La prise du château

Pour gagner, il faut réfléchir !

Complexité | 8-13 ans | 120 minutes | 16-30 children, 2-3 adults or older facilitators | Paix | Violence | Droits Humains

Type d'activité	Jeu d'aventure interactif, apprentissage par l'expérience
Aperçu	Les enfants représentent différents camps dans une bataille et doivent s'organiser pour gagner. Ensuite, ils discutent de leurs impressions alors qu'ils étaient dans des camps opposés, des raisons qui les motivaient et des mécanismes à l'œuvre.
Objectifs	• Développer une empathie envers les différents protagonistes d'un conflit • Apprendre à coopérer • Prendre conscience des émotions dans le cadre d'un conflit • Éveiller le sens de la stratégie et de la planification
Préparation	• Si le jeu se joue à l'extérieur, étudiez le terrain et délimitez-le. Localisez les zones potentiellement dangereuses afin de les signaler aux enfants et aux responsables de groupe. • Découpez trois feuilles de papier orange en 10 bandes égales chacune (30 morceaux au total) et faites de même pour les trois feuilles de papier bleu. Ces feuilles représentent les « plans d'action » : un « plan d'action » pour le camp Orange (en trois exemplaires, donc 30 morceaux) et un « plan d'action » pour le camp Bleu (en trois exemplaires, donc 30 morceaux).
Matériels	• Un espace suffisamment vaste pour que les enfants puissent courir et se cacher • Trois feuilles de papier orange, trois feuilles de papier bleu : pour le « plan d'action » de chacun des camps, en trois exemplaires chacun (pour permettre aux joueurs d'échanger ou de subtiliser des morceaux de plan) • Un signe distinctif pour chacun des trois camps (des peintures sur le visage ou des rubans bien visibles) • Des boissons et des collations pour conclure le jeu

Instructions

1. Plantez le décor : demandez aux enfants d'imaginer une jolie ville avec un château en son centre. La ville est contrôlée par le camp Violet, mais deux groupes d'attaquants sont prêts à envahir la ville : le camp Bleu au sud et le camp Orange au nord.
2. Divisez les enfants en trois groupes (à peu près dans ces proportions) : 40% pour le camp Violet, 30% pour le Bleu et 30% pour l'Orange. Il est important d'avoir exactement le même nombre d'enfants dans les groupes Orange et Bleu ; en revanche, il peut y en avoir moins dans le groupe Violet. Indiquez les frontières de l'aire de jeu. Donnez au groupe Bleu les 30 morceaux de papier orange (3 « plans d'action » orange) et au groupe Orange les 30 morceaux de papier (3 « plans d'action » bleus).

3. Expliquez l'activité avec précision afin que les enfants comprennent que :

   - Tout le monde doit rester à l'intérieur des frontières délimitées.
   - Chaque groupe doit établir son camp à l'intérieur des frontières. La ville que défend le camp Violet défend doit être située exactement au centre, le camp du clan Bleu d'un côté et le camp du clan Orange de l'autre.
   - Au départ, les clans Orange et Bleu ont chacun les trois plans d'action du clan adverse. Pour pouvoir s'emparer du château, les deux camps doivent récupérer un de leurs plans d'action complet auprès du camp adverse (10 pièces). Pour ce faire, ils échangent des morceaux de plans du camp adverse : par exemple, un membre du camp Bleu peut acquérir un morceau de plan bleu en remettant un morceau de plan orange – et vice versa. Chaque morceau d'un plan d'action doit être emporté séparément par l'un des envahisseurs vers le camp opposé. Un seul morceau peut être transporté à la fois. Lorsqu'un envahisseur atteint le camp opposé, il remet le morceau qu'il a apporté et l'échange contre un morceau de son propre plan, qu'il va ramener dans son propre camp.
   - Pour défendre le château, les Violets doivent essayer d'empêcher les envahisseurs Bleu et les envahisseurs Orange d'échanger leurs plans. Ils essaient de capturer les envahisseurs et de leur subtiliser leurs missives. Pour capturer un ennemi, il suffit de le toucher à l'épaule ou au bras.
   - Quand un Bleu ou un Orange est capturé, il a deux possibilités : 1) s'il donne son papier aux Violets, il est libéré et rejoint son clan ; 2) s'il refuse, il est fait prisonnier de la ville jusqu'à ce que le jeu soit terminé ou qu'il décide de remettre son papier aux Violets. Les clans Bleu et Orange peuvent s'entraider.
   - Les morceaux de plan doivent être visibles durant leur transport.
   - Les deux ou trois animateurs ne prennent pas part au jeu mais le surveillent afin de s'assurer du respect des règles.
   - Lorsque le camp Bleu et le camp Orange ont rassemblé les dix morceaux de papier leur permettant de recomposer un plan d'action complet, ils ont gagné ! Si le clan Violet parvient à confisquer les dix morceaux du plan du camp Orange ou du camp Bleu, le clan Violet est le vainqueur !
   - Le jeu est terminé dès qu'un parti remporte la bataille ou que le temps imparti par l'animateur est écoulé.

Débriefing et évaluation

1. Faites un débriefing de l'activité en posant des questions telles que :

   - Que s'est-il passé dans le jeu ? Comment l'avez-vous trouvé ? Avez-vous accompli votre mission ?
   - Quelle était votre stratégie ? Tout le monde a-t-il participé au jeu ? Comment avez-vous pris vos décisions ?
   - Que ressentiez-vous pour les deux autres camps ? Les clans Bleu et Orange ont-ils fait bloc ou se sont-ils combattus ? Comment leurs relations ont-elles pesé sur l'issue du jeu ?
   - Les clans Orange et Bleu se sont-ils battus contre le camp Violet et vice versa ? Si oui, pourquoi ?

2. Reliez cette activité aux conflits en posant des questions telles que :

   - La situation était-elle réaliste ? Connaissez-vous des situations similaires dans la vraie vie ? Quelles sont les raisons qui provoquent de tels conflits ?
   - Comment pensez-vous que l'on puisse changer cela ? Comment de tels conflits pourraient-ils être évités ?

- À quels conflits êtes-vous confrontés dans votre vie ? Que faites-vous pour les résoudre ? Que peut-on entreprendre pour faire évoluer ces situations ?
- Comment les conflits se déclenchent-ils ? Que peut-on faire pour les éviter, les résoudre, les gérer et/ou préserver la paix (en fonction des exemples examinés) ?

3. Reliez cette activité aux droits humains en posant des questions telles que :

- Quels sont les droits humains qui sont souvent bafoués en situation de conflit ? Et en situation de conflit armé ?
- Comment les différentes parties à un conflit sont-elles affectées par la violation de leurs droits ? Quel retentissement cela aura-t-il sur leur avenir ?
- Comment les enfants sont-ils affectés par un conflit ? Quel retentissement cela aura-t-il sur leur avenir ?
- Que peut-on faire pour empêcher les conflits et les violations des droits humains ?
- Que signifie « résoudre » un conflit ? Pouvez-vous donner un exemple ?

4. Terminez par un résumé en rappelant certains articles pertinents de la CDE, comme l'article 38.

Suggestions de suivi

Essayez d'approfondir les raisons des conflits à l'intérieur du groupe ou de la communauté, ou sur une plus grande échelle. Essayez d'aider les enfants à comprendre les raisons de certains conflits et donnez-leur la possibilité d'en discuter plus en détail.

L'activité « La bataille pour l'orange » peut être utile pour montrer aux enfants comment résoudre les conflits. Vous pouvez même l'organiser avant cette activité pour voir si les enfants peuvent ensuite mettre leurs connaissances en application !

Idées d'action

Pour le débriefing des discussions sur les conflits armés et la paix, essayez d'organiser une action ou une manifestation symbolique pour la paix et/ou de visiter une organisation militant pour la paix. Aidez les enfants à découvrir comment ces organisations conçoivent la paix et la résolution des conflits.

Discutez avec les enfants des différentes façons de gérer les conflits qui les opposent. Aidez-les, pour gérer ces conflits, à mettre au point quelques règles de base qui reflètent les critères des droits humains (pas de violence physique, pas de langage insultant, tout le monde a le droit d'avoir un avis et de l'exprimer librement, de participer sur un pied d'égalité).

Conseils pour l'animateur

Personne ne doit se battre pour quelque raison que ce soit dans cette activité. Les enfants les plus faibles physiquement sont plus en mesure de s'imposer par la stratégie, la rapidité et la coopération que ceux qui comptent sur l'agression et la force. Dans le cas d'enfants d'âges différents, essayez de faire en sorte qu'il y ait un mélange des âges dans chaque groupe. Veillez aussi à ce qu'il y ait un équilibre entre les filles et les garçons et tenez compte des enfants handicapés qui pourraient avoir besoin d'une attention particulière.

Préparez les animateurs adultes ou les assistants. Assurez-vous qu'ils comprennent les règles, qu'ils ont repéré les limites du terrain et sont conscients des dangers potentiels dans l'aire de jeu.

Expliquez aux clans Orange et Bleu l'importance d'une stratégie, par exemple lors des captures.

Soulignez que « capturer » une personne veut dire la toucher. Consultez les informations qui suivent pour vous adapter en cas de participants en situation de handicap.

La durée du jeu dépend du groupe. Soyez prêt à ce que l'activité dure plus ou moins longtemps que prévu.

Adaptations

Si un groupe ou un enfant est plus faible que les autres, suggérez des stratégies : vérifier combien de morceaux d'un plan ont déjà rejoint l'autre camp ; risquer la perte de certaines coupures pour en sauver d'autres ; au tout début, ne pas faire circuler des morceaux des trois exemplaires de plan dès le début, mais en mettre de côté jusqu'à ce qu'ils aient compris le rythme du jeu.

Plutôt qu'une « capture » des ennemis, proposez une épreuve du type « pierre, ciseaux, papier ». Si le Violet gagne, alors le Bleu (ou l'Orange) cède un morceau de plan ; si le Bleu ou l'Orange gagne, alors il est libre. Cette variante est intéressante quand les enfants sont d'âges et de conditions physiques différents. Elle rétablit en effet l'égalité des chances pour les plus jeunes ou les plus faibles.

Au lieu de plans d'action, vous pouvez utiliser des balles de différentes couleurs. Par exemple, le camp Orange dispose de 15 balles orange et le camp Bleu de 15 balles bleues ; pour gagner, ils doivent récupérer 6 balles du camp opposé. Le clan Violet gagne s'il parvient à récupérer 6 balles de la même couleur. Les balles ne doivent pas être lancées mais passées de main en main.

Vous pouvez également permettre aux membres des clans Bleu et Orange de « libérer » les membres de leur équipe emprisonnés dans le château ; pour cela, ils doivent entrer dans le château Violet et toucher le membre de leur équipe.