiance entre les membres du dragon.
- Sur le plan physique, la résistance se développe pour le dragon, car ses membres doivent se déplacer extrêmement vite et relativement longtemps parfois. La vitesse de réaction est primordiale. Pour les chasseurs, la précision des passes et des tirs est travaillée.

Matériel: un ou deux ballons.

Déroulement

Ce jeu se joue avec au minimum dix enfants, dont les enfants-dragon et les

enfants-chasseurs. Le groupe est debout en cercle et trois à six enfants (selon la taille du groupe, mais environ 1/3 du total) se portent volontaires pour jouer le rôle du dragon; ils se mettent l'un derrière l'autre en se tenant par les hanches ou les épaules; le premier représente la tête du dragon, les suivants sont des éléments du corps et la queue; leur but est d'éviter de se faire toucher par la balle; la tête du dragon est la seule avec les mains libres pour intercepter le ballon et le renvoyer aux chasseurs. Les autres enfants sont en cercle autour et représentent les chasseurs; leur but est d'éliminer le dragon en touchant la queue qui, une fois atteinte, devient chasseur à son tour. Ainsi de suite jusqu'à ce que l'ensemble du dragon ait été touché; le jeu s'arrête quand seule la tête reste au centre. Pour plus d'efficacité, les chasseurs se font des passes rapides afin d'être dans la meilleure position possible pour viser la queue.

Règles

La tête des enfants-dragons ne doit jamais être visée, seul les lancers en-dessous des épaules sont valables;

Les chasseurs ne peuvent toucher que la queue du dragon;

Les enfants-dragon ne doivent jamais lâcher les mains, ils doivent se tenir à leurs camarades en tout temps;

Seule la tête du dragon peut recevoir le ballon et le relancer.

Conseils

Commencer par un échauffement qui prépare les joueurs aux différentes situations du jeu, recevoir la balle, la passer et/ou tirer sur une cible; se tenir ensemble et se déplacer rapidement. Faire des petits jeux allant dans ce sens-là (par ex. *Le serpent qui se mord la queue* dans le manuel de jeux précédent).

Si le groupe est grand (plus de 12 joueurs), il est recommandé de commencer le jeu en deux groupes séparés - moins de chasseurs et des dragons plus petits - pour permettre un apprentissage du jeu progressif et une participation accrue, des distances réduites et une rotation plus rapide entre les différents rôles.

Il est important d'encourager les chasseurs entre eux à mettre au point une stratégie de passes efficace qui inclut tout le monde et non pas uniquement les meilleurs joueurs.

Les enfants-dragon éliminés se transforment en chasseurs afin qu'ils ne restent pas hors du jeu, mais soient inclus dans le jeu en tout temps. Une variante possible est que l'enfant-dragon touché ne soit pas éliminé de la queue, mais prenne la place de la tête; lorsque chacun a eu le rôle de 'tête du dragon' une fois, alors un autre dragon les remplace. Ou encore, au lieu de devenir chasseurs, les enfants-dragon touchés deviennent les anges gardiens du dragon, et vont devoir distraire les chasseurs en interceptant le ballon (cela nécessite cependant un grand espace), etc.

Si le dragon est vraiment difficile à éliminer, un deuxième ballon peut être introduit pour rendre la tâche plus facile pour les chasseurs.

Il est possible d'inventer un contexte à cette chasse au dragon, animal fantastique, pour donner une dimension plus ludique et psychosociale à ce jeu: une histoire (conte) permettra d'oublier le côté physique du jeu. Le nom peut être modifié (serpent des mers, de l'espace, etc.) pour varier le monde imaginaire du jeu.

Pour rendre le jeu plus compliqué, on peut augmenter les distances (cercle plus grand), proposer un dragon plus long, etc.

Pour les joueurs plus expérimentés, le cercle de chasseurs peut se déplacer en pas chassés d'un côté ou de l'autre afin de déstabiliser le dragon et rendre les passes plus ardues.

La taille du cercle peut varier; l'espacement des chasseurs, leur position (assis, accroupi, etc.) ou l'utilisation de leur mauvaise main (pour les plus âgés); la taille de la balle peut varier (tennis, volley, ballon plus gros).

Feedback

- Comment s'est passé le jeu pour vous? Facile, difficile, amusant, ennuyant? Pour quelle raison?
- Quel rôle avez-vous préféré? Dragon ou chasseurs? Pour quelle raison?
- Quelles étaient les stratégies employées dans votre groupe?
- Est-ce que vous avez joué en individuel ou plutôt collectif? Comment?
- Est-ce que certaines règles ont simplifié ou au contraire compliqué le jeu? Lesquelles et pour quelle raison?
- Quelles variantes du jeu pouvez-vous imaginer?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?

- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Ce jeu aborde, via l'élimination du dragon, la notion de chasseur/ chassé et de ce fait, les conséquences de la violence faite aux autres. La blessure peut être physique ou émotionnelle et la violence peut prendre des formes diverses comme le harcèlement, le racket, la discrimination ou l'acharnement sur le plus faible. Qui le fait, qu'est-ce que cela signifie et comment réagir? C'est l'occasion aussi d'aider les enfants à comprendre comment ils peuvent blesser quelqu'un psychologiquement, même s'ils n'en ont pas eu l'intention et que faire pour réparer cela. Il s'agit aussi d'explorer, via l'expérimentation de la position de dragon, les ressources qui peuvent être mises en place ou utilisées pour lutter contre les agressions. La question de la sécurité physique peut être abordée aussi.

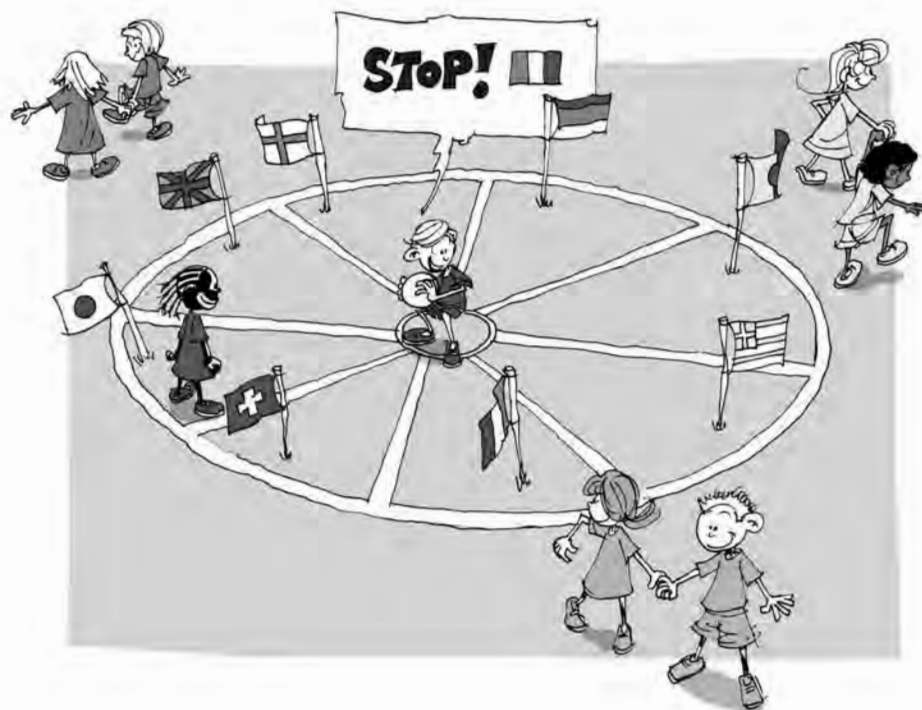


Roumanie

Le thème des pays et leurs particularités, les aspects interculturels, la notion de non-discrimination et d'intégration, la collaboration, la course et les lancers, tout ceci rend ce

jeu très complet. Les notions de pays, de maison peuvent être abordées en lien avec la protection de l'enfant.

10-14 ans



Aptitudes

- Au niveau mental, les capacités d'observation, de concentration et de réflexion stratégique sont travaillées.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent la coopération, la communication et le respect de l'autre.
- Au niveau physique, la réaction et la vitesse sont importantes, ainsi que la coordination et l'agilité (course à deux).

Matériel: un ballon; un cerceau par enfant (ou une craie, cordes ou scotch).

Déroulement

Le terrain doit être grand, idéalement en extérieur; avec un cercle - métaphoriquement le 'monde' - composé de plusieurs 'pays' représentés par une tranche du grand cercle (s'il est dessiné à la craie) ou par plusieurs cerceaux côte à côte (un par

joueur). Au centre du cercle se trouve un autre cerceau (ou un cercle en craie). Le nombre de joueurs peut varier, mais il faut au minimum dix enfants. Au début du jeu, les enfants chacun dans un cerceau, annoncent à tour de rôle au groupe le nom du pays qu'ils ont choisi, et pensent à deux caractéristiques typiques de ce pays. Le but du jeu est de découvrir les pays du monde en construisant des alliances entre pays.

Le jeu commence lorsque l'animateur lance la balle bien haut en l'air en appelant à haute voix le nom d'un pays. Le représentant du pays appelé rattrape la balle aussi vite que possible et court dans le cerceau central d'où il crie 'stop'. Dès le moment où la balle a été lancée, les autres 'pays' courent hors du grand cercle le plus vite et le plus loin possible. Lorsqu'ils entendent le 'stop', ils doivent s'arrêter net là où ils se trouvent. Celui qui a la balle au centre regarde alors autour de lui, nomme un pays avec qui il aimerait faire alliance et lui lance la balle. Dès ce moment, les deux pays forment une alliance et fonctionnent comme un seul pays (ils occupent un seul cerceau, courent main dans la main, etc.). Tout le monde revient dans son propre cerceau, et les deux représentants du 'nouveau pays'

expliquent chacun à l'autre deux caractéristiques de son pays, puis ils trouvent un point commun et inventent un nouveau nom de pays.

Le jeu continue avec le 'nouveau pays' qui désigne un autre 'pays' pour lancer la balle en l'air et ainsi de suite, jusqu'à ce que le nombre de 'pays' ait diminué de moitié, puis pourquoi pas, que tous les pays ne soient devenus qu'un seul!

Règles

La balle doit être lancée en l'air, très haut, et non pas loin;

Le joueur qui a le ballon n'a pas le droit de se déplacer avec le ballon.

Conseils

Si le groupe est grand, et pour plus de coopération, il est recommandé de commencer le jeu avec deux représentants par pays dans un même cerceau, qui courent en se tenant la main.

Les enfants devraient être attentifs au début lorsque les noms des pays sont énoncés, car ils auront besoin de s'en souvenir pendant le jeu.

Le moment d'échange de connaissances (caractéristiques par pays) et choix d'un

nouveau nom ne doit pas prendre trop de temps; l'animateur est garant du rythme et de la dynamique du jeu.

Pour rendre le jeu plus 'cognitif', l'animateur peut ajouter une partie d'échanges de connaissances sur chaque pays choisi avant de commencer le jeu proprement dit.

Il est aussi possible de focaliser les discussions sur un aspect particulier (la cuisine, la langue, les habitudes des habitants, etc.)

Feedback

- Comment s'est passé le jeu pour vous? Facile, difficile, amusant, ennuyant? Pour quelle raison?
- Comment était-ce de choisir un nom de pays et des caractéristiques? Pour quelle raison?
- Comment était-ce de faire alliance et 'abandonner' le nom du pays choisi pour en trouver un nouveau à deux?
- Est-ce que certaines règles ont simplifié ou au contraire compliqué le jeu? Lesquelles et pour quelle raison?
- Quelles variantes du jeu pouvez-vous imaginer?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?

- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Les notions de pays, 'maison', identité, sont centrales dans ce jeu. Cela permet aux enfants d'explorer les concepts de nationalité, d'immigration, d'appartenance culturelle. Que peut-on faire pour ne pas perdre son identité lorsque l'on quitte son pays? Que peut-on faire ou que peuvent faire les autres pour aider à rester en sécurité, même lorsque l'on n'a plus 'sa' maison? Que peut-on faire pour accueillir les autres? Que peut-on apprendre de la rencontre avec une autre culture? Que représente la nouveauté? Est-ce qu'il y a des choses que l'on peut mettre en œuvre pour se protéger soi-même lorsque l'on est ailleurs? Est-ce que les endroits connus, familiers sont toujours sûrs? Qu'est-ce qui rend un endroit sûr? (ex. des adultes de confiance qui prennent soin de nous, etc.).



18. le château

Roumanie/Albanie

Ce jeu basé sur l'imaginaire du château pris d'assaut demande aux joueurs de l'adresse et une bonne stratégie par équipe dans leurs rôles respectifs. La notion de blessure

physique ou émotionnelle et de soins peut être abordée par rapport à la protection de l'enfant.

10-14 ans

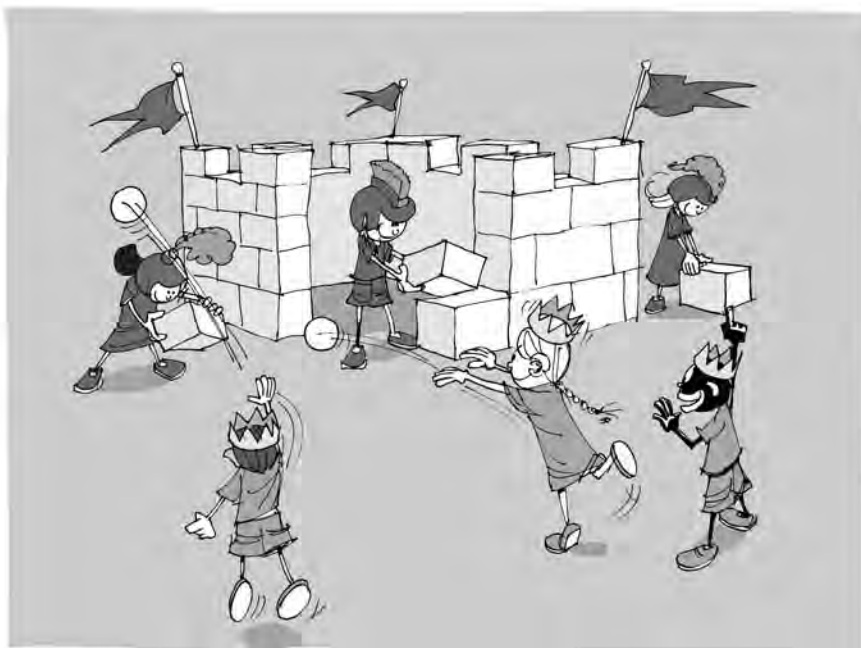
Aptitudes

- Au niveau mental, la réflexion stratégique est importante pour réussir à reconstruire le château détruit.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent la responsabilité, le fair-play et la coopération au sein de l'équipe.
- Au niveau physique, la réaction et la vitesse sont travaillées ainsi que la capacité à bien viser.

Matériel: deux ballons; sept-huit pierres si dehors, ou autres objets qui peuvent s'empiler.

Déroulement

Le groupe est divisé en deux équipes égales de six à dix joueurs maximum, par exemple les Princes et les Chevaliers. L'équipe des Princes construit un château avec environ sept-huit pierres empilées les



unes sur les autres. L'équipe des Chevaliers doit essayer de détruire l'édifice; ils ont deux ballons à disposition, à lancer depuis une distance d'environ cinq à dix mètres suivant l'âge et le niveau des joueurs. Les joueurs, en deux colonnes, essaient les uns après les autres de faire tomber le château. Lorsque qu'au moins trois pierres sont tombées, le château est alors considéré comme détruit, les Princes éparpillent les pierres restantes dans un rayon proche (1,5 mètre), et le jeu débute vraiment. C'est aux Chevaliers d'essayer de reconstruire un château à eux sans être atteints par les Princes qui doivent les en empêcher en les touchant avec les deux balles. Si un joueur est touché, il doit s'arrêter net dans sa position de 'blessé'. Les Chevaliers ont la possibilité de se 'soigner' entre eux selon un mode défini à l'avance (prendre dans le bras, serrer la main, passer entre les jambes, etc.) pour que le joueur entre à nouveau dans l'action. Le jeu s'arrête lorsque le château est reconstruit ou si tous les Chevaliers ont été 'blessés'. Puis les rôles sont inversés.

Règles

Il est interdit de se déplacer avec le ballon; Chaque joueur ne peut prendre et poser

qu'une seule pierre à la fois; Un Chevalier touché par le ballon doit s'arrêter net et lâcher les pierres qu'il a en main; il ne peut donc pas aller 'vite' poser sa pierre sur l'édifice.

Conseils

Il est utile de tester le jeu et ses règles avant de commencer réellement la partie.

Cette base de règles permet de conduire les équipes à réfléchir sur les stratégies les plus adaptées pour défendre ou attaquer le château. Les feedbacks durant l'activité devraient aider à trouver les stratégies utiles ainsi que les bonnes pratiques d'organisation pour reconstruire le château ou le défendre.

Pour plus de collaboration, et suivant l'âge des joueurs, au moins trois Princes doivent se faire des passes avant de pouvoir lancer le ballon sur un Chevalier.

Il est conseillé de définir une aire de jeu limitée qui, si elle n'est pas respectée, entraîne la 'blessure' automatique des joueurs concernés.

Il est possible d'ajouter une 'prison' où les joueurs se rendent s'ils ont été touchés par la balle, ce qui oblige à organiser des straté-

gies de délivrance loin du château en reconstruction (réaménagement de l'espace).

Si une partie se termine trop vite avec deux ballons, recommencer avec un seul ballon. Pour rendre le jeu plus difficile, il est possible d'agrandir l'aire de jeu, de proposer aux attaquants de frapper le ballon avec le pied plutôt que la main, etc.

Il est bien sûr possible de trouver d'autres noms aux équipes et ainsi changer l'univers imaginaire du jeu.

Feedback

- Comment s'est passé le jeu pour vous?
- Qu'est-ce qui a été facile ou difficile? Pour quelle raison?
- Quelles aptitudes avez-vous développées? Comment?
- Quelles ont été les stratégies employées dans votre équipe?
- Comment était-ce d'être Princes ou Chevaliers? Pour quelle raison? Que représentent-ils pour vous?
- Est-ce que certaines règles ont simplifié ou au contraire compliqué le jeu? Lesquelles et pour quelle raison?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?

- Quelles variantes du jeu pouvez-vous imaginer?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Ce jeu joue sur la métaphore de la guerre de clans et le fait d'être blessé et soigné. Il est possible d'explorer ce que font les gens (adultes et enfants) lorsqu'ils blessent quelqu'un. Est-ce que cela est toujours fait exprès? Quelles sortes de blessures peut-on infliger ou avoir (physiques, émotionnelles)? Que peut-on faire pour aider à soigner quelqu'un qui a été blessé d'une manière ou d'une autre? (Ex. écoute, réconfort, amener chez le médecin, le psychologue, etc.). Que peut-on faire pour soi-même lorsque l'on a été blessé? Quelles sortes de blessures émotionnelles les enfants peuvent-ils s'infliger? (ex. ne pas être ami avec, exclure quelqu'un du jeu, se moquer de l'autre, insulter, etc.).



19. Le Renard et les Poules

International

Petit jeu pour se mettre en train de manière très dynamique et ludique. Les enfants apprennent à observer, réagir et se coordonner dans leurs mouvements de manière stratégique. Les notions de bonnes ou

mauvaises intentions à déceler ainsi que la collaboration comme stratégie de protection peuvent être abordées par rapport à la protection de l'enfant.

10-14 ans



Aptitudes

- Au niveau mental, les enfants apprennent l'observation, la concentration et la réflexion pour avoir une bonne stratégie d'action collective.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent la communication et la coopération, car agir individuellement les mènerait à l'échec.
- Au niveau physique, une bonne capacité de réaction et d'orientation sont nécessaires.

Matériel Une chaise ou un cerceau par enfant.

Déroulement

Les chaises sont réparties de manière aléatoire dans un espace et tous les enfants-poules sont assis, sauf un enfant volontaire qui joue le rôle du renard. Une seule chaise est libre. Le renard regarde avec envie cette

grande famille de poules et il voudrait, non pas les manger, mais faire partie du groupe et devenir leur ami pour ne plus être seul. Les poules ont bien sûr très peur du renard et veulent l'empêcher à tout prix de s'asseoir sur la chaise libre. Le renard avance en faisant de petits pas de fourmi vers la chaise libre; les poules doivent se déplacer en changeant de chaises pour qu'il ne puisse pas s'asseoir. Le jeu se termine lorsque le renard a réussi à s'asseoir sur une chaise.

Règles

Le renard n'a pas le droit de faire de grands pas, encore moins courir. Il doit faire des pas de fourmi (un pied devant l'autre en se touchant);

Aucun contact n'est permis.

Conseils

Pour introduire le jeu, il est possible de proposer une petite activité. Les enfants se déplacent librement dans l'espace entre les chaises; lorsque l'animateur crie 'renard', chacun court s'asseoir; lorsque l'animateur dit 'poules', les enfants se déplacent en imitant les poules (mouvement et sons). Quand l'animateur dit 'vieux renard

malade', les enfants marchent lentement vers une chaise. Les différentes consignes sont répétées trois-quatre fois jusqu'à ce que les enfants soient familiers avec les mouvements lents, rapides et assis.

Il est intéressant de constater la panique chez les poules lorsque le renard s'approche, le manque de communication, concertation et stratégie est évident. Il suffit pourtant de comprendre le 'truc' principal, à savoir qu'il faut que la chaise libre soit toujours la plus éloignée possible du renard, donc les poules doivent anticiper les mouvements du renard et se coordonner; plutôt que réagir au dernier moment.

Une fois le groupe familiarisé avec le fonctionnement du jeu, le renard peut adopter un rythme de marche normal pour encourager une meilleure coordination des poules.

Si l'animateur estime que cela prend trop de temps pour le renard de trouver sa place, il peut proposer un changement de renard en cours de route.

Si le groupe est très grand, on peut imaginer avoir deux voire trois renards. Il est important qu'un maximum d'enfants puisse expérimenter le rôle de renard.

La question est de savoir aussi si un groupe

trouve la solution la plus simple, c'est-à-dire laisser le renard s'asseoir, après lui avoir demandé ses intentions: être ami! Mais si le groupe ne trouve pas cette solution, il est possible d'amener un retour au calme où tout le monde s'assied en cercle, proches les uns des autres. L'animateur demande d'imaginer que les poules ont décidé d'être amies avec le renard car c'est un hiver froid et qu'il leur assure qu'il a assez à manger chez lui, mais qu'il lui manque de la chaleur car il est seul. Chaque poule imagine qu'elle pourrait être dans la situation du renard qui a besoin de chaleur et d'amis (notion d'empathie). Les enfants se frottent les épaules les uns des autres, imaginant que c'est le renard, tout en imitant le bruit des poules.

Feedback

- Comment s'est passé le jeu pour vous?
- Comment était-ce pour vous, facile, difficile, drôle, etc.? Pour quelle raison?
- Que ressent le renard qui n'est pas accepté dans le clan des poules? Que ressentent les poules?
- Comment faire pour accepter quelqu'un qui est différent?

- Quelle a été la meilleure stratégie? Pour quelle raison?
- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Quelles variantes du jeu pouvez-vous imaginer?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

Les thèmes centraux de ce jeu sont la différence, l'appartenance, les préjugés, la discrimination, ou encore les proies et les prédateurs, les ennemis et les amis. Dans ce cas le renard a de bonnes intentions, mais comment le savoir? Pourquoi juger les gens sur les apparences ou sur ce que l'on pense savoir d'eux? Quelles sont les conséquences des préjugés, de la discrimination, de l'exclusion et que faire pour les éviter? Mais dans d'autres circonstances, comment peut-on reconnaître les vrais 'renards' dans la vie et connaître leurs intentions réelles? Y a-t-il des situations où l'on pense que l'on peut faire confiance à quelqu'un mais que l'on se trompe? Comment agir si l'on n'est pas sûr des intentions

d'une personne, à qui s'adresser, que faire pour se protéger? Comment ne pas rester seul dans des situations dangereuses, mais être ensemble pour mieux se protéger soi-même et les autres? On peut aussi parler de la notion de vulnérabilité. Qui, au final, se sent le plus vulnérable ou exposé, le renard ou les poules, et pourquoi? Les poules sont censées avoir peur du renard, car il représente la menace dans l'imaginaire collectif, mais le fait que les poules soient en groupe rend le renard plus inoffensif et donc plus vulnérable.



20. la balle à cinq passes

International

Jeu simplifié pour travailler les compétences de base des grands jeux tels que le basket, le football, le handball, etc.: passes, démarquage,

défense. Les notions d'adversaires (ennemis) et partenaires (amis) peuvent être abordées par rapport à la protection de l'enfant.

10-14 ans

Aptitudes

- Au niveau mental, l'observation et la réflexion stratégique sont travaillées pour marquer plus rapidement des points.
- Au niveau émotionnel, les enfants développent la communication, la coopération et le respect de l'autre
- Au niveau physique, la résistance, la vitesse, l'orientation, la précision des passes sont travaillées.

Matériel: un ballon; maillots de couleurs différentes pour chaque équipe.

Déroulement

Le groupe est divisé en deux équipes de quatre à six joueurs. Le but de chaque équipe est de marquer des points en faisant cinq passes de suite sans que l'autre équipe n'intercepte le ballon et sans que le ballon ne tombe. Les passes doivent se



faire entre plusieurs joueurs. Lorsqu'un point est marqué, le ballon passe à l'autre équipe. De même, si le ballon tombe, le compte recommence à zéro. Si l'équipe A intercepte le ballon, le compte commence pour l'équipe A. S'il y a trois équipes, la troisième observe et remplace l'équipe gagnante. S'il y a quatre équipes, il faut alors deux terrains de jeux et croiser les équipes ensuite.

Règles

Ne pas marcher ou courir avec le ballon;
Ne pas toucher ou frapper les autres joueurs: aucun contact physique;
Ne pas relancer le ballon au joueur qui vient de vous le passer.

Conseils

L'animateur joue le rôle d'arbitre au début, puis laisse cette fonction aux joueurs eux-mêmes, qui doivent pouvoir s'auto-arbitrer. On travaille ainsi le fair-play et la responsabilité personnelle.

Il est important pour l'animateur de corriger les mouvements basiques de passes, défense, démarquage, etc. et d'insister sur une bonne communication entre les joueurs (appeler le prénom avant le lancer,

etc.) Il doit aussi encourager les stratégies de défense et d'utilisation de l'espace.

Pour augmenter la difficulté, on peut agrandir le terrain ou augmenter le nombre de passes à faire pour marquer un point.

Pour rendre le jeu plus coopératif, on peut ajouter d'autres règles: ex. le point n'est valable (ou compte double) que si tous les joueurs de l'équipe ont touché le ballon; les joueurs sont attachés par paire (par la taille, les chevilles ou genoux selon préférence et sécurité) et jouent de la même manière, mais à deux.

Feedback

- Comment s'est passé le jeu pour vous? Facile, difficile, amusant, ennuyant, etc.? Pour quelle raison?
- Quelle était votre stratégie pour marquer des points et empêcher l'autre équipe de marquer?
- Les règles étaient-elles respectées par tous? Si non, pour quelle raison?
- Quelles autres règles peut-on ajouter pour augmenter la coopération dans le jeu?
- Trouvez-vous l'auto-arbitrage difficile? Pour quelle raison?

- Avez-vous appris quelque chose de nouveau? Si oui, quoi?
- Quelles variantes du jeu pouvez-vous imaginer?
- Pouvez-vous faire des liens entre ce jeu et la vie quotidienne? Lesquels?
- Etc.

Liens avec la protection de l'enfance

On peut imaginer que lorsqu'une équipe marque un point, l'autre équipe peut égaliser en répondant correctement à une question en lien avec la protection ou les droits de l'enfant. Ces questions pourraient inclure des informations pratiques (ex. l'adresse du CPU ou le no de téléphone de la helpline des enfants, etc.). Les notions d'équipe, de compétition et coopération sont centrales dans ce jeu; qu'est-ce qui fait que l'autre est un adversaire ou un partenaire, à quels critères le reconnaît-on, y a-t-il des situations où les enfants peuvent collaborer pour être mieux protégés? Etc.

IMPRESSUM

AUTEURS :

Albanie: Anila Bitraku, Besjana Braja, Daniela Deliallisi, Etmond Disho, Sajmir Kazanxhiu, Alketa Lasku, Aida Pambuku, Etion Parruca, Anisa Shpati, Gerta Xega

Moldavie: Mihai Balan, Irina Bodrug, Livia Cater, Irina Chilari, Liliani Cialic, Lilia Dunai, Vladislav Oleatovschi, Daria Ursu, Dina Sestacov, Angela Taga

Roumanie: Claudia Dinca, Mihai Enache, Jean-Baptiste Odobestianu, Neli Serban, Cristina Vladescu

REDACTION ET COORDINATION :

Michèle Meuwly, Gaël Rennesson

RELECTURES :

Maria Bray, Audrey Bollier, Stephanie Delaney, Sabine Rakotomalala

GRAPHISME ET ILLUSTRATIONS:

Pascal Fessler

IMPRESSION:

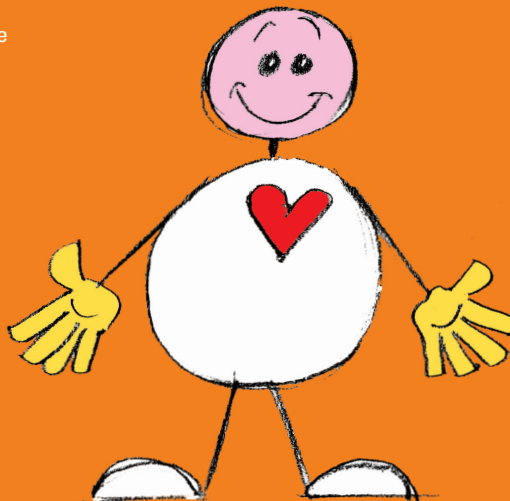
?bpgMofkq P>) I^rp^kbb

VERSIONS:

Manuel disponible en français et anglais.

© 2014, Terre des hommes –
aide à l'enfance

Tous droits réservés.
Toute reproduction, utilisation, en partie
ou complète, est autorisée à condition
de citer la source.



Siège | Hauptsitz | Sede | Headquarters
Avenue de Montchoisi 15, CH-1006 Lausanne
T +41 58 611 06 66, F +41 58 611 06 77
E-Mail : info@tdh.ch, CCP / PCK : 10-11504-8



Terre des hommes

Aide à l'enfance.

tdh.ch