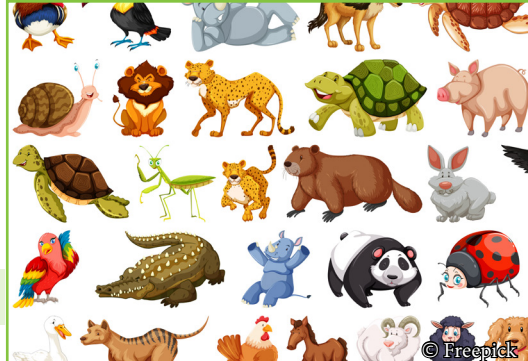


Cartes animales



DÉROULEMENT

L'animateur dispose les différentes cartes représentant des animaux au centre du cercle.

Il demande aux participants de réfléchir aux dernières disputes qu'ils ont vécues (à l'école, à la maison, dans leur groupe d'amis, etc.) et de choisir un animal qui correspond à l'attitude qu'ils ont eue.

A tour de rôle, les participants présentent l'animal choisi et s'en expliquent, soit de façon générale, soit en décrivant une dispute.

NOTE À L'ANIMATEUR

L'animateur reformule la description du participant et l'encourage à s'expliquer sur son choix.

Si les participants n'ont pas d'idée, l'animateur peut donner quelques exemples : « Tu peux choisir le papillon si, quand il y a un conflit, tu préfères l'éviter et aller jouer avec d'autres plus loin ? » ; « Tu peux choisir le hibou si tu réfléchis beaucoup à ce qui s'est passé ? » ; « Tu peux choisir le crocodile si tu t'énerves très vite et que tu te fâches tout de suite ? » ; « Tu peux choisir la girafe car tu prends de la distance pour réfléchir ? » ; « Tu peux choisir la tortue si tu n'aimes pas les conflits et que tu te protèges ? » ...

Les attitudes des animaux peuvent être reliées aux quatre attitudes en situation de conflit : compétition, repli, coopération, accommodation.

Il est également important de bien expliquer aux participants qu'ils ne doivent pas choisir leur animal préféré mais celui qui correspond à leur attitude.

Il arrive qu'ils demandent à choisir plusieurs animaux parce que leur attitude dans le groupe diffère de celle qu'ils adoptent en privé.

L'animateur demande ensuite aux autres s'ils sont d'accord avec l'animal que leur compagnon a choisi. Chacun s'exprime et argumente ses nuances en donnant des exemples concrets.

En présentant leur carte animale, certains participants sus-

OBJECTIFS

- Découvrir les attitudes possibles en situation de conflit et prendre conscience des siennes.
- Se confronter au regard des autres.

MATÉRIEL

- Cartes ou photos représentant des animaux.

DISPOSITION

- Les participants sont assis en cercle.

PISTES DE RÉFLEXION...

- L'animateur peut donner l'occasion aux participants d'exprimer leurs impressions par rapport à l'activité qu'ils viennent de vivre.
- L'animateur conclut l'activité en rappelant, avec des termes adaptés à l'âge du public, que chaque attitude peut être adéquate dans certaines situations. Celle-ci a toujours des conséquences (à court, moyen et long terme) sur les objectifs poursuivis et sur la relation avec autrui.

citent des réactions de surprise. Il est alors intéressant que l'animateur demande de traduire cet étonnement en termes de faits.

L'animateur rappelle et précise les avantages et les inconvénients de toutes les attitudes, et leur pertinence en fonction des situations.

Par la suite, lorsque des conflits seront évoqués, tout ce qui aura été abordé et réalisé durant l'activité pourra servir d'appui à d'éventuelles gestions. Ainsi, les participants peuvent choisir en concertation un animal symbolisant chacune des attitudes en conflit. Lorsqu'un conflit survient, les protagonistes peuvent annoncer leur attitude du moment, en montrant l'animal qui traduit le mieux leur position dans le conflit. Par exemple, l'un montre un requin pour indiquer qu'il ne cèdera pas sur son objectif. L'autre montre une tortue, pour dire qu'il préfère réfléchir et peut-être en re