

# LE JEU DES MOUSQUETAIRES

> PARTIE 1 - La Terre  
est un jardin  
> Justice sociale



## JEU SUR L'EMPATHIE

On ne peut jamais vraiment se mettre à la place de l'autre et ressentir ce qu'il ressent, puisque précisément on n'est pas cet autre. Mais on peut être attentif aux besoins et aux sentiments qu'il exprime et essayer de le comprendre au mieux. L'empathie est même un sentiment indispensable pour améliorer la relation entre les gens et faire advenir la justice. Mais il faut s'entraîner !

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Se mettre à la place de l'autre
- Coopérer et faire preuve de solidarité

**ÂGE :** à partir de 5 ans

**DURÉE :** 30 min

## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

**Faire jouer ensemble plusieurs équipes de 4 enfants.**

### Les positions à tenir

Dans chaque équipe, les enfants prennent chacun une **position corporelle difficile à tenir** :

- l'un a les bras tendus parallèles au sol,
- un autre fait la chaise le dos contre le mur,
- le troisième se tient sur une jambe,
- le quatrième est le joker et tourne autour de la salle dans un parcours prédéfini : son rôle est de prendre la place d'un des trois membres qui n'arrive plus à tenir sa position (le joker est donc tournant).

### Le joker, tous solidaires

Les trois joueurs qui tiennent une position peuvent appeler le joker, mais **aucun ne peut appeler pour lui-même** : il faudra que les membres de l'équipe soient attentifs les uns aux autres afin de déceler les signes de faiblesse qui annoncent la difficulté vécue par un des trois joueurs en place (rictus, grimaces, souffles, rougeurs, muscles qui tremblent...) et d'appeler le joker pour qu'il prenne la place du membre en difficulté.

Le joker doit également être attentif à ses coéquipiers pour anticiper une demande d'aide et proposer de relayer le membre de l'équipe sur le point de défaillir.

### Le but du jeu : tenir, tous ensemble

**Le groupe qui tient le plus longtemps toutes les positions remporte la partie** (on peut même éliminer tout esprit de compétition dans ce jeu en fixant une durée à atteindre ou alors en incitant chaque équipe à améliorer sa durée d'une manche à l'autre).

## Temps d'échange pour réfléchir sur ce qu'il s'est passé

En fin de jeu, **échanger permet de conscientiser les acquis visés par ce jeu :**

- Comment avez-vous remarqué que vos partenaires avaient mal ?
- Avez-vous demandé qu'on vous remplace ? À quel moment ? Quel a été l'élément déclencheur de la demande ?
- En tant que jokers, qui avez-vous choisi quand plusieurs partenaires voulaient être remplacés en même temps ?
- Quel a été votre rôle préféré : tenir une position ou joker ? Pourquoi ?
- Est-ce que demander de l'aide a été difficile ? Pourquoi ?

## Variante

Selon l'âge des joueurs et leur familiarité avec ce jeu, vous pouvez proposer des positions de départ plus ou moins complexes. Vous pouvez également introduire des manches au départ où les joueurs pourront appeler le joker pour eux-mêmes.