

**Objectifs:**

- développer la solidarité et la coopération plutôt que la compétition et la rivalité au sein d'un groupe
- faire découvrir la notion «gagnant-gagnant» au lieu de «perdant-gagnant»
- expérimenter une relation de confiance aux autres qui passe par des gestes et des jeux ensemble

**Durée:** 1h30

**8 à 10 enfants par sé-**  
**quence**

**Matériel à préparer:**  
retrouvez les balises au fil  
du texte



**Contenu:**

- jeu de rôle à partir d'un conte: «Les Elfes et les lutins n'ont peur de rien» les enfants deviennent les héros du conte et vivent les aventures sur la base de la coopération
- utilisation possible du jeu du parachute
- cercles de parole en fin de séance pour mettre des mots sur le vécu et les découvertes au niveau de la relation aux autres

# La Reine des Neiges

Les Elfes et les Lutins à la recherche du soleil  
par Brigitte Cassette



## Une aventure coopérative pour les 4-6 ans

L'aventure coopérative se situe entre le jeu de rôle et le jeu coopératif dans l'espace. Les enfants, à partir d'un conte de départ, entrent dans une aventure dont ils seront les héros. Ils vont avoir à faire face à plusieurs épreuves et c'est la coopération qui va leur permettre d'atteindre leur but et de finir gagnants.

L'aventure coopérative « La Reine des Neiges » a été créée pour les petits (4 à 6 ans) mais peut-être expérimentée par des personnes de tous âges, y compris des adultes. Mélanger les âges donnera d'ailleurs une dimension intéressante à la coopération : certaines épreuves mettent en avant ceux et celles qui habituellement ont plus de difficultés à trouver leur place dans les groupes (par exemple des enfants plus petits en taille ou qui s'expriment plus par les gestes que par les mots). Le nombre de participants le plus adapté sera de 8 à 10 personnes selon les âges : au delà, vous risquez de ne plus réussir à être à l'écoute des émotions et sentiments qui vont naître chez certains participants ou participantes et de ne pas pouvoir accompagner leur expression et leur gestion. Au delà de 8 personnes, il y a aussi plus de risques que certaines personnes ne trouvent pas leur place dans le groupe de jeu et ne soient donc pas actrices réellement de l'aventure...

Cette trame d'aventure que nous allons partager avec vous peut être modifiée à loisirs autant dans l'histoire que dans les épreuves. Créez vous-même vos propres aventures coopératives, vous verrez, c'est un régal !

*La coopération n'est pas une valeur en soi, elle est un moyen pour atteindre un objectif que l'on se donne. Il ne s'agit pas ici de dire « la coopération c'est bien, la compétition, c'est mal » comme cela apparaît parfois dans certains discours. Nous accompagnons les enfants dans un cheminement coopératif dans le seul but qu'ils puissent ressentir en eux ce que provoque ce comportement chez eux et chez les autres. À eux de choisir ensuite, devant une situation, le mode d'action qui leur semblera juste...*

## Plantons le décor de l'aventure...

**Dring !!!**

C'est l'heure de se lever : aujourd'hui il y a école.

Wouah... Mais tout semble bizarre : mais oui, il fait encore nuit dehors !

« Maman, c'est pas l'heure, il fait nuit encore »

« Ben oui, ce matin, c'est bizarre, le soleil ne s'est pas levé : mais c'est l'heure, viens déjeuner »

Mais après le déjeuner, il fait toujours noir dehors. Tu prends ton cartable, le manteau mais une fois dehors : Aïe, où est la voiture, il fait si noir ce matin ?

« Je me souviens, elle est au coin de la rue ». Ouf ! Heureusement que maman a bonne mémoire.

A tâtons, vous trouvez la voiture, la serrure pour mettre la clé : mais pourquoi le soleil ne s'est-il pas levé ?

# La Reine des Neiges

Les Elfes et les Lutins à la recherche du soleil

par Brigitte Cassette

Avec les phares, ça va mieux : voilà l'école. Oh non, c'est pas vrai : la cour de l'école est toute noire aussi. Les petits ne veulent pas lâcher la main des grands, ils ont peur du noir. Les maîtresses ne trouvent pas les enfants. La maîtresse des CM2 s'est trompé et a fait rentrer les CE2 dans la classe, « Le directeur crie : ne criez pas comme ça ! » et les petits pleurent parce que le directeur crie.

Stop : rentrez chez vous et attendez : il se passe quelque chose, le soleil ne s'est pas levé !

« Rendez-vous tous au grand chêne, je sais pourquoi le soleil n'est pas levé » C'est Baptiste qui a passé le mot. Tous les enfants se retrouvent au grand chêne.

« Le soleil, c'est à cause de la Reine des Neiges... »

« Oui, je me souviens d'une histoire comme ça que mon grand père m'a raconté : la Reine des Neiges, elle avait volé le soleil ! »

« Mais pourquoi, la Reine des Neiges, elle fait ça ? »

« Il faut faire quelque chose, on ne peut pas rester sans soleil : j'aime bien moi le soleil »

« Il faut demander au Gnome du chêne, appelons-le ! »

« Gnome, Gnome » appellent les enfants.

« Voilà, voilà ! Pas besoin de crier comme ça, vous m'avez réveillé... »

« Gnome, gnome, la Reine des Neiges, on pense qu'elle a volé le soleil ... »

« Ah encore ! Ça lui reprend régulièrement à cette vieille chipie »

« Mais nous on veut le soleil et on va aller le chercher »

« Attendez, attendez, c'est pas possible pour des petits d'humains ça. Laissez tomber : allez bonne nuit ! »

« Gnome, Gnome, tu dois nous aider, tu peux pas nous laisser tomber ... »

« Écoutez bien, les enfants, je veux pas vous faire de peine, mais les humains, ils sont euh.. Ils sont euh Comment vous dire ça ? La Reine des Neiges c'est pas n'importe qui, vous savez, son royaume c'est loin, il faut traverser le pays de Trolls, passer la mer des neiges et.. et.. Oh et puis flûte, les humains ne sont pas capables de faire quoique ce soit face à la reine des neiges, voilà, c'est tout »

« Mais pourquoi ? »

« Mais regardez-vous ! On dirait toujours que vous êtes en guerre, vous voulez être toujours les premiers, les meilleurs, les plus beaux.. Vous dites toujours « moi, moi, moi » et si l'autre a mal, ça ne vous fait rien, même : certains ça les fait rire. Bref, vous pouvez pas comprendre la Reine des Neiges, vous voulez sauver le soleil mais la Reine des Neiges, vous y pensez même pas !. Il faudrait que vous soyez différents pour y arriver : que vous coopérez, que vous écoutiez, que vous cherchez à comprendre les autres, ce qu'ils ressentent, ce qu'ils vivent... C'est pas possible en se faisant la guerre tout le temps. Vous êtes trop faibles, trop divisés. Mais bon c'est pas votre faute hein...vous n'avez pas appris »



## Savez vous ce qu'est un Gnome ?

C'est un tout petit bonhomme qui habite souvent près des arbres, c'est l'ami de la terre, de la forêt. Une sorte de magicien de la nature. Si vous ne faites pas de bruit, vous pourrez en voir dans la forêt...

Le gnome est très vieux, grognon. Il râle beaucoup. Il adore les enfants mais ne veut pas le montrer.

Il ne faut pas mélanger avec les Trolls...

# La Reine des Neiges

Les Elfes et les Lutins à la recherche du soleil

par Brigitte Cassette

« Mais on veut bien apprendre ! »

« Oh la, la, la... Je sais pas si vous pouvez y arriver , ah, non, ça je ne sais pas... »

L'histoire doit contribuer à créer la confiance et la sécurité. Les remarques et interventions des enfants seront accueillies dans la limites du cadre posé, afin que les enfants s'approprient l'aventure. Il est intéressant que les enfants comprennent la réalité de la Reine des Neiges et la difficulté qu'elle rencontre avec le soleil, sans jugement ni parti-pris de la part de la personne qui conte. Il ne s'agit pas de déterminer des « bons » et des « méchants » comme dans les contes traditionnels, mais de présenter une problématique liée à un conflit de besoins (voir plus loin). Le Gnome est un élément médiateur dans l'histoire : à la fois proche des humains et faisant partie de la nature.

## L'aventure commence

Le gnome va donc indiquer aux enfants comment faire. Il a très peur pour eux et leur propose d'appeler les Elfes à leur secours, si vraiment ils étaient coincés ou en péril. Ils leur dit de se méfier des Trolls aussi (« Pas méchants, mais un peu stupides et inconscients »). Nous avons fabriqué un petit gnome avec une longue barbe blanche pour montrer aux enfants, nous avons aussi un petit troll et une elfe. C'est l'occasion de parler de tous ces petits êtres qui vivent dans la nature. Les enfants vont donc partir à l'aventure. Dans la salle, nous symbolisons les différents lieux : la forêt des trolls, la mer de glace, le domaine du papillon multicolore. Tout ceci est préparé de façon soignée mais sans utiliser du matériel coûteux : des cordes pour symboliser les espaces, des ronds de tissus, des morceaux de bois... Et les morceaux de soleil éparpillés un peu partout dans la salle.



## Épreuve 1 : La traversée du pont

*Le petit gnome explique*

« Pour arriver au royaume des Trolls, vous devez passer sur un pont.

*Ce pont est suspendu au dessus du vide, vous imaginez ? Si vous tombez, vous vous tuez... Attention, sur ce pont il est impossible de faire demi tour, on ne peut qu'avancer dans un sens sinon il s'effondre.*

*Lorsque vous serez tous devant l'entrée du royaume, vous appelez le Troll, gardien du royaume : soyez très gentils et très polis sinon il ne vous laissera pas entrer... »*



Le pont est tout simplement une planche de bois étroite (20 cm) posée à une trentaine de centimètres du sol. On demandera aux enfants d'imaginer que ce pont traverse un véritable précipice ! Les enfants s'enfilent tous sur le pont : les plus téméraires foncent devant, les autres y vont avec un peu d'appréhension... Une fois tous les enfants sur le pont, nous les incitons à appeler le gardien du royaume.

# La Reine des Neiges

*Les Elfes et les Lutins à la recherche du soleil*

par Brigitte Cassette

« Troll, Troll... »

« Ouh.. ! Qu'est ce que c'est que ça ? Une locomotive d'enfant ou une invasion ? Vous voulez quoi ? Pourquoi vous êtes là ? »

« Nous voulons entrer dans le royaume »

« Ah mais on n'entre pas comme ça, c'est moi qui décide ici hein ! »

A force d'insister et d'argumenter les enfants vont réussir à décider le gardien, mais celui-ci décide que c'est le dernier des enfants qui va entrer en premier. Il trouve plein de raisons : il a un beau chandail, il lui a souri en premier etc... L'épreuve va donc consister à, sans reculer pour sortir du pont, coopérer pour que le dernier puisse passer sans que personne ne tombe dans le précipice... Petit à petit, les enfants s'organisent. Accompagnez-les pour qu'ils réfléchissent ensemble, proposez-leur même de faire des essais si nécessaire. Les gestes d'entraide vont apparaître peu à peu : se tenir, prendre le moins de place, se baisser, donner ses idées...

Si quelqu'un-e tombe, imaginez que les Elfes se mettant tous ensemble arrivent à le porter et le remettre sur le pont mais attention pas trop souvent car ils sont ensuite très fatigués.

Si les enfants n'y arrivent pas, proposer un arrêt de jeu : on s'assied on réfléchit.

Si dispute ou non coopération, le gnome envoie un elfe pour leur dire qu'ils doivent revenir car il pense qu'ils ne vont pas pouvoir « apprendre » assez vite !

*Dans cette séquence, les enfants vont expérimenter la coopération et la solidarité pas seulement dans les mots (domaine où les petits sont parfois limités, mais dans les gestes. Il y a quelque chose d'essentiel dans cet apprentissage pour les enfants qui très souvent sont confrontés aux gestes d'agression et de rejet (dans les cours de récréation, on se pousse, on saute les uns sur les autres, on bouscule). Voilà maintenant des mains qui se tendent, des bras qui me retiennent parce que je tombe, des corps que je peux agripper pour ne pas tomber. Il sera nécessaire parfois d'inciter ces gestes, parce que l'enfant peut avoir peur de faire ces gestes « inhabituels ».*

## Épreuve 2 : La traversée de la forêt des trolls

Les enfants arrivent dans le royaume des Trolls. Il leur faut traverser la forêt noire : il fait tout sombre, on ne voit rien. Mais le gardien des Trolls à prévenu ses copains et les Elfes vous avertissent qu'ils ont creusé des trous dans la forêt dans l'espoir que vous tombiez dedans...

Il fait noir, comment voir les trous ? Quel est l'animal qui pourrait vous aider ? La chouette ? Les elfes, qui ont des pouvoirs magiques peuvent transformer la moitié des enfants en petites chouettes...

La moitié des enfants deviennent chouettes et l'autre moitié entre dans la forêt avec les yeux cachés puisqu'ils ne voient rien. Pour reconnaître les enfants « chouettes », nous attachons à leur cou une très jolie plume. Les chouettes peuvent parler, toucher, elles passent par-dessus les trous sans tomber, elles ne peuvent pas porter car elles sont toutes petites. Au sol des ronds de tissus d'environ 50 cm de diamètre symbolisent les trous. Dès qu'un pied touche un tissu symbolisant un trou, un elfe intervient et l'enfant se retrouve au départ.

### Savez-vous ce qu'est un Troll ?

Un troll est un petit lutin. Certains disent qu'ils sont méchants, je ne pense pas : comme ils aiment faire des blagues et ne réfléchissent pas toujours avant, leurs blagues peuvent faire très mal donc il faut se méfier d'eux.





# La Reine des Neiges

*Les Elfes et les Lutins à la recherche du soleil*

par Brigitte Cassette

Faire deux à la fois pour que la méthode d'entraide s'améliore petit à petit en regardant les autres. Il est important que l'enfant qui traverse s'exprime sur ses besoins. Nous allons donc l'accompagner dans cette expression : comment veut-il être aidé ? Au cours de la traversée lui demander si ça va et s'il veut que quelque chose change. Qu'il apprenne à mettre en mots ses besoins pour que l'autre puisse en tenir compte. Une solidarité qui s'exprime doit tenir compte des besoins de la personne concernée : il faudra insister pour que les chouettes « entendent » ce que l'enfant avec les yeux fermés ou bandés exprime (sentiments et besoins)



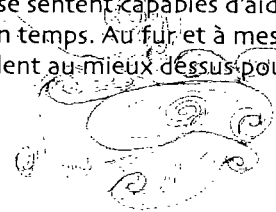
## Épreuve 3 : L'île de la mer de glace

Les enfants sont sur une île de la mer de glace : c'est le royaume de la Reine des Neiges. Sur cette mer, on voit les morceaux de soleil. La Reine des Neiges l'a « éclaté en mille morceaux » et jeté les morceaux dans sa mer pour qu'ils s'éteignent petit à petit. Il va falloir nager pour attraper tous les morceaux mais il ne faut prendre qu'un seul morceau à la fois car ça chauffe et l'île va fondre petit à petit. Attention : une Orque des neiges nage aussi dans cette mer et dès qu'il sent l'odeur humaine dans l'eau, elle arrive. Les elfes crieront « L'Orque arrive ! » alors, vous regagnez l'île avant qu'il ne grignote des morceaux d'enfants. Mais l'île, hélas, diminue...



Les îles sont symbolisées par des ronds de tissus au sol. Ils sont placés à proximité l'un de l'autre et il y en a un par joueur. Le soleil est un grand rond de carton jaune découpé en une vingtaine de pièces de puzzle. L'un d'entre nous fait l'orque des neiges en symbolisant juste son énorme denture. Il met très longtemps à arriver quand l'alerte à été donnée pour éviter la précipitation des joueurs et la bousculade. L'orque tourne deux à trois fois autour des joueurs et s'en va.

A chaque fois, l'île diminue : on enlève un rond de tissu. Accompagner les enfants dans leur réflexion avant l'arrivée de l'orque car lorsqu'elle arrive, c'est trop difficile pour eux de réfléchir à comment faire. Éviter de « moraliser les enfants qui n'aident pas les autres : rassurez-les, demandez-leur s'ils ont très peur puis ensuite, demandez-leur s'ils se sentent capables d'aider quelqu'un. N'insistez pas s'il ne le sentent pas. Chaque chose en son temps. Au fur et à mesure, il ne reste que quelques ronds de tissus au sol et les enfants s'empilent au mieux dessus pour échapper à l'orque.



Évitez la précipitation quand l'orque arrive. D'abord à cause des accidents possibles aussi parce que sinon, ils n'ont pas le temps de penser à l'autre... Dans cette partie, vous aurez une démonstration de la phrase « On ne sait pas ce dont on est capable quand le bateau coule » ! Difficile de trouver un juste équilibre entre « prendre soin de soi » et « être attentif à l'autre ».

Il est important que tous les enfants aient réussi à prendre un ou deux morceaux de puzzle pour que tous puissent participer à l'étape suivante : c'est pourquoi, ils ne peuvent en ramasser qu'un seul à la fois. (Notre soleil a quatorze morceaux).

# La Reine des Neiges

*Les Elfes et les Lutins à la recherche du soleil*  
par Brigitte Cassette

## Épreuve 4 : reconstitution du soleil



Une fois tous les morceaux de soleil récupérés, les enfants reviennent sains et saufs, espérons-le, sur la terre ferme. Ils vont tous ensemble, reconstituer le soleil et le rattacher dans le ciel.

Nous fonctionnons avec un gabarit pour le puzzle. Sur cette forme de soleil, nous dessinons une première pièce qui va aider à commencer. Les enfants sont placés en cercle autour du gabarit et nous leur donnons quelques règles : « on essaye chacun-e son tour, on peut donner des idées aux autres mais sans toucher leur morceau de puzzle ». Celui ou celle qui a la forme déjà représentée sur le gabarit commencera, puis on voit qui veut essayer de poser sa pièce à son tour. Personne ne risque rien à essayer !

Une fois le soleil reconstitué, il est attaché au mur. Avant de le rattacher au mur, nous poserons la question : mais que va-t-il arriver à la Reine des Neiges si le soleil brille à nouveau ?

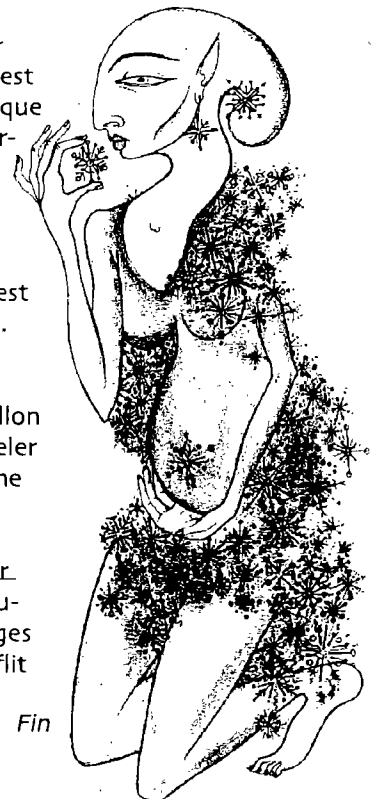
*On se trouve ici face à un conflit de besoins. Les enfants ont besoin de chaleur. La Reine des Neiges a besoin de froid. Les enfants peuvent choisir une résolution de ce problème où ils sortent gagnants (ils rattachent le soleil) et la Reine des Neiges fond (elle sera perdante). Ils peuvent aussi inverser : tant pis pour le soleil, on choisit de permettre à la Reine des Neiges de vivre (elle sera gagnante et les enfants perdants). Y-a-t-il une solution pour que chacun-e s'y retrouve ? Une solution où la Reine des Neiges reste gelée et les enfants puissent continuer à se dorner au soleil ? Vous pouvez faire confiance aux enfants : les idées ne manquent pas (« elle peut vivre dans le congélateur de ma grand mère il est très grand ! »).*

## Épreuve 5 : le papillon « Multicolor » nous vient en aide...

Les enfants décident de raccrocher le soleil et d'attendre la Reine des Neiges pour discuter avec elle. Elle sera sûrement très en colère et il vaudrait mieux se cacher lorsqu'elle arrive. C'est alors que le papillon géant « Multicolor » les voit et propose de les cacher sous ses ailes pour que la Reine des Neiges ne les voit pas. Car elle pourrait aussi, de colère, les exploser en mille morceaux !

Dans cette partie, nous utilisons « le parachute » : c'est une grande toile circulaire (6 mètres de diamètre) que les enfants vont manipuler à partir de poignées latérales. Cette toile, si les enfants se coordonnent dans leurs gestes, peut se lever et se gonfler comme un parachute. C'est ce qui permettra de faire s'envoler le papillon « multicolor » et d'aller se cacher sous ses ailes. En effet, on peut se cacher en dessous lorsqu'il retombe. Le parachute va permettre de faire une sorte de cabane avec une cheminée dans laquelle on passera la tête pour voir si la Reine des Neiges est là. On peut imaginer une personne avec un drap blanc qui arrive près du papillon pendant que les enfants sont sous la bulle. Ils la devinent par son ombre. Ils vont alors l'appeler à travers le tissu, protégés par les ailes du papillon et lui proposer des solutions pour qu'elle ne re-casse plus le soleil.

C'est la seule partie où nous utilisons du matériel un peu plus élaboré. Il sera facile d'inventer une autre fin pour ceux et celles qui ne possèdent pas ce merveilleux outil qu'est le « parachute ». Pendant cet échange, certains enfants ont peur. Il faut donc moduler en fonction des âges et de la sensibilité... L'essentiel est que les enfants proposent une résolution positive du conflit entre eux et la Reine des Neiges.



Fin