COLLECTION JEUX DE PRÉVENTION

Jeux de confiance (dès 10 ans)

Indication: Les enfants doivent être encouragés, mais jamais forcés à participer à ces jeux. Celui qui n'ose pas n'est pas blâmé – sinon ces jeux vont plutôt détruire la confiance.

- Un·e participant·e se tient debout et surélevé (par ex. sur une caisse), ferme les yeux et se laisse tomber comme une planche dans les bras des autres participant·e·s, qui la·le rattrapent. Que ressentez-vous ?
- Un·e participant·e bouge de manière aveugle et réagit uniquement sur les signaux de l'enfant meneur (peut être d'abord le faire en touchant le corps, puis plus qu'avec la voix).
- Deux participant·e·s sont debout en face à face éloigné l'un·e de l'autre et ferment les yeux. Les deux sortent tendent les paumes de mains et commencent à marcher à la rencontre de l'autre. Comment évolue la vitesse en début et vers la fin de la course ? Que ressentez-vous ?
- Un·e participant·e croit droit et aveugle sur un obstacle (par ex. Une ficelle tendue), mais est stoppé juste avant par les autres participant·e·s. Quel sentiment est-ce que ça évoque?
- Un·e participant·e est recouvert·e de feuillages*, terre ou une autre matière. Selon la matière elle·il peut essayer de se libérer de manière autonome. Attention: s'assurer que les voies respiratoires restent libres et ne pas laisser la·e participant·e seul·e!

Politique des corps (dès 14 ans)

But Faire réaliser la relation à son propre corps.

Chaque enfant reçoit une feuille de dessin et des stylos, ainsi qu'une feuille avec les instructions listées ci-dessous et les questions. Tout d'abord on demande à tous de dessiner leur corps de manière unique. Dans un deuxième temps le dessin est discuté avec un/une partenaire, ensuite le tout est évalué ensemble.

Instructions:
Dessine un plan de ton corps. Commence par la face avant de ton corps et dessine tous les détails. Quand tu as réalisé cela, imagine que ton corps est le territoire d'une nation. Réponds pour toi aux questions suivantes et transpose tes réponses sur le plan de ton corps.

- Ou est la capitale ?
- Par ou passent les frontières des différents cantons ?
- Ou sont les cantons riches, ou les cantons pauvres ?

*Pendant les mois de mars à novembre, renoncez aux feuillages et d'autres matériaux naturels (risque de tiques).

- Ou y a-t-il des tensions et des désaccords; éventuellement entre des cantons ?
- Ou aimerais-tu encore investir du capital ?
- De quelles régions peux-tu exporter de l'énergie ?
- Ou sont stationnées tes forces armées ?
- Contre qui sont-elles déployées ?
- Quelle politique étrangère appliques-tu ?
- Ou se trouvent les plus grandes réserves énergétiques et les ressources les plus précieuses ?
- Ou sont des zones de détente ?
- Ou y a-t-il des curiosités ?
- Ou sont des lieux historiques ou des monuments ?
- Y a-t-il des zones inexplorées ?

Warm up (dès 8 ans)

But Ce jeux doit faire découvrir des manières dont nous communiquons inconsciemment

Les enfants essayent de trouver autant de manières que possible de parler, qui représentent une relation amicale. Ces façons de parler doivent être représentées autant que possible en utilisant des mots, seuls, ou par groupes de deux. Entre les représentations on peut mettre de la musique rythmée afin de détendre l'atmosphère.

Exemples:
- „marcher ensemble"
- „sourire de quelqu'un"
- „quelqu'un nous plait"
- „être dingue de quelqu'un"
- „être fou de quelqu'un"
- „allumer quelqu'un"

Variante: Un groupe mime un sujet. L'autre groupe essaye de deviner ce sujet.

Introductions (dès 10 ans)

Indication: Les exercices suivants peuvent être utilisés pour introduire un thème et être utilisés seuls par conséquent.

Miroir, miroir en bois d'ébène, dis-moi
Le groupe se répartit en équipes de deux. Les binômes se placent tous à 1,5m l'un de l'autre. Un des deux commence à faire des mouvements, celui en face essaye de les imiter, de les refléter. Après quelques minutes on change les rôles, afin que chaque enfant puisse vivre une fois chaque rôle. Ensuite on peut essayer d'échanger les rôles de manière volante, sans qu'un ordre explicite soit donné.

Oeils d‘aigle
Le groupe se répartit équipes de deux. Les enfants se placent dans une distance de 1-2m avec le visage l’un en face de l’autre. Un des enfants essaye de mémoriser tous les détails, comme l’habillement, la position du corps, la mimique autant bien que possible. Après 2 minutes, l’observateur·trice se retourne et l’autre enfant change pendant ce temps un détail de sa position ou de son habillement. La différence doit être perceptible. Au signal donné par un·e des responsables les observateurs·trices se retournent à nouveau et essayent de discerner les changements. Ensuite les rôles sont échangés.

Tous pour un?
Chaque enfant choisit un stylo et commence à représenter la saison actuelle sur une feuille de papier. Si un enfant a besoin d’une autre couleur, il doit aller voir l’enfant qui a le bon stylo. Cependant il n’a pas le droit de lui emprunter ce stylo, il doit guider la main de l’autre enfant.

Joyeux et triste (dès 4 ans)

But Prendre conscience des différentes émotions/ apprendre à exprimer ses propres émotions

Tous les enfants s’asseyent en cercle par terre. Ensuite chaque enfant à son tour a le droit d’exprimer des éléments qui le rende joyeux. Qui sera le premier à n’avoir plus d’idées? Si plus personne n’a d’idées ont peut changer de sens. Cette fois les enfants s’exprime sur des choses qui les rendent triste. Ici aussi on continue jusqu’à ce que personne n’ai plus d’idées !

Plus d‘idées
Si les enfants sont encore motivés, on peut démarrer une discussion sur les différents éléments cités. Peut-être que l’un ou l’autre aura remarqué des éléments, cités par un autre enfant, qui ne le rendent pas du tout joyeux.

Cassez-vous! (dès 6 ans)

But Pouvoir s’exprimer de manière efficace.

Un enfant a le droit d’aller en premier au milieu, il·elle a les yeux bandés, les autres se mettent dans un cercle large au-tour de lui. Tous les enfants dans le cercle extérieurs miment des fantômes et s’approchent gentiment mais sûrement, en rampant, en sautant ou autre, de l’enfant au milieu. Lorsque l’en-fant au milieu a l’impression que tous ces fantômes sont trop proches de lui, il s’écrie « cassez-vous ! ». Si cet ordre était fort, clair et distinct, tous les fantômes doivent retourner à leur posi-tion initiale.

Indication
Selon la taille du groupe on peut répéter ce jeu 2-3 fois par enfant. Si le groupe est cependant trop grand, il vaut mieux répartir les enfants en deux groupes plus petits et jouer le jeu en parallèle.

Bibliographie

- ...und Kinder werden stärker / Impulse und Spiele zur Prävention sexueller Ausbeutung mit Kindern und Jugendlichen (éditeur Cevi Schweiz) 1999
- Let's talk about sex / Impulse und Spiele zum Thema Sexualität für LeiterInnen von Kindern & Jugendlichen (éditeur Blauring und Jungwacht Schweiz) 2001