Jeu de l'oie

- Durée : 1h / 1h30
- Lieu : Indifférent
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Éclaireurs (de 12 à 16 ans)
- Source : Le journal de l’animation / Octobre 2021 / N°222

Description

Déroulement :

Contexte

Le harcèlement est un phénomène qui est ancré dans notre société. Pourra-t-on l’éradiquer un jour ? Qui sait… Une chose est sure : les scouts peuvent y être sensibilisés.

L’Université de Paix a développé une méthodologie qui comporte quatre engrenages :

- vivre ensemble (c’est-à-dire faire connaissance, se présenter, jouer en collaboration avec les autres) ;
- développer l’empathie (c’est-à-dire permettre à chaque scout de découvrir l’autre et ses sensibilités) ;
- décoder les préjugés (c’est-à-dire prendre conscience qu’il nous arrive de catégoriser l’autre) ;
- agir contre les phénomènes de harcèlement (c’est-à-dire réfléchir sur nos comportements et leur impact).

Dans le HUB ressources > Activités, tu trouves des animations (comme celle-ci) qui concernent principalement un des quatre engrenages. Pour que le système de **prévention** soit efficace, propose à ta section des activités issues des quatre familles.

Si d'aventure tu étais amené à agir contre un phénomène de harcèlement présent dans ta section ou ayant un impact sur celle-ci, contacte le service Incidents de la fédération, qui te soutiendra dans cette démarche, par téléphone au 02/508.12.00 ou à l’adresse lesscouts@lesscouts.be. Tu peux également utiliser le formulaire de signalement qui est à ta disposition.

Des outils à ta disposition

- Un apport théorique pour bien comprendre ce qu'est le harcèlement et qui sont les acteurs impliqués

- Quelques bonnes pratiques pour animer une discussion

- Des points de repère pour garder le cap avec les scouts (aspects légaux, mais aussi humains)

- Des conseils pour réagir si un scout se confie

En un clin d'œil

La problématique du harcèlement t'interpelle : visite la page Prévention Harcèlement du site.

Objectifs

- Renforcer la cohésion du groupe
- Parler du harcèlement

Activité

Ce jeu de l'oie dont tout le monde connait les règles est un support de prévention et de sensibilisation contre le harcèlement. La variante consiste ici en la présence de cases spéciales et de cases « Défi ».

Il y a 6 thématiques pour les défis. Chacune a une couleur et est repérable par un pictogramme sur le plateau de jeu :

- *Le harcèlement (fond rouge)*

- *Les émotions (fond rose)*
- *Avoir confiance en soi (fond orange)*
- *L'empathie (fond turquoise)*
- *Le cyber harcèlement (fond bleu marine)*
- *Résoudre un conflit (fond mauve)*

Sur le plateau, il existe aussi des cases "Le savez-vous" (avec un ? jaune).

But du jeu

L'équipe qui arrive sur la dernière case remporte la partie.

Démarrage du jeu

1. Forme des équipes de 3 – 4 éclaireurs.

2. L'équipe qui obtient la somme la plus grande en lançant les dés commence. Elle lance alors les dés, avance son pion du nombre de cases en suivant la somme obtenue au lancé de dés. Ensuite, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre et on utilise les règles du jeu de l'oie traditionnel.

Règles et cases spéciales

Si une équipe tombe sur une case déjà occupée, l'équipe qui s'y trouvait en premier prend la place antérieure de l'équipe qui la chasse.

L'équipe qui répond correctement au défi d'une case « Défi », relance le dé. Si elle ne répond pas correctement, c'est au tour de l'équipe suivante de lancer le dé.

- L'équipe qui obtient 6 avec les dés se rend en case 12 (que ce soit en avançant ou en reculant).
- L'équipe qui arrive à l'hôtel (case 19) passe son tour.
- L'équipe qui tombe dans le puits (case 31) doit attendre qu'une autre équipe passe par là pour l'en sortir et se rendre à son ancienne case.
- L'équipe qui arrive sur la case labyrinthe (case 42) retourne à la case 30.
- Sur la case prison (case 52), l'équipe doit attendre qu'une autre équipe passe par là pour l'en sortir. Elle repart alors de la case 52.

- L'équipe qui fait face à la tête de mort (case 58) recommence la partie depuis le début !

Questions & défis

Tu trouveras en annexe 1 des pistes de quiz ou défis, inspirés de l'ouvrage *50 activités bienveillantes pour prévenir le harcèlement scolaire*, de Catherine Verdier, édité aux éditions Larousse (2019). Des idées supplémentaires sont dans l'annexe 2. Tu peux évidemment en ajouter.

Bonnes pratiques

- Adapte les situations à la réalité de ta section.
- Prévois des défis en nombre suffisant pour que toutes les équipes en aient.
- Soyez plusieurs animateurs : l'un qui anime le jeu et les autres qui proposent les défis et discutent avec les éclaireurs ; en effet, c'est aux animateurs de juger si l'équipe a apporté la bonne réponse ou relevé correctement le défi pour valider le tour, même si dans certaines situations, on peut demander leur avis à l'ensemble des joueurs.
- Tu peux dédoubler ou détripler le jeu en fonction de la taille de ta section.
- Veille à instaurer un climat sain et serein : s'écouter, ne pas juger, parler en je...
- Laisse les scouts s'exprimer s'ils le souhaitent. Certains pourraient être mal à l'aise.

Précaution

Cette animation peut amener l'évocation de situations douloureuses, voire traumatisantes pour certains jeunes. Si c'est le cas, écoute-les avec bienveillance pus redirige-les, le cas échéant, vers des professionnels qui pourront l'accompagner, comme le numéro gratuit 103 (Écoute enfants/ados).

Matériel :

- 1 pion par équipe
- 2 dés
- Annexe 1 : Questions et défis
- Annexe 2 : Bonus : "Questions et défis complémentaires pour le jeu de l'oie", dont le plateau de jeu

---

Créée le : 05/05/2023
Mise à jour le : 08/09/2023
Auteur : Les Scouts