

# ANIMATIONS « VIVRE-ENSEMBLE »

## PRIMAIRE (7-11 ANS)

**Remarque :** la plupart des jeux brise-glace et de nombreux jeux classés dans la partie « secondaire » peuvent être exploités à partir de la 4<sup>ème</sup> primaire. Les jeux suivants sont toutefois spécifiques aux primaires (la majeure partie provient des Graines de médiateurs).

### 1. Jeu te connais mieux (20')

**Matériel :** 2 dés et les 2 plateaux de jeu « jeu sans bleu »

**Déroulement :** 2 équipes aléatoires sont formées. Chaque joueur choisi un pion qui le représente. Chacun à son tour lance le dé, tombe sur une case et répond à la question qui lui ait posée. Le but est de pouvoir connaitre davantage les autres personnes de sa classe.

### 2. Conte « prends ça sur ta gueule » (15')

**Matériel :** page 14 du livre graine de médiateur

**Déroulement :** De quoi parle ce conte ? A quoi cela leur fait penser ? Que pensent-ils de ce conte ?

### 3. Conte « l'homme qu'on appelait La Poutre » (15')

**Matériel :** Livre graine des médiateurs, page 63

**Déroulement :** Chacun peut exprimer ce qu'il a compris du conte

### 4. Mots doux (15')

**Matériel :** craies

**Déroulement :** Les enfants donnent des exemples d'insultes que l'on note au tableau. Par la suite, chaque enfant reçoit un document qu'ils doivent remplir

Donner l'exemple : quand on me traite de mongol, je peux avoir plusieurs réactions :

- Ça me fait rire, je trouve que cela n'est pas méchant
- Ça m'est indifférent parce que ça ne veut rien dire pour moi
- Ça me met en colère parce que mon frère est trisomique, parce que je ne supporte pas les handicapés.

### 5. Animaux de la CNV / mes sentiments et réactions (15')

**Matériel :** feuilles CNV

**Déroulement**

Chaque animal représente une stratégie en cas de conflit. En fonction des animaux que chaque élève représente, les élèves peuvent trouver un exemple de conflit.

Y a-t-il de bonnes et de mauvaises manières de réagir ? Avez-vous toujours la même manière de réagir ? Si non, de quoi cela dépend-il ? Des personnes, des lieux, des situations ? Y a-t-il des stratégies qui fonctionnent mieux que d'autres ?

Proposer aux élèves d'imaginer des alternatives plus positives, des stratégies payantes qui ne portent pas à conséquence.

## **6. Casserole à pression (10')**

**Matériel** : Feuilles

**Déroulement** : Chaque élève est invité à écrire les éléments ou l'élément principal qui le met le plus en colère. Ensuite dans la bulle qui sort de la soupape, il inscrit ce qui lui permet habituellement de se calmer. Les réponses sont commentées en groupe et permettent à chacun de découvrir d'autres moyens de gérer sa colère

## **7. Mime des émotions**

**Matériel** : cartes représentant les émotions

**Déroulement** : Plusieurs images d'émotions sont retournées face cachée. Par 2, un élève tire une carte et doit mimer l'émotion. L'autre doit deviner l'émotion mimée. Ou a faire en groupe.

## **8. Situation où les émotions sont présentes**

**Matériel** : grandes feuilles ou tableau,

**Déroulement** : Quatre colonnes sont tracées (soit sur le tableau, soit sur une grande feuille). Chaque colonne représente une émotion (colère, tristesse, peur, joie). Les élèves doivent trouver des situations où ces émotions sont présentes.

Ex : on m'insulte, je suis en colère ou alors je suis triste parce qu'on m'a blessé etc.

## **9. Mise en situation**

**Matériel** : cartes situations émotions

**Déroulement** : Plusieurs mises en situation sont prévues. Par 2, les élèves doivent alors mimer la situation et exprimer l'émotion qu'il convient. Les autres doivent reconnaître cette émotion.

## **10. Communication non-violente (10-15')**

**Objectifs** : Prendre conscience du poids de la communication et initier à la méthode SIREP

**Matériel** : affiche attitude en conflits GDM p152., affiche étapes de la négociation, liste des besoins

**Un peu de théorie** :

Dans la communication, on a qlq vilaines habitudes :

- Critiquer l'autre
- Accuser (parler en tu)
- Interpréter les zones d'ombres ou la situation

- Ne pas exprimer ses besoins
- Perdre plus de temps à chercher le fautif qu'à chercher une solution
- Parfois on s'impose, parfois on s'écrase
- Ne pas suffisamment explorer les solutions possibles
- ...

On vous propose d'apprendre la négociation.

Stop	Gérer ses émotions corporellement.
Identifier le problème	Exprimer/écouter les faits et les émotions, reformuler les jugements en termes de faits et d'émotions.
Rechercher des solutions	Exercer sa créativité pour proposer un maximum de solutions.
Evaluer l'action	Choisir une (des) solution(s) gagnant/gagnant en évaluant leurs conséquences.
Planifier l'action	Déterminer les modalités d'application de la (les) solution(s).

### 11. Mises en situation (10')

**Matériel** : jeu de cartes SIREP

Quelques exemples GDM p182-3

**Déroulement** : fiche jeu de rôle

## SECONDAIRE (11-16 ANS)

### ÉCOUTE/EXPRESSION

#### 1. J'écoute (10')

**Matériel** : Aucun

**Déroulement** : Par deux

Les élèves sont désignés par un numéro : 1 et 2. Le groupe des 1 reste en classe. Le groupe des 2 sort. Nous donnons comme consigne au groupe 1 de raconter la soirée de la veille. Nous donnons comme consigne au groupe 2 de tout faire pour ne pas écouter, avoir l'air lassé,... L'exercice se réalise par deux, assis en cercle dans la classe, pendant 2 ou 3 minutes. Nous demandons par la suite aux élèves n°1 comment ils se sont sentis et comment ils ont vécu l'exercice. Nous recommençons un autre exercice avec le même principe mis à part que le groupe n°2 a eu comme consigne de tout faire pour bien écouter et s'intéresser à ce que l'autre raconte. Après 2 ou 3 minutes d'exercice, nous arrêtons et nous demandons au groupe n° 1 comment ils se sont sentis et ce qu'il s'est passé par rapport au premier exercice.

→ Débriefing sur le jeu.

#### 2. Chuuuut, j'écoute...( 5')

**Matériel** : Aucun

**Déroulement** : En grand groupe, assis en cercle

Les élèves, assis en cercle, doivent garder le silence en fermant les yeux. Dès qu'il y a réellement du silence, les animateurs demandent de repérer 5 bruits différents (et les garder en tête). D'abord, des bruits entendus dans la pièce, puis des bruits extérieurs. Par la suite, après une minute, l'animateur demande ce que les élèves ont perçu, puis ce qu'ils ont entendus.

#### 3. Chaîne de mots-associations d'idées (5')

**Objectifs** : s'exprimer devant le groupe, imagination

**Matériel** : aucun

**Déroulement** : Le groupe se dispose en cercle. Le premier annonce un mot, n'importe lequel de son choix (possible de lancer un thème). Le suivant doit dire au plus vite un mot lié au premier.

Exemple : 1er : Mer, 2ème : Vague, 3ème : Bateau, 4ème : Titanic, 5ème : Echouer,...

#### 4. La phrase (5')

**Objectifs** : S'exprimer en groupe, Imagination

**Matériel** : aucun

**Déroulement** : L'animateur explique le sens de l'exercice avant de commencer l'exercice. Même principe que le jeu précédent mais cette fois les participants vont former une phrase.

Exemple : 1er : Aujourd'hui, 2ème : un, 3ème : éléphant, 4ème : est,....

**Variante** : On peut également le faire en permettant aux participants d'ajouter plusieurs mots à la phrase et donc de commencer à former une petite histoire.

## 5. Sur scène (10'-15')

**Objectifs** : S'exprimer devant le groupe, Etre à l'écoute, Imagination

**Matériel** : aucun

**Déroulement** : L'animateur explique le sens de l'exercice avant de commencer l'exercice Les joueurs forment une grande ligne et imaginent que devant eux se trouve une grande scène. Chacun leur tour, ils vont devoir s'avancer en associant une phrase, un son,...a un geste qui sera cohérent avec ce que le joueur précédent a fait. Le but est de former une histoire, une scène. Il faut savoir écouter les autres pour pouvoir soit s'associer à leur idée soit au moins garder la thématique lancée commune. Il est possible de donner à l'avance une thématique au groupe pour le décoincer.

Exemple : 1er s'avance et dit : « Oh, regarde! ». Il recule à sa place. Il s'avance à nouveau avec le 2ème joueur qui le suit en décalage. Le 1er dit encore sa phrase et son geste, reste figé et le deuxième dit « Je ne vois rien »... et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés.

## 6. Téléphone sans fil

**Matériel** : /

**Déroulement** : Assis en cercle, l'animatrice dit une phrase dans l'oreille de l'élève à côté d'elle. Celui-ci doit ensuite faire passer le message dans l'oreille de l'autre personne à côté de lui et ainsi de suite. Le but est que la dernière personne recevant le message répète tout haut ce qu'on lui a dit et que ce message soit le même que celui énoncé par l'animatrice.

# VIE DE GROUPE

## 1. Prénom théâtral

**Matériel** : aucun

**Déroulement** : Les enfants sont debout, en cercle. Un premier fait un mouvement en disant son prénom. Une fois qu'il a fini son mouvement, les autres enfants l'imitent. Le voisin de droite du premier fait à son tour le mouvement de son choix en disant « bonjour », les autres l'imitent et ainsi de suite.

## 2. Brin de Jasette (15-20')

**Matériel** : jeu « Brin de jasette »

**Déroulement** :

Partie simplifiée : chacun à son tour lance le dé, tombe sur une couleur et choisit une carte présentant cette même couleur (sans la retourner). Il choisit le numéro 1, 2 ou 3. Son voisin de droite prend la carte et lui lit la question correspondant à ce numéro.

### 3. « Les tribus » (15'-20')

**Matériel :** Aucun

**Déroulement :** En deux sous-groupes

Deux tribus, une jaune et une verte, cohabitent dans un pays. Il y a un cours d'eau qui traverse le pays. La tribu des verts a construit un barrage afin de bénéficier seule de la rivière. La tribu jaune doit donc apprendre à vivre sans eau. La méfiance s'est donc installée entre les deux tribus. Peu après la construction du barrage, un avion comprenant une délégation de la tribu verte s'écrase sur le territoire jaune.

Comment vont-ils gérer cette rencontre ? Quelles sont les ressentis de chacun ? Quelle attitude chacun va adopter ?

- Analyse du fonctionnement du groupe
- En grand groupe, retour sur la solution constructive

### 4. Le monstre (10')

**Matériel :** Aucun

**Déroulement :** Toutes des chaises sont éparpillées dans la classe. Tous les élèves sont assis sur une chaise sauf un, qui est à l'opposé de sa chaise qui est libre. Ce joueur est le monstre, c'est-à-dire qui veut à tout prix s'asseoir sur la chaise libre. Mais les autres élèves assis ne veulent pas de lui car il fait peur, ils vont donc devoir tout faire pour éviter que le monstre s'assoie sur la chaise libre. Attention, seul un élève à la fois peut se déplacer pour aller sur la chaise libre et ainsi empêcher le monstre de s'y installer.

### 5. Debout

**Matériel :** Des chaises, une par personne

**Déroulement :**

1. Demandez aux participants de s'asseoir en cercle.
2. Expliquez la règle du jeu : il doit toujours y avoir 4 joueurs debout en même temps, mais un joueur ne doit pas rester debout plus de 10 secondes ; il peut néanmoins décider de rester debout moins longtemps.
3. Il ne doit y avoir aucune tentative de communication entre les joueurs, mais chacun doit observer ce que se passe et assumer la responsabilité pour faire en sorte qu'il y ait toujours 4 personnes debout, ni plus ni moins.

**Conseils pour l'animateur**

Les participants auront besoin de quelques minutes pour attraper le coup de main, mais, ensuite, ils trouveront le rythme, s'assoieront, se lèveront, etc. C'est un jeu très excitant qui développe un fort sentiment de groupe.

Vous aurez peut-être envie de demander aux participants comment ils savaient lorsqu'ils devaient se lever ?

### 6. Le jeu des chaises (10')

**Matériel :** chaises

**Déroulement** : L'animateur demande aux participants de prendre une chaise et de bien se répartir dans la pièce de manière à ce que l'espace entre eux soit proportionné, bien équilibré (les participants se positionnent de manière à ce qu'il n'y ait pas de « trou » dans l'espace). Les participants s'approprient l'espace avec leur chaise, ils s'asseyent.

Une chaise reste vide. L'animateur explique le contexte : les participants forment un groupe uni contre le méchant maître, qui est l'animateur. Celui-ci veut les rejoindre en s'asseyant sur la chaise vide. Le but du jeu est de l'empêcher de s'asseoir. Quand il commencera à essayer de prendre place. Cependant celui-ci fixe certaines règles non négociables, qui sont les consignes du jeu.

On ne peut toucher le Maître.

Le Maître est cool (il ne court pas).

Les chaises sont fixées au sol et équilibrées dans l'espace, impossible de les déplacer, seuls les joueurs peuvent bouger de chaise en chaise.

Une fois qu'un joueur s'est levé, a amorcé un mouvement, il doit bouger vers une autre chaise, il ne peut reprendre place où il était.

Le Maître donne le signal et commence à marcher tranquillement en se dirigeant vers la chaise vide. Les joueurs bougent chacun tour à tour pour occuper la chaise vide et empêcher le maître de s'asseoir.

Une fois assis, le maître a gagné. L'animateur donne quelques minutes aux participants pour s'organiser autrement, pour qu'ils trouvent comment éviter que le maître s'asseye. Puis il donne à nouveau le signal et recommence. Le jeu peut être refait quelques fois avant le débriefing, avec la possibilité pour les participants de s'organiser entre les parties pendant un court laps de temps.

Débriefing → questions :

- Comment avez-vous vécu le jeu ?
- Que s'est-il passé ?
- Comment pensez-vous avoir géré la coordination entre joueurs ?
- Qu'est ce qui a manqué ?
- Comment améliorer ?
- Y a-t-il une bonne technique pour éviter que le maître gagne? → Elle dépend du groupe, de l'espace et des chaises.

## 7. L'histoire du fou

**Matériel** : feuilles avec l'histoire du jeu du fou (voir annexe)

**Déroulement** : selon le nombre d'élèves, réaliser 2 ou 3 sous-groupe. L'animateur lit l'histoire et distribue une feuille reprenant l'histoire à chaque élève. Individuellement, ils classent par ordre croissant le responsable. Ensuite, en groupe (ou sous-groupe), ils doivent se mettre d'accord ensemble sur un classement qui conviendrait à tout le monde.

## 8. Etiquettes

**Matériel** : post-its, bic + feuille d'explication « les étiquettes » (version papier reçue lors de la préparation).

**Déroulement** : en cercle, les élèves sont assis sur des chaises vers l'extérieur et ils reçoivent un post-it qu'ils collent sur leur front. Il faut clarifier : « les étiquettes collées sur votre front sont des injonctions du groupe, c'est-à-dire, que le groupe, d'habitude, fonctionne comme ça avec cette personne. L'idée est de respecter l'injonction collée sur le front de chacun ».

Ensuite, le groupe circule et interagit selon la consigne que chaque joueur a sur le front (et qu'il ne connaît pas). En observant les réactions des autres joueurs, les participants doivent tenter de déduire ce qui est noté sur leur front ? Au bout de 5 minutes, l'activité s'arrête. Chaque participant propose une formulation de ce qu'il pense être noté sur son front. Le débat peut alors avoir lieu autour des réactions et des ressentis de chacun.

## 9. La cafétéria

**Matériel** : étiquettes + feuille d'explication « la cafétéria » (version papier reçue lors de la préparation).

**Déroulement** : l'animateur énonce « imaginez-vous à la cafétéria. Vous allez devoir vous promener et choisir 3 élèves avec qui vous partagez une table. Il y a 4 places à chaque table. C'est un choix important, car vous devrez partager cette table avec les 3 autres élèves pour le reste de l'année scolaire. Vous ne devez pas choisir vos amis. Votre décision doit se faire en fonction des étiquettes que les autres ont dans le dos et interagir avec eux en fonction de cette dernière. Vous ne devez pas dire aux autres ce qu'ils ont comme étiquette. Au signal ; voyagez dans l'espace et regardez ce que les autres ont dans leur dos, puis décidez si vous voulez partager votre table avec eux ou non. Une fois votre équipe de 4 personnes formée, asseyez-vous autour d'une table.

## 10. Abri anti-atomique

**Matériel** : gommettes de couleur

**Déroulement** : Tous assis en cercle, les yeux fermés. L'animateur colle sur le front de chaque participant une gommette d'une couleur déterminée (choix entre 4 couleurs). Aux 4 coins de la pièce, l'animateur colle une gommette d'une couleur. Ensuite, il prévient les participants qui ont ouvert les yeux qu'une bombe va exploser dans 30 secondes. Ils doivent gagner, sans parler ni écrire, leur abri anti-atomique (correspondant à la couleur qu'ils ont sur le front).

## 11. X pieds - x mains

**Matériel** :

**Déroulement** : Le groupe doit réaliser le plus rapidement possible la consigne donnée par l'animateur. Celui-ci indique le nombre de pieds et de mains qui doivent être au sol. A chaque tentative, l'animateur réduit le nombre de pieds et de mains, obligeant les participants à trouver des solutions diverses pour y arriver.

# DYNAMIQUE DE GROUPE/COHÉSION DE GROUPE

## 1. Les trois chaînes (5')

**Matériel** : Aucun



**Déroulement** : En grand groupe, debout, en cercle

Une animatrice (Sophie) lance une première chaîne « Anne-Sophie » et va vers Anne-Sophie en la regardant afin de prendre sa place. Pendant ce temps, Anne-Sophie appelle « Grégoire » et se déplace vers cette personne afin de prendre sa place et ainsi de suite.

### **Débriefing sur le jeu**

Cela permet de prendre conscience que chacun a une place, un rôle à jouer dans un groupe mais les autres ont également leur place.

## **2. Faire des compliments (10')**

**Matériel** : /

**Déroulement** : Les élèves se mettent par deux. Pendant 45 secondes, A complimente B sur des choses vraies. B ne peut rien dire. Ensuite on échange les rôles.

A la fin de l'exercice, prendre un temps pour échanger à deux, puis en grand groupe :

- Qu'est-ce que je ressens lorsque j'entends des compliments ?
- Est-ce que je les accepte facilement ?
- Est-ce plus facile pour moi de donner ou de recevoir des compliments ?

## **3. « C'est quoi ton horizon ? » (10')**

**Matériel** : Aucun

**Déroulement** : L'animateur propose le début d'une histoire :

« Un enfant est malmené dans le bus, il a l'air timide, isolé, ses vêtements sont démodés, il ne parle pas bien le français. Il prend chaque jour le bus et subit les rires, moqueries et remarques des autres jeunes ». En grand groupe, nous demandons aux élèves d'imaginer la suite de l'histoire. Par la suite, nous essayons de dégager des pistes d'histoires qui favorisent l'intégration et le respect de tous.

## **4. Les bulles/les baguettes**

**Matériel** : pot de marqueurs pr faire office de baguettes

**Déroulement** : Dans un premier temps, les élèves se mettent par deux, en se regardant, face à face. Ils sont reliés par deux baguettes, placées entre leurs index (une première baguette entre l'index droit de l'un et l'index gauche de l'autre et inversement pour la seconde baguette). Ils doivent se déplacer dans la pièce sans faire tomber les baguettes.

Dans un second temps, les élèves se placent en cercle. Ils sont reliés par leurs voisins de gauche et de droite par des baguettes placées entre leurs index. Le groupe doit ensuite bouger, sur base des indications données par les animatrices, sans faire tomber les baguettes.

On demande ensuite aux élèves :

- Etait-ce difficile ? Si oui, pourquoi ?
- Quelque chose vous a-t-il mis mal à l'aise ? Comment avez-vous ressenti le fait d'être si proche de l'autre ?

Conclusion : dans mon rapport à l'autre, il y a « moi » et il y a « l'autre », les deux sont indispensables pour que la relation fonctionne. Par ailleurs, il est indispensable de s'adapter à l'autre, de respecter sa bulle ainsi que de faire comprendre à l'autre, de manière respectueuse, quelles sont nos propres limites et ce qui nous met mal à l'aise.

## 5. Blobs (10'-15')

**Matériel :** Emotion blobs cards

**Déroulement :** En cercle. L'animateur distribue 3 cartes à chacun.

On demande aux jeunes d'expliquer la scène et d'inventer une histoire autour des personnages.

**Variante :** chacun pioche une carte qui représente comment il se sent dans la classe.

## 6. Brin de jasette (10'-15')

**Matériel :** jeu « Brin de jasette »

**Déroulement :**

Partie simplifiée : chacun à son tour lance le dé, tombe sur une couleur et choisit une carte présentant cette même couleur (sans la retourner). Il choisit le numéro 1, 2 ou 3. Son voisin de droite prend la carte et lui lit la question correspondant à ce numéro.

## 7. En voiture ! (10'-15')

**Objectifs :** Collaboration, résolution de problème, susciter la communication, la coopération, la patience.

**Matériel :** couverture ou bâche

**Déroulement :** On demande aux jeunes de se placer tous debout sur la couverture. Ensuite, on leur donne le défi de retourner la bâche de l'autre côté sans que personne ne touche le sol.

## 8. La bouteille ivre

**Matériel :** /

**Déroulement :** 8 personnes forment un cercle très serré. Une personne au centre doit se laisser aller en avant et en arrière sans que ses pieds ne bougent. Les autres doivent retenir la personne et la pousser légèrement.

## 9. Le cercle des numéros (10')

**Matériel :** /

**Déroulement :** Les participants se tiennent par les coudes en un cercle très serré, bras dessus bras dessous. L'animateur donne un numéro à chaque personne. Lorsqu'elle dit ce numéro, la personne tombe et les autres doivent la retenir. Au premier tour, elle donne des numéros différents. Au deuxième tour, tout le monde a le même numéro. Quand l'animateur dit ce numéro, tout le monde tombe ensemble. On peut directement passer à la deuxième étape.

## 10. Les étiquettes / préjugés

**Matériel :** papier collant, marqueur, autant de feuilles que de joueurs.

**Déroulement :**

L'animateur note au préalable des qualités et des défauts sur des demi-feuilles séparées. L'animateur colle ensuite 1 papier dans le dos de chaque joueur. 3 cercles de chaises sont installés dans la pièce (en tout, le nombre de chaises correspond au nombre de joueurs). Le but pour chaque joueur est d'être assis à côté de quelqu'un auprès duquel il veut être assis selon la caractéristique qui lui convient. (Ex : je ne veux pas être assis à côté du « puant » mais plutôt à côté du « gentil »).

→ Débriefing du jeu sur les préjugés etc.

## 11. Jeu des dames

**Matériel :** des craies

**Déroulement :** Créer un plateau de jeu de dames géant. Il y a deux équipes et chaque joueur représente 1 pion. Chaque équipe, à son tour, doit décider d'un pion qui avancera vers l'équipe adverse. Le but est que les pions de l'équipe adverse soit éliminés mais également que l'équipe puisse décider ensemble de la stratégie à adopter.

## 12. Citron citron

**Matériel :** autant de chaises que de participants

**Déroulement :** l'animateur et les participants sont assis en cercle sur des chaises. Un participant se trouve au centre. Le participant qui est à la gauche de la chaise vide tape de la main sur celle-ci et appelle quelqu'un par son prénom. Celui dont le prénom est cité vient s'asseoir à l'endroit vide. Le but du jeu est de taper sur la chaise et de citer le prénom avant que la personne au centre ait eu le temps de se rasseoir sur la chaise vacante. Une fois le prénom cité, la personne sans chaise se retrouve au centre.

## 13. Pingouins sur la banquise

**Matériel :** Musique, journaux

**Déroulement :** L'animateur dispose des feuilles de journaux pour former une banquise. Sur un fond de musique, les enfants (pingeons) se promènent dans la salle ; dès que la musique s'arrête, ils doivent se rassembler sur la banquise. A chaque fois que la musique reprend, les enfants se déplacent à nouveau. Pendant ce temps, la banquise fond... L'animateur la réduit au fur et à mesure. Les pingeons devront alors trouver une stratégie pour tenir tous sur la banquise sinon, tout ceux qui ne parviendront pas à y tenir seront éliminés.

## 14. Faire des compliments (10')

**Matériel :** /

**Déroulement :**

Les élèves se mettent par deux. Pendant 45 secondes, A complimente B sur des choses vraies. B ne peut rien dire. Ensuite on échange les rôles.

A la fin de l'exercice, prendre un temps pour échanger à deux, puis en grand groupe :

- Qu'est-ce que je ressens lorsque j'entends des compliments ?
- Est-ce que je les accepte facilement ?
- Est-ce plus facile pour moi de donner ou de recevoir des compliments ?

## 15. Ange gardien (5')

**Matériel** : bocal, bics, papiers

**Déroulement** : L'animateur prépare de petits papiers avec les noms de tous les participants. Chacun tire un petit papier et tient secret le nom tiré. La mission est d'être l'ange de celui-ci dès les jours suivants, en lui faisant des surprises, en étant attentionné. Cela doit rester secret et la personne concernée ne doit pas savoir qui est son ange gardien. Exemples d'actions de l'ange gardien : aider aux corvées, écrire un petit mot doux, etc. (mais attention : ne pas le faire de manière trop évidente).

Au bout de quelques jours ou à la fin de la rencontre (selon la grandeur du groupe et les situations), chacun doit dire qui il soupçonne d'être son ange gardien.

## 16. Lettres positives (15')

**Objectifs** : apprendre à exprimer les qualités de chacun et à recevoir des compliments ; développer la confiance en soi, en l'autre.

**Matériel** : feuilles de papier +bics

**Déroulement** : L'animateur demande à chaque participant d'écrire une lettre à son voisin où il cite 2 ou 3 choses positives à son sujet. La 1<sup>ère</sup> caractéristique peut être physique, la 2<sup>ème</sup> mentale et la 3<sup>ème</sup> émotive. Ils peuvent aussi choisir préalablement ce qu'ils vont exprimer.

## 17. A vendre

**Matériel** : affiche « à vendre » (à créer simplement sur du papier blanc, ou photocopie d'image)

**Déroulement** : chaque participant reçoit une affiche « A vendre » sur laquelle il argumente la mise en vente de son voisin de droite (à la manière d'une agence immobilière, matrimoniale, intérimaire,...). Il faut préciser que rien de blessant ne doit être noté sur les fiches. Ensuite, les affiches sont lues à voix haute et des commentaires bienveillants peuvent être émis. Est-il facile d'accueillir le regard que mon voisin porte sur moi pendant sa création ? Et celui du groupe pendant la lecture ? tour de table.

# AFFIRMATION DE SOI

## 1. J'affirme mon opinion (10')

**Matériel** : panneaux « oui, je suis d'accord », « non, je ne suis pas d'accord » et « je ne sais pas », liste des affirmations

**Déroulement** :

Les élèves sont debout au centre la pièce. Les trois panneaux sont placés de manière visible dans des coins bien distincts de la pièce. Les animateurs lisent à haute voix la première affirmation. Chaque élève va alors se placer près du panneau qui correspond à son opinion concernant cette affirmation. Les élèves qui se retrouvent autour d'un même panneau prennent une minute pour échanger leur point de vue. Les animateurs poursuivent en lisant la deuxième affirmation et ainsi de suite. A la fin de l'exercice, les élèves se replacent en grand groupe et disent ce qu'ils en ont pensé (est-ce facile d'affirmer sa propre opinion sans tenir compte des autres ?). Certains ont –ils changé d'avis. Argumenter son opinion est-il facile ?

**Alternative** : Les jeunes sont alignés d'un côté de la pièce (les yeux bandés éventuellement). Lorsqu'ils sont d'accord avec l'affirmation, ils traversent la pièce, se retournent et font face aux autres. Ils reprennent ensuite leur place de départ pour la prochaine affirmation.

→ Débriefing : Est-ce facile/difficile d'affirmer son opinion, de faire face au regard de l'autre, quels sont les ressentis de chacun ?

## 2. La 8ème dimension (15')

**Objectifs** : favoriser l'expression, la communication, la réflexion, les représentations des ados

**Matériel** : extension du jeu « 8ème dimension », dé de couleurs

**Déroulement** : En grand groupe. Tour à tour, les élèves lancent le dé et piochent une carte correspondant à la couleur indiquée sur le dé, la lisent à voix haute et expriment leur opinion. Si un élève n'a pas d'avis, les autres peuvent argumenter dans un sens ou un autre pour l'aider à se positionner

## 3. Jeu de la cacahuète (15'-20')

**Objectifs** : faire prendre conscience qu'on n'accepte pas les différences ; accepter l'autre dans son individualité, apprendre à respecter l'autre, apprendre à assumer ses choix, ses décisions

**Matériel** : m&ms + autant de cartes que de jeunes, à raison de  $\pm$  4 cartes « consommateur » pour 1 carte « abstinent ».

**Déroulement** :

- 1) Disposition au départ, assis en cercle. L'animateur donne pour première consigne qu'il va distribuer des cartes à chacun qu'ils ne peuvent pas monter aux autres. Il s'agit d'un rôle qu'ils vont devoir prendre vis-à-vis des autres. Personne en doit avoir connaissance du rôle de l'autre. On précise qu'un animateur se tiendra à leur disposition pour répondre à d'éventuelles questions en dehors du local.
- 2) Les élèves prennent connaissance de leur carte.
- 3) L'animateur dispose des plats de cacahuètes dans le local. Au top de l'animateur, les élèves doivent respecter le rôle qui leur est donné. Ils peuvent circuler dans le local. L'animateur peut désigner un élève observateur.
- 4) Discussion : aborder le ressenti de chacun (des 2 rôles) face à la pression de l'autre, la qualité des propos.

Réfléchir sur le fait que chacun a le droit d'exprimer ce qu'il ressent et d'avoir des réactions qui sont différentes des autres et que cette attitude aide les autres à mieux nous connaître et donc facilite la communication.

Réfléchir sur le fait qu'il n'est pas toujours facile d'exprimer une opinion différente de celle des autres et de manifester un refus sans se sentir tiraillé entre l'envie de se respecter soi-même et la peur d'être rejeté du groupe.

## 4. Mises en situation- jeux de rôles (5'-10')

**Objectifs** : aborder les techniques pour savoir dire non

**Matériel** : cartes « situations-type », fiches « techniques » dont un exemplaire plastifié

Les techniques :

- le disque rayé
- l'humour
- l'inversion des rôles
- le compromis
- les alliés
- l'excuse
- le changement de groupe
- ...

**Déroulement** : En grand groupe, un animateur présente quelques techniques pour apprendre à dire non ou à s'affirmer. Il énonce une situation. On décide d'un duo où un animateur joue un rôle et un élève l'autre rôle. Celui qui joue le rôle de l'abstinent peut s'aider de la fiche « technique ».

## 5. Zen ou pas zen /parle-moi de toi (15')

**Matériel** : cartes Zen ou pas Zen

**Déroulement** : tour à tour les élèves piochent une carte et y répondent.

## 6. Perlipapotte (10')

**Matériel** : cartes perlipapotte

**Déroulement** : tour à tour, les élèves piochent une carte et y répondent.

# GESTION DE CONFLIT/COMMUNICATION NON-VIOLENTE

## 1. Qu'est-ce qu'un conflit ? (10')

**Matériel** : 3 sortes de couleur de post-it différents

**Déroulement** : chaque élève reçoit 3 post-it de couleur différente. Sur chaque couleur (leur spécifier), il faudra écrire les réponses aux 3 questions posées :

- Qu'est-ce qu'un conflit ?
- Que représente-t-il à tes yeux ? (image, émotion,...)
- Quels sont les différents lieux et différentes situations où un conflit peut naître ?

En grand groupe, chacun présente ses réponses et nous les rassemblons par type de réponse. Chacun peut argumenter son propos,...

Nous donnons la définition du conflit : a) Lutte, combat - b) Rencontre d'éléments, de sentiments contraires, qui s'opposent. Le dictionnaire renvoie alors à d'autres termes : antagonisme, conflagration, discorde, lutte, opposition, tiraillement. - c) Contradiction entre deux puissances qui se disputent un droit : conflits inter-étatiques, arbitrage d'un conflit, conflit armé - d) Contestation de compétence entre juridictions, conflit d'attribution.

## 2. Mon animal (p.89) (10')

**Matériel :** différents dessins ou images d'animaux (baleine, dauphin, serpent, aigle, corneille, perdrix, dindon, hibou, cygne, grenouille, lézard, tortue, écureuil, castor, porc-épic, lapin, belette, blaireau, souris, chauve-souris, libellule, papillon, araignée, fourmi, loup coyote, chien, lynx, renard, antilope, chevreuil, cheval, ours, bison,... Carte vierge pour permettre de dessiner son animal

**Déroulement :**

- Les jeunes sont en cercle
- Les images sont déposées au milieu du cercle
- Chaque jeune choisit une carte représentant son attitude en cas de conflit
- Quand tous les jeunes ont choisi un animal, l'animateur propose à ceux qui le souhaitent de présenter au groupe

**Prolongement :**

- Réagissons-nous de la même façon face au conflit ?
- Pourquoi réagissons-nous de manières différentes ?
- Quels sentiments éprouvons-nous en cas de conflit ?
- L'attitude choisie a-t-elle résolu le conflit ?

Ci-dessous, il y a 5 réactions que nous les énonçons une à une en leur demandant d'expliquer ce que chaque terme signifie. Nous leur expliquons ensuite la signification de chaque comportement.

Face à un comportement violent, agressif, non-constructif, les réactions peuvent être diverses :

- *Etre compétitif*

L'une des deux parties du conflit met tout en œuvre pour défendre son point de vue et atteindre son objectif. Elle ne se soucie pas ou peu des préoccupations des autres parties.

Ce comportement apporte de la satisfaction au « gagnant ». Par contre, il y a un risque de provoquer des blessures physique ou morales chez le « perdant », engendrant anxiété, humiliation, perte de confiance en soi, hostilité voir désir de vengeance.

- *S'accommoder*

Une des parties fait abstraction de ses intérêts afin de satisfaire ceux de l'autre partie. Elle s'affirme très peu par crainte de perdre la relation. A la longue, un tel comportement risque d'entraîner insatisfaction et frustration chez l'un comme chez l'autre.

- *Eviter*

Une des parties ignore le conflit ou essaye de l'ignorer soit parce qu'elle ne voit pas l'intérêt à se laisser entraîner dans une situation créée par une autre personne, soit parce qu'elle redoute la confrontation, ne sachant comment défendre son intérêt. Répété, ce comportement risque également d'entraîner, chez l'un comme chez l'autre, insatisfaction et frustration.

- *Recherche un compromis*

Les deux parties en conflit « coupent la poire en deux », chacune cédant sur l'un ou l'autre point, de façon à ce qu'une solution soit rapidement trouvée. Si ce genre d'accord présente l'avantage de débloquer une situation conflictuelle, il reste cependant un risque que le conflit se manifeste à nouveau si les besoins des parties ne sont pas réellement satisfaits.

- *Collaborer*

Les parties mettent tout en œuvre pour trouver une solution qui rencontre les besoins et les préoccupations de chacune. La collaboration nécessite des capacités d'affirmation de soi tout autant que des capacités d'écoute.

**3. Bis (p. 142) (10' – 15')**

**Matériel :** 3 feuilles pour décrire le conflit )

**Déroulement :**

Les jeunes forment des groupes de 3 personnes

Chaque groupe se met d'accord sur une situation de conflit vécue par l'un des jeunes et qu'il n'a pas réussi à résoudre.

Dans chaque groupe, les enfants analysent la situation en s'aidant des outils découverts :

- Description objective de la situation
- Quels sont les sentiments des différents personnages ?
- Quels sont leurs besoins ?
- Quelles demandes pourraient-ils faire ?

Dans un premier temps, les jeunes jouent la situation telle qu'elle s'est déroulée

Dans un second temps, les jeunes jouent la situation en veillant à ce que les personnages en conflit s'expriment en message « je »

Chaque groupe présente ses deux versions de la situation aux autres élèves qui comparent et commentent.

Prolongement :

A-t-il été facile de s'en tenir à une description objective des faits ?

A-t-il été facile de deviner les sentiments et les besoins des personnages en présence dans le conflit

A-t-il été facile de formuler pour chaque personne une demande concrète, positive et réalisable ?

... P143

#### **4. Communication non violente (5'-10')**

**Matériel :** support visuel CNV

**Déroulement :** explication du principe de la CNV. Voici les bases de communication :

- Quand + description objective des faits
- Je me suis senti + sentiment
- Parce que j'avais besoin + identification du besoin
- Et je te demande si tu es d'accord de + demande

#### **5. Mise en situation, exercice (10')**

**Matériel :** cartes situation

**Déroulement :** L'animateur énonce différentes mises en situation et les élèves peuvent intervenir chacun à leur tour pour expliquer comment ils auraient réagi et ensuite en se servant de la CNV.

- Ton copain te revend un jeu PS4 qui ne fonctionne plus. Il ne veut pas te rendre ton argent.
- Ton prof t'exclut du cours alors que c'est ton voisin qui chahutait.
- Tu racontes à ton ami le dernier épisode de ta série préférée. Il t'interrompt pour parler d'autre chose.
- Tu as un rendez-vous avec ton ami pour aller au cinéma. Il arrive avec un quart d'heure de retard. Le film est déjà commencé.
- Ton professeur te demande de faire des efforts en vente
- Le directeur demande qu'il y ait moins de moqueries en classe



- Tu rentres de l'école et tu trouves tes magazines « x » sur la table du salon.
- Tu marches dans la rue et tu te fais insulter

## 6. Le naufragé

**Matériel :**

**Déroulement :** Former 2 équipes.

Chaque équipe a la possibilité d'amener 5 objets sur une île déserte. Sachant que ces 5 objets servent à toute l'équipe et ne sont pas individuels. Les participants doivent négocier et défendre leur choix afin de choisir ensemble ces 5 objets.

Objectifs : découvrir les valeurs et stratégies de résolution des problèmes tout en favorisant le travail d'équipe. Négocier, prendre sa place dans le groupe. Ecouter l'autre s'exprimer.

## 7. Le jeu des compliments

**Matériel :** post-it ou petites feuilles + papier-collant + bics

**Déroulement :** Après avoir scotché un bout de papier dans le dos de chaque participant, demandez à chacun d'écrire quelque chose de positif sur le dos des autres participants.

# FAMILLE

## 1. Mises en situation dans la peau d'un parent (10'-15')

**Matériel :** cartes situations

### 2 déroulements possibles :

- Les élèves se mettent par 2 ou 3. On distribue une carte situation parents-ado à chaque binôme/trinôme. En sous-groupe, les élèves doivent se mettre dans la peau d'un parent, discuter de la situation et de la réaction qu'ils adopteraient face à la situation. Après 5 minutes de discussion, les élèves se remettent en grand groupe. Un rapporteur de chaque sous-groupe présente à l'ensemble de la classe la situation qu'ils ont eu à traiter et la/les positions que le groupe adopterait dans ce type de situation.
- La classe est divisée en deux groupes. Trois situations sont remises à chaque groupe. Dans chaque sous-groupe, les élèves doivent se mettre dans la peau d'un parent, discuter des situations qui leur ont été remises et de la réaction qu'ils adopteraient face à ces situations. Après 5 minutes de discussion, les élèves se remettent en grand groupe et débriefent.

## 1. Dans 15 ans, je serai...(10')

**Matériel :** aucun

**Déroulement :** L'animateur demande aux élèves : « Dans 15 ans, qui voulez-vous être, comment est votre vie ? ». Si les élèves ne savent pas s'imaginer dans 15 ans, on leur demande comment ils voudraient que leur vie soit.

L'animateur peut approfondir en demandant « comment est ta famille dans 15 ans, de qui est-elle composée ? »

## 2. Emotions Blobs cards (10-15')

**Matériel** : jeu Blob

**Déroulement** : Les cartes sont éparpillées à terre. On laisse quelques minutes aux ados pour qu'ils prennent la(les) carte(s) représentant leur ressenti par rapport à leur famille (Comment je me sens ds ma famille ?). Ensuite, ils se rasseyent et tout à tour, nomment la(les) carte(s) choisie(s), qu'ils peuvent également expliquer s'ils le souhaitent.

**Variantes** : Partant du fait que les blobs représentent les membres d'une famille, on demande aux jeunes ce que l'image leur évoque. Pour aller plus loin, on peut leur demander d'identifier 1 élément positif qu'ils interprètent dans leur carte et/ou un élément négatif.

Choisir 1 carte représentant: la famille idéale

Choisir une carte représentant ma famille

Choisir 1 carte : comment je me sens dans ma famille

## GARÇONS-FILLES

### 2. Garçons-filles (15')

**Objectifs** : favoriser l'expression, la communication, la réflexion, les représentations des ados

**Matériel** : Jeu de cartes Valorémis, Garçons-filles

**Déroulement** : Tour à tour, les élèves piochent une carte et donnent leur opinion. Soit chacun donne son avis sans que les autres puissent intervenir, soit cela peut faire l'objet d'un débat au sein du groupe.

## QUI SUIS-JE ?

### 3. Profil/Journal Facebook (10')

**Matériel** : feuilles « profil Facebook » et « Kesta » à compléter

**Déroulement** : Chacun crée son profil Facebook ou kesta et le présente ensuite aux autres s'il le souhaite

### 4. Profil Kesta (10')

**Matériel** : feuilles « profil Kesta » à compléter

**Déroulement** : Chacun crée son profil kesta et le présente ensuite aux autres s'il le souhaite

### 5. Fiches dans le dos (15'-20')

**Matériel** : feuilles de papiers avec questions (voir annexe), bics, papier collant

**Déroulement** : On prend une feuille de papier par personne que l'on colle sur le dos de la personne, chaque membre du groupe à un marqueur. On pose une question et on demande aux participants de répondre sur le dos d'une autre personne ce qu'ils pensent être sa réponse. A chaque question on

change de partenaire. A la fin de la série de questions, chaque personne détache la feuille qui lui est collée dans le dos, lit ce qu'il est inscrit et donne la vraie réponse.

## 6. Vrai ou faux (10')

**Matériel :** /

**Déroulement :** Chacun dit trois phrases sur lui, deux affirmations correctes et une fausse. Les autres ont cinq minutes pour lui poser des questions. A la fin, ils doivent deviner quelle affirmation est fausse.

Par exemple :

- Je suis un grand fan de football.
- Je joue de la musique folk.
- Je suis professeur d'anglais dans une école secondaire.

## 7. Humeur du jour (10')

**Matériel :** aucun

**Déroulement :** Chaque élève prend quelques secondes pour faire de l'introspection.

- o Comment je me sens physiquement ?
- o Quel est mon état d'esprit ? Mon sentiment, mon émotion dominante ?

Chacun exprime ensuite au groupe la manière dont il se sent. Les animatrices invitent les élèves à tenir compte de l'humeur de chacun et à rechercher des petites stratégies pour gérer/contrôler son propre état d'esprit, le temps de l'animation (ex : si je me sens d'humeur rigolote, je vais essayer de communiquer mon bonne humeur au groupe sans en faire trop ou être dissipé).

## 8. Brin de jasette (10'-15')

**Matériel :** jeu « Brin de jasette »

**Déroulement :**

Partie simplifiée : chacun à son tour lance le dé, tombe sur une couleur et choisit une carte présentant cette même couleur (sans la retourner). Il choisit le numéro 1, 2 ou 3. Son voisin de droite prend la carte et lui lit la question correspondant à ce numéro.

## 9. Photo langage « Dixit » (10-15')

**Matériel :** cartes « Dixit »

**Déroulement :** Les élèves choisissent une image qui leur correspond (qui je suis, comment je me sens dans ma vie, ...) et expliquent pourquoi.

## 10. Parle-moi de toi/zen ou pas zen (15')

**Matériel :** cartes « Parle-moi de toi »

**Déroulement :** Tour à tour, les élèves piochent une carte et y répondent.

## 11. Raconte-nous ce que tu aimes (15')

**Matériel** : un paquet de m&ms

**Déroulement** Les élèves sont assis en cercle. Les animatrices font circuler un paquet de m&ms. Les élèves sont invités à prendre 1, 2, 3 ou 4 m&ms. Ils les gardent en main sans les manger. Une fois qu'ils sont tous servis, un premier élève raconte autant de choses qu'il aime ou apprécie que de m&ms qu'il a pris (ex : 2 m&ms = raconter 2 choses que j'aime). Une fois qu'il a terminé son explication, il peut manger son/ses m&ms et c'est l'élève suivant qui prend la parole.

## 12. Plus tard je serai (5'-10')

**Matériel** : /

**Déroulement** : L'animateur demande aux élèves : « Dans 15 ans, qui voulez-vous être, comment est votre vie ? ». Si les élèves ne savent pas s'imaginer dans 15 ans, on leur demande comment ils voudraient que leur vie soit.

## 13. Mon souhait (15')

**Matériel** : post-it et bics

**Déroulement** : Un post-it est distribué à chaque élève. Ils doivent y inscrire un souhait qu'ils ont pour eux-mêmes et pour toute leur classe. Le souhait doit commencer par « je souhaite à chacun... ».

→ Exemples de souhaits : Je souhaite à chacun...

- D'avoir des amis sur qui compter  
D'être écouté et compris
- De passer une bonne semaine
- De réussir son interro de math
- D'avoir des parents qui s'entendent bien
- De sentir bien dans sa peau
- ...

## 14. Mes atouts (10')

**Objectifs** : se reconnaître et exprimer sur ses qualités physiques, intellectuelles, sociales ; découvrir ses limites et celles des autres ; développer son identité personnelle.

**Matériel** : aucun

**Déroulement** : Les participants se placent 2 par 2, assis face à face. L'un demande à l'autre : « en quoi es-tu fort ? » Quand il a répondu, il le questionne à nouveau : « et encore en quoi ? » et ainsi de suite pendant 2 minutes. Ensuite, les rôles sont inversés.

## 15. Qui suis-je ? (5'-10')

**Matériel** : aucun

**Déroulement** : L'animateur écrit le nom de chaque participant sur une étiquette autocollante et les colle sur le dos de chaque joueur. Ceux-ci doivent retrouver leur nouvelle identité en posant des questions auxquelles il n'est possible de répondre que par « oui » ou « non ». Dès qu'un joueur a découvert sa nouvelle identité, il va s'asseoir à côté de la personne réelle.



### 1. Valorémis – l'école et moi : question d'envie (15')

**Matériel** : jeu de cartes valorémis : l'école et moi

**Déroulement** : Chaque jeune à son tour pioche une question et y répond. Seulement après, si quelqu'un veut intervenir pour donner son avis il le pourra.

### 2. L'école, à quoi ça sert ? (10')

**Matériel** : tableau, marqueurs pour tableau ou craies

**Déroulement** : Les élèves sont assis en cercle, en grand groupe. Sous forme d'un brainstorming, il est demandé aux élèves : « l'école, à quoi ça sert ? Quels sont ses buts et missions ? ». Les animateurs notent toutes les idées au tableau. On entoure ensuite les idées qui semblent les plus plausibles, réalistes (et on écarte les plus « farfelues »). ATTENTION : ne pas effacer les éléments inscrits au tableau, ils serviront pour l'exercice 8.

### 3. Les bonnes raisons d'aller à l'école (10-15')

**Matériel** : post-it (autant que d'élèves) + bics

**Déroulement** : Individuellement, les élèves sont invités à inscrire sur un post-it au moins 3 bonnes raisons de venir à l'école. A tour de rôle, les élèves viennent coller leur post-it au tableau et le groupe prend connaissance collectivement de l'ensemble de ces bonnes raisons. Pour poursuivre le débat, la question suivante est posée aux élèves : « quelles seraient les inconvénients de ne plus aller à l'école ? ». Un animateur note ces inconvénients au tableau, en vis-à-vis avec les bonnes raisons d'aller à l'école. ATTENTION : ne pas effacer les éléments inscrits au tableau, ils serviront pour un exercice suivant

**Objectifs** : prendre conscience des 4 facteurs motivationnels à venir à l'école :

1. besoin de connaissance de soi
2. besoin de confiance en soi
3. besoin d'appartenance
4. besoin de liberté et sentiment de compétence

### 4. Mon école idéale (15')

**Matériel** : les fiches « dessin/croquis », « grille horaire », « règlement », « profil du professeur », des bics.

**Déroulement** : Sur base des éléments inscrits au tableau (« l'école, à quoi ça sert ? » et « les bonnes raisons d'aller à l'école »), les élèves doivent imaginer par deux ou trois leur école idéale (bâtiments, locaux, situation, cours, horaire, temps libre...). Ils choisissent ensuite deux des quatre fiches proposées (cf. matériel) et ils les complètent. Chaque sous-groupe présentera ensuite son école idéale au reste de la classe. A la fin de chaque présentation des sous-groupes, l'ensemble des élèves de la

classe identifient les éléments qui leur semblent réalistes/réalisables et qui pourraient être transposés à leur école.

**Objectifs** : faire prendre conscience aux élèves que certains de leurs souhaits ne sont pas compatibles avec les missions et réalités de l'école mais que d'autres peuvent l'être. Sans trop attendre de l'école (qui ne peut exécuter les souhaits de tous les élèves), des représentants des élèves (délégués ou autres) pourraient relayer certaines demandes auprès du conseil des élèves, par exemple. Si sur 10 demandes, une peut être concrétisée, c'est toujours ça de gagné.

## **5. Mallettes de couleur (15'-20')**

**Matériel** : Cinq illustrations de mallettes (voir pages suivantes), quatre marqueurs et quatre grandes feuilles de papier

**Déroulement** : En sous-groupes et en cercle.

L'animateur rappelle les règles de vivre-ensemble (respect de l'autre, ne pas couper la parole, s'exprimer en « je », etc.).

L'animateur répartit les participants en quatre équipes équitables.

Chaque équipe se verra attribuer une mallette de couleur se rapportant à un point de vue.

Il est possible de désigner un rapporteur au sein de l'équipe. Celui-ci pourra noter les arguments et idées de son équipe sur la feuille.

Les équipes se concertent afin de réfléchir en fonction du point de vue attribué.

L'animateur propose tour à tour, à chaque équipe d'exprimer son point de vue sur l'entrée à l'école secondaire (déterminé par la couleur de sa mallette).

## **6. Mon souhait pour l'an prochain/mon souhait pour ma classe**

**Matériel** : bics et petites feuilles

**Déroulement** : chaque élève note sur un papier son souhait scolaire pour l'an prochain et comment il compte mettre des choses en place pour y parvenir. La parole est donnée aux élèves qui veulent partager leur souhait.

