

TAKAPA

Cette notice vous guide pour une prise en main rapide du jeu.

est bien plus qu'un simple jeu. C'est un outil pour aider les enfants à réagir face aux situations difficiles qu'ils rencontrent au quotidien : harcèlement, rejet, violence physique, etc. Ce soit à l'école, dans les activités, ou dans le familial. Le jeu invite les enfants à explorer les réponses.

Le jeu se joue aussi bien en classe (en petits groupes), qu'en famille ou dans le cadre d'une consultation. Il encourage les enfants à prendre l'initiative, à être actifs et à rompre la spirale du harcèlement. Les cartes sont adaptables selon l'âge des enfants.

Pour plus de détails, d'exemples concrets et de vidéos : www.takapa.eu



Rôle de Bao

Le jeu de TAKAPA est encadré par un animateur ou une animatrice, désigné-e par le nom de Bao (un ours en vietnamien).

Avant de commencer, l'animateur a préalablement compris la notice, visionné les vidéos de danses PEPS, et écouté ou lu le conte de la forêt de TAKAPA.

Le rôle de Bao est de guider le jeu sans jugement, d'encourager les enfants à participer activement et à créer un environnement de confiance. Bao s'assure que chaque enfant se sente à l'aise et soutenu tout au long du jeu.

Les enfants interprètent et jouent les différents personnages posés par les cartes, expriment leurs émotions, choisissent les stratégies de réaction en s'appuyant sur les cartes « animaux ». Ils sont encouragés à partager librement leurs ressentis et leurs idées.

5 étapes pour jouer

Mise en place

Disposez les cartes (numérotées au verso de 1 à 5) au centre.

Les cartes 1 (danses PEPS), 3 (émotions), 4 (animaux) et 5 (validation), sont posées, faces visibles.



Les cartes 2 (situations), restent en pile, faces cachées.

Quand tout est en place, afin que les consignes de jeu soient bien claires pour tout le monde, les enfants prennent connaissance du conte de la forêt de TAKAPA (www.takapa.eu ou QR code).

Bao se met à l'aise avec les enfants.

Vous pouvez également regarder la vidéo ensemble.

1. Choisir une danse PEPS

En guise d'échauffement, le jeu commence par une danse PEPS : elle donne de l'énergie et de la force !

Suivez le QR code pour découvrir les trois danses et mettez-vous en mouvement !



Bao choisit une des 3 danses PEPS.

- o Le Haka du TAKAPA
- o La Danse de l'Arbre
- o La Danse Punch

→ Cette danse peut à tout moment être répétée pour dynamiser le jeu.

2. Piocher une carte situation

Un premier enfant, désigné par Bao, pioche une carte de la pile « situations » et la regarde attentivement. Ces cartes représentent des scénarios que les enfants peuvent rencontrer dans la vraie vie. Bao demande : « Que vois-tu sur cette carte ? » L'enfant interprète la situation librement.

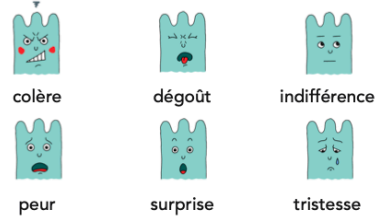
3. Désigner une émotion

C'est le moment de se mettre à la place du personnage sur la carte. Il n'est normalement pas utile de préciser qu'il s'agit du personnage « embêté ». Bao peut le préciser si nécessaire.

Bao demande : « Dans cette situation, comment te sentirais-tu ? »

L'enfant désigne alors une carte « émotion » qui correspond à ce qu'il ressent. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, tout ce que l'enfant ressent est valable ! Il peut choisir plusieurs cartes.

Les émotions proposées sont :



4. Sélectionner un animal

Passons à l'action !

Les animaux sur les cartes proposent des manières de réagir face à la situation. Celles-ci sont décrites ci-dessous. Bao doit s'assurer que les enfants ont bien compris les caractéristiques de chaque animal et le type de réponses qu'il propose.

L'enfant en choisit au moins une parmi les 6. Plusieurs cartes sont possibles.



L'oiseau incarne l'évasion. Lorsqu'il est confronté à une situation conflictuelle, l'oiseau prend de la hauteur et s'éloigne du conflit. Cette attitude consiste à ignorer la provocation et à éviter l'escalade, en se retirant de la situation pour ne pas se laisser atteindre.



Le singe utilise l'humour et la dérision. Il se moque de la situation, souvent en la tournant en ridicule. Cette attitude vise à déstabiliser l'agresseur en ne le prenant pas au sérieux, ce qui peut désamorcer l'agression en réduisant son impact émotionnel.



Le rhinocéros est l'incarnation de la résistance physique et mentale. Il fait face à l'agression avec force et détermination, se tenant droit, croisant les bras, et regardant son agresseur dans les yeux. Cette attitude montre clairement que l'enfant ne se laisse pas intimider et qu'il est prêt à se défendre.



Le chat exprime clairement son désaccord. Il feule, fait le gros dos, et souffle pour montrer son mécontentement et sa volonté de garder l'agresseur à distance. Cette attitude est une démonstration claire et directe de défense, signalant à l'agresseur qu'il doit reculer.



Le renard est rusé et stratège. Il trouve une astuce ou une pirouette pour se sortir de la situation, par exemple en détournant l'attention de l'agresseur. Cette attitude mise sur l'intelligence et la créativité pour échapper à une situation difficile, souvent en surprenant l'agresseur.



L'ours symbolise la sagesse et le soutien collectif. Il représente la force du groupe, un ami ou un proche de confiance à qui l'on peut demander de l'aide. L'ours est là pour aider si on ne trouve pas d'autres solutions.

TAKAPA encourage les enfants à agir par eux-mêmes d'abord.

L'ours convient pour les cas de violence physique ou lorsque l'enfant a besoin d'un soutien supplémentaire.

Quel animal aide à formuler la meilleure réponse ?

Bao guide l'enfant en douceur pour qu'il propose sa propre réponse à la situation.

L'enfant propose une solution, comme il le souhaite à travers l'animal ou les animaux choisis. Cette réponse peut être jouée ou racontée. Le plus efficace (et le plus drôle) est de jouer la scène. L'enfant qui a tiré la carte joue le rôle de l'embêté-e et un volontaire incarne l'embêteur ou l'embêteuse.

Exemple : On se moque de mes vêtements

- o Je suis triste
- o Je choisis le renard et le singe : Je rigole avec lui et puis je lui dis qu'il n'est pas au courant des dernières tendances.

D'autres exemples sur www.takapa.eu (ou QR code).

5. Valider... ou essayer encore

Quand l'enfant a proposé une manière de répondre, c'est le moment de discuter ensemble : est-ce que la réponse a fonctionné ? Et va-t-elle empêcher l'embêteur ou l'embêteuse de recommencer ?

Le groupe peut donner son avis.

Si l'enfant est satisfait, il prend la carte ✓

Sinon, il prend la carte ↻

Et on continue à chercher de nouvelles idées avec d'autres animaux.

Attention : ignorer un agresseur (comme le fer l'oiseau) peut fonctionner dans certains cas, mais n'est pas la meilleure stratégie face aux moqueries ou à la violence. Il faut trouver la meilleure réponse possible.

Tout le monde participe à la discussion jusqu'à qu'une solution satisfaisante soit trouvée.

Ensuite, l'enfant suivant pioche une nouvelle carte et on continue !

Fin du jeu

À vous de décider.

Déterminez le nombre de tours en fonction du nombre d'enfants, du temps dont vous disposez et de la concentration des plus petits...

Chaque proposition de réponse apporte 1 point.

Combien de points avons-nous gagné aujourd'hui ?

Ferons-nous mieux la prochaine fois ?

Contenu du jeu

48 cartes réparties comme suit :

- o 3 cartes '1' : danses PEPS
- o 30 cartes '2' : situations
- o 6 cartes '3' : émotions
- o 6 cartes '4' : animaux
- o 2 cartes '5' : validation
- o 1 carte des éditions

En ligne :

- o les vidéos des 3 danses PEPS
- o un conte pour découvrir les stratégies des animaux de la forêt de TAKAPA
- o des exemples concrets
- o la notice traduite en différentes langues