

# LES 3 VISAGES

**Utilisation proposée** activité introductive, au lancement d'un nouveau **Clever Club**

**Taille du groupe** à partir de 5 enfants

**Durée** 30 minutes

**Matériel** 3 feuilles cartonnées, format A4, ciseaux, feutres, pinces à linge en bois (une par enfant)

## PRÉPARATION DES 3 VISAGES

Les enfants dessinent et colorient trois visages, – un souriant, un triste et un d'expression neutre – et les découpent. Ces trois figures sont accrochées à une paroi. Chaque enfant écrit ensuite son prénom sur une pince à linge.

## UTILISATION DES FIGURES

Invitez chaque enfant à accrocher sa pince au visage qui correspond le mieux à son état d'esprit du moment.

## ÉLARGISSEMENT

Demandez d'abord aux enfants qui ont choisi la figure souriante de dire, en quelques mots, ce qui les rend contents: «Je suis content parce que...».

Ensuite, tous les enfants qui ne sont ni vraiment heureux ni malheureux peuvent s'exprimer sur le modèle: «Je me sentirais mieux si...».

Leurs explications constituent un pont vers le troisième groupe, qui s'exprime en dernier. Ne donnez ici aucune structure syntaxique. Offrez aux enfants la possibilité de choisir s'ils entendent s'exprimer devant le groupe ou s'ils préfèrent en parler plus tard avec l'animatrice, l'animateur, ou encore ne rien dire ce jour-là. Dans ce cas, restez attentifs au comportement de l'enfant, prenez de ses nouvelles la fois suivante.



# LE CHAUDRON INFERNAL

**Utilisation proposée** jeu introductif, pour créer l'ambiance au début du Club

**Taille du groupe** à partir de 5 enfants

**Durée** 5 à 10 minutes

**Matériel** déguisement et accessoires: robe longue, chapeau pointu, balai

## DÉROULEMENT DU JEU

Les enfants sont assis en cercle. Quatre d'entre eux forment le chaudron infernal au centre du cercle en se tenant par la main. Un enfant déguisé joue le rôle de la sorcière. Il rôde autour du chaudron en disant : «Soupe de sorcière, que veux-tu encore ?» et désigne un enfant du doigt. Celui-ci doit nommer l'ingrédient le plus abominable qui soit (p. ex. «bave de crapaud»), avant de s'approcher du chaudron et de faire semblant d'y jeter l'ingrédient nommé.

Alors la sorcière ordonne : «Bouge, chaudron bouge!». Le chaudron se met à tourner en murmurant : «Bave de crapaud, bave de crapaud», puis s'arrête. Un deuxième enfant comme un nouvel ingrédient qu'il jette dans le chaudron. Le chaudron nomme le premier ingrédient en enchaînant avec le deuxième et tourne. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants aient jeté quelque chose dans le chaudron. La sorcière annonce alors : «La soupe est prête!». Tous se rendent autour du chaudron et font semblant de consommer le breuvage à grandes cuillerées.

Mais comme il s'agit d'une soupe magique, les enfants sont ensorcelés. La sorcière dit un seul mot, par exemple «rat des champs», et les enfants «transformés», s'immobilisent. Puis la sorcière dit «enfants», tous sont libérés du sortilège et regagnent leur place.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Était-ce difficile de mémoriser les ingrédients ?
- Quelqu'un a-t-il un bon truc à proposer aux autres ?
- Qu'est-ce qu'il faut pour pouvoir bien se concentrer ?
- Dans quelle situation est-ce important de se concentrer ?

L'animateur veillera à ce que les enfants sortent clairement du rôle joué.

# MINIMIKADO

**Utilisation proposée** jeu introductif, pour exercer la coopération

**Taille du groupe** de 2 à 10 enfants

**Durée** 15 à 20 minutes

**Matériel** une boîte d'allumettes, 10 à 20 allumettes brûlées par enfant

## DÉROULEMENT DU JEU

Chaque enfant reçoit 10 allumettes au minimum. Plus les enfants sont âgés, plus le nombre d'allumettes peut être élevé.

La boîte vide est posée debout au milieu de la table. Chacun leur tour, les enfants déposent une allumette sur la boîte dans l'idée de construire une tour. L'enfant qui fait tomber des allumettes les rajoute à son propre tas. Le gagnant est le premier qui réussit à poser toutes ses allumettes.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Était-il facile de réaliser cette tour ensemble?
- Comment avez-vous fait pour intégrer les enfants qui avaient le plus de peine?
- Lorsque la tour est tombée, était-ce la responsabilité du groupe ou d'une personne?
- La collaboration permet de construire une tour plus grande, dans quelle situation la collaboration améliore-t-elle les performances?

**N.B.** Les plus jeunes partent avec un handicap, tous les enfants devraient par conséquent avoir à peu près le même âge.



# L'HORLOGE INTÉRIEURE

**Utilisation proposée** après **SALE COUP POUR JULIE**,

**pour faire face à la pression du groupe**

**Taille du groupe** à partir de **4 enfants**

**Durée** **3 à 5 minutes**

**Matériel** **1 bille par enfant, 1 bol, 1 montre ou chronomètre**

## DÉROULEMENT DU JEU

Introduisez le jeu en disant par exemple : «Nous allons tester notre perception du temps. Il faut que tout le monde enlève sa montre». Les enfants s'assoient à une table au milieu de laquelle est placé un bol.

Chaque enfant reçoit une bille qu'il tient dans la main. Montre en main, l'animateur donne le signal du départ. Quand les enfants estiment qu'une minute s'est écoulée, ils laissent tomber leur bille dans le bol. L'animatrice, l'animateur, signale ensuite qui était le plus proche du temps réel. Le gagnant peut choisir le jeu suivant.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Était-il facile de trouver le bon rythme ?
- Quelqu'un a-t-il un truc à proposer aux autres ?
- Une minute, c'est parfois très court, parfois très long : pourquoi ?
- Dans quelles situations nous laissons-nous influencer par les autres ? Est-ce bien ? Est-ce mal ?

La discussion peut alors s'orienter vers la patience, l'attente, etc.



# LE ROI DU SILENCE

**Utilisation proposée jeu introductif, pour maintenir l'attention avant une histoire**

**Taille du groupe de 5 à 12 enfants**

**Durée 10 à 15 minutes**

**Matériel un foulard**

## DÉROULEMENT DU JEU

Les enfants se mettent en cercle. Au milieu se tient un des enfants avec les yeux bandés. La consigne est simple, il suffit de désigner successivement par un geste les enfants assis en cercle en leur demandant de faire un léger bruit. L'enfant qui est au centre doit déterminer la provenance du bruit en désignant du doigt l'endroit d'où le son lui parvient. Le but étant évidemment de ne pas se faire repérer.

Lorsque l'enfant a trouvé, celui qui a fait le bruit prend sa place et ainsi de suite.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Était-ce facile de savoir d'où venait le bruit?
- Qu'est-ce qui a facilité/empêché la découverte?
- Qu'a fait le groupe pour faciliter la tâche?



# TEMPÊTE DANS UN VERRE D'EAU

**Utilisation proposée** jeu introductif ou après une activité animée

**Taille du groupe** de 2 à 5 enfants par groupe

**Durée** 5 minutes

**Matériel** un grand verre, de l'eau, des billes, papier, stylo

## DÉROULEMENT DU JEU

Chaque enfant reçoit un grand nombre de billes. Le verre est ensuite rempli d'eau. Puis les enfants évaluent combien de billes le verre pourra contenir sans déborder. Les pronostics sont consignés et le jeu commence. À tour de rôle, les enfants déposent une bille dans le verre jusqu'à ce que la première goutte déborde.

Avant d'y déposer la suivante, les enfants attendent que l'eau se soit calmée. Le gagnant sera celui dont le pronostic aura été le plus proche de la réalité.

## VARIANTE

Former deux équipes. L'équipe qui fait déborder la première goutte a perdu.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

Le thème de la patience est à reprendre avec les enfants :

- Attendre, attendre... Est-il toujours difficile de patienter lorsqu'on attend quelque chose? (un événement, un cadeau, etc.).
- Comment faites-vous pour patienter dans ces cas-là?
- Peut-on vraiment avoir tout ce qu'on veut au moment où on le veut?

# JUMEAUX

**Utilisation proposée** après **LE SERMENT**, pour encourager le partenariat

**Taille du groupe** de 5 à 12 enfants

**Durée** 15 minutes

## DÉROULEMENT DU JEU

Un ou deux enfants quittent la pièce pour quelques minutes. Les autres se mettent par deux en cherchant entre eux des détails qui les font se ressembler : physique semblable, vêtements, caractère, hobby, etc. La tâche du « chercheur » peut être quelque peu facilitée si les deux enfants formant une paire retroussent par exemple un peu le bas de leur pantalon ou s'ils gardent tous deux une main dans la poche. L'animateur peut proposer aux enfants de petits trucs.

Les enfants circulent ensuite librement dans la pièce. Ceux qui ont attendu dehors sont introduits dans la pièce et cherchent à découvrir les paires de jumeaux. Les enfants des paires identifiés par le « chercheur » se tiennent par la main.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

La discussion porte autant sur la manière de chercher les paires que sur la manière de les avoir constituées :

- Avez-vous trouvé facilement les ressemblances ?
- Y avait-il des choses plus faciles à voir que d'autres ?
- Avez-vous réussi facilement à constituer des paires ?
- Dans quelle situation c'est important de se mettre d'accord ?



# QUI EST-CE ?

**Utilisation proposée** jeu introductif, pour exercer  
**la perception sociale**

**Taille du groupe** à partir de 4 enfants

**Durée** 15 minutes

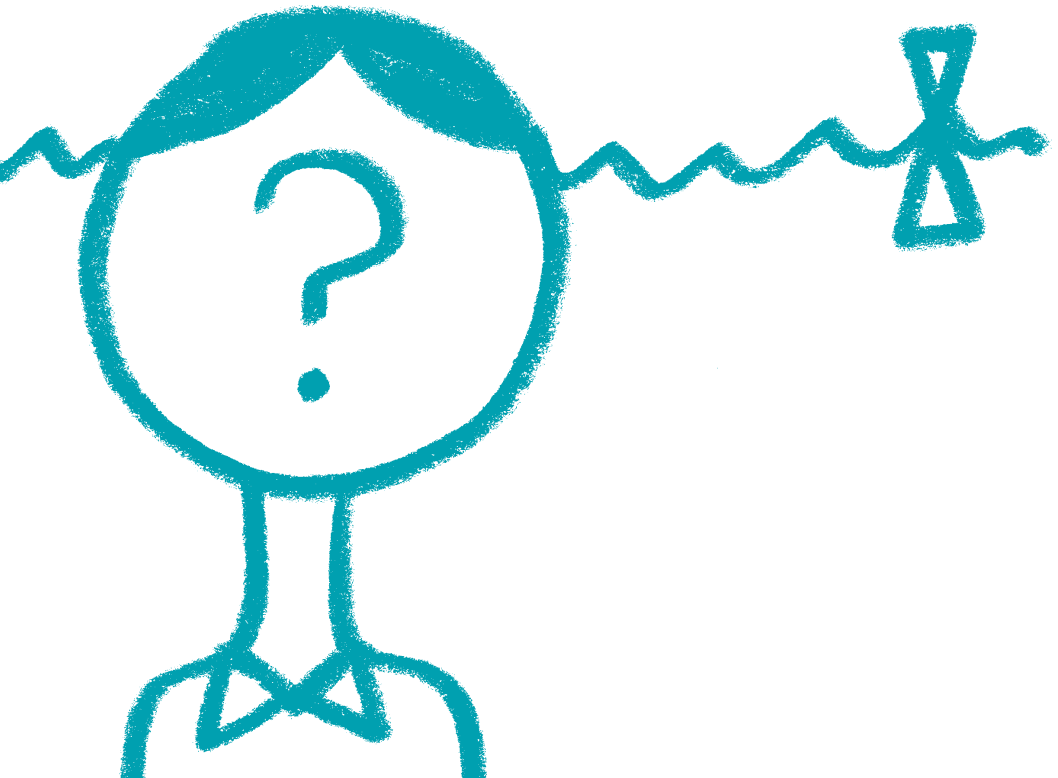
## DÉROULEMENT DU JEU

L'animatrice, l'animateur, lance le jeu. « Je pense à quelqu'un du groupe, et vous devez deviner à qui ». Il donne aux enfants quelques indices pour les mettre sur la voie en commençant par des qualités très générales, avant d'en venir à des traits particuliers. Par exemple: « La personne aime lire des BD. Elle est grande et a les cheveux noirs... ».

Par la suite l'animation peut être attribuée à un enfant du groupe.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Quelles sont les caractéristiques personnelles mises en avant par les autres qui vous ont plu et celles qui vous ont déplu ?
- Comment aimez-vous être présenté ou décrit ?
- L'auriez-vous fait de la même manière ?





# CLEVER CLUB

**Utilisation proposée après SASKÉMA,**

**pour renforcer l'estime de soi**

**Taille du groupe de 5 à 12 enfants**

**Durée 10 minutes**

**Matériel un ballon en mousse**

## DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs sont debout, en cercle. Après un moment de réflexion, l'animatrice, l'animateur, lance le ballon à un enfant et se présente en disant son prénom et quelque chose qu'il sait bien faire. L'enfant qui reçoit le ballon se présente à son tour et nomme une de ses compétences puis lance le ballon à un autre qui se présente... Le ballon doit passer chez chacun des enfants. Lorsque tous les enfants se sont présentés, l'adulte met en évidence le fait que chacun possède ses propres atouts, ses compétences, ses forces personnelles.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Etes-vous prêts à motiver d'autres camarades à faire ce que vous savez et aimez faire?
- Comment allez-vous convaincre vos camarades de se lancer?
- Qu'est-il essentiel de transmettre: plaisir? envie? pourquoi?



# BESOIN DES AUTRES

Utilisation proposée après **SASKÉMA**,  
pour encourager la collaboration et la demande d'aide

Taille du groupe à partir de 4 enfants

Durée 10 minutes

Matériel une affiche, des punaises, une couverture, etc.

## DÉROULEMENT DU JEU

Proposer aux enfants de réaliser une tâche difficile à faire seul : punaiser bien droit une affiche sur un mur, fixer quelque chose dans son dos, plier un drap ou une couverture, etc. Il faut que la tâche soit réalisable seul, mais qu'elle soit plus facile à faire à deux. Chaque enfant doit réaliser la même tâche. Le ou la professionnel-le observe comment chacun s'y prend.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Qui s'est débrouillé seul ?
- Qui a demandé de l'aide et n'en a pas trouvé ?
- Pourquoi hésite-t-on parfois à demander de l'aide ?



# JE LE FERAI DEMAIN

Utilisation proposée après **APPRENDRE ENCORE**,  
pour réfléchir aux choix et à leurs conséquences

Taille du groupe à partir de 3 enfants

Durée 30 minutes

Matériel papier et crayon

## DÉROULEMENT DU JEU

Entrée en matière : «Parfois, on se débrouille très bien pour repousser ou oublier une chose que l'on doit faire».

Sur un tableau, préparé par le ou la professionnel-le (voir ci-après), les enfants indiquent tour à tour, à l'aide d'une croix, les choses qu'ils arrivent facilement à repousser ou à éviter et expliquent leurs stratégies.

L'animatrice, l'animateur, demande ensuite, tâche après tâche, quelles sont les éventuelles conséquences pour l'enfant s'il évite ou repousse une tâche.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Toutes les tâches peuvent-elles être repoussées ou évitées facilement ?
- Est-il parfois positif de repousser une tâche ?
- Y a-t-il des tâches dont le report amène trop d'inconvénients ?

N.B. Choisir les «choses à faire» en fonction de l'âge des enfants.

| Chose à faire          | Comment je la repousse ou l'évite | Conséquences |
|------------------------|-----------------------------------|--------------|
| Faire mes devoirs      |                                   |              |
| Me brosser les dents   |                                   |              |
| Economiser de l'argent |                                   |              |
| Ranger ma chambre      |                                   |              |
| ...                    |                                   |              |

# J'AI PEUR DU GRAND MÉCHANT LOUP !

**Utilisation proposée** après **UN BRUIT BIZARRE**,  
pour distinguer les peurs fondées des peurs irrationnelles

**Taille du groupe** à partir de 4 enfants

**Durée** 20 minutes

**Matériel** une feuille de papier grand format  
et des stylos feutres

## DÉROULEMENT DU JEU

En fonction du nombre d'enfants, former plusieurs groupes. Chaque enfant pense à une phrase du type : « On peut avoir peur de... possible ou non ? » (ex : peur des loups, d'aller à la cave, de parler devant des adultes...).

Chaque enfant pose sa question au groupe. Les autres disent s'ils pensent que c'est possible ou non que quelqu'un ait peur de..., en justifiant leur réponse. Celui qui pose la question doit également donner son point de vue.

Les enfants sont ensuite réunis, le ou la professionnel-le fait un bilan des peurs existantes et les manières de les évaluer. Il les classe ensuite en différentes catégories :

- Les peurs face à des choses qui nous dépassent (orage, cataclysmes, bêtes sauvages, etc.).
- Les peurs face aux jugements d'autrui (moqueries, humiliations...).
- Les peurs pour sa santé et son bonheur (accidents, maladies...).

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- De toutes ces peurs, lesquelles sont inévitables ?
- Quand vous avez peur de quelque chose, que pouvez-vous faire ?
- Connaissez-vous des gens qui se moquent de ceux qui ont peur ? Ont-ils raison ? Pourquoi ?

L'animateur oriente la discussion en montrant qu'il est normal d'avoir peur.  
N.B. Pour les jeunes enfants, adapter les questions.

# OÙ ES-TU ?

**Utilisation proposée** après **LE SERMENT**,  
pour être ensemble sans agression et favoriser le respect

**Taille du groupe** à partir de 4 enfants

**Durée** 15 minutes

**Matériel** bandeaux pour masquer les yeux

## DÉROULEMENT DU JEU

Tous les enfants ont les yeux bandés sauf un volontaire. Les enfants circulent dans la pièce, en silence. Personne n'a le droit de parler. L'animateur tape ensuite sur l'épaule d'un enfant, qui appelle alors le volontaire par son prénom: «Où es-tu...?». Tout le monde arrête de se déplacer. Celui-ci répond: «Je suis là». Celui qui a appelé va alors essayer de le rejoindre. Tous ses camarades vont l'aider, sans bouger, sans parler, en le guidant. Dès qu'il pense être arrivé vers l'enfant qu'il cherchait, il dit en le touchant: «Je t'ai trouvé!». Si ce n'est pas juste, il aura le droit de reposer une fois la question de départ avant d'avancer.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Avez-vous ressenti de la violence dans ce jeu?
- Sentiez-vous un climat de confiance?
- L'enfant qui devait trouver l'autre a-t-il été aidé par le groupe?
- Est-ce agréable de se trouver au centre d'un cercle?
- Dans quelle situation est-ce désagréable?



# JE SAIS CE QUE JE VEUX

**Utilisation proposée** après RACKET,  
**pour faire face à la pression du groupe**  
**Taille du groupe** à partir de 10 enfants  
**Durée** 30 minutes  
**Matériel** papier, stylo

## DÉROULEMENT DU JEU

Entrée en matière : « Il n'est pas toujours simple de dire non, mais certains d'entre vous savent ce qu'ils veulent et ne se laissent pas entraîner ».

Un enfant à convaincre est désigné, il attend à l'extérieur de la salle. Les champions de la persuasion restent dans la salle et décident de ce dont ils veulent convaincre l'autre enfant (p. ex. jouer un mauvais tour au professeur). Deux enfants sont désignés pour convaincre leur camarade.

On fait rentrer l'enfant et la persuasion commence. L'animateur et les autres enfants observent et notent les moyens de pression et les stratégies de résistance utilisés. On met ensuite en commun les observations faites et l'animatrice, l'animateur, complète les stratégies mentionnées par les enfants.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Quels moyens de pression ont été utilisés ?
- Quelles stratégies de défense ont été mises en œuvre ?

### Quelques moyens de pression courants

- Minimiser : « C'est pas bien méchant ».
- Idéaliser : « C'est super cool ».
- Exclure : « Si tu ne participes pas, tu ne fais plus partie du groupe ».
- Menacer : « On va te casser la « gueule » si tu ne participes pas ».
- Rabaisser : « Fils à papa ».

### Quelques stratégies de défense

- Désamorcer les arguments : « Pour moi, les choses ne sont pas comme ça ».
- Aborder la question de la pression : « Je veux réfléchir tranquillement ».
- Renvoyer la balle : « Pourquoi est-ce si important que je participe ? ».
- Poser ses limites : « Si c'est là-dessus que doit se fonder notre amitié, alors je préfère y renoncer ».

# UN ACCORD RAPIDE

**Utilisation proposée** après **UN CONTE EXTRAORDINAIRE**,  
**pour apprendre à dialoguer**  
**Taille du groupe** à partir de **5 enfants**  
**Durée** **20 minutes**

## DÉROULEMENT DU JEU

Préparez les enfants au jeu: «Imaginez que vous ayez la possibilité de faire quelque chose de super ensemble. Vous avez trois minutes pour vous mettre d'accord sur une activité commune». Laissez les enfants discuter et soyez attentif aux problèmes rencontrés par le groupe pour tomber d'accord. Après trois minutes, les enfants n'ont pas forcément réussi à se mettre d'accord. Passez alors à la phase de réflexion et de mise en perspective.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

Un débat peut être lancé par la question suivante: «Quels sont, parmi les comportements que je vais citer, ceux qui, à votre avis, aident à nous mettre d'accord ou nous en empêchent?».

- Discuter avec quelqu'un pendant qu'un autre enfant parle.
- Passer la parole à quelqu'un.
- Ne jamais laisser les autres terminer leur proposition.
- Toujours se mettre en avant et prendre la parole.
- Ne s'exprimer que si l'on a quelque chose de vraiment intéressant à dire.
- Demander à l'autre ce qu'il a vraiment voulu dire.

Faire en sorte que chacun puisse s'exprimer, même les enfants plus réservés.



# POUR MES COPAINS JE SUIS PRÊT À ?

**Utilisation proposée** après **UNE CLOPE À LA RÉCRÉ**, pour réfléchir ensemble à ce que l'on est prêt à faire pour les autres

**Taille du groupe** à partir de 4 enfants

**Durée** 20 minutes

**Matériel** grandes feuilles de papier, stylos

## DÉROULEMENT DU JEU

La moitié du groupe doit prendre quelques minutes pour réfléchir et ensuite proposer aux autres des services inacceptables: vous devez débarrasser notre table pendant un mois ou porter nos cartables toute l'année sinon...

Le travail de l'autre groupe va être de réfuter la proposition en argumentant rationnellement pourquoi ils ne sont pas prêts à le faire.

Quelles sont les conditions qu'il faudrait remplir pour pouvoir donner le coup de main attendu ?

L'animatrice, l'animateur, gère la discussion et note sur les feuilles de papier les arguments invoqués.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Si ton camarade a une jambe cassée, lui porterais-tu son cartable ?
- Si ta copine change d'école...
- Si elle est malade et qu'elle a froid...
- S'il pleut à verse et que...



# LES NUAGES

**Utilisation proposée** après **UN CONTE EXTRAORDINAIRE**,  
**pour renforcer la cohésion du groupe et la mise en confiance**

**Taille du groupe** de 6 à 12 enfants

**Durée** 5 à 10 minutes

**Matériel** un grand drap de lit, bien solide

## DÉROULEMENT DU JEU

Le ou la professionnel-le est particulièrement attentif à la sécurité de chacun. Former avec le drap de lit une sorte de dirigeable qui se baladera dans les nuages. Le drap est étendu sur le sol. Les enfants se placent autour du drap. Un enfant se couche ensuite au centre du drap. Les autres enfants saisissent le drap avec leurs deux mains et le soulèvent. Un voyage fantastique commence. Les enfants balancent le drap d'un côté, de l'autre ou en avant, en arrière. Soudain un petit orage se pointe: le drap est secoué énergiquement. Après ce voyage à travers les nuages, l'enfant qui se trouvait au centre est déposé délicatement sur le sol. Un deuxième enfant peut lui aussi faire le voyage.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

### Aux enfants qui ont soulevé le drap

- Vous êtes-vous sentis suffisamment forts pour soulever votre camarade?
- Auriez-vous eu besoin d'aide d'autres camarades?

### A l'enfant qui était couché dans le drap

- T'es-tu senti en confiance?
- Te plairait-il de recommencer?
- Dans quelle situation peut-on faire confiance aux autres?

**N.B.** Les enfants les plus âgés aident à soulever le drap.



# LES BALLONS

**Utilisation proposée** après SASKÉMA, pour se défouler  
et pour renforcer la cohésion du groupe

**Taille du groupe** de 4 à 12 enfants

**Durée** 10 minutes

**Matériel** ballons à gonfler, prévoir 1 à 2 ballons de plus que  
le nombre de joueurs, montre ou chronomètre

## DÉROULEMENT DU JEU

Les ballons sont gonflés, noués et rassemblés dans la pièce. Le jeu peut commencer. Les enfants sont chargés de toucher les ballons en mouvement et de les renvoyer dans l'air. Ils peuvent utiliser leurs mains, leurs pieds, leur corps etc. En aucun cas les ballons ne doivent être tenus dans les mains. Les ballons qui ont touché le sol, sont retirés. La majorité des ballons devraient être dans les airs encore après 5 minutes de jeu.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Etait-ce un jeu facile?
- Vos camarades vous ont-ils aidé, empêché? Comment?
- Est-ce important de s'entraider?  
Quels sont les avantages?
- Dans quelles situations est-ce important de s'entraider?



# VOYAGE EN TERRE INCONNUE

**Utilisation proposée** après **UN BRUIT BIZARRE**,  
pour découvrir ses limites ou accepter les limites de l'autre

**Taille du groupe** à partir de 6 enfants

**Durée** 10 minutes

**Matériel** des bandeaux

## DÉROULEMENT DU JEU

Les enfants se rassemblent deux par deux, l'un des deux a les yeux bandés, l'autre lui sert de guide. Les paires ainsi formées se déplacent dans l'espace en évitant les obstacles. Dans un premier temps, le guide aide le «malvoyant» en le tenant par l'épaule. Puis il le guide en le tenant par la main. Les rôles sont ensuite échangés.

## VARIANTE

Le «malvoyant» peut être guidé uniquement par la parole : «Fais un pas à gauche, deux pas en avant, etc.».

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- L'enfant qui avait les yeux bandés s'est-il senti en confiance ?
- A-t-il eu peur ? Pourquoi ?
- A-t-il été facile de guider le malvoyant ? Pourquoi ?



# LA BOUTEILLE IVRE

**Utilisation proposée** après RACKET, pour découvrir ses limites et celles de l'autre

**Taille du groupe** à partir de 8 enfants

**Durée** 10 minutes

## DÉROULEMENT DU JEU

L'animateur est particulièrement attentif à la sécurité de chacun. L'activité se déroule en silence.

Les enfants forment un cercle très serré, épaule contre épaule, un pied légèrement en arrière pour garantir la stabilité.

Un enfant est désigné pour faire la bouteille ivre. Il se place au milieu du cercle, se tient raide, garde bien les pieds au milieu du cercle et se laisse aller vers l'extérieur.

Les enfants qui forment le cercle l'accueillent, puis le repoussent doucement de manière à le diriger ailleurs.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Comment l'enfant au centre du cercle s'est-il senti ?
- Quelles impressions ont eu les enfants qui formaient le cercle ? Ont-ils veillé à la sécurité et au bien-être de l'enfant qui était au centre ? Comment ?
- Qui aurait voulu être au milieu du cercle ? Pourquoi ?

**N.B.** A partir de 9 ans.



# TOP TEN

Utilisation proposée après **APPRENDRE ENCORE**,  
pour développer l'expression orale

Taille du groupe à partir de 10 enfants

Durée 15 minutes

Matériel 10 photos par groupe de 5 à 6 enfants

## DÉROULEMENT DU JEU

Les enfants forment des groupes. L'animateur distribue 10 photos à chaque groupe. Le groupe sélectionne 3 photos et les classe par ordre de préférence. Chaque groupe affiche ses photos et explique son choix.

## VARIANTE

Les enfants sont subdivisés en groupes de 4. Dans un premier temps chaque enfant donne sa définition du «meilleur ami». Les enfants se mettent ensuite par paires et se mettent d'accord sur une définition commune du «meilleur ami». Le groupe de 4 se reforme et chaque paire donne sa définition. Ensuite les 4 enfants élaborent une définition commune du «meilleur ami».

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Comment avez-vous procédé pour vous mettre d'accord? Prise de parole à tour de rôle, vote...?
- Y a-t-il eu un enfant qui a pris la «responsabilité» de faire fonctionner le groupe?
- Comment chacun s'est senti dans le groupe: écouté, ignoré, méprisé, content? Pourquoi?



# LE MASQUE

**Utilisation proposée** après **UNE CLOPE À LA RÉCRÉ,**  
**pour exprimer des sentiments**

**Taille du groupe** à partir de 3 enfants

**Durée** 10 minutes

## DÉROULEMENT DU JEU

Les enfants forment un cercle. L'un d'entre eux mime une émotion: colère, tristesse, injustice, déception, etc. Les autres enfants essaient de trouver l'expression mimée. Puis le «mime» passe son «masque» au suivant qui l'imité. Après avoir imité la personne précédente, chaque enfant quitte son masque et prend une autre expression qu'il passe au suivant et ainsi de suite.

## SUGGESTIONS POUR ANIMER LA DISCUSSION

- Est-ce facile d'exprimer un sentiment, une émotion?
- Comment avez-vous procédé?
- Quels sont les sentiments qui sont plus faciles à interpréter? Pourquoi?
- Est-ce important d'exprimer ses sentiments, dans quelle situation?



# HISTOIRES À ÉCOUTER

| TITRE                     | DURÉE | THÈMES PRINCIPAUX  |
|---------------------------|-------|--|
| 1 SASKÉMA                 | 3'59  | - Estime de soi<br>- Compétences individuelles             |
| 2 APPRENDRE ENCORE        | 2'55  | - Gestion des conflits<br>- Responsabilités                |
| 3 RACKET                  | 2'06  | - Violence<br>- Agression                                  |
| 4 UN BRUIT BIZARRE        | 5'13  | - Réaliser l'existence des peurs<br>- Affronter la réalité |
| 5 LE SERMENT              | 5'    | - Exclusion  |
| 6 SALE COUP POUR JULIE    | 2'45  | - Pression du groupe<br>- Transgression                    |
| 7 UN CONTE EXTRAORDINAIRE | 4'21  | - Amitiés<br>- Disputes                                    |
| 8 UNE CLOPE À LA RÉCRÉ    | 3'36  | - Pression du groupe<br>- Transgression                    |