

# 16. La prise du château

Pour gagner, il faut réfléchir !

Thèmes	Paix
Niveau de complexité	Niveau 2
Âge	8-13 ans
Durée	120 minutes
Taille du groupe	16-30 enfants
Type d'activité	Jeu d'aventure interactif, apprentissage par l'expérience
Aperçu	Les enfants représentent des factions différentes 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Développer une empathie avec les différents protagonistes d'un conflit</li> <li>• Apprendre à coopérer</li> <li>• Prendre conscience des émotions dans le cadre d'un conflit</li> <li>• Éveiller le sens de la stratégie et de la planification</li> </ul>
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le jeu se joue dehors, étudiez le terrain et délimitez-le. Localisez les zones potentiellement dangereuses afin de les signaler aux enfants et aux animateurs.</li> <li>• Préparez des plans de bataille imaginaires sur des feuilles de couleur. Coupez chacun des plans en dix et placez les morceaux de chaque plan dans une enveloppe distincte.</li> </ul>
Matériels	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un espace suffisamment vaste pour que les enfants puissent courir et se cacher</li> <li>• Six plans d'action imaginaires, chacun rédigé sur une feuille de couleur • différente qui sera découpée en dix</li> <li>• Trois signes distinctifs pour les trois groupes (des couleurs différentes, des peintures sur le visage, des rubans bien visibles)</li> <li>• Des rafraîchissements pour conclure le jeu</li> </ul>



## Instructions

1. Plantez le décor : demandez aux enfants d'imaginer une belle ville avec un château en son centre. La ville est contrôlée par le parti Violet, mais deux groupes d'attaquants sont prêts à envahir la ville : le parti Bleu au sud et le parti Orange au nord.
2. Divisez les enfants en trois groupes : 50% pour le parti Violet, 25% pour le Bleu et 25% pour l'Orange. Indiquez les frontières de l'aire de jeu. Donnez au parti Bleu et au parti Orange trois plans de bataille chacun.
3. Expliquez l'activité avec précision afin que les enfants comprennent que :
  - a. Tout le monde doit rester à l'intérieur des frontières délimitées.
  - b. Chaque groupe établira son camp à l'intérieur des frontières ; aucun groupe n'est autorisé à pénétrer dans un camp qui n'est pas le sien. La ville que le parti Violet défend doit être située exactement au centre, le camp du parti Bleu d'un côté et le camp du parti Orange de l'autre.
  - c. Pour prendre le château, les deux partis envahisseurs doivent essayer d'échanger leurs plans de bataille. Chacun des deux groupes possède trois plans sur des feuilles de papier de couleurs différentes, qui seront coupées en dix. Chaque morceau doit être apporté séparément dans l'autre camp par un des membres du groupe ; un morceau à la fois. Un Bleu n'est pas autorisé à transporter des morceaux des Oranges et vice-versa. Les coupures de papier sont remises quand un courrier Bleu ou un courrier Orange rejoint l'autre camp.
  - d. Pour défendre le château, les Violetes doivent essayer d'empêcher les Bleus et les Oranges d'échanger leurs plans. Ils essaient de capturer les envahisseurs et de leur subtiliser leurs mis-

Source : activité adaptée de « Praxismappe », Bundesjugendwerk der Arbeiterwohlfahrt (Fondation de jeunesse pour la protection des travailleurs, Allemagne)





- sives. Pour capturer un ennemi, il suffit de le toucher à l'épaule ou au bras.
- e. Quand un Bleu ou un Orange est pris, 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.
  - f. Les morceaux de papier doivent être visibles durant leur transport.
  - g. Les deux ou trois animateurs ne prendront pas part au jeu mais le surveilleront afin de s'assurer du respect des règles.
  - h. Lorsque le parti Bleu et le parti Orange ont rassemblé les dix morceaux de papier leur permettant de recomposer un plan de bataille, et qu'ils l'ont amené au parti Violet, ils ont gagné ! Si le parti Violet parvient à confisquer les dix morceaux du plan du parti Orange ou du parti Bleu, ce groupe est déclaré hors jeu. Cependant, le parti qui reste en lice peut encore gagner : s'il parvient à amener un plan à l'autre camp, il gagne, comme le parti précédemment éliminé.
  - i. 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 :
  - a. Comment vous sentez-vous ?
  - b. Que s'est-il passé avec vos plans de bataille ?
  - c. Avez-vous réussi à obtenir un plan complet ? Quelle était votre stratégie ? Comment avez-vous pris vos décisions ?
  - d. Tout le monde a-t-il participé au jeu ? Y avait-il différents rôles ?
  - e. Que ressentiez-vous pour les autres partis ?
  - f. Les partis Bleu et Orange ont-ils fait bloc ou se sont-ils combattus ? Comment leurs relations ont-elles pesé sur l'issue du jeu ?
  - g. Les partis Orange et Bleu se sont-ils battus contre le parti Violet et vice-versa ? Si oui, pourquoi ? D'où venaient les conflits ?
  - h. La situation était-elle réaliste ? Connaissez-vous des situations similaires dans la vraie vie ? Quelles sont les raisons qui provoquent de tels conflits ?
  - i. Comment pensez-vous que l'on puisse changer cela ? Comment de tels conflits pourraient-ils être évités ?
  - j. À quels conflits êtes-vous confrontés dans votre vie ? Que faites-vous pour les résoudre ? Que peut-on entreprendre pour faire évoluer ces situations ?
  - k. Comment les conflits se déclenchent-ils ? Que peut-on faire pour les éviter, les résoudre, les gérer et/ou sauvegarder la paix (en fonction des exemples examinés) ?
2. Reliez cette activité aux droits de l'homme en posant des questions telles que :
  - a. Quels sont les droits de l'homme qui peuvent être violés en situation de conflit ?
  - b. Comment les différents partis sont-ils affectés par la violation de leurs droits ? Quel retentissement cela aura-t-il sur leur avenir ?
  - c. Comment les enfants sont-ils affectés par un conflit ? Quel retentissement cela aura-t-il sur leur avenir ?
  - d. Que peut-on faire pour empêcher les conflits et les violations des droits de l'homme ?
  - e. Tous les conflits peuvent-ils être résolus ? Si non, comment les droits de l'homme peuvent-ils aider les individus à gérer leurs conflits ?



### Suggestions de suivi

- Essayez d'approfondir les raisons des conflits à l'intérieur du groupe, de la communauté, du pays, de la région ou du monde. Essayez de comprendre les bases d'un conflit et discutez de la situation.

### Idées d'action

- Pour le débriefing des discussions sur les conflits armés et la paix, essayez d'organiser ou de rejoindre une manifestation pour la paix et/ou de visiter un organisme militant pour la paix. Aidez les enfants à découvrir comment ces organisations conçoivent la paix et approchent la résolution d'un conflit.
- 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 de l'homme (pas de violence physique, pas de langage insultant, tout le monde a le droit de s'exprimer, d'avancer une opinion et 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.
- Préparez les animateurs adultes ou leurs 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 partis Orange et Bleu l'importance d'une stratégie afin d'éviter de perdre les morceaux de chaque plan et de ne jamais parvenir à en recomposer un.
- Soulignez que « capturer » une personne veut dire la toucher. Consultez les informations qui suivent pour vous adapter à des groupes plus ou moins fragiles.
- La durée du jeu dépend du groupe. Soyez prêt à ce que l'activité dure plus ou moins longtemps que prévu.
- Dans la discussion qui suivra, faites une distinction claire entre la paix et un conflit armé, ou les conflits tels que ceux qu'affrontent les enfants dans la vie quotidienne. Les deux sont importants mais nécessitent des approches différentes.

### Adaptations

- Si un groupe, ou un enfant, est plus faible que les autres, suggérez des stratégies : vérifier combien de morceaux de papier 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 de tous les plans, mais en mettre de côté jusqu'à ce que vous ayez 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 papier ; 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.

