



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Belfedar

2011 - fiche modifiée le 02 mars 2012

Coopérer ou mourir ... de rire !

Un jeu pour apprendre à coopérer en s'amusant, prévenir la violence et gérer les conflits autrement ... A jouer en famille, entre amis, à l'école ou lors d'animations extrascolaires.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 10 ans
Thèmes associés à cet outil	Violences, Compétences psychosociales
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 4 à 8
Prix	30,00 €
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. 4CP-JTA-002-BEL)



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- Les [règles du jeu](#) (PDF)
- 8 [aide-mémoire](#) (PDF)
- Un [guide de l'animateur](#) (PDF)
- Un [plateau de jeu](#) (PDF)
- Un minuteur, un dé de quantité, 8 pions, 8 portes
- 9 cartes "bouclier", 50 cartes "fiolle" (potion magique ou sortilège), 125 cartes "défi" recto-verso de 2 couleurs (soit 250 défis)

À prévoir :

- des crayons et du papier,
- matériel indiqué dans les défis concernés : objets dans la pièce, ciseaux, papier collant, vêtements, bandeau pour les yeux, écharpe ou corde, montre indiquant les secondes, sac,...

Concept :

L'objectif des joueurs est d'ouvrir toutes les portes de la forteresse de Belfedar, pour sortir et rejoindre le monde merveilleux d'Uménia. Pour cela, ils doivent gagner des clés ou des bombes. À la fin du jeu, s'il reste une seule porte fermée, un sortilège jeté par la sorcière Belfedar referme toutes les portes et emprisonne à tout jamais les joueurs dans le château...

L'idée de ce jeu de société est de favoriser une communication constructive entre les personnes et de prévenir les conflits avec soi-même, avec l'autre, avec le groupe.

Objectifs

- Mieux se connaître : connaître l'autre autrement et s'exprimer sur soi
- Estime de soi : favoriser la confiance en soi, en l'autre et dans le groupe
- Expression créative : développer la créativité et l'imagination
- Émotions : exprimer ses émotions au lieu d'émettre des jugements

- Écoute : observer et écouter l'autre pour mieux comprendre son vécu
- Coopération : expérimenter ses avantages par rapport à la compétition

[Détail des objectifs](#) (PDF)

Conseils d'utilisation

Si le jeu se joue avec un animateur, l'implication de l'animateur est indispensable durant la partie. Il s'investit dans les défis, exprime son ressenti, analyse ce qu'il a observé au même titre que les participants.

Les consignes de jeu écrites sur les cartes sont plus ou moins complexes et élaborées. Il existe trois niveaux de difficulté, indiqués sur les cartes "défi". Cela implique que l'animateur peut enlever certaines cartes, en changer l'ordre (exemple : mettre des cartes "simples" au début), voire les adapter à l'âge, au nombre de participants, aux désirs ou au degré de concentration des joueurs.

Belfedar favorisant la création de liens d'appartenance dans un groupe, le jeu prend tout son sens lors d'activités qui consistent à mieux se connaître entre élèves, lors de voyages scolaires ou de retraites, lors de moments d'étude libre, lors de journées situées entre la fin des examens et les vacances scolaires, lors des moments de garderie après l'école, pendant les récréations, ...

Bon à savoir

Ce jeu a été réalisé par l'Université de Paix en partenariat avec la Fondation Evens.

Non-Violence Actualité a l'exclusivité de la vente de Belfedar en France métropolitaine. Pour les autres pays, les commandes du jeu en Français se font auprès de l'Université de Paix.

En 2013, le jeu Belfedar a été traduit en néerlandais, en espagnol et en polonais.

Site Internet en 4 langues : www.belfedar.org - Blog en polonais : blogiceo.nq.pl/belfedar/

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Université de Paix
Boulevard du Nord 4
5000 - Namur
Belgique
+32 (0)81 55 41 40 - info@universitedepaix.be
<http://www.universitedepaix.org> - <https://www.facebook.com/universitedepaix.asbl>

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
<http://www.clps.be>
Catalogue : <http://www.clps.be/outils-pedagogiques>

Centre verviétois de promotion de la santé
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilene@cvps.be
<http://www.cvps.be>
Catalogue : <http://www.cvps.be/index.php/le-centre-de-documentation>

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon
+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be
<http://www.clps-bw.be>
Catalogue : <http://www.clps-bw.be/que-proposons-nous/centre-de-documentation>

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
<http://www.clps-hw.be>

Centre local de promotion de la santé du Hainaut Occidental
+32 (0)69 22 15 71 - contact@clpsho.be
<http://www.clpsho.be>

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg
+32 (0)84 31 05 04 - clps.lux@skynet.be
<http://www.clps-lux.be>
Catalogue : <http://bit.ly/1AfCwMD>

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
<http://www.clpsnamur.be>
Catalogue : <http://www.clps-namur.be/documentation/>

FCPPF
+32 (0)2 514 61 03 - info@fcppf.be
<http://www.fcppf.be> - <https://www.facebook.com/fcppf>

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
<http://www.cultures-sante.be>
Catalogue : <http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html>

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : <http://anastasia.province.namur.be>

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
<http://www.clpsct.org>
Catalogue : <http://www.promotionsante.info/documentation.php>

L'avis de PIPSa

Appréciation globale :

Ce beau matériel de jeu propose de travailler sur les "fondamentaux" des êtres humains, permettant d'apprendre à se reconnaître semblables mais différents. Il contribue au développement des compétences relationnelles et amorce un processus de socialisation par l'écoute, la découverte des spécificités individuelles et l'expérimentation de la coopération.

La dynamique conviviale s'enclenche rapidement grâce aux défis ludiques aux modes d'expression diversifiés, respectueux des limites de chacun (présence d'un "bouclier-joker").

La simplicité des règles permet d'entrer rapidement dans le jeu, la créativité et le plaisir.

L'animateur (de préférence sensibilisé à la résolution non-violente des conflits) pourra utiliser ce qui se passe dans le groupe pour amener les participants à prendre conscience de leurs fonctionnements, voire repérer les éléments sur lesquels travailler plus avant vers l'éducation à la non-violence (nombreux autres outils proposés par le promoteur).

Le guide de l'animateur fournit de très bons conseils pour l'organisation de l'activité mais aussi sur la nécessaire mise en place d'un cadre de jeu bienveillant et sécurisant, avec des règles de vie et des gages constructifs, choisis par le groupe. Les questions finales permettent de verbaliser ce qui s'est passé pour chacun des joueurs et d'intégrer les prises de conscience.

Objectifs :

- Développer ses compétences psychosociales (expression de soi, connaissance de soi et de l'autre, écoute, la maîtrise de soi, créativité, ...)
- S'exercer à coopérer et en comprendre l'intérêt
- Construire le sentiment d'appartenance au groupe

Public cible :

A partir de 10 ans (voire plus tôt si niveau de langage développé) – jusqu'au 1^{er} degré de l'enseignement secondaire.

Utilisation conseillée :

- Sélectionner les cartes défi et les organiser en difficulté croissante en fonction du groupe (même s'il existe le joker).
- Possibilité de sélectionner des défis en fonction d'un objectif précis (voir [la liste](#) des défis et les objectifs pédagogiques correspondants).
- Avec un animateur pour donner sens au jeu et faire du lien avec les objectifs annoncés

Points forts :

Dynamique conviviale, ludicité, plaisir.

Points d'attention :

Vérifier la compréhension des consignes.

Sujets abordés :

Coopération, prévention de la violence, gestion des conflits.

Date de l'avis : 24 avril 2012

L'avis des utilisateurs

Ressources pédagogiques ★★★★★

publié le 07 mai 2014 à 14h23 par Visiteur

J'ai testé ce jeu avec des cinquièmes et sixièmes primaires, dans le cadre du cours de morale, donc en petit groupe : fous rires garantis! Les enfants ont vraiment apprécié! Lire plus sur <http://www.ressources-pedagogiques.be/belfedar/>

Réponse de PIPSa ★★★★★

publié le 06 février 2014 à 16h34 par Visiteur

Merci pour le message :-)

Nous avons inséré ces informations sur la fiche, dans la rubrique "Bon à savoir".

Cordialement,

PIPSa.be

Info à ajouter ★★★★★

publié le 06 février 2014 à 14h35 par Visiteur

Je viens d'apprendre que le jeu existe aussi en espagnol, néerlandais et en polonais. Et il y a un nouveau site, en plusieurs langues.

Bénédicte ★★★★★

publié le 23 avril 2012 à 09h44 par Visiteur

Belfedar est un jeu intéressant et amusant. Il convient aussi bien aux enfant à partir de 10 ans qu'aux jeunes et adultes de par les différents défis proposés qui sont droles et qui permettent d'apprendre à mieux se connaître soi-même mais aussi d'apprendre des choses sur les autres joueurs. C'est un outil qui alimente les discussions à la fin du jeu et dans les moments informels. La coopération est centrale et est rapidement comprise par les joueurs: "pour gagner, il faut sortir de la forteresse de Belfedar tous ensemble!" Les règles sont faciles à comprendre, ce qui n'est malheureusement pas toujours le cas des défis, l'animateur maitre du jeu doit alors parfois proposer un cadre supplémentaire pour pouvoir déterminer qui remporte le défi.

<http://www.pipsa.be/outils/export-2139613862/belfedar.html?export>

19-02-2020 15:47