



Décennie internationale de la promotion d'une culture  
de la non-violence et de la paix  
Coordination Aveyron

[www.conflitssansviolence.fr](http://www.conflitssansviolence.fr)

[contact@conflitssansviolence.fr](mailto:contact@conflitssansviolence.fr)



# silence, La violence !

## Une Exposition-Jeu à Rodez

du 24 sept.  
au 6 nov. 2007

www.conflitssansviolence.fr  
Tél. : 05 65 70 65 70

Dossier pédagogique

*Il était  
une fois...*

*Dans le cadre de son trentième anniversaire et de son programme de prévention de la violence «Mieux vivre ensemble», La Fondation de France s'est associée au Musée en Herbe pour créer l'exposition « Silence la violence! ».*

*A travers un parcours humoristique et ludique, «Silence, la violence !» a pour but de **sensibiliser les enfants à la violence et aux alternatives non-violentes qui peuvent être utilisées pour régler les conflits.***

*C'est aussi le but poursuivi par la Coordination Aveyron de la Décennie de la paix en invitant les enfants, les parents, les enseignants et les animateurs à découvrir l'exposition : « Silence la violence »*

« **Jouer avec les mots** » : Les enfants font un répertoire de tous les mots violents. A partir de ces mots, ils cherchent des anagrammes pour raconter une histoire.

**Les mots et les lettres:** Discussion avec les enfants pour rechercher des mots qui expriment la violence et la non-violence. Ecriture de ces mots en grand format et découper les lettres qu'ils colorient avec des couleurs « agressives » et « non agressives ». Enfin, les enfants collent ces lettres sur un fond opposé aux mots.

**Collage:** Les enfants imaginent une situation violente et non-violente et la dessinent. Puis ils font un collage en utilisant des matières râpeuses, piquantes et des matières douces et soyeuses. L'opposition de ces matières exprime donc la dualité violence et non-violence.

**Masques:** Les enfants créent des masques, avec des assiettes cartonnées ou des boîtes en carton, et imaginent des animaux en utilisant toutes sortes de matériaux divers : plumes, pâte à modeler, ficelle, pot de yaourt, peinture, paille, raphia... Deux troupes d'animaux rivaux pourront s'affronter s'entraider dans la cour en une grande parade.

**Histoire:** Les enfants sont assis en cercle. Un enfant commence par raconter le début d'une histoire avant de passer le relais aux autres enfants. Une grande fresque en peinture est ensuite réalisée à partir de l'histoire obtenue. Un objet peut aussi servir de point de départ à l'histoire.

*(D'après un document du Musée en Herbe)*



## Idées à exploiter avec un groupe d'enfants

**Murs en fête:** Les enfants, par groupe de six, imaginent un slogan non violent. Ils réalisent une grande fresque sous la forme de tags en utilisant plein de couleurs différentes. Au cours de leur discussion, ils doivent également nommer leur groupe et inventer une signature sur la peinture.

**Couleurs et formes:** Les enfants doivent réfléchir sur la manière d'aborder une situation violente et non violente en peinture. Ils recensent toutes les couleurs et formes qui leur paraissent traduire un état violent et non violent. Ils effectuent un travail de composition et mettent en parallèle leurs deux peintures.

**Maquette:** Sur un support en carton, les enfants réalisent la maquette d'une ville idéale où la violence n'existe pas, et la même ville après le "chaos". Cet atelier peut être réalisé en peinture sur du papier.

**La cour de récréation:** Lors d'une discussion, les enfants notent toutes les situations que l'on peut trouver dans une cour de récréation. De la bagarre en passant par la dispute ou bien le jeu calme, ils en font une maquette ou un dessin.

**La marionnette:** Les enfants, par petits groupes, créent une marionnette avec divers matériaux : tissus, carton, feutrine, papier... Cette marionnette leur sert de médiateur en cas de conflit.

**Saynètes:** Les enfants réfléchissent par petits groupes sur la vie à l'école, sur les situations difficiles ou conflictuelles. Après les avoir notées, ils en écrivent les dialogues pour en faire des petites saynètes.

Pour reprendre le principe de l'exposition, ils peuvent aussi essayer de trouver une autre solution que celle qu'ils connaissent.

Un spectacle de petits sketches pourra ainsi être monté par la classe.

**Mimes:** Les enfants fabriquent les marionnettes des animaux de l'exposition et miment l'ensemble des situations violentes et non-violentes.

## L'exposition :

Quatre contes d'animaux racontent des situations de conflits quotidiens, chacun proposant trois issues violentes et non-violentes au problème posé en début d'histoire.

Autour de ces contes, les enfants évoluent dans des maisonnettes et c'est en manipulant, en jouant, en écoutant qu'ils comprennent la violence de certains de leurs actes et découvrent qu'il peut y avoir d'autres alternatives.

Les textes sont brefs, les dessins de Puig Rosado humoristiques. L'espace de chaque maison est ponctué de mots-clés inscrits sur les murs.

### 1. Le ver de terre et les oiseaux



Deux oiseaux convoitent le même ver de terre. Pour résoudre ce problème, ils vont, soit, se battre pour finalement être si fatigués qu'ils laisseront le ver s'échapper, soit discuter pour essayer de s'entendre ou alors demander ; de l'aide au hibou qui jouera le rôle de médiateur

#### Manipulations :

« Se battre » : tirer à deux les extrémités d'une corde, éviter les coups matérialisés par des oiseaux en peluche accrochés par des élastiques à hauteur du visage.

« Discuter » : deux grands téléphones-tuyaux dans lesquels les enfants peuvent se parler. Fond sonore évoquant une discussion sans fin.

« Demander de l'aide » : jeu de construction d'une voûte qui ne tiendra debout que si un troisième enfant est présent.

## 2. Les chameaux et le dromadaire :



Un troupeau de chameaux rencontre un dromadaire dans le désert. Soit les chameaux se moquent de lui car il n'a qu'une bosse et l'excluent du groupe, soit ils l'écoutent expliquer sa différence et l'intègrent dans le troupeau. Enfin, dans la troisième issue proposée, le dromadaire emmène le plus fanfaron des chameaux dans son troupeau et c'est alors lui qui devient différent !

### Manipulations :

« Le rejet » ; exprimer des émotions (comme la tristesse du chameau) en les mimant devant un miroir. Rire moqueur des chameaux en bruit de fond,

« Accepter la différence » : retrouver parmi plusieurs mots ceux qui ont été entendus pendant la narration du conte. Écouter l'autre, aller vers lui en répétant des phrases en langue étrangère. Jeu sur l'apport de la différence, sur l'origine de fruits et légumes devenus courants en France.

« Être tous différents » : se connaître, s'accepter en se regardant dans un miroir pour remplir une fiche « qui je suis ? ». Accepter l'autre en se plaçant à deux devant un miroir.

## 3. Le chat et la souris



Le fromage d'un gros chat gourmand a disparu. La première réaction est d'accuser la souris, ou alors... de dire n'importe quoi en racontant beaucoup de choses fausses sur les souris, ou alors... le chat demande de l'aide à la souris pour retrouver le fromage afin de le déguster ensemble.

### Manipulations

« Accuser » : manipulations mettant en scène des illusions d'optique ou tactiles pour aborder la notion d'accusation arbitraire.

« Répandre la rumeur » : sur fond sonore de chuchotements, jeu de massacre des mots dangereux comme « tous, toujours, jamais ».

« S'entraider » : différentes manipulations où les enfants doivent unir leurs forces et agir en commun.

## 4. Loups contre loups :



Deux loups convoitent le même territoire. Soit ils se font la guerre et s'entre-tuent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de loup sur la terre. Soit ils décident de partager ou alors... ils cherchent un compromis en parlant.

### Manipulations :

« La guerre » : les enfants essaient de régler le conflit entre des belligérants pour l'arrêter dans une ambiance inquiétante.

« Partager » : balance dans laquelle il faut placer des éléments de manière à ce que le poids des plateaux soit équilibré.

« Négocier » : faire avancer une bille d'un point à un autre le long d'un circuit. Se joue à deux. Chaque enfant doit à tour de rôle faire avancer le clapet pour que la bille puisse avancer.