

1 <u>Départ</u>	2 La violence commence là où se termine le dialogue.	3 Construire la paix	4 	5 Cordialité	6 Insultes - 1 case	7 Fraternité	8 Être au delà des mots et des actes	9 	10 Pardonner	11 Respect	12 Remise en question	13 
--------------------	---	-------------------------	--	-----------------	---------------------------	-----------------	---	--	-----------------	---------------	--------------------------	---

14
Prix nobel de la paix
+ 3 cases

15
Générosité

16
"Ni hérisson, ni pailleton" Collective



19
Egalité



21
Utiliser notre agressivité de manière constructive

22
Soutenir + 1 case

23
Exclure la violence

24
Amour

25
Ne pas se bagarrer

26


27
Expression

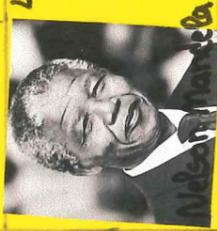


29
Protection

30
S'exprimer sans empiéter sur le territoire de l'autre

31
Excuser

32
Vivre ensemble



34
Dialogue

35
Tolérance



37
Facilisme

38
leur dit qu'un poème sa affronte un tyran Alep.



41
Médiation

42
Moquerie - 1 case

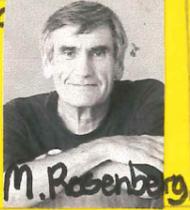


44
Ce soir dans ses rêves, elle charte la paix aux enfants
Alep, Jean François Benvidin

45
Arrivée

46
Paix

47
Réguler les conflits



49
Solidarité

50
Liberté



52
Responsabilité



54
Coups - 2 cases

Jeu de la non-violence

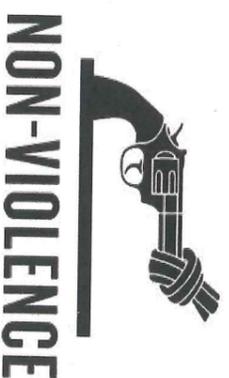
Règle du jeu de la non-violence :

Pour jouer au jeu de la non-violence, il vous faut :

-Le jeu de plateau de la non-violence composé de 63 cases réparties en spirale.

-2 DèS

-Un pion pour chaque joueur



Commencer une partie du jeu de la non-violence :

Chaque joueur joue chacun son tour en lançant les 2 dés. Suivant le nombre ou chiffre obtenue, le joueur avance son pion case par case.

Il existe des règles du jeu de la non-violence à respecter selon la case sur laquelle on tombe. Voyons plus en détails ces règles :

-Si lors de la partie, le joueur tombe sur une girafe, il avance de nouveau du nombre de points réalisés.

-Si un joueur tombe sur une case rouge, il devra reculer du nombre de cases indiqué

-Si un joueur tombe sur une case bleue, il devra avancer du nombre de cases indiqué.

-Le joueur qui tombe sur la case 20 correspondant à Rosa Parks devra passer son tour durant 2 tours.

-Le joueur qui tombe sur la case 28 correspondant à Martin Luther King's attendra qu'un autre joueur arrive au même numéro et prendra sa place.

-Si un joueur tombe sur la case 50 qui correspond au Dalaï-Lama, il devra se diriger à la case 53.

-Si un joueur se situe sur la case 57 qui correspond à Gandhi devra passer son tour une fois.

-Le joueur qui tombe sur la case 60 correspondant à M. Rosenberg devra arrêter de jouer pendant 2 tour.

-Celui qui tombe sur la case 34 correspondant au Simone Veil retournera obligatoirement à la case 30.

-Qui ira à la case 47 correspondant à Nelson Mandela attendra qu'un autre joueur vienne au même numéro pour repartir.

-Le joueur qui va tombera sur un chacal recommencera la partie depuis le début.

Comment gagner une partie de jeu de la non-violence :

Pour gagner une partie du jeu de la non-violence, il faut être le premier à arriver sur la dernière case 63 mais avec l'obligation d'arriver pile sur cette case. Au cas où le joueur fait un score au dés supérieur au nombre de case le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.