

Résoudre un conflit

Le message clair en six étapes, ses cartes et huit scènes pour s'entraîner, la roue des solutions avec sa flèche, des idées pour réparer, et la table de la paix. 8 pages A4, de 4 à 8 ans.



Avant de commencer

Connaître les mots des émotions (packs 01 et 02). Le message clair s'apprend à froid, en jeu de rôle, avant d'en avoir besoin.

Le matériel à prévoir

Une attache parisienne pour la roue, du papier épais. Pour la table de la paix, un petit objet à se passer : une fleur en tissu, un galet.

Dans ce pack

Le message clair en six étapes

La planche à afficher. Un enfant qui a été bousculé, moqué ou privé d'un objet le dit à l'autre, calmement, en suivant les étapes. C'est lui qui décide, à la fin, si le différend est réglé.

1

Je préviens

« J'ai un message clair à te dire. Es-tu prêt à m'écouter ? »

2

J'explique

« Quand tu prends mes crayons sans demander... »

3

Je dis ce que je ressens

« ... je suis en colère. »

4

Les cartes du message clair

Pour s'entraîner en jeu de rôle : chaque enfant tient une carte, et on les passe dans l'ordre.

1

Je préviens

« J'ai un message clair à te dire. Es-tu prêt à m'écouter ? »

2

J'explique

« Quand tu prends mes crayons sans demander... »

3

Je dis ce que je ressens

« ... je suis en colère. »

4

Des conflits pour jouer

Huit petites scènes à jouer à deux, pour s'entraîner au message clair avant d'en avoir besoin pour de vrai. On peut ensuite inverser les rôles.

Pendant le jeu, Malo prend le ballon de Lucie sans demander.

Dans la file, Yanis pousse Ambre pour passer devant.

Rayan se moque du dessin de Clara.

Lou et Tim veulent tous les deux le vélo rouge.

Nora fait du bruit pendant qu'Élio essaie de lire.

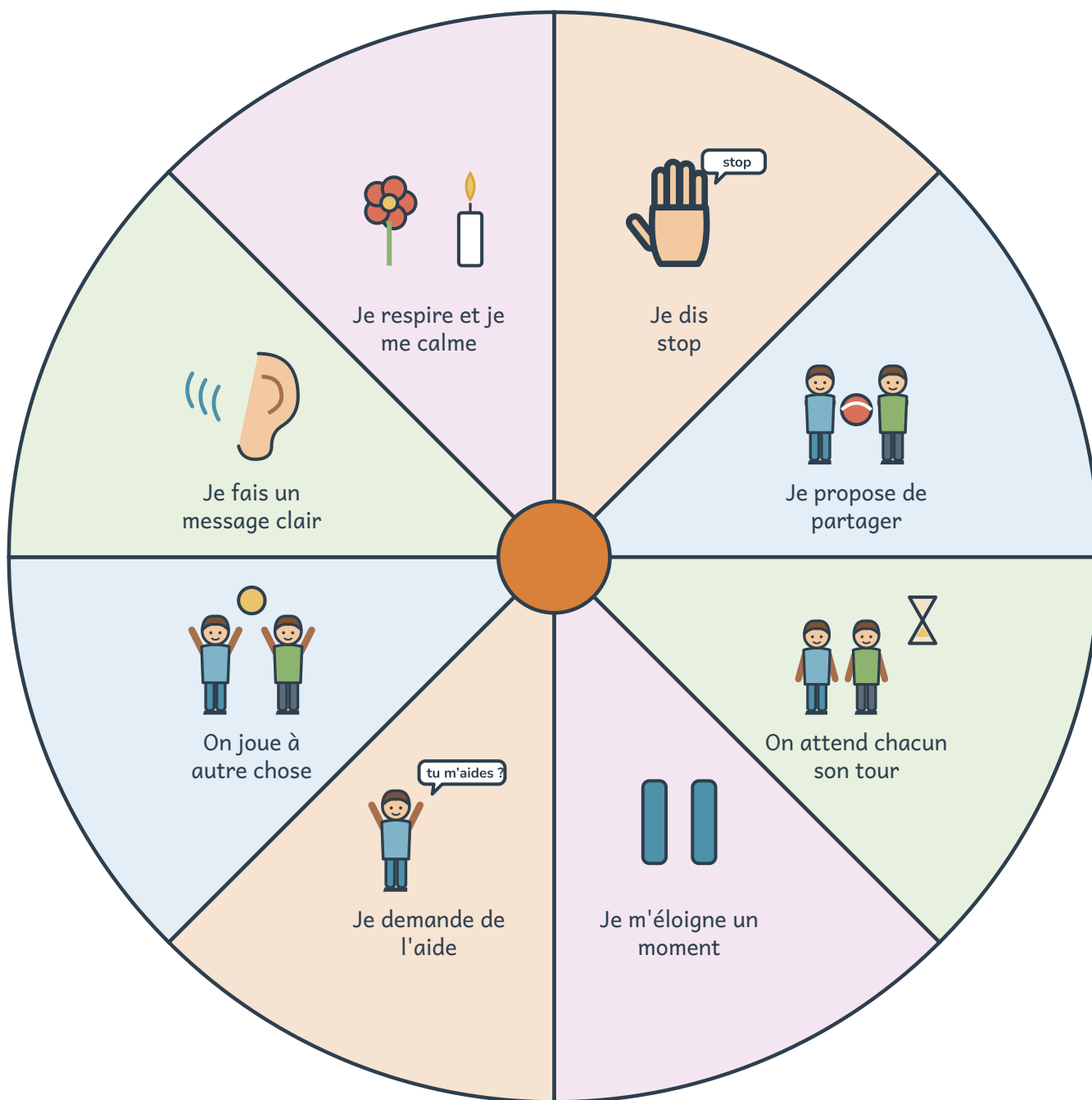
Basile a abîmé la cabane que Mia avait construite.

Jade ne veut pas que Victor joue avec elles.

Anna a pris la dernière place sur le banc, celle que gardait Sofia.

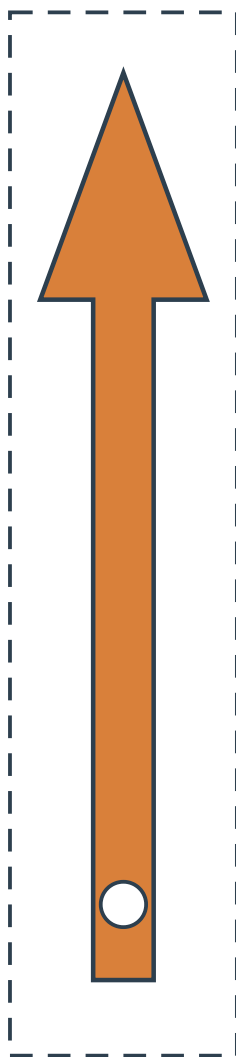
La roue des solutions

Quand un conflit éclate, l'enfant tourne la flèche, ou montre du doigt, une solution qu'il veut essayer. La flèche est à la page suivante.



La flèche de la roue

À imprimer sur papier épais.



La flèche : découper, percer le petit rond et la fixer au centre de la roue avec une attache parisienne.

Réparer

Après un conflit, celui qui a fait du tort choisit une façon de réparer. Il peut aussi demander à l'autre ce qui lui ferait du bien.

Dire pardon, en regardant l'autre

Aider à reconstruire ce qui est
tombé

Rendre l'objet

Faire un dessin pour l'autre

Demander : « qu'est-ce qui te ferait
plaisir ? »

Consoler, apporter un mouchoir

Proposer de jouer ensemble

Promettre de faire attention, et le
faire

La table de la paix

Une idée venue des classes Montessori, à installer à la maison ou en classe.

Un endroit à part. Une petite table ou deux coussins, un peu à l'écart, avec un objet qu'on se passe : une fleur en tissu, un galet, une petite cloche.

On y va à deux, quand on est un peu calmé. Celui qui tient l'objet parle, l'autre écoute sans couper. Puis on échange.

On suit le message clair. La planche et les cartes du pack peuvent rester sur la table.

On repart avec une solution, prise sur la roue ou inventée. Une poignée de main, un sourire ou un geste de réparation montre que c'est fini.

L'adulte reste près, sans arbitrer. Il aide à suivre les étapes. Pour un coup ou une mise en danger, c'est à lui d'intervenir.