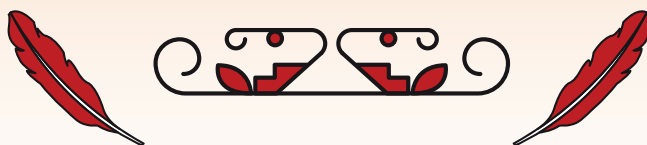


Prévenir les violences interpersonnelles

MicMac : enterre la hache de guerre avec ta tribu



*Guide d'exploitation du jeu coopératif,
pour aller encore plus loin...*



Latitude
JUNIOR

Peut-être ne connaissez-vous pas encore le jeu MicMac?



Transformez votre famille en Tribu MicMac.
Vous avez le temps d'une partie pour rentrer au Tipi et récupérer les 6 symboles de la paix qui vous ont été dérobés! Attention, soyez rapides et vigilants car vos ennemis sont prêts à déterrer leurs 6 haches de guerre.

Type de jeu: jeu de cartes coopératif et de stratégie.

Nombre de joueurs: de 2 à 8

Âge: à partir de 8 ans

Temps de jeu: environ 30 minutes

Prix: 15 € pour les affiliés Mutualité socialiste
20 € pour les non-affiliés Mutualité socialiste
20 € pour les institutions, guide offert

Avant tout jeu familial qui a pour objectif de vous faire passer un bon moment, MicMac est aussi un jeu de prévention des violences qui aborde surtout les relations égalitaires hommes/femmes.

Le présent guide vous propose des informations théoriques et des pistes pour exploiter le jeu.

Commander le jeu:

- via le site www.juniorville.be/micmac > 4 € de frais de port;
- au **02 515 04 02** > 4 € de frais de port;
- dans un bureau fédéral des Mutualités socialistes, proche de chez vous, possédant un stock de jeux > pas de frais de port.
Pour info, appeler le **02 515 04 02**.

Un guide de Latitude Junior

Éditeur responsable

Pierre Baldewyns - Place Saint-Jean 1-2 - 1000 Bruxelles

Recherches

Caroline Huart et Estelle Velghe

Rédaction

Caroline Huart

Graphisme et Mise en pages

Alain Detilleux pour Ré.S.O.-J

Illustrations

Zack

Remerciements particuliers à :

Catherine Spièce (Pipsa), Liliane Leroy (FPS), Frédérique Herbignaux (FAM), Valérie Beukens, Magali Wagner, Yasmine Thai, Pierre Baldewyns, Bernadette Cornet, Nathalie Stas et Karine De Blonde (Latitude Junior), Eddy Jaumart (Latitude Junior Dinant-Philippeville), Gregory Desbuquoit (Latitude Junior Brabant) et David Nardy (Latitude Junior Charleroi).

Infos et commande:

02 515 04 02

ou latitude.junior@mutsoc.be

ou sur www.juniorville.be/micmac

Mars 2008

TABLE DES MATIÈRES

Fiches « résumé » : 7 pages pour aller à l'essentiel... 9

- 1 Quelques définitions 9
- 2 MicMac : un jeu de prévention des violences interpersonnelles 11
- 3 Des pistes pour exploiter le jeu 15
- 3.1 Tableau résumé : les facteurs de prévention et les symboles du jeu 15
- 3.2 Le jeu coopératif 15
- 3.3 La couleur des cartes aventures 15
- 3.4 Des pions qui se retournent 15

Introduction

- 1 Pourquoi le jeu MicMac ? 16
- 2 La construction du jeu 16
- 3 Les objectifs du guide 17

Présentation théorique

- 1 Les objectifs du jeu 19
- 2 Les concepts théoriques exploités dans le jeu 19
- 2.1 La prévention des violences interpersonnelles 20
- 2.2 Les relations égalitaires hommes/femmes 20

La mécanique ludique

- 1 C'est quoi ce jeu ? 25
- 2 Décortiquons le jeu... et comprenons 25
- 2.1 Un jeu coopératif, pourquoi ? 26
- 2.2 Une quête collective 26
- 2.3 Des pions qui se retournent, des rôles à jouer ? 27
- 2.4 Les cartes « dé » : 1 situation, 3 possibilités 28
- 2.5 Des cartes colorées 30



2.6 Perdu ou gagné ?	31
3 Les 6 symboles de la paix	31
3.1 Les herbes sacrées d'Attakpah, la couleur noire	32
3.2 Le bâton de parole, la couleur rouge	32
3.3 Le calumet de la paix, la couleur verte	35
3.4 Les colliers d'Etwæmwa, la couleur bleue	36
3.5 Le loup Konétwatwa, la couleur mauve	37
3.6 Solidamiela, la couleur jaune	40
	42

Conclusion

45

Des outils pour exploiter encore plus...

46

1 Les outils	46
1.1 Égalité garçons/filles, violence dans les relations de couple, stéréotypes de genre	46
1.2 Communiquer – Développer des compétences sociales : des pistes pratiques pour agir	47
1.3 Estime de soi	49
1.4 L'exposition à des modèles de violences	50
1.5 Outils plus généraux	50
2 Des recherches et informations de base	52
3 Des livres pour aller plus loin...	52

Sources

53



Il n'y a pas de bon jeu sans plaisir...

Pascal Deru, Le jeu vous va si bien (Le souffle d'or, 2006)







Fiches « résumé » : 7 pages pour aller à l'essentiel...

MicMac est avant tout un jeu familial.
Vous pouvez simplement y jouer... et vous amuser !

Mais si vous désirez aller plus loin, jetez un œil sur ces pages.

Pour les plus pressés, ces fiches résumé devraient suffire.

Pour ceux qui ont plus de temps, le guide vous permettra d'exploiter le jeu plus en profondeur.

1. Quelques définitions

Voici les concepts théoriques exploités via le jeu.

Les conflits et les violences sont deux choses différentes !

Les violences : les violence sont l'usage délibéré de la force physique ou de la puissance... contre une autre personne... qui entraîne ou risque d'entraîner un traumatisme, un décès, un dommage moral, un mal développement ou une carence.¹ Les violences interpersonnelles ou « relations de domination » sont une stratégie de **prise de pouvoir** en vue d'obtenir un gain matériel ou un gain psychologique. Cette prise de pouvoir se fait **pas à pas**, par une escalade des violences. Dans une relation de violence, une des personnes cherche à soumettre l'autre. Dans les violences, il y a une « prise de contrôle sur l'autre » et non une « perte de contrôle de soi ». Les violences peuvent être **physiques, verbales, psychologiques, économiques** (comme le racket) et **sexuelles** (plus rares chez les enfants, mais que l'on peut associer par exemple aux mini-bizutages, aux jeux du « soulever les jupes » ou « regarder sous la porte des toilettes »).

Le conflit : le conflit est le signe que les parties s'expriment. En soi, il n'est pas un problème et il permet de dénouer des situations tendues. Le conflit est nécessaire dans toute relation saine. Parfois cependant les conflits peuvent dégénérer en prise de pouvoir sur l'autre et conduire à des actes de violence. Ces actes de violence ne doivent pas être permis.



1] « Comportements à risque et santé : agir en milieu scolaire », Référentiels de bonnes pratiques, Réseau francophone international de prévention des traumatismes et de promotion de la sécurité, Inpes (2008)



Le sexe d'un être humain est défini biologiquement. En général, nous sommes soit un homme soit une femme, un garçon ou une fille.

Le genre, c'est l'identité sexuelle dans un certain contexte social. C'est le sexe social, le rôle que l'on reçoit dans la société en fonction de notre sexe. On parle de la condition masculine (masculinité) et féminine². La société impose encore trop souvent des modèles caricaturés de « mecs » et de « gonzesses », d'hommes « forts » et de femmes « fragiles ».

Par exemple, le garçon sera associé à la couleur bleue, au gros camion, il doit être fort... La fille sera associée au rose, à la poupée, elle aura forcément envie d'écouter les autres et de les consoler... Voilà le genre d'idées que la culture de notre société véhicule et qui constitue nos modèles de références. On voit vite que le genre féminin n'est pas très valorisé et que cela joue un rôle très important dans l'établissement de relations inégalitaires.

Le stéréotype : le stéréotype est une idée toute faite, un raccourci de pensée que l'on se fait d'une personne ou d'un groupe de personnes. Pour construire un stéréotype, on **simplifie** et on **exagère**. Le stéréotype est une croyance.³

Par exemple : les belges ne boivent que de la bière, les blondes sont idiotes.

Le stéréotype de genre : c'est se faire une idée toute faite en se basant sur le genre défini de la personne.

Par exemple : les filles sont fragiles, les garçons sont agressifs.



Les MicMacs : Les MicMacs sont les membres d'une Tribu vivant actuellement en Gaspésie (Québec). Mr Roger Pelletier (micmac@globetrotter.net), du Centre d'Interprétation MicMac de Gaspé, nous a fait partager sa passion pour leur extraordinaire culture. Dans la Tribu des MicMacs, une femme peut chasser si elle le choisit. Un homme peut cuisiner s'il le désire. Les femmes comme les hommes, s'ils sont habiles dans leurs tâches, peuvent avoir des responsabilités de chef. Car chez les MicMacs, ce n'est pas le sexe de la personne qui va déterminer la fonction qu'il reçoit dans la Tribu. Notre jeu s'inspire largement des principes égalitaires de leur Tribu. Que les MicMacs en soient ici sincèrement remerciés. Nous avons cependant pris la liberté d'imaginer une légende et des aventures sans rapport direct avec des faits historiques. Que les MicMacs veuillent bien nous en excuser.

xxxxxxxxxxxxxxxx

2] Leroy, L. « La prévention des violences, la nécessaire re-qualification des violences en tant que problème social et culturel », Analyse réalisée pour les FPS (2006), disponible sur le site www.femmesprevoyantes.be

3] « Stéréotypik », outil de réflexion et d'animation sur les stéréotypes pour les enfants de 8 à 12 ans, Le Monde selon les femmes (2005).

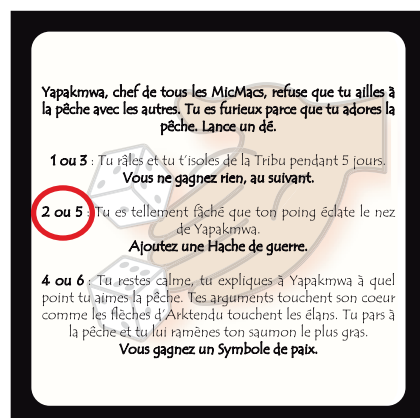
2. MicMac : un jeu de prévention des violences interpersonnelles

Voici un bref résumé des facteurs de prévention des violences interpersonnelles exploités dans le jeu. Pour chaque concept, nous vous proposons un exemple du jeu et des idées de questions à poser pour exploiter l'exemple.

☀ La gestion de l'impulsif et la non-reproduction de modèles de violence

L'apprentissage social des enfants se fait par la **reproduction** et l'**imitation** de leur entourage. Dans un environnement violent, un enfant a plus de risques de reproduire les modèles de violence. De plus, il n'a pas l'opportunité d'apprendre les mécanismes indispensables pour faire face autrement à ces modèles, puisqu'ils ne sont pas pratiqués autour de lui. L'enfant doit apprendre à faire face à la **frustration** qui peut être vécue dans les relations interpersonnelles.

Que peuvent faire les adultes ? Fixer des règles, donner les clés pour prendre du recul par rapport à la situation, proposer des modèles non-violents.



Exemple :

Pourquoi les ennemis ajoutent une hache de guerre ?

Ils ajoutent une hache de guerre car le chef est blessé et en colère, car ce joueur reste quand même privé de pêche, car les autres membres de la Tribu sont mal à l'aise...

Réfléchis à une autre manière d'agir qui aurait pu convenir à ce joueur et au chef Yapakmwa.

Le joueur peut expliquer à son chef qu'il est en colère et ne comprend pas pourquoi il est privé de pêche. Le chef doit lui expliquer pourquoi il a pris cette décision. Ensemble, ils discuteront et prendront une décision.

11

☀ La Communication Non Violente

Nous mettons en place des stratégies pour satisfaire nos besoins. Parfois, ces stratégies ne sont pas adaptées et cela peut mener à des violences. Les enfants n'ont pas toujours appris à identifier leurs propres besoins. La Communication Non Violente nous propose de prendre un moment pour analyser la situation, pour identifier le sentiment provoqué, pour faire le lien avec le besoin correspondant et pour ensuite formuler une demande claire.

Que peuvent faire les adultes ? Guider l'enfant dans l'apprentissage de la Communication Non Violente qui commence par l'expression du sentiment provoqué par toute situation de conflit.

Exemple :



Que va-t-il se passer ?

Les MicMacs vont perdre du temps pour récupérer leurs symboles, le chef risque de se fâcher, une dispute peut exploser...

Que faire ?

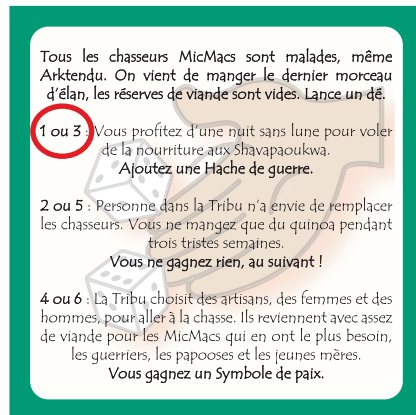
Proposer que chacun prenne un temps de parole, demander que chacun parle à tour de rôle pendant que les autres écoutent...

☀ L'intégration de capacités sociales

Pendant la période de socialisation, les enfants acquièrent des capacités sociales (coopération, négociation, empathie, résolution de conflits...). Ensuite, ils vont apprendre à appliquer ces habiletés dans diverses situations. Les enfants vont prendre conscience petit à petit que les autres existent et qu'il faut négocier aussi avec une autre volonté que la sienne.

Que peuvent faire les adultes ? Expliquer à l'enfant comment fonctionnent les différents groupes/personnes avec lesquels il évolue.

Exemple :



Pourquoi les MicMacs perdent-ils un symbole de paix s'ils volent la nourriture au Shavapaoukwa ?

Ils perdent un symbole de paix car la nourriture ne leur appartient pas, ils n'ont rien fait pour la gagner.

Que faire ?

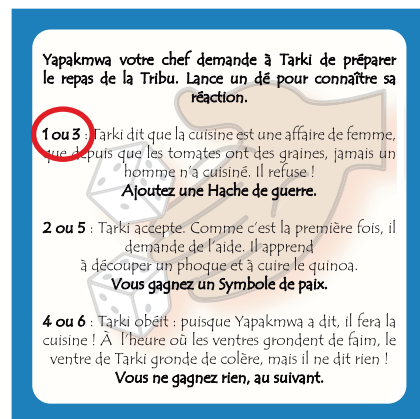
Ils pourraient s'organiser ensemble pour remplacer les chasseurs, leur demander des conseils, aller chercher plus de fruits pendant la maladie des chasseurs...

☀ L'égalité entre les hommes et les femmes

La violence, c'est la mise en place d'une relation inégalitaire. Souvent, la société nous apprend que les filles sont plus faibles (genre féminin) et que les garçons sont plus bagarreurs (genre masculin). Les enfants doivent apprendre à déconstruire ces idées toute faites pour être ouverts aux relations égalitaires.

Que peuvent faire les adultes ? Déconstruire les stéréotypes, permettre aux enfants de vivre la souplesse de genre.

Exemple :



Yapakmwa votre chef demande à Tarki de préparer le repas de la Tribu. Lance un dé pour connaître sa réaction.

1 ou 3 : Tarki dit que la cuisine est une affaire de femme, que depuis que les tomates ont des graines, jamais un homme n'a cuisiné. Il refuse !
Ajoutez une Hache de guerre.

2 ou 5 : Tarki accepte. Comme c'est la première fois, il demande de l'aide. Il apprend à découper un phoque et à cuire le quinoa.
Vous gagnez un Symbole de paix.

4 ou 6 : Tarki obéit : puisque Yapakmwa a dit, il fera la cuisine ! A l'heure où les ventres grondent de faim, le ventre de Tarki gronde de colère, mais il ne dit rien !
Vous ne gagnez rien, au suivant.

Pourquoi les MicMacs perdent-ils un symbole de paix quand Tarki refuse de faire la cuisine ?

Ils perdent un symbole de paix car Tarki a tort en disant que la cuisine est une affaire de femmes. Les hommes aussi peuvent cuisiner. S'ils ne trouvent pas de solution, les MicMacs n'auront pas à manger ce soir.

Que pourrait faire la Tribu ?

Expliquer à Tarki que les hommes aussi peuvent faire la cuisine, lui expliquer que les tâches se font à tour de rôle, l'aider à cuisiner...

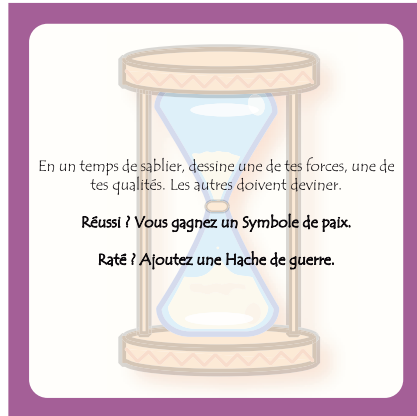
13

☀ La connaissance de soi et l'estime de soi

Pour nous sentir bien, nous essayons de satisfaire nos besoins. Les enfants et nous-mêmes, nous devons apprendre à connaître nos besoins et à identifier les émotions qui leur sont reliées. Nous apprenons cela notamment grâce à ce que nous dit notre entourage : « Tu as eu raison de faire ça, cela ne sert à rien que tu t'énermes autant pour cela, je me suis mal exprimé et on n'a pas compris la même chose... » Si l'enfant reçoit assez de retours positifs, il pourra atteindre un bon niveau d'estime de soi.

Que peuvent faire les adultes ? Donner aux enfants des retours sur leurs comportements, leur donner des retours positifs quand cela est mérité, les soutenir aussi en cas d'échec, ne pas dramatiser...

Exemple :



Pourquoi c'est important de connaître ses forces et ses faiblesses ?

Parce que ça nous permet de demander de l'aide quand on en a besoin, parce que ça nous permet d'avoir confiance en nous et de mieux réussir certaines choses, parce que ça nous permet d'être fier de ce que l'on fait et de nous sentir mieux. Et toi, quelles sont tes forces ? Et dans le groupe, quelle est notre force principale ?

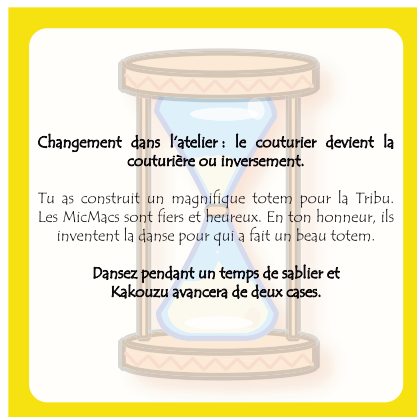
☀ **Avoir une place reconnue dans un groupe, développer avec le groupe des stratégies d'alternatives à la violence.**

Les enfants doivent apprendre à reconnaître les avantages à être dans le groupe plutôt qu'à l'extérieur. Cela ne se fait pas tout seul. Ils doivent ensuite apprendre à définir leur place, à se faire reconnaître.

Que peuvent faire les adultes ? Guider les enfants dans leurs rencontres avec les autres, mettre en avant les stratégies qui permettent de vivre heureux ensemble (les traditions familiales, les rires, les moments de tendresse...)



Exemple :



Pourquoi les MicMacs sont heureux et fiers quand tu leur as construit un beau totem ?

Parce qu'ils ont maintenant quelque chose qui leur appartient à tous et toutes.

Pourquoi Kakouzu peut avancer vers le Tipi ?

Kakouzu peut avancer vers le Tipi car toute la Tribu a reconnu ton talent et t'a remercié. Tu es très content(e) et la Tribu a gagné un beau totem. De cette manière, la Tribu sera plus soudée et avancera plus vite.

Quand avons-nous tous rigolé comme des fous dans la classe pour la dernière fois ?

3. Des pistes pour exploiter le jeu

3.1 Tableau résumé : les facteurs de prévention et les symboles du jeu

Concepts théoriques	Symboles dans le jeu	Couleur
Gestion de l'impulsif, non-reproduction des modèles de violence	Les Herbes sacrées d'Attakpah	Noir
La Communication Non Violente	Le bâton de parole	Rouge
L'intégration des capacités sociales	Le calumet de la Paix	Vert
L'égalité entre les hommes et les femmes	Les colliers d'Etwaémwa	Bleu
La connaissance de soi et l'estime de soi	Le loup Konéwtwa	Mauve
Avoir une place reconnue dans un groupe, des stratégies de groupe d'alternative à la violence	Solidamiéla, l'esprit des abeilles	Jaune

3.2 Le jeu coopératif

Tout au long du jeu, interroger les enfants sur le principe du jeu coopératif : es-tu d'accord de partager les pions, pourquoi on joue ensemble, qui est notre ennemi, quels sont les avantages de jouer ensemble, comment prend-on les décisions... ?



3.3 La couleur des cartes aventures

Dans le jeu, toutes les cartes aventures ont une couleur et chaque couleur est reliée à un concept (voir le tableau-résumé ci-dessus). Si vous désirez exploiter un concept en particulier, vous pouvez sélectionner les cartes qui lui correspondent.

3.4 Des pions qui se retournent.

Les pions sont recto-verso et ont chacun une fonction. Pendant le jeu, les pions seront retournés selon les aventures. Parfois, c'est un homme qui assume la fonction et parfois c'est une femme.

Exploiter avec les enfants : que se passe-t-il si les pions sont tous des hommes (et inversement avec les femmes), un homme et une femme peuvent-ils avoir le même métier ?

Pour plus d'outils pédagogiques, consultez la base de données sur www.juniorville.be/micmac

Bon amusement !



Introduction

Chez les MicMacs...⁴

Dans la Tribu des MicMacs, une femme peut chasser si elle est agile et que cela lui plaît. Un homme peut cuisiner s'il est habile aux fourneaux et attiré par la cuisine. Les hommes comme les femmes peuvent être chef de Tribu. Car chez les MicMacs, chacun reçoit un rôle dans la Tribu en fonction de ses choix, pas de son sexe.

Cette Tribu amérindienne⁵ aux idées avant-gardistes a inspiré la construction du jeu MicMac. Si on ne peut pas dire qu'il n'y a pas de stéréotype de genre ni de violence chez les MicMacs, on peut plutôt dire que les MicMacs ont développé des stratégies très intéressantes pour qu'il y en ait le moins possible.

1. Pourquoi le jeu MicMac ?



Pendant les vacances scolaires, les vaillants/tes animateurs/trices de Latitude Junior rencontrent des centaines d'enfants. Cela arrive de plus en plus que certain/nes reviennent assez paniqués/es : « **Les enfants disent de ces choses... je n'en reviens pas !** » : « Sale vierge ! », « Les grands ils parlent de fellation, c'est quoi madame ? », « Louis il dit que je suis une tapette et il veut pas que je joue au foot avec eux ». **Comment ça se fait ? Qu'est-ce qu'on peut bien leur répondre sans passer pour des ringards qui ne comprennent rien ?** Ce ne sont pas les seuls : les instituteurs, les parents, les animateurs de plannings familial... Nous sommes très nombreux/ses à nous être retrouvés/es un jour sans voix devant une remarque d'un enfant.

Ce guide propose de développer les concepts de **violences** et de **facteurs de prévention** avec un focus particulier sur les **stéréotypes de genre**⁶. S'il y a une seule chose que nous vous conseillons de retenir pour la suite, c'est que **la violence, c'est toujours une relation inégalitaire entre deux ou plusieurs personnes**. Prévenir la violence, c'est donc avant tout apprendre aux enfants

4] Les Micmacs forment une Tribu de Gaspésie (Québec). Mr Roger Pelletier (micmac@globetrotter.net), du Centre d'Interprétation Micmac de Gaspé, nous a fait partager sa passion pour leur extraordinaire culture. Notre jeu s'en inspire largement.

5] Le terme « indien » est bien plus connu dans notre langage courant. Nous nous imaginons mal nous écrier : « Allez, on joue aux cow-boys et aux Amérindiens ! » Cependant, le terme adéquat employé actuellement est « amérindien », à savoir « Indiens d'Amérique du Nord ». Au Québec, on parle aussi des « Premières Nations ». Ceci est le résultat d'une longue politique visant à réhabiliter les Amérindiens là où on parle maintenant d'un génocide à l'égard de ces nations. Par respect pour ces efforts, nous emploierons donc le terme « Amérindiens ».

6] Voir la partie consacrée aux stéréotypes de genre : p. 39-40

à établir des relations égalitaires. Et répondant par la même occasion à nos animateurs/trices, nous allons plus loin ajoutant la dimension des **relations égalitaires entre les hommes et les femmes**.

Le jeu a été conçu et testé pour se suffire à lui-même. En jouant, les enfants avant tout s'amusent et même si cela ne semble pas évident, beaucoup de messages passent. Le guide va permettre d'aller plus loin encore dans l'exploitation de la prévention des violences.

2. La construction du jeu

Une fois les objectifs principaux définis, la phase de recherches théoriques a débuté. Les résultats et hypothèses ont été traduits en facteurs de prévention des violences interpersonnelles. Ensuite, ces facteurs ont été validés par des lectures et par la rencontre de professionnels belges et québécois. Ces rencontres québécoises ont vraiment apporté à notre travail une vision pragmatique et un épuration des données.

Pour la construction pratique du jeu, plusieurs professionnels du jeu ont apporté leur soutien, afin de garder le jeu amusant et intrigant.

Une première phase de tests a eu lieu auprès d'une centaine d'enfants répartis en groupes de 8, d'âges et d'horizons socio-culturels différents. Plusieurs aspects du jeu ont été revus pour faciliter la compréhension et l'amusement. Dans une deuxième phase, nous avons testé auprès d'une centaine d'enfants s'ils aimaient l'écriture et s'ils comprenaient et retenaient les concepts du jeu (les symboles). Les résultats étant positifs, le jeu est passé dans sa phase de production.



3. Les objectifs du guide

- expliciter notre démarche, nos objectifs et nos choix conceptuels ;
- fournir des pistes théoriques et pratiques pour exploiter le jeu ;
- informer sur les violences ;
- mettre en avant le lien entre les violences et les relations inégalitaires entre les sexes ;
- informer sur la notion de genre.

Alors, viser ces objectifs à travers un jeu qui doit rester amusant : défi insurmontable de Valeureux Guerrier/Valeureuse Guerrière ou jeu de Papoose ?

Si à l'issue de la première partie de jeu les Papooses ont ri, si les adultes se sont amusés, si le temps a passé à une allure folle et si vous pensez déjà à la prochaine fois où vous ouvrirez la boîte des MicMacs, le pari est gagné. Si en plus, vous vous préparez à lire ces pages, alors le bonheur est complet.

Bon amusement et pour ceux qui désirent aller plus loin, bon travail !

L'équipe de Latitude Junior.



Le jeu s'adresse d'abord aux familles.
Via ce dossier pédagogique, nous proposons également que ce jeu
soit utilisé par des éducateurs, enseignants, parents, animateurs...
Il pourrait, par exemple, s'inscrire dans un programme global
de prévention de la violence et se combiner avec d'autres
animations.



Présentation théorique

1. Les objectifs du jeu

MicMac a pour objectif de prévenir la violence chez les enfants de 8 à 12 ans en mettant plus précisément l'accent sur le développement des relations égalitaires entre les garçons et les filles.

Plus **spécifiquement**, il s'agit de :

- aborder le concept des violences à travers les cartes aventures, défis et obstacles ;
- aborder les stéréotypes de genre et proposer des alternatives ;
- découvrir et valoriser des attitudes de gestion de la violence et d'alternative à la violence (compétences sociales et individuelles) : connaissance de soi, négociation, coopération, empathie, écoute, Communication Non Violente, maîtrise de soi, affirmation de soi et sentiment d'appartenance ;
- aborder le concept des relations égalitaires à travers les différentes aventures vécues.



Les objectifs opérationnels (tout ce que vous expérimenterez au cours de vos parties de jeu) :

- jouer en famille ;
- expérimenter la souplesse de genre : vivre des situations de changement de rôle via les cartes aventures ;
- vivre des situations où des stéréotypes de genre sont véhiculés ;
- découvrir l'avantage d'établir des situations de vie basées sur l'égalité des sexes ;
- mettre en place des stratégies collectives de collaboration pour expérimenter l'importance des capacités de coopération, collaboration et négociation ;
- faire l'expérience du jeu coopératif, mettre de côté son individualisme au profit du bien-être collectif ;
- rire.

À qui s'adresse le jeu ?

Ce jeu a été conçu pour être joué en famille, avec des enfants à partir de 8 ans. Il peut également être joué dans des groupes d'enfants d'environ 8 joueurs, pour autant qu'un adulte accompagne la première partie.

2. Les concepts théoriques exploités dans le jeu

2.1. La prévention des violences interpersonnelles

Les violences existent, elles sont présentes dans la vie de tous les jours, que ce soit en nous ou autour de nous. Cependant, nous ne nous rendons pas toujours compte que nous sommes violents envers une ou plusieurs autres personnes. Nous nous disons énervés, en dispute, nous disons qu'« il /elle a vraiment une tête à claque », que « c'est normal de se disputer entre couples », que « c'est normal de punir ses enfants »... Et pourtant, cela peut déboucher sur des violences quand la répétition des comportements s'installe.

Les violences interpersonnelles : définition⁷

La violence est une stratégie de prise de pouvoir sur l'autre en vue d'obtenir un gain matériel ou un gain psychologique. Cette prise de pouvoir se fait pas à pas, par une escalade des violences. La violence, c'est donc un rapport de force. Le rapport de force se définit comme « rapport dans lequel un individu ou un groupe emploie des moyens violents pour contraindre une ou plusieurs personnes ». Il ne faut pas confondre cette relation d'emprise, de prise de pouvoir avec la colère qui est une émotion.



Les violences peuvent prendre plusieurs formes et s'additionner les unes aux autres :

- **les violences verbales** qui se caractérisent par des cris, des hurlements, créent un sentiment d'insécurité, de peur ;
- **les violences psychologiques** qui sont une dévalorisation systématique de la personne par des attitudes ou des propos méprisants, par l'humiliation ou par le chantage. Les agresseurs instaurent un contrôle constant. Les violences psychologiques sont difficiles à déceler car elles passent souvent inaperçues et ne sont pas considérées comme une forme de violence. Pourtant, leurs conséquences sont désastreuses, elles détruisent l'estime et la confiance en soi. Les victimes sont renvoyées à une image d'incompétence, de nullité ;
- **les violences sexuelles** sont une atteinte à l'intégrité sexuelle par des pratiques forcées ou par le viol. Imposer son désir sexuel relève de la violence sexuelle.
- **les violences physiques** font référence aux coups et blessures.
- **les violences économiques** comme le racket.

Ces différentes formes de violence peuvent s'appuyer les unes sur les autres pour former une escalade. Il est important d'avoir conscience de cette escalade des violences car elle peut conduire la victime et l'agresseur très loin, voire au meurtre ou au suicide.

xxxxxxxxxxxxxxxx

⁷ Cette partie est issue du document: « La prévention des violences, propositions pratiques », L.Leroy, pour les FPS (2006)

Exemple pratique : pourquoi intervenir en tant qu'adulte ?⁸



Romain joue sur le trapèze d'une balançoire, Emmanuel veut s'en emparer, il se moque de lui : « Tu ne sais même pas faire le cochon pendu, t'es nul. Eh ! Regardez, il n'ose pas se mettre debout ! » Emmanuel se moque du blouson jaune de Romain puis commence à pousser le trapèze plus haut et de travers. Romain a peur, commence à crier. Emmanuel ricane « Oh ! Il crie comme une poule mouillée, le poussin à sa maman ! ». Comme toujours, Romain cède et descend du trapèze.

Emmanuel s'en empare et le nargue.

Voilà un genre de scène que l'on voit souvent dans les cours de récréation. Une scène courante ? Oui ! Normale, innocente ? Pas tant que cela. On pourrait choisir de laisser ces deux enfants se débrouiller entre eux. Mais ne serait-ce pas l'occasion d'aider les deux enfants, d'agir en termes de prévention par rapport aux violences ? N'y a-t-il pas moyen que les deux garçons apprennent quelque chose grâce à l'intervention d'un adulte ?

Si l'on prend en compte les divers éléments de cette situation, que l'on analyse les relations de pouvoir qui sont à l'œuvre dans cette saynète, que l'on s'interroge sur les conséquences à long terme de la répétition de ce type de comportement, on s'aperçoit vite qu'il ne s'agit pas d'une petite dispute, d'un simple conflit, ingrédients habituels et « normaux » de la vie relationnelle des enfants. Emmanuel est coutumier de ce type de comportement et il en retire du pouvoir sur les autres enfants, Romain est le souffre-douleur d'Emmanuel et sans doute de la classe. Il est important que l'adulte intervienne. En effet, il s'agit ici d'un rapport de force prémisses de relations interpersonnelles violentes.



Que se passe-t-il lorsque l'adulte n'intervient pas ?

Romain aura honte, il a perdu la face. Les arguments avancés par Emmanuel (son inhabileté au trapèze, son blouson jaune, le fait qu'il ait peur et sa voix aiguë) risquent donc d'être jugés légitimes par les autres enfants, voire les adultes. En effet, ces arguments rencontrent les stéréotypes courants, les préjugés sociaux : un garçon ne se comporte pas comme une poule mouillée, les blousons jaune canari ne se portent plus depuis les années 60.

Romain est humilié, son estime de lui va en prendre un coup ! Si personne n'intervient, si l'adulte laisse faire, Romain risquera de développer un sentiment d'impuissance.

Des réactions de type « défends-toi » ont pour conséquence qu'il se sente responsable de ce qui lui arrive puisqu'il n'a pas trouvé une bonne stratégie pour s'en sortir. Il finira par penser qu'il a mérité les moqueries.

Emmanuel a un sentiment de légitimité, se sent supérieur et en droit car il

oooooooooooooooo

8] Fiche rédigée par Liliane Leroy et Emilie Doutrepoint : « Les violences chez les enfants et les jeunes : intervenir, prévenir », FPS, décembre 2007.

est très habile et sait faire plusieurs figures impressionnantes sur le trapèze. Il se vit comme quelqu'un de puissant. Dans la situation décrite, il n'a pas dû apprendre à faire face à la frustration ni à partager.

Ne rien faire, c'est risquer de faire passer le message aux jeunes agresseurs qu'ils ont raison et sont en droit d'utiliser tous les moyens pour obtenir ce qu'ils veulent, qu'ils sont supérieurs et qu'ils peuvent défier l'autorité.

Les enfants témoins de la scène, quant à eux, risquent de craindre d'être la prochaine victime d'Emmanuel ou comprennent tout du moins que c'est la violence qui marche le mieux pour régler un problème. Ils se taisent et souvent, peuvent même s'allier à l'agresseur contre un enfant « Bouc émissaire ». Ils pensent ainsi se protéger des représailles et en même temps ne pas risquer d'être un jour, à leur tour, victimes des quolibets d'Emmanuel.

Le message laissé par l'absence de réaction adéquate de l'adulte est celui du règne de la loi du plus fort et non de la démocratie et de l'équité.

Comment réagir ?

Il est important que les adultes soient clairs et interviennent pour désigner et interdire les violences, il y va de la perception que les enfants auront d'eux-mêmes ainsi que de leur perception de la vie sociale et de ses règles. En effet, lorsqu'un individu se perçoit comme inférieur ou supérieur à un autre individu, cela affecte directement la perception globale qu'il a de lui-même et par là, sa conduite. Un individu ayant adopté une conduite de dominé ne prendra aucune initiative qui n'ait été approuvée par celui qui le domine⁹. L'adulte doit pouvoir avant tout distinguer la violence, la relation d'emprise, du conflit normal. Le cas échéant, il doit rétablir l'équilibre du pouvoir.



Pour ce faire, il faut :

Face à l'enfant agresseur :

- identifier le rapport de force ;
- dénoncer publiquement la violence ;
- sanctionner l'élève et trouver avec lui un moyen de réparer le tort causé.

Face à la victime :

- renforcer la victime vis à vis du groupe et s'assurer que la justification de l'agresseur aura un minimum d'impact ;
- guider la victime dans sa manière de réagir : l'aider à restaurer son estime de soi, lui dire qu'elle est en droit d'utiliser la balançoire, qu'elle n'a pas mérité les moqueries d'Emmanuel.

Face à la classe :

- montrer que ce n'est pas un comportement anodin, démontrer le rapport de

9] Émilie Doutrepoint « La violence dans les fréquentations amoureuses à l'adolescence: revue de la littérature et enquête auprès d'élèves du secondaire » - Faculté de psychologie - Université catholique de Louvain - Janvier 2007.

- force ;
- réaffirmer que ce type de comportement n'est pas admissible, dire qu'il s'agit de violence ;
 - rappeler les règles de la vie en groupe et de la démocratie ;
 - chercher comment aurait pu être réglé ce type de conflit dans une relation égalitaire ;
 - mettre en place un processus de prévention par l'éducation aux relations égalitaires.

Les facteurs de prévention des violences : des alternatives aux violences

La prévention des violences repose sur l'acquisition de compétences sociales dont la mise en place d'alternatives aux violences et de mécanismes de gestion des violences. 4 concepts regroupant plusieurs facteurs de prévention ont été recensés dans la littérature et lors de la rencontre de professionnels de terrain :

- la maîtrise de soi (gestion de la frustration, exposition à des modèles de violence) ;
- le développement de relations égalitaires ;
- l'acquisition de capacités sociales (la Communication Non Violente, l'acquisition de capacités sociales spécifiques, le besoin d'appartenance à un groupe) ;
- l'acquisition de capacités individuelles (l'estime de soi et la connaissance de soi).

Le jeu MicMac aborde ces 4 concepts. Vous les retrouverez dans la partie du guide consacrée à l'explication des 6 symboles de paix du jeu (pages 32-44).



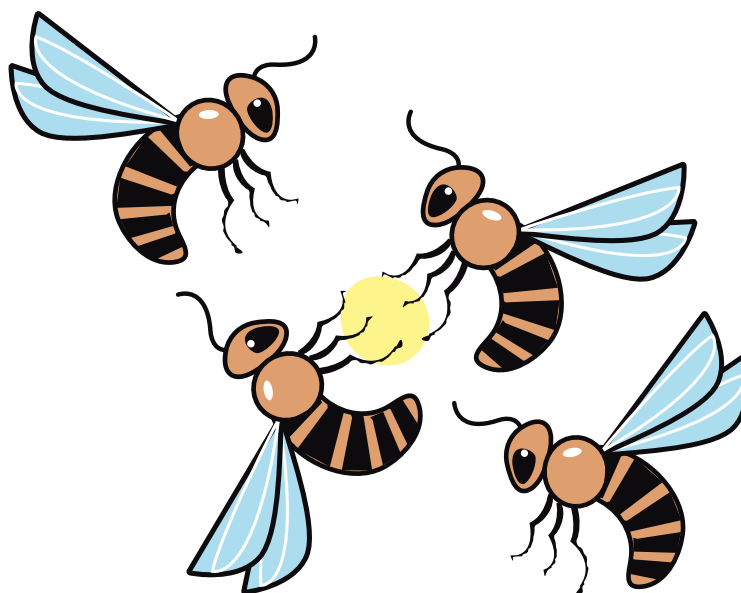
2.2 Les relations égalitaires hommes/femmes

La violence est la mise en place d'une relation inégalitaire. Un objectif de MicMac est donc de favoriser la mise en place de relations égalitaires et plus particulièrement de relations égalitaires entre les hommes et les femmes. Dans le jeu MicMac, les membres de la Tribu vivront des situations où il est question de **stéréotypes de genre**.

Pourquoi ? Les stéréotypes de genre ont persisté à travers le temps et les âges. Les inégalités sociales et les idées stéréotypées sur les femmes et les hommes font le lit des violences dans le couple. Elles ont également une importance plus forte sur les comportements amoureux durant l'adolescence. Les chiffres montrent, qu'aujourd'hui encore, les hommes et les femmes ne sont pas égaux et qu'une domination du genre masculin sur le genre féminin se retrouve dès le plus jeune âge¹⁰. **Proposer dès l'enfance des situations positives où nous sommes tous égaux, c'est entraîner les enfants à reproduire ces situations et à devenir critiques par rapport à l'univers qui les entoure.**

oooooooooooooooo

¹⁰ Liliane Leroy et Émilie Doutrepoint : « Les violences chez les enfants et les jeunes : intervenir, prévenir », FPS, décembre 2007.





La mécanique ludique

1. C'est quoi ce jeu ?

Pour la conception de MicMac, plusieurs questions ont dû être résolues :

- 1) comment intégrer les concepts à la mécanique du jeu ? Comment faire en sorte que nos messages n'alourdissent pas le jeu et n'entravent pas le plaisir de jouer ? En résumé, comment ne pas tomber dans le piège du jeu pédagogique barbant ;
- 2) quel « ennemi » choisir sans entrer dans la caricature et le jugement de valeurs ;
- 3) comment aborder le concept des stéréotypes de genre sans nous-mêmes avoir recours à des stéréotypes ;
- 4) comment permettre la progression du jeu sans entrer dans le jugement de valeur à l'encontre des joueurs ;
- 5) comment faire en sorte que le jeu ne tourne pas entièrement autour de ces concepts ?

Dans la partie qui suit, nous allons expliquer comment nous avons utilisé la mécanique du jeu pour répondre à chacune de ces questions, selon la structure suivante :

- 1) la question de départ ;
- 2) la mécanique du jeu permettant de répondre à la question et son explication ;
- 3) la/les valeur/s exploitée/s par le mécanisme ludique concerné ;
- 4) un exemple du jeu ;
- 5) des pistes pour exploiter les valeurs relatives au mécanisme durant le jeu ou après le jeu avec les enfants.



2.1 Un jeu coopératif, pourquoi ?

Grand avantage du jeu coopératif : **ce ne sont pas les thèmes qui changent les enfants, mais bien les mécanismes qui sont vécus.** Le jeu coopératif faisant appel surtout à la coopération et la négociation, il rentrait tout à fait dans nos objectifs. Parfois, les compétences sont clairement citées dans les aventures et les défis. Les pré-tests menés auprès des enfants ont montré que cela n'entravait pas du tout la partie et le plaisir de jouer.

26

La solidarité, la coopération, la négociation, l'appartenance au groupe (par opposition à l'exclusion dans les jeux compétitifs) et la place que l'on s'y fait, l'écoute, la confiance, l'affirmation de soi¹², l'imagination, l'intériorisation de règles.

- on gagne tous ensemble face aux Shavapaoukwas ;
- toute la Tribu MicMac perd si les 6 haches de guerre différentes sont déterrées ;
- on doit tous et toutes être rentré(e)s dans le Tipi pour gagner.

Qui est l'ennemi ? Qui a gagné ? C'est comment de jouer tous ensemble ?

11] Deru, P., « *Le jeu vous va si bien* », Le Souffle d'or, 2006.

12] *ibidem*

2.2 Une quête collective

« Quel 'ennemi' choisir sans entrer dans la caricature et le jugement de valeurs ? »

Le jeu coopératif enseigne un propos fondamental : *à un moment, on comprend qu'on y gagne plus en agissant ensemble que tout seul*. Cela semble logique, et pourtant... Si la plupart des personnes (enfants et adultes) pensent et disent comprendre ce principe, cela devient bien plus difficile quand il est temps de l'appliquer concrètement : *« Ouais, c'est bien sympa ce truc, mais j'ai quand même envie de gagner moi ! »* L'ennemi, c'est donc celui contre lequel on joue tous et toutes ensemble. Dans MicMac, la Tribu doit empêcher que les Shavapaoukwas ne déterrent leurs 6 haches de guerre différentes. Mais les MicMacs doivent aussi éviter qu'il y ait mésentente au sein même de la Tribu MicMac. **L'ennemi véritable**, c'est le niveau de guerre qui grimpe au détriment du niveau de paix.

Dans la progression du jeu, plusieurs mécanismes illustrent la quête collective :

- pour gagner, **toute** la Tribu doit rejoindre le Tipi avant la fin de la partie ;
- un pion n'appartient pas à un joueur. Chacun peut avancer n'importe quel pion (en respectant la règle pair/femme, impair/homme) ;
- pour avancer le mieux possible, tous les déplacements doivent être négociés en équipe.



À quelles valeurs cela fait-il appel ?

La coopération, la négociation, la place reconnue dans le groupe.

Exemples dans le jeu :

Comment fait-on avancer le Chef ? Que négocie-t-on ensemble ? On le fait vite avancer, on le laisse derrière, on reste autour ? Et les autres pions ? Quand joue-t-on la montagne sacrée ? Quel symbole de paix décide-t-on de perdre ?

À exploiter :

Es-tu d'accord de jouer pour toute l'équipe ? Que se passe-t-il si un joueur décide de toujours faire avancer le même pion ? Que se passe-t-il si un joueur refuse de négocier avec l'équipe ?

2.3 Des pions qui se retournent, des rôles à jouer ?

« Comment aborder le concept des stéréotypes de genre sans nous-mêmes produire des stéréotypes ? »

Au commencement du développement de leur identité sexuelle, les enfants sont rassurés par les stéréotypes¹³. **Les petites filles qui jouent à la maman, les petits garçons qui jouent au chevalier...** vous voyez bien de quoi on parle. Dans un jeu, si on parle des Amérindiens, on est donc vite tenté d'attribuer un rôle précis à un sexe précis. Pour les enfants, c'est plus facile. Mais, tout en respectant leur rythme, arrive bien un moment où le travail de l'éducateur sera de déconstruire ces stéréotypes.

Aussi, dans MicMac, **les pions ont deux faces** : un homme d'un côté, une femme de l'autre. Et ce n'est pas tout ! Sur chaque pion, un indice permet d'identifier quel est le rôle de ce pion.

Avec ces pions recto-verso, on exploite deux dimensions :



2.3.1 Nous sommes différents mais égaux...

Les « pions hommes » avancent sur le résultat impair du dé et les « pions femmes » avancent sur le résultat pair. En jouant, l'équipe comprendra petit à petit que si tous les pions sont du même sexe, elle a très peu de chance de gagner. Et oui, si la Tribu fait du sur-place pendant plusieurs tours de jeu, les ennemis risquent fort de déterrer les 6 haches de guerre avant que les MicMacs ne soient rentrés au Tipi. L'idéal, c'est que les pions masculins et les pions féminins avancent au même rythme.

À quelle valeur cela fait-il appel ?

L'égalité des sexes.

À exploiter :

Que se passe-t-il si on fait rentrer tous les pions du même sexe dans le Tipi et qu'on a laissé les autres dehors ? Que se passe-t-il si tous les pions sont des hommes ou si tous les pions sont des femmes en même temps dans le jeu ? Que se passerait-il s'il n'y avait que des hommes sur terre ? Et s'il n'y avait que des femmes ? Quand votre chef Yapakmwa propose de faire une fête pour célébrer le travail des hommes, êtes-vous tous/toutes d'accord ?

13] « Les p'tits égaux », Activités de promotion des conduites égalitaires entre garçons et filles, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-centre, 1997.

2.3.2 Nous sommes différents mais nous avons chacun nos forces...

Chaque pion représente un rôle joué dans la Tribu : le cuisinier/la cuisinière, le couturier/la couturière, le chaman/la chamane, le chef/la chef, le chasseur/la chasseuse.

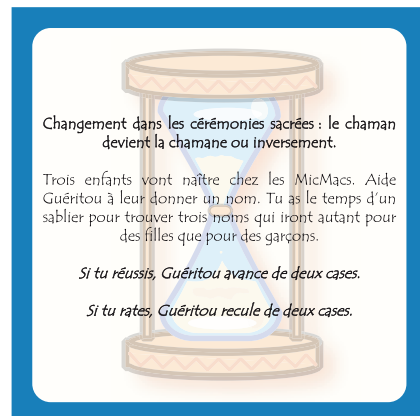
Lors de certains défis ou aventures, on demande de retourner un pion. La fonction du pion est alors confiée à un MicMac de l'autre sexe.

À quelle valeur cela fait-il appel ?

À la **souplesse de genre**. Dans notre société, nous recevons souvent un rôle à « jouer » selon notre sexe, c'est ce qu'on appelle un **rôle genré**. Il semble normal que l'homme aille à la chasse pendant que la femme fait la cuisine. Normal ? Pas tant que ça finalement. Pourquoi un rôle ne pourrait pas nous être attribué en fonction de nos propres choix ? **Les stéréotypes de genre nous accompagnent depuis si longtemps que nous les perpétons sans nous en rendre forcément compte. Alors, autant commencer dès l'enfance à les déconstruire !**

Attention ! Quand les pions se retournent, il est préférable de ne pas dire : « Hop, on change de sexe ! » mais plutôt : *« Maintenant, c'est une femme qui assume cette fonction ou maintenant, c'est un homme qui assume cette fonction dans la Tribu. »* Ce détail a toute son importance. Pourquoi changerait-on de sexe, comme ça, tout d'un coup ? On risque vraiment de passer à côté du message, les enfants ne comprendraient pas trop l'intérêt de changer de sexe.

Exemple dans le jeu:



À exploiter :

Pourquoi les pions se retournent ? Cela change quoi dans le jeu ? Qui réalisera le mieux l'aventure et pourquoi (le pion homme ou le pion femme) ? Guéritou te demande maintenant de trouver des métiers que les hommes et les femmes font tous les deux. Penses-tu que Kaniwa, la voisine du chef, peut aller à la chasse aux caribous ? Penses-tu que le chef Yapakmwa a le droit de demander au Brave Tarki de faire la cuisine ? Pourquoi le chef Yapakmwa ne propose pas de faire une fête pour honorer le travail des femmes de la Tribu ?

2.4 Les cartes « dé » : 1 situation, 3 possibilités

Lorsque les joueurs tireront une carte « dé », ils vivront une aventure avec 3 possibilités. Ils n'ont pas le choix et doivent lancer le dé.

Les trois propositions vont toujours dans le même sens :

- une solution pacifique qui apporte une conséquence positive (les MicMacs gagnent un symbole de paix) ;
- une solution violente qui apporte une conséquence négative (les ennemis Shavapaoukwa déterrent une hache de guerre) ;
- et une solution où le conflit reste latent, le personnage garde la frustration pour lui. Il ne se passe rien dans le jeu, on ne perd rien mais on ne gagne rien non plus. On fait comprendre que cette solution ne permet pas de faire avancer les choses.



À quelles valeurs cela fait-il appel ?

Chaque carte fera appel à un concept particulier. Le concept se rapporte à la couleur de la carte¹⁴.

Exemple dans le jeu :

Avant la prochaine pleine Lune, les MicMacs choisiront leur nouveau totem. Il doit représenter les défauts et les qualités de la Tribu. Lance un dé.

1 ou 3 : Vous discutez tous ensemble et vous vous mettez d'accord pour trois animaux.
Vous gagnez un Symbole de paix.

2 ou 5 : Toi, tu veux qu'il y ait un loup sur le totem, les autres pas ! Tu t'énerves, tu les insultes et tu pars ! Tu feras un totem rien que pour toi, loin de tous.

Ajoutez une Hache de guerre.

4 ou 6 : Les autres ont choisi trois animaux. Tu n'es pas d'accord, mais tu ne dis rien. Tu devras supporter ce totem que tu détestes, pendant 120 lunes. Tant pis, c'est trop dur d'avoir un avis différent...
Vous ne gagnez rien, au suivant !

Toutes les cartes « dé » sont facilement exploitables avec les enfants. Il suffit de reprendre les situations et d'interroger les enfants sur les différentes solutions possibles. Que choisiraient-ils? Pourquoi? Qu'est-ce qui leur semble le plus constructif? Ici, la solution 1 est pacifique, la solution 2 est violente et la solution 3 ne permet pas de résoudre le conflit.

2.5 Des cartes colorées

Chaque carte (symbole de paix/hache de guerre et aventure) possède un bord coloré. La couleur de la carte correspond chaque fois à un des 6 facteurs de prévention illustrés dans le jeu¹⁵. Par exemple, toutes les cartes aux bords bleus abordent l'égalité des sexes et la souplesse de genre. Les aventures doivent être considérées les unes en rapport avec les autres. En effet, dans le développement de l'enfant, **un facteur n'évolue pas seul mais il est en constante interaction avec d'autres**. On ne peut par exemple pas imaginer la Communication Non Violente sans parler des notions de connaissance de soi et d'empathie. Si vous désirez aborder un concept seul, il est important de le replacer dans un contexte plus global en faisant des rappels avec ce qui a été vu dans le jeu.

2.6 Perdu ou gagné ?

En fin de partie, il est facile de voir si la Tribu a perdu ou gagné. On le sait, ce n'est jamais gai pour les enfants de perdre (pour les adultes non plus d'ailleurs). L'avantage du jeu coopératif est qu'il permet d'exploiter tout ce qu'il s'est passé dans le jeu pour passer au-dessus de la frustration de la perte de la partie.



- La fin de partie est un moment intéressant pour repenser à ce qui nous a fait rire, à ce qu'un tel ou une telle a dit... Les joueurs peuvent reprendre en cœur le cri qu'ils ont inventé, refaire la danse qui leur a permis de gagner un symbole...
- Si les 6 haches de guerre sont déterrées, l'équipe peut quand même regarder combien de symboles de paix ont été gagnés et en discuter. Ils peuvent ainsi réfléchir à une stratégie pour être plus efficaces la prochaine fois.

- Si les 6 haches de guerre sont déterrées, l'équipe peut quand même regarder combien de symboles de paix ont été gagnés et en discuter. Ils peuvent ainsi réfléchir à une stratégie pour être plus efficaces la prochaine fois.

Pour clôturer gaiement une partie et en garder un bon souvenir, il est intéressant aussi de se fixer un rituel qui sera le rituel de la Tribu ! La Tribu peut par exemple prendre une photo des joueurs, **se donner rendez-vous pour la prochaine partie**, passer en revue tout ce qui a été mis sur papier durant la partie, accrocher les dessins aux murs...

Bref, si ce n'est pas gai de perdre, la fin de partie peut toujours être rendue plus agréable. Après tout, les joueurs ont gagné énormément à passer un moment à jouer ensemble...

15] Voir le tableau résumé de la page 15

3. Les 6 symboles de la paix

« Comment faire en sorte que le jeu ne tourne pas entièrement autour de ces concepts ? »

Pour gagner, la Tribu des MicMacs doit obtenir les 6 symboles de la paix. **Chaque symbole illustre un facteur de prévention de notre jeu¹⁶**. Mais le gain des symboles, cela n'est qu'une dimension du jeu. Comme expliqué au début du guide, dans le jeu coopératif, on peut mettre l'accent sur ce qu'il se passe tout au long de la partie, et pas seulement sur le dénouement.

Les 6 symboles de paix sont des référents importants issus de la culture amérindienne. Ces symboles permettent d'ajouter au jeu une dimension imaginaire dans laquelle les enfants rentreront plus facilement, mais aussi une dimension qui permettra sans doute aux parents de replonger dans leur enfance.



3.1 Les herbes sacrées d'Attakpahi, la couleur noire, « Le symbole de paix qui protège des attaques extérieures »

Facteur de prévention : la non-reproduction des modèles de violence, la gestion de l'impulsif.

3.1.1 Je reproduis

Que ce soit à l'école, dans la famille, dans les médias, les enfants sont exposés à des modèles de violence. Parfois même, un événement qui semble anodin peut être ressenti comme violent pour un enfant. Bien plus : dans le cadre d'une relation affective, dans une famille par exemple, les mécanismes de violence sont utilisés dans le même but que ceux de la violence en général. Cependant, la charge émotionnelle est beaucoup plus grande et le vécu plus intense. Cela ne se vit donc pas de la même manière pour l'enfant¹⁷.

Or, les enfants imitent, ils reproduisent, c'est l'**apprentissage social**. Les enfants peuvent apprendre à reproduire de la violence, mais ils peuvent aussi apprendre à la contourner. Répondre de manière non violente, cela s'apprend, ce n'est pas inné.

Dans les cartes noires, les MicMacs sont sanctionnés quand ils reproduisent

oooooooooooooooo

16] Voir tableau résumé page 15

17] « Quand ça gronde dans ma famille », Trousse de sensibilisation au dépistage des enfants témoins de violence conjugale, Laurin, M. & Tremblay, P., CECOM, Montréal, 1997.



Yapakmwa crie : il est terriblement fâché sur toi parce que tu as raté les épreuves de la Dernière Neige. Tu te sens fautif, humilié et tu sens la rage monter, tu décides de l'attaquer cette nuit dans son Tipi.

Ajoutez une Hache de guerre.

33

18] Voir l'exemple pratique d'intervention, page 21

Parfois aussi, on peut blesser quelqu'un sans le savoir. Cette personne peut être plus touchée par une situation qui semble anodine à vue d'œil. Chacun a son propre seuil face à la violence.

L'enfant va apprendre la **maîtrise de soi** et le meilleur **contrôle de ses pulsions** au contact de sa réalité sociale et de ce qu'il vit. En parallèle, sa pensée logique va se développer et cela le rendra capable d'un meilleur jugement¹⁹. La manière dont la violence est accueillie par le groupe de vie de l'enfant est donc très importante. **Au plus tôt l'enfant est exposé à des modèles de gestion de la violence, au plus tôt il intégrera la notion de l'interdit du passage à l'acte violent dans ses relations interpersonnelles.** Et au plus tôt il sera amené à développer et reproduire des stratégies d'alternative à la violence. Ces stratégies devraient lui permettre de se faire accepter dans le groupe (pour autant, bien sûr, que l'enfant n'évolue pas dans un groupe où la violence est le mode de fonctionnement et d'équilibre²⁰).

Exemple dans le jeu :



Pourquoi les herbes sacrées ?

Les herbes sacrées vont de pair avec le calumet de la paix. Elles protègent pour peu qu'elles soient utilisées correctement. De la sorte, nous voulons exprimer que la violence est présente autour de nous et que nous devons apprendre à y faire face. Ce serait utopique de réclamer un monde sans aucune violence. Se protéger de la violence sans apprendre à y faire face ne nous mènera pas très loin. La protection passe aussi par de bonnes stratégies dans nos relations interpersonnelles.

19] Programme « *Estime de soi et compétence sociale chez les 8 à 12 ans* », Bearegard, Boufflard & Duclos, Hôpital Saine-Justine, 2000 (collection Estime de soi)

20] Nous connaissons tous et toutes ces enfants qui mènent les groupes en instaurant la peur. Mais ceux-ci sont-ils acceptés réellement ou tolérés par crainte ?

Facteur de prévention : la Communication Non Violente (CNV)

Répondre de manière non violente, développer des stratégies socialement « adaptées » cela s'apprend. **L'enfant peut apprendre à privilégier la discussion au passage à l'acte.** Avec lui, on pratiquera la Communication Non Violente.

Les étapes de la Communication Non Violente²³ :

- 1) j'observe de manière concrète les faits, en essayant de mettre les jugements de côté ;
- 2) j'identifie le sentiment qui est en lien avec ce qui vient de m'être communiqué : qu'est-ce que cela provoque en moi ?
- 3) j'identifie le besoin qui est à la base du sentiment éveillé : pourquoi cela est provoqué en moi ?
- 4) je formule une demande claire et réalisable.



23] *ibidem*

Exemple dans le jeu :



Pourquoi le bâton de parole ?

La tradition du bâton de parole illustre cette importance de laisser à chacun la parole et de l'écouter attentivement avant de prendre la parole à son tour. Le bâton de parole est la représentation matérielle du fait que la communication nécessite une réflexion et que l'action doit être précédée par la pensée.



36

Comme le dit P. Watzlawick : « *On ne peut pas ne pas communiquer.* »

À nous maintenant, en tant qu'éducateurs, de donner aux enfants le maximum de clés pour que cette communication soit harmonieuse.

3.3 Le calumet de la paix, la couleur verte, « Le symbole de paix qui a le pouvoir de maintenir la paix ».

Facteur de prévention : l'intégration de capacités sociales

Le processus de **socialisation** de l'enfant est un long chemin. Cette socialisation nécessite l'intégration de capacités sociales (coopérer, négocier...) que l'enfant pourra reproduire dans diverses situations et ce, afin d'aboutir « à une sorte de *compétence sociale généralisée*²⁴ ». Chacune de ces compétences se situe au sein d'un ensemble complexe, ce qui crée entre elles de nombreuses interactions.

Vivre en groupe, ce n'est pas facile. En effet, « *l'inadaptation sociale se manifeste souvent par de la violence physique et verbale*²⁵ ». Elle crée un cercle vicieux qui exclut de plus en plus l'enfant du groupe.

Les cartes vertes du jeu proposent à la Tribu d'aborder les capacités sociales suivantes : **la résolution de conflit, la conscience des autres et l'empathie, la coopération et la négociation.**

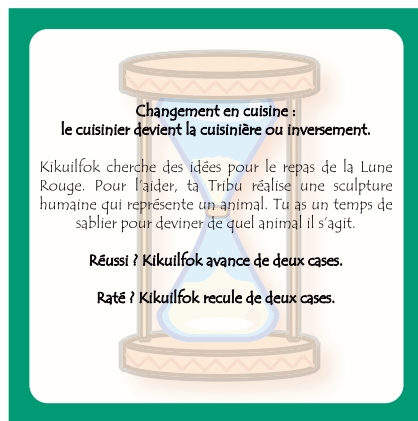
oooooooooooooooooooo

24] Programme « *Estime de soi et compétence sociale chez les 8 à 12 ans* », Beauregard, Boufflard & Duclos, Hôpital Saine-Justine, 2000 (collection Estime de soi), p. 22

25] *ibidem*

La coopération et la négociation sont les maîtres mots d'un jeu coopératif. En jouant, nous faisons sans arrêt appel à ces deux capacités : **quel chemin construire, quel pion avancer, quand jouer la carte « montagne sacrée... »** Coopérer et négocier permettent à l'enfant de comprendre qu'il évolue aussi au sein d'un groupe et qu'il doit se décentrer de sa personne pour le bon fonctionnement du groupe. **Il doit apprendre à se mettre parfois de côté pour laisser les autres s'exprimer, prendre leur place.** De même, c'est en laissant les autres s'exprimer que l'enfant apprendra petit à petit à décoder leurs gestes et leurs intentions, à évaluer l'impact qu'il a sur les autres²⁶. Il apprendra qu'il peut blesser les autres et apprendra à repérer quand cela se produit. En prenant conscience des autres, il développera de l'empathie.

Exemple dans le jeu :



Pourquoi le calumet de la paix ?

La pipe, appelée de manière synthétique et erronée le « calumet de la paix » avait un rôle majeur pour les Amérindiens. Elle était utilisée lors de tractations importantes, notamment quand il s'agissait de décider la paix entre les peuples²⁷. Elle représentait également le lien avec l'« esprit », la spiritualité. Elle symbolise la prise de décision et la négociation d'une paix.

26] *ibidem*

27] <http://fr.wikipedia.org/wiki/Calumet>

3.4 Les colliers d'Etwaémwa, la couleur bleue, « Le symbole de paix qui garantit l'égalité entre les hommes et les femmes »

Facteurs de prévention : les relations égalitaires hommes/femmes, les stéréotypes, la notion de genre.

3.4.1 La relation égalitaire

La violence est la mise en place d'une **relation inégalitaire** entre 2 ou plusieurs personnes. Dans une relation de violence, un des protagonistes est toujours soumis, dominé. Cette violence est récurrente et dirigée vers la même personne²⁸. Ceci différencie le conflit de la relation de violence.

Pourquoi parler principalement de l'égalité entre les hommes et les femmes ?

Actuellement, on constate que les violences dans les relations interpersonnelles continuent à être principalement le fait des garçons et des hommes envers les filles et les femmes²⁹. Ainsi, 1 femme sur 10 serait victime de violences conjugales en Occident³⁰, les femmes étant plus souvent victimes de violences au travail et au domicile que dans les autres endroits... **Il est donc urgent d'éduquer à l'égalité entre les garçons et les filles.**

En effet, les enfants apprennent à mettre en place des relations inégalitaires... ou égalitaires.



Exemple dans le jeu :

Yapakmwa, chef des MicMacs, organise une fête pour les hommes, parce qu'ils travaillent. Les femmes disent « nous aussi, nous travaillons ! ». Elles veulent une fête pour elles aussi. Lance un dé pour savoir ce qui va se passer.

1 ou 3 : Les hommes font un pow-wow, ils vont dire à Yapakmwa que les femmes ont raison, ils les soutiennent devant leur chef.
Vous gagnez un Symbole de paix.

2 ou 5 : Les femmes insultent Yapakmwa et décident de ne pas aller à la fête.
Ajoutez une Hache de guerre.

4 ou 6 : Les femmes se disent « tant pis, on n'a jamais fêté notre travail ». Elles se taisent. Dommage, ce n'est pas comme cela que les choses bougeront.
Vous ne gagnez rien, au suivant.

28] www.violences.fr/Lorsduneconsultation/Définitionsstatistiquesprocessus/tabid/57/Default.aspx, le 13/08/2007.

29] Selon la Commission européenne, la violence est le fait de l'homme dans plus de 98 % des cas, « Prévenir les violences dans les relations interpersonnelles par l'éducation aux relations égalitaires - Analyse des déterminants, outils d'intervention. » Note de synthèse, Liliane Leroy pour les FPS, novembre 2006.

30] www.violences.fr

3.4.2 Les stéréotypes de genre

Quand il est tout petit, l'enfant est particulièrement attentif aux caractéristiques extérieures des autres³¹. Pour lui, c'est donc important de rechercher des modèles du même sexe pour la construction de son identité sexuelle. Mais à partir d'environ 8 ans, l'enfant comprend qu'une personne, ce n'est pas uniquement ce qu'on voit d'elle à l'extérieur. À partir de cet âge, l'enfant, en général, est capable de comprendre qu'on peut passer au-dessus des stéréotypes de genre sans perdre son identité sexuelle. Enfin, les règles de conduite ont moins d'influence sur lui.

A cet âge, l'enfant entre en contact avec le monde, la socialisation bat son plein. Il reçoit aussi des **stéréotypes de genre** véhiculés par son environnement (médias, politiques, valeurs familiales, écoles...) Ces stéréotypes peuvent contribuer fortement à la construction de **rôles sociaux genrés**, parfois pathogènes³². Ces mêmes rôles peuvent à leur tour favoriser le développement de relations inégalitaires. **Les enfants « apprennent » donc que nous ne sommes pas égaux, et que deux genres différents existent : les garçons/hommes et les filles/femmes.**

Par exemple, on attend d'une fille qu'elle soit douce, généreuse, qu'elle joue le rôle de médiatrice, qu'elle soit une bonne mère. On l'imagine donc mieux dans un travail à orientation sociale, ou de travail manuel délicat. On lui donne des poupées, on lui propose d'aller à la danse... Par contre, on attend d'un garçon qu'il soit fort, qu'il assume, qu'il n'ait pas peur, qu'il ne se laisse pas déborder par ses sentiments, qu'il ne les exprime pas. On l'imagine dans des options maths fortes ou sciences, il sera camionneur et jouera au football...



Dans les cartes bleues du jeu : l'objectif est de permettre aux enfants (et aux adultes) d'identifier les stéréotypes de genre et de les déconstruire. Pour cela, nous proposons d'expérimenter la souplesse de genre. La souplesse de genre, c'est la capacité à ne pas s'enfermer dans un rôle, à s'appropriier aussi des

32] « Prévenir les violences dans les relations interpersonnelles par l'éducation aux relations égalitaires - Analyse des déterminants, outils d'intervention. » Note de synthèse, Liliane Leroy pour les FPS novembre 2006.

33] « Les p'tits égaux », Activités de promotion des conduites égalitaires entre garçons et filles, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-centre, 1997

caractéristiques généralement liées à l'autre sexe³⁴.

Exemple dans le jeu :

Votre chef Yapakmwa pense que Kaniwa, sa voisine aux yeux de braise, manie bien les flèches. Il veut qu'elle participe à la chasse au caribou. Lance un dé, il te donnera la réponse de la Tribu.

1 ou 3 : La Tribu est contre. Tous disent que la chasse est réservée aux hommes depuis la naissance de la première étoile. Ils enferment Kaniwa.
Ajoutez une Hache de guerre.

2 ou 5 : La Tribu ne réagit pas. Ils ont à manger aujourd'hui, ils s'occuperont de la chasse plus tard.
Vous ne gagnez rien, au suivant !

4 ou 6 : La Tribu est pour. Si Kaniwa vise juste, si elle tend son arc avec la force qu'il faut pour que la flèche atteigne sa cible, la Tribu aura de la viande. Hommes ou femmes, tous les bons arcs participeront à la chasse.
Vous gagnez un Symbole de paix.



Pourquoi le symbole des colliers ?

Les gravures et photos d'Amérindiens montrent que les deux sexes portaient des colliers. Chez les Amérindiens, le collier faisait partie intégrante du costume et jouait un rôle important dans les différentes cérémonies. En utilisant les colliers, on veut montrer qu'un objet encore utilisé actuellement principalement par les femmes dans un but esthétique pouvait avoir une fonction identique pour les 2 sexes.



3.5 Le loup Konétwatwa, la couleur mauve, « Le symbole de paix qui aide à se connaître soi-même »

Facteur de prévention : la connaissance de soi et l'estime de soi.

3.5.1 Connaître ses sentiments

Sortir de la violence, c'est « apprendre l'expression des émotions et la Communication Non Violente.³⁵ » Exprimer ses émotions, c'est avant tout être capable de les identifier. Une fois que nous avons identifié notre émotion, nous devons encore la mettre en parole et en lien avec le (ou les) besoin(s) auquel/auxquels elle se rapporte³⁶. De cette manière, nous allons apprendre à satisfaire nos besoins en tenant compte de nous, et de notre entourage.

L'entourage peut aider l'enfant à apprendre à se connaître, à identifier ses

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

34] Voir la partie « Des pions qui se retournent, un rôle à jouer ? », page 28

35] Non-violence actualité. Spécial guide de ressource sur la gestion non violente des conflits - sept. 2004/oct. 2004, n°276.

36] Programme « Estime de soi et compétence sociale chez les 8 à 12 ans », Beauregard, Boufflard & Duclos, Hôpital Saine-Justine, 2000 (collection Estime de soi)

besoins. C'est en donnant à l'enfant des informations sur ses comportements que ce dernier apprendra à connaître son milieu et sa personne. C'est un système de **rétroactions** (feedbacks) qui se met en place entre l'enfant et son entourage. Ce système sera à la base du fondement de l'identité de l'enfant : « *j'apprends sur moi via ce que m'en disent les autres* ».

3.5.2 Construire l'Estime de soi

Si les **rétroactions** de l'entourage sont suffisamment positives, l'enfant sera renforcé dans la construction d'un certain niveau d'**estime de soi**. De plus, vers 7-8 ans environ, le développement de la pensée critique chez l'enfant lui permet de devenir plus sensible à ce qu'il pense de lui-même. Avec ce qu'il reçoit de son entourage, il met en place un monologue intérieur qui va lui permettre d'intérioriser son estime³⁷ : « *c'est vrai ce que disent mes parents, j'ai vraiment bien travaillé sur ce devoir...* » Ce niveau d'estime sera perceptible dans la manière dont l'enfant agit avec son entourage.

Quand l'estime de soi positive se met en action, c'est l'**affirmation de soi**. L'estime de soi est la base de l'affirmation de soi, de la résolution de conflits et de l'intégration des capacités sociales. Elle est une condition indispensable pour vivre des relations harmonieuses avec l'entourage³⁸. Qui dit relations harmonieuses, dit bien sûr relations égalitaires, épanouissantes et non empruntées de violence.

Dans les cartes mauves du jeu : les enfants vont vivre des aventures où ils vont s'interroger sur leurs préférences, sur leurs sentiments vis-à-vis de certaines situations... Ils devront par exemple identifier un sentiment éprouvé. Ensuite, les enfants sont invités à communiquer ce sentiment vers les autres. Les autres membres de la Tribu seront mis à contribution pour « deviner » des infos sur le joueur. Ensemble, la Tribu discutera de ce qu'un membre de la Tribu peut éprouver dans certaines situations. C'est ce qu'on appelle l'empathie, concept également développé dans le symbole « calumet de la paix ».

37] *ibidem*

38] *ibidem*



Chez les Amérindiens, il symbolise l'Intuition, l'Apprentissage. Il apporte un sentiment de force intérieure et d'intuition. Le loup sert en quelque sorte de guide vers l'apprentissage des choses qui nous sont propres. « Apprenez à connaître votre moi le plus profond et vous bénéficierez toujours de courage et d'une présence spirituelle, même dans l'obscurité la plus complète³⁹ ».



Facteur de prévention : avoir une place reconnue dans un groupe, mettre en place des stratégies d'alternative à la violence avec le groupe.

Ce n'est plus un secret : nous sommes des êtres sociaux. Certain(e)s sont capables de vivre seul(e)s, d'autres ne peuvent pas supporter de passer une soirée solitaire. Le regard de l'autre est nécessaire pour se sentir vivant, c'est pourquoi l'appartenance à un groupe est très importante. Maslow situe d'ailleurs ce besoin dans le 3^e niveau de sa fameuse pyramide des besoins⁴⁰.

Cependant, ce besoin ne se développe pas tout seul, ce serait trop simple. Comment cela se développe-t-il⁴¹ en général ?

39] <http://indien.nexenservices.com/amerindiens/anicelttes.htm#loup>, 14/08/2007.

40] Maslow, Abraham H. , *Vers une psychologie de l'être*, Paris : Fayard, 1972 in : Beauregard, Boufflard & Duclos, Programme « *Estime de soi et compétence sociale chez les 8 à 12 ans* », Hôpital Saine-Justine, 2000 (collection Estime de soi)

41] Beauregard, Boufflard & Duclos, Programme « *Estime de soi et compétence sociale chez les 8 à 12 ans* », Hôpital Saine-Justine, 2000 (collection *Estime de soi*)

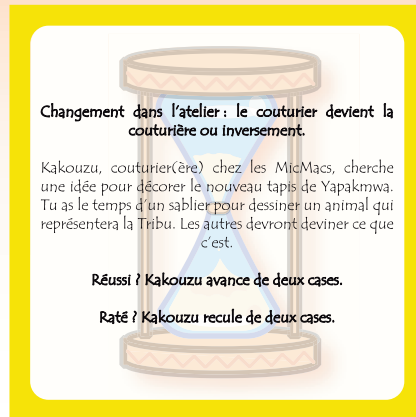
- Ce n'est donc pas si évident d'avoir envie de vivre avec les autres. Si, en règle générale, cela se fait par apprentissage au contact des autres, il arrive que certains enfants aient besoin d'aide. En effet, certains enfants ne sont pas encore capables d'introspection et n'ont pas une conscience sociale suffisante pour mettre en place des comportements qui leur permettraient d'être acceptés⁴². Ils ne comprennent pas pourquoi les autres les rejettent. Ils manifestent souvent leur mécontentement par de la violence ⁴³. C'est à ce niveau que l'adulte peut intervenir, en accompagnant l'enfant dans ses rencontres avec l'autre, en décodant ses gestes, en décodant avec lui les règles des groupes, en lui apprenant à se mettre à la place de l'autre (c'est le principe de l'empathie).

Si l'être humain a besoin d'appartenir à un groupe, ce groupe doit, pour sa part permettre à chacun de ses membres de se sentir bien. En effet, les groupes mettent en place certaines stratégies pour vivre en équilibre⁴⁴. Cependant, l'équilibre peut se faire au détriment de certains membres du groupe. Un groupe en équilibre, n'est pas pour autant un groupe « où tout fonctionne bien pour tout le monde ». Le groupe « famille » est le « spécialiste » lorsqu'il s'agit de reporter les problèmes sur une personne. Un groupe où chacun peut se sentir bien est avant tout un groupe où des alternatives à la violence sont recherchées. En effet, le conflit a toute sa place dans le groupe mais il ne doit pas forcément déboucher sur un acte de violence.

Dans les cartes jaunes du jeu : la Tribu MicMac vit des moments et gestes festifs comme les familles peuvent mettre en place au quotidien, pour souder leurs membres et reconnaître la place que chacun y occupe. Le rire, la tendresse, la fête, les traditions... Ces gestes jouent aussi un rôle dans le renforcement de l'appartenance au groupe. Quoi de plus soudeur qu'une tradition familiale qui se perpétue depuis des années comme : le collier qui se transmet de mère en fille, la chasse aux œufs organisée chaque année chez le grand-parent paternel, la petite histoire de la journée en passant à table...

44] www.volodalen.com/15psychologie/psychologie20.htm

Exemple dans le jeu :



Pourquoi le symbole des abeilles ?

Les abeilles représentent la vie sociale organisée. Chacune trouve sa place et a un rôle déterminé à jouer dans le groupe. Mais les abeilles, chez les Amérindiens comme chez nous, représentent aussi la Communauté, la Fête. « Elle nous invite à célébrer les événements heureux, ou tout simplement l'existence mystérieuse et merveilleuse de la vie. Elle nous murmure qu'une vie harmonieuse en communauté existe⁴⁵ »

Conclusion

Fin de partie, le jeu est maintenant entre vos mains.

En guise de conclusion, nous avons bien envie de dire une seule chose : amusez-vous ! Trop peu de place est laissée maintenant à l'amusement. Il est important d'être performant/e, être le/la meilleur/e, de passer devant les autres. Tout ceci n'encourage pas à des relations interpersonnelles harmonieuses.

Nous vous proposons donc de jouer. Rien que le fait de prendre un moment à partager avec vos enfants ou votre groupe est un travail en soi. On y discute, on négocie des choses, on passe de bons moments, on permet à chacun de prendre sa place dans le groupe...



Des outils pour exploiter encore plus...

1. Les outils

Peu d'outils de prévention des violences interpersonnelles à destination des enfants existent. Les outils et les recherches sont plus souvent à destination des jeunes, principalement quand il est question des stéréotypes de genre. Dans cette partie, vous découvrirez des recherches et outils à destination des enfants, mais aussi des jeunes. Les outils ont été sélectionnés lorsqu'ils présentaient une adaptation possible pour les enfants. Vous trouverez aussi des outils à destination des enfants plus jeunes, voir les tout-petits... Plus tôt on commence, mieux c'est ! Le Québec étant précurseur en la matière, beaucoup de références sont québécoises. Certains outils doivent être adaptés pour bien correspondre au langage des enfants.



1.1 Égalité garçons/filles, violence dans les relations de couple, stéréotypes de genre (les cartes bleues)

☀ www.mix-cite.org/expose/index.php3?RefArticle=172

Très bref exposé sur les représentations amoureuses et les violences conjugales. Comment, chez les enfants déjà, l'environnement social conditionne la manière dont les rapports amoureux sont envisagés... Ce site présente comment le Québec mène la prévention des violences.

☀ www.educ-egal.org

Vous trouverez sur ce site un répertoire de ressources pour une éducation à l'égalité et à la prévention des violences de genre. Ce site est européen mais vous y trouverez des données belges. Au programme : un répertoire d'experts, des infos agenda, des présentations de campagnes de prévention, des présentations d'outils comme des livres, courts-métrages...

☀ www.lesptitsegau.org/index.html

Sur ce site, vous trouverez un répertoire de 15 activités visant la promotion des conduites non sexistes entre les garçons et les filles à l'école maternelle et primaire. Outil très intéressant car peu nombreux sont ceux qui s'adressent aux tout-petits. Vous y trouverez des activités concrètes, faciles et facilement adaptables.

☀ www.mondefemmes.org/publications/index.htm

Présentation et possibilité de commander des outils orientés sur l'approche du genre. Nous vous conseillons notamment Stéréotypix à destination des 8-12 ans. Cet outil a pour objectif de déconstruire les stéréotypes hommes-femmes, Nord-Sud.

☀ Jouette

Outil de réflexion, d'animation pour les enfants de 5 à 8 ans et pour tous les adultes sensibles à une éducation non sexiste et égalitaire des jeunes enfants. Latitude Junior asbl - Liege. Prix 15 € - 2003.
Contact : Latitude Junior
Tél : 04/341 62 81, fmss.amplijunior@mutsoc.be

☀ Vents violents

Cet outil est à destination des adultes mais peut vous aider à voir où vous en êtes dans vos conceptions du genre et des stéréotypes.

« Dans un décor de navigation maritime, les quatre équipages du jeu devront coopérer pour atteindre le Continent des Relations égalitaires ». Informations, pistes de réflexion émergeront des différentes épreuves amenées par les courants. Les participants pourront petit à petit déconstruire les idées reçues, les stéréotypes liés à la violence conjugale et devenir des Phares grâce auxquels les victimes, mais les agresseurs aussi, pourront être éclairés sur leur problème.
Prix : 90 €.

Contact : FPS Tél : 02/515 04 01, fps@mutsoc.be

☀ Teste ton couple

Outil à destination des ados pouvant déjà convenir pour les grands enfants qui se posent ou devraient se poser leurs premières questions, soit parce qu'ils ont un/e amoureux/se, soit parce qu'ils voient autour d'eux des personnes qui vivent des relations ...

Un test ludique en ligne à propos de conduites de domination. Réponses assertives, agressives, passives, comment se situer ?

À tester d'urgence sur www.ifeelgood.be, le site « jeunes » des Mutualités socialistes !

1.2 Communiquer - Développer des compétences sociales : des pistes pratiques pour agir (les cartes rouges et les cartes vertes)

☀ www.animation.free.fr/page41.htm

Dans ce site, vous trouverez un petit tour d'horizon des violences à l'école autour du globe. De plus, vous trouverez des pistes pour accueillir les enfants dans un climat favorisant la paix : quelles conditions d'accueil ? Quels jeux privilégier ?



Quelles activités mettre en place...

☀ http://eduscol.education.fr/D0093/acc_violence.htm

Ce site propose des expériences qui ont eu lieu dans des écoles afin de mettre en place des stratégies propices à un apprentissage sans violence.

<http://eduscol.education.fr/D0124/appssviolence.htm?rub=173> : le manuel complet à télécharger reprenant pas moins de 49 actions menées en classe en France.

☀ www.gcclaviolence.org/neuf.htm

Présentation d'un programme québécois de prévention des violences à l'école, se répartissant en 22 guides d'animation. Possibilité d'achat.

☀ <http://portal.unesco.org>

Pour les plus courageux, cette page propose des activités à mettre en place en classe... en anglais !

☀ www.jeux-cooperatifs.org



Site très général et très intéressant du centre de ressources pour la gestion non violente des conflits. Il propose une base de données de jeux coopératifs, des numéros spéciaux traitant des sujets comme : communiquer autrement, la médiation sociale, prévention de la violence à l'école... À consulter de toute urgence ! Le site offre la possibilité d'acheter des jeux en France.

☀ Faites la paix... et faites passer... Le médiateur en herbe (présentation et évaluation sur www.pipsa.org)

Outil traitant de la capacité de médiation. Original dans son approche de création de liens avec d'autres organismes européens.

☀ www.universitedepaix.org/presentation

L'université de Paix n'est presque plus à présenter en Belgique. Elle propose depuis 20 ans des actions, pistes, réflexions pour gérer positivement les conflits. Bien plus que de la réflexion, elle développe aussi des outils et propose des formations de longue et courte durée.

☀ Contes sur moi (présentation et évaluation sur www.pipsa.org)

Outil québécois (et oui, encore) se présentant sous forme de trousse partant de la maternelle jusqu'à la 3^e année du primaire. Son objectif est de permettre une intégration harmonieuse des enfants dans la société. De plus, un volet « parents » est proposé. Pour utiliser cet outil, il est conseillé de mettre en place une collaboration de tous les acteurs pouvant intervenir (enseignants, parents, directions, PSE, PMS, éducateurs...)

☀ Graines de médiateurs-Médiateurs en herbe

Plus à destination des adultes, cet outil propose des solutions face aux conflits d'enfants. Il aborde les notions de communication, d'écoute et de discussion au sein de groupes.

☀ Les amis de mon jardin (présentation et évaluation sur www.pipsa.org)

Au départ cet outil a une visée de prévention des consommations de drogues. Il nous semble cependant intéressant dans sa démarche d'apprentissage de la confiance en soi et d'aptitudes aux relations interpersonnelles. Très esthétique, il a le grand avantage de s'adresser aux enfants de la maternelle dans une forme qui leur convient parfaitement : le conte. Issu du territoire du Nord- Pas de Calais, il est facilement adaptable à notre réalité belge.

1.3 Estime de soi (Les cartes mauves)

☀ <http://redpsy.com/outils>

Un coffre à outils reprenant des activités de développement personnel. Très pratiques, ces activités sont à destination des adultes mais peuvent être adaptées très facilement pour les enfants. L'adulte doit prendre le temps de les traduire pour leur transmettre.

☀ www.2.csmb.qc.ca/estimeso/activites/act_competence.html

Ce site propose de diviser l'estime de soi en 5 concepts : sécurité, identité, appartenance, détermination, compétence. Pour chacun de ces concepts, vous trouverez de la théorie et des activités à mettre en place.

☀ www.zestedestime.acrf.be/fiches_pedagogiques.php

Le site propose des fiches pédagogiques à télécharger sur les thèmes suivants : le rapport à soi (s'estimer, se connaître, bien dans son corps), le rapport aux autres (apprendre à dire non et oui), le rapport à l'action (accepter l'échec, agir), quelqu'un de précieux, des mots pour se dire. Il aborde surtout l'estime de soi des femmes.

☀ Estime de soi et compétence sociale (présentation et évaluation sur www.pipsa.org)

Guide de théorie et d'activités proposant l'Estime de soi comme un fondement de la prévention des violences.

☀ Quand les tout-petits apprennent à s'estimer (présentation et évaluation sur www.pipsa.org)



Un cahier à destination des très jeunes enfants, pour qu'ils apprennent à se connaître et à s'estimer. L'outil fait également appel à l'appartenance du groupe.

☀ Le voyage en soi

Outil pédagogique pour les enfants de 8 à 12 ans pour découvrir l'Estime de soi. Esti, le personnage de l'histoire vous emmène dans un fabuleux voyage à la conquête des 5 anneaux magiques de l'estime de soi. Possibilité de choisir le voyage complet de 25 activités ou de sélectionner les épreuves d'environ 50 minutes chacune.

Outil de l'asbl Espace Enfance et Jeunesse du Centre et Soignies. **Infos au 064/27 94 16** (Sabrina Poulain)

☀ Le Cap à dons

Cet outil permet aux enfants et aux adultes de découvrir, à travers des activités ludiques, 36 définitions qui permettront d'enrichir leur vocabulaire des sentiments et des compétences. Outil de l'asbl Espace Enfance et Jeunesse du Centre et Soignies. **Infos au 064/27 94 10.**

1.4 L'exposition à des modèles de violences (les cartes noires)



☀ <http://tecfa.unige.ch/perso/lombardf/calvin/TM/05/fischer-bollier>

Une recherche qui parle de la victimisation des enfants à l'école primaire. Il y est expliqué comment reconnaître des enfants « victimes », des enfants « persécuteurs », comment fonctionnent les groupes.

☀ www.safety-council.org/CCS/sujet/enfants/intimidat.html

Cette page parle de l'intimidation des enfants. Le conseil canadien de la sécurité y présente le film « La Danse des brutes » sur la résolution de conflits.

☀ www.obsviolence.com/spip.php?rubrique3

Des données statistiques officielles sur les violences scolaires à l'école de l'Observatoire Européen de la Violence Scolaire.

1.5 Outils plus généraux

☀ <http://viraj.psy.ulaval.ca>

Ce site présente le programme Viraj. Très connu au Québec, ce programme de prévention des violences dans les relations amoureuses a été largement utilisé, testé et a fait ses preuves. S'il concerne les relations amoureuses chez les jeunes de 14, 15 ans, vous pouvez cependant vous en inspirer facilement pour adapter vos propres animations. Le programme est à télécharger complètement

sur le site. En Belgique, certains animateurs se le sont appropriés et mènent des animations dans les écoles. C'est le cas de l'asbl Solidarité Femmes et refuge pour femmes battues à La Louvière.

☀ www.criviff.ulaval.ca/pdf/pub_33.pdf

Un répertoire de programmes québécois de prévention de la violence. Beaucoup d'outils québécois ont été ramenés en Belgique par des pédagogues aventuriers partis chasser non la baleine, mais bien des outils pragmatiques de prévention. En vous renseignant des les divers CLPS, outillthèques, organismes de jeunesse... près de chez vous ou à Bruxelles, vous trouverez peut-être ces outils. Pour le choisir, ce site vous en propose une explication détaillée.

☀ Construire la non-violence (présentation sur www.pipsa.org)

Livre traitant des besoins fondamentaux de l'enfant de 2 à 12 ans dans une perspective de prévention de la violence. Des pistes sont développées, agrémentées d'exemples pratiques et concrets.

☀ Pour apprendre à vivre ensemble (présentation et évaluation sur www.pipsa.org)

Outil se présentant sous la forme de 14 cartes abordant les règles de vie en groupe. Pipsa conseille d'utiliser cet outil en complément d'autres et ajoutant une perspective de la démarche éducative de non-violence.

☀ Regards sur les conflits (présentation et évaluation sur www.pipsa.org)

Ce dossier propose une approche théorique des conflits, accompagnée de proposition d'activités concrètes. Il est téléchargeable sur le site www.cidj.be.

☀ Visages et paroles (présentation et évaluation sur www.pipsa.org)

Outil permettant de sensibiliser aux stéréotypes et aux préjugés. Cet outil a été élaboré par le MRAX et permet une bonne activité de prévention du racisme. Il prend la forme de photo-langage et de textes accompagnant ces images.

☀ Clever club (présentation et évaluation sur www.pipsa.org)

Cet outil propose de la prévention dans une perspective de promotion de la santé. Il abordera donc tout de manière globale, ce que nous trouvons indispensable. Les fiches audio permettront de passer au-dessus de la lecture qui est souvent un obstacle. L'outil aborde une bonne partie des concepts qui sont développés dans MicMac.

☀ www.clpsct.org/files/guide_de_ressources_violences.doc

Guide hyper-complet reprenant des outils et des liens relatifs à la prévention des violences.



2. Des recherches et informations de base

☀ www.animation.free.fr/page41.htm

Le regard du chercheur sur les violences à l'école en Communauté française de Belgique. Le site propose notamment des ressources en ligne, des programmes de prévention à consulter ou commander. Il permet de s'interroger sur les pratiques les plus adaptées à mettre en place dans votre contexte.

☀ www.erudit.org/revue/ref/2003/v9/n1/010865ar.pdf

Une recherche de 28 pages très intéressante menée au Québec sur les comportements violents chez les enfants de 3 à 6 ans. Comment mieux comprendre la violence chez les tout-petits pour mieux intervenir au plus tôt ?

☀ www.radio-canada.ca/actualite/v2/enjeux/niveau2_1507.shtml

La Traversée propose une manière originale de prévenir la violence : apprendre la philosophie aux enfants ! Dans ce site, vous trouverez un reportage sur cette expérience menée en classe. Pour infos, des formations⁴⁶ sont données en Belgique par un fervent pratiquant de la philosophie avec les enfants (www.fp.ulaval.ca/philoenfant)



52

3. Des livres pour aller plus loin...

Carboneau, J. « Violence Conjugale, des spécialistes se prononcent », Éditions remue-ménage, Montréal (2005)

Cusson, M. « La délinquance, une vie choisie - entre plaisir et crime », Cahiers du Québec, collection droit et criminologie (2005), p.23.

Cyrulnik, B. « Un merveilleux malheur », Éditions Odile Jacob, Paris (1999)

Cyrulnik, B. « Les nourritures affectives », Éditions Odile Jacob, Paris (2000)

La Communication Non Violente au quotidien, Jouvence (2003)

Leyens, J.-P. « Psychologie Sociale », Édition Mardaga, Bruxelles (1979)

Leyens, J.-P. « Sommes-nous tous des psychologues ? », Mardaga, Bruxelles (1983)

Prud'homme, D. « La violence n'est pas un jeu d'enfant », Éditions Remue ménage, Montréal (2004)

xxxxxxxxxxxxxxxx

46] Exemple : « La pratique du dialogue avec les enfants et adolescents: quête de sens, prévention de la violence et démocratie » animée par Michel Sasseville. Infos : michel.desmedt@cfwb.be

Rosenberg, M. « Les mots sont des fenêtres – ou des murs, introduction à la Communication Non Violente », Jouvence (2001)

Sources



Beauregard, Boufflard & Duclos, Programme « Estime de soi et compétence sociale chez les 8 à 12 ans », Hôpital Saine-Justine, Montréal (2000), collection Estime de soi

« Comportements à risque et santé : agir en milieu scolaire », Référentiels de bonnes pratiques, Réseau francophone international de prévention des traumatismes et de promotion de la sécurité, Inpes (2008)

Deru, P. « Le jeu vous va si bien », Le Souffle d'or, Barret-Sur-Méouge (2006)

Godeau, E., Grandjean, H., Navarro, « La santé des élèves de 11 à 15 ans en France/2002-Données françaises de l'enquête internationale Health Behaviour in school-aged Children » (HBSC), Saint-Denis, Inpes (2005), P. 284

Le Monde selon les femmes, « Stéréotypik », outil de réflexion et d'animation sur les stéréotypes pour les enfants de 8 à 12 ans, (2005)

Leroy, L. « La prévention des violences, la nécessaire re-qualification des violences en tant que problème social et culturel », analyse réalisée pour les FPS (2006), disponible sur le site www.femmesprevoyantes.be.

Leroy, L. « La prévention des violences, propositions pratiques », analyse réalisée pour les FPS (2006), disponible sur le site www.femmesprevoyantes.be.

Leroy, L. & Doutrepont, E. « Les violences chez les enfants et les jeunes: intervenir, prévenir », fiche rédigée pour les FPS (2007)

Laurin, M. & Tremblay, P. « Quand ça gronde dans ma famille », Trousse de sensibilisation au dépistage des enfants témoins de violence conjugale, CECOM, Montréal (1997)

« Les p'tits égaux », Activités de promotion des conduites égalitaires entre garçons et filles, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Montréal-centre (1997)



Leroy, L. « Prévenir les violences dans les relations interpersonnelles pas l'éducation aux relations égalitaires - Analyse des déterminants, outils d'intervention. » Note de synthèse pour les FPS (novembre 2006)

Maslow, Abraham H. « Vers une psychologie de l'être », Fayard, Paris (1972) in : Beauregard, Boufflard & Duclos, Programme «Estime de soi et compétence sociale chez les 8 à 12 ans », Hôpital Saine-Justine, 2000 (collection Estime de soi)

« Non-violence actualité », Spécial guide de ressource sur la gestion non violente des conflits (sept 2004/oct 2004), n°276.

www.volodalen.com/15psychologie/psychologie20.htm, juillet 2007

www.violences.fr, septembre 2007

<http://indien.nexenservices.com/amerindiens/anicelttes.htm#loup>, 14/08/2007

[www.capitecorpus.com/outils-et-methodes/cnv-communication-non violente.html](http://www.capitecorpus.com/outils-et-methodes/cnv-communication-non-violente.html), octobre 2007

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Calumet>, novembre 2007

www.violences.fr/Lorsduneconsultation/Définitionsstatistiquesprocessus/tabid/57/Default.aspx, le 13/08/2007

<http://indien.nexenservices.com/amerindiens/anicelttes.htm#abeille>, 16/08/2007



Une initiative de :

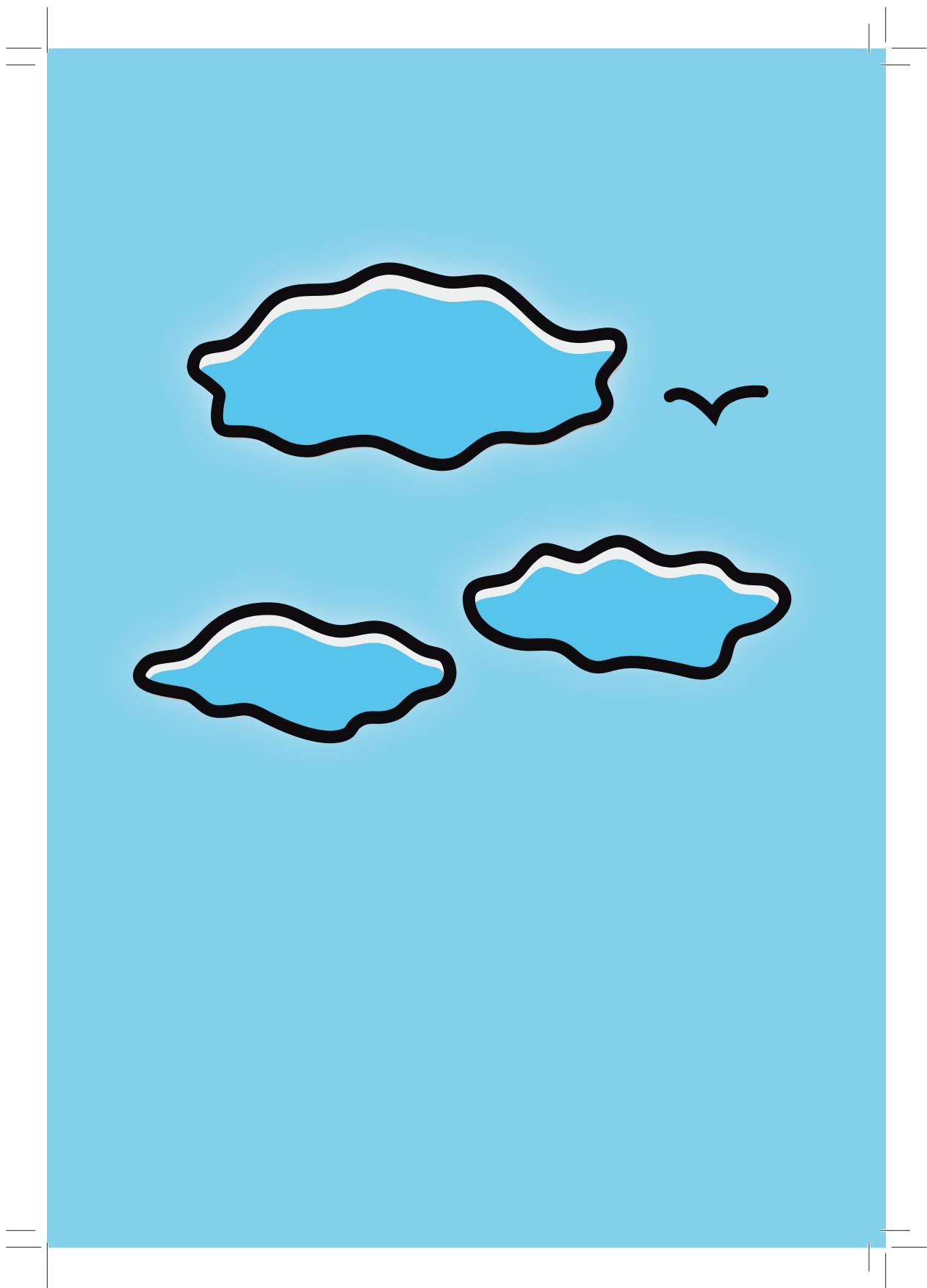


Avec :



Et :







Guide téléchargeable sur le site www.juniorville.be/micmac et disponible dans le bureau fédéral de la Mutualité socialiste le plus proche.