

## INTRODUCTION POUR LES ENFANTS

### **Il y a toujours une solution!**

Que ce soit avec les copains à l'école, avec les parents ou les gens qui t'entourent, tu vis au quotidien des situations difficiles. Elles peuvent s'installer progressivement ou surgir d'un seul coup. Elles peuvent sembler impossibles à résoudre ou se dissoudre spontanément. Elles peuvent parfois aussi dégénérer et devenir très pesantes au point de te déstabiliser et de te rendre malheureux.

### **Laisser tomber ou trouver une solution?**

Laisser tomber risque de te faire souffrir à long terme. Chercher une solution en analysant et en exprimant tes réflexions et tes émotions ne peut qu'améliorer la situation et même la résoudre.

### **Tu as le choix!**

Comme dans la vie, il n'y a pas de solution juste ou fautive dans ce jeu. Chacun et chacune a sa propre manière de régler une situation difficile. Dans ZACK!, le but est d'apprendre à mieux se connaître, à évaluer ses propres réactions et celles des autres dans une situation difficile, en discutant en équipes et en se mettant d'accord sur une possibilité d'action.

## INDICATION POUR LES ENSEIGNANTS/ES

Avant de jouer avec les élèves, l'enseignant/e se familiarise avec les 28 différentes situations du jeu. Certaines d'entre elles touchent des thèmes sensibles plus difficiles à aborder et qui nécessitent une préparation et une discussion plus approfondie. L'enseignant/e peut aussi décider de les retirer du jeu si il/elle ne se sent pas à l'aise avec le thème. Avant de commencer une partie de jeu avec ses élèves, l'enseignant/e explique son but et son déroulement. Son rôle est aussi de stimuler ses élèves à chercher une solution ou une bonne manière de donner suite à une situation et à développer des stratégies gagnantes. Un temps de discussion à la fin du jeu avec tout le groupe ou toute la classe favorise une prise de conscience plus approfondie.

Le jeu **ZACK!** a été développé par l'association Village de la Paix. Pour approfondir le thème des conflits, du racisme et de la non-violence, le Village de la Paix propose aussi des journées d'impulsions pour les jeunes et les enfants ainsi que des formations pour les adultes. L'accent est mis sur les expériences personnelles et l'apprentissage interactif et ludique. Le Village de la Paix propose ces journées et formations dans sa maison d'hôtes à Broc ou dans les écoles.

[www.villagedelapaix.ch](http://www.villagedelapaix.ch)

*Du concret dans le travail pour la paix!*  
**ZACK!** Un jeu captivant et instructif pour enfants et élèves de 9 à 12 ans. Plusieurs équipes abordent de manière créative des situations difficiles du quotidien.

# ZACK!

**Le quotidien est rempli de situations difficiles qui ont le potentiel de favoriser le dialogue et qui nous mettent devant le choix de chercher une solution non-violente qui exige de prendre du recul, d'analyser, de réfléchir, de communiquer et d'agir dans le respect. Les conflits et la violence peuvent être réduits si des comportements alternatifs sont connus et choisis.**

**La paix peut être apprise – ici et maintenant.**



## RÈGLES DU JEU

### But du jeu

Ce jeu de cartes a pour but d'encourager les enfants à réfléchir et à analyser des situations difficiles de leur quotidien. En plusieurs équipes, ils cherchent ensemble leur solution préférée pour donner suite à la situation indiquée sur la carte tirée. Les enfants sont invités à exprimer leurs réflexions et leurs émotions et à les travailler de manière constructive.

### Contenu

**28 cartes de situation (en vert):** Ces cartes décrivent par une illustration et un texte une situation difficile ou un conflit.

**8 cartes d'action (en bleu):** Ces cartes indiquent par une illustration et un texte sous quelle forme la solution (ou la meilleure manière de donner suite à une situation) doit être présentée. Il peut s'agir d'un mime, d'un dessin, d'une expression, d'un jeu de rôle, d'une phrase, d'une copie de la situation, d'une composition fantaisiste ou de la forme de leur choix, grâce à la carte joker.

**4 cartes de fonction (en orange):** Ces cartes définissent les fonctions que chaque participant/e remplit dans les équipes. Il peut s'agir de la fonction de chef, de secrétaire, d'acteur/trice ou de porte-parole.

### Préparation du jeu

La classe (ou le groupe) est répartie en équipes de quatre participants/es. Si les participants/es sont en nombre impair, ils/elles

peuvent être répartis/es en équipes de trois (dans ce cas, un/une des participants/es remplit deux fonctions).

Dans chaque équipe, les cartes de fonction sont tirées au sort et indiquent qui mène (chef), qui écrit ou dessine (secrétaire), qui, selon besoin, joue le rôle (acteur/trice) et qui parle (porte-parole). Lorsque plusieurs acteurs/trices sont nécessaires, un/une des participants/es qui a déjà une autre fonction que parler ou jouer peut remplir cette deuxième fonction d'acteur/trice.

Les cartes de situation et les cartes d'action sont mélangées et posées en tas séparés.

### Déroulement du jeu

Les cartes de fonction sont d'abord tirées par chaque équipe dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque participant/e écrit sur un bout de papier sa fonction. L'équipe avec le/la participant/e le/la plus jeune tire la première carte de situation au-dessus du tas en la montrant et en la lisant à voix haute à tout le groupe (toute la classe). L'équipe tire ensuite une carte d'action. Toutes les équipes discutent ensuite de la situation et préparent la présentation de leur solution (ou de la meilleure manière de donner suite) à la situation indiquée sur la carte d'action. Cela signifie que toutes les équipes discutent de la même situation et proposent leur solution selon la forme indiquée sur la carte d'action. Elles ont cinq minutes pour se préparer. L'enseignant/e crie **ZACK!** au début et à la fin de la partie. Chaque équipe présente ensuite sa solution. A la fin, on se met d'accord pour définir quelle est la meilleure solution ou la meilleure manière de donner suite à la situation. Chaque équipe a une voix et ne peut en aucun cas voter pour sa propre équipe.

Elle se retire rapidement pour décider pour qui elle votera. L'équipe gagnante reçoit un point. Si deux équipes reçoivent le même nombre de voix, chaque équipe reçoit un point.

D'autres parties de jeu sont ensuite jouées. Les fonctions sont changées dans chaque groupe dans le sens des aiguilles d'une montre et la deuxième équipe tire à son tour la prochaine carte de situation et la carte d'action. Le jeu est terminé quand chaque équipe a tiré une carte de situation ou à n'importe quel moment, à la fin d'une partie de jeu. L'équipe gagnante sera celle qui totalisera le plus grand nombre de points.

### Variante

Il est également possible d'aborder une situation réelle vécue par un/une ou plusieurs élèves en n'utilisant alors que les cartes d'action et de fonction. Les enfants dessineront alors leur propre situation.

### Editeur

Association Village de la Paix/Friedensdorf, Chemin de Bouleyres 3, case postale 17, CH-1636 Broc FR, tél. 026 921 96 42, fax 026 921 96 43, e-mail: info@villagedelapaix.ch, CCP: 60-28387-2

Tirage: 1500 exemplaires, décembre 2012

Rédaction: Lucienne Devaud, Marianne Padeste, Chantal Plüss,

Josef Wirth

Illustration: Diane Chappalley

Conception visuelle: Marianne Padeste, Baden

Impression: Imprimerie coopérative CRIC print, Fribourg

### Avec le généreux soutien de:

Association populaire catholique suisse – Pour-cent culturel Migros – Fondation Henri Moser – Stop Violence en Gruyère – Evêché de Bâle