

PÉDAGOGIE EN MOUVEMENT

UNE MÉTHODE DE PÉDAGOGIE ACTIVE
ET PARTICIPATIVE PAR LE JEU SPORTIF





SOMMAIRE

4 UNE MÉTHODE DE PÉDAGOGIE ACTIVE ET PARTICIPATIVE

5 LES 3 ÉTAPES D'UNE SÉANCE

5.1 Le jeu SANS thème

5.2 Le jeu AVEC thème

5.3 Débat

6 MISE EN ŒUVRE DU KIT

6.1 Organiser une séance

7 RESSOURCES

7.1 Valeur de l'Olympisme : AMITIÉ

7.2 Valeur de l'Olympisme : RESPECT

7.3 Valeur de l'Olympisme : EXCELLENCE

8 ANNEXES

PROFONDÉVELEKENEKCIKEDKEDOLUTIONNNIKI
PRENDREINCLUSIFCREATIVITEINVENTEREX
PARTAGEATHLETERESPECTHERITAGERASS
LERUNE MÉTHODE DE PÉDAGOGIEDEPASS
PARTICIPERACTIVE ET PARTICIPATIVECOU
EUNIVERSALITECOLLECTIFETOLERANCES

Les objectifs

La Pédagogie en mouvement se caractérise par un objectif simple : fournir aux enseignants, éducateurs et animateurs des outils pédagogiques ludiques et dynamiques leur permettant de favoriser l'éducation et l'évolution des représentations des enfants entre 8 et 12 ans.

1. Sensibiliser et prévenir les enfants sur de grands enjeux sociaux de façon ludique et positive.
2. Offrir un espace où l'enfant peut réfléchir à ses propres représentations, prendre conscience de ses actes.
3. Favoriser l'identification de bonnes pratiques responsables et adaptées.

Création des contenus pédagogiques

Les contenus pédagogiques sont co-crés en synergie avec des acteurs de terrain qui connaissent le public visé, des spécialistes des Activités Physiques et Sportives, et l'expertise d'un partenaire dans le domaine d'intervention (selon la thématique).

Pourquoi utiliser le jeu ?

La méthode s'appuie sur le jeu sportif comme outil puissant et sous-exploité. L'activité physique au sens large, encadrée dans un projet, permet à l'enfant de s'éprouver et de se développer. L'espace de pratique et d'échanges permet à l'enfant de participer activement à la séance. La mobilisation des ressources est variée, laissant à l'enfant la possibilité de répondre par un de ses canaux préférentiels d'expression : cognitif, intellectuel imaginatif, verbal, émotif...

L'ambition de cette méthode : sensibiliser et prévenir

L'évolution des représentations et du comportement nécessite que les personnes concernées aient identifié un enjeu / une problématique par lesquels elles se sentent concernées. Il s'agit de donner aux enfants les possibilités de s'approprier de façon active, autonome et personnelle les thématiques abordées. Cela permet de placer les enfants au centre du processus, les rendre acteurs et responsables.

L'adulte se positionne comme un accompagnateur, afin de soutenir et d'appuyer la réflexion relative au problème et à ses conséquences sur les participants.

Éduquer par le jeu sportif et le débat : pédagogie en mouvement

La pédagogie en mouvement a pour ambition la sensibilisation par le jeu des enfants sur des problématiques identifiées. Cela passe par l'insertion progressive de la thématique à travers le jeu sportif.

Un espace de pratique et d'échanges permet à l'enfant de participer activement à la séance. Plusieurs opportunités sont activées pour le stimuler et le rendre acteur du processus. De façon progressive, l'enfant va s'approprier le sujet grâce à l'introduction de la thématique dans le jeu permettant la création de parallèles entre la situation de jeu et le quotidien des enfants.



A stylized orange silhouette of a basketball player in a dynamic pose, holding a basketball with their right hand. The background is a light yellow color with a repeating pattern of various French words in a light orange outline font, such as 'INSPIRE', 'QUOTIDIEN', 'REVELE', 'SPORT', 'VALEUR', 'EMOTION', 'ESPRIT', 'GENE', 'SOCIETE', 'TERRITOIRE', 'EMOTION', 'EXIGENCE', 'TACGERPA', 'ASSEMBLEE', 'OLUTIONN', and 'SPECTA'.

**LES
3 ÉTAPES
D'UNE
SÉANCE**

#PARIS2024

La pédagogie en mouvement utilise le jeu sportif et le débat comme supports éducatifs ainsi que comme catalyseurs d'expérimentation sensorielle, motrice, cognitive et émotionnelle. Cette dynamique libère la parole lors du débat et met en réflexion les enfants entre eux sur les thématiques abordées.

Les outils pédagogiques développés sont volontairement ludiques et dynamiques.

Une séance dure environ 60 minutes et se décline en 3 étapes :

1. Un jeu sportif (activité physique ou jeu traditionnel connu).
Les enfants jouent et prennent du plaisir en pratiquant une activité physique et sportive.
2. La thématique est ensuite intégrée dans l'activité (ex. : nouveau vocabulaire, symboles, annexes, etc.) pour familiariser l'enfant avec le sujet. Ces parallèles entre la situation de jeu et le quotidien seront discutés à la fin de l'activité.
3. À la fin d'une séance, un débat est organisé pour accompagner les enfants à réfléchir et à s'exprimer autour des messages éducatifs. Les notions clés sont alors transmises et discutées.

ÉTAPE 1 JEU SANS THÈME

L'enfant comprend les consignes, s'engage dans une mobilisation motrice et élabore des stratégies de jeu.

L'adulte met en place une activité dans un cadre sécurisant et ludique.

ÉTAPE 2 JEU AVEC THÈME

L'enfant éprouve des sentiments / des sensations, expérimente et se questionne.

L'adulte est metteur en scène. Il place des indices, des symboles, et relève les comportements qui seront à discuter.

ÉTAPE 3 DÉBAT

L'enfant s'exprime, apprend et s'approprie les messages de sensibilisation.

L'adulte est médiateur et étaye les notions abordées.

But :

Mettre rapidement les enfants en activité.

Durée : 10-15 minutes

Pour des jeux que les enfants connaissent peu, il est possible de faire 1 à 2 séances au préalable, afin qu'ils s'approprient les règles et les consignes.

Les éléments dont l'enfant a besoin :

- Commencer vite (jeu simple ou connu, consignes claires).
- Avoir une pratique effective de 6 à 10 minutes minimum.
- Un espace matérialisé et sécurisé pour se repérer.
- Savoir quoi faire, et comment être en réussite.

Les éléments dont l'adulte a besoin :

- Les formes de regroupement pour un effectif type (18 à 24 enfants).
- Les dimensions du terrain ou de l'espace de jeu.
- Le matériel nécessaire.

Ce qu'il faut savoir :

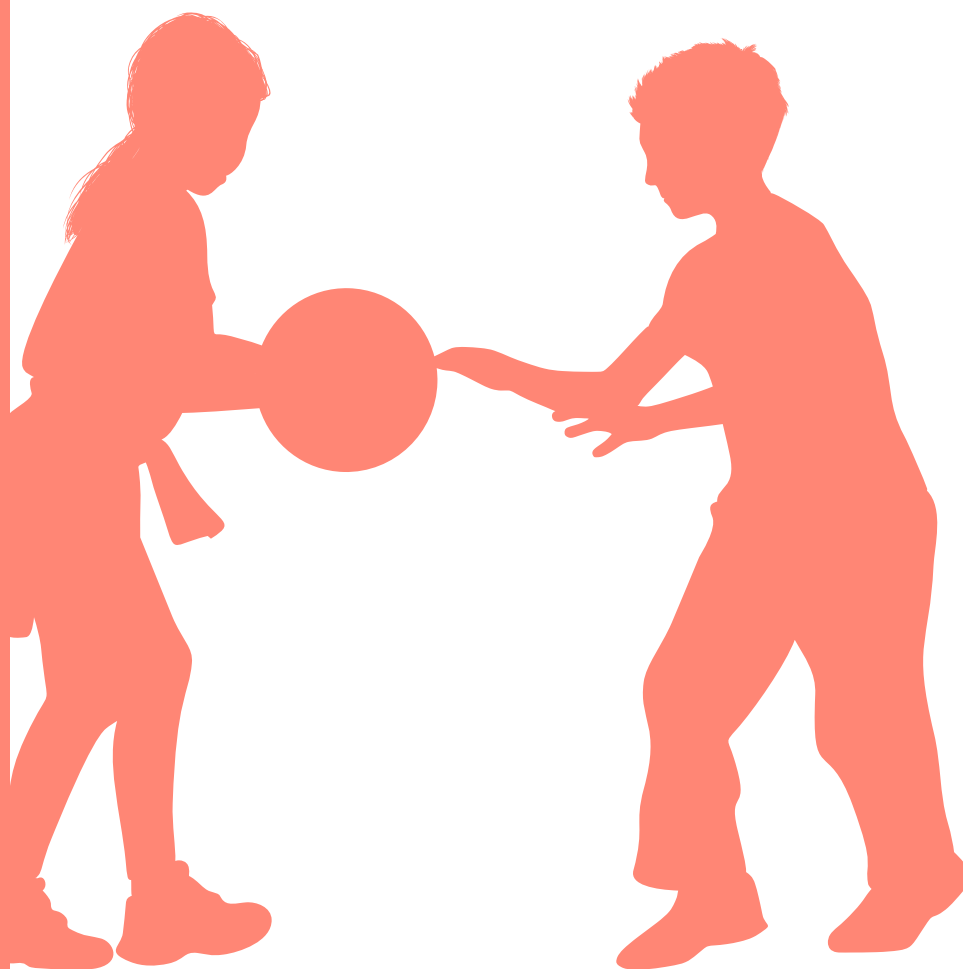
Le jeu est fait une première fois sans thème pour que les enfants soient rapidement en activité.

Une fois en mouvement, des variables sont proposées dans la fiche afin de donner de la variété au jeu, d'assurer la réussite de tous et d'adapter le jeu à votre groupe. Lors de cette étape, les enfants vont intégrer progressivement les règles d'organisation et de déroulement, le but et les consignes principales. Quand l'étape suivante commencera, l'enfant sera prêt à absorber les nouveaux éléments liés à la thématique.

Trucs et astuces :

Réduire au maximum le temps d'attente des enfants :

- Diminuer le nombre de joueurs de chaque équipe/groupe/colonne.
- Multiplier les terrains ou les colonnes (et donc élargir les terrains).
- Dynamiser le jeu : assurer des rotations régulières aux différents postes.



LE JEU AVEC THÈME DE PASSEMENT PRINCIPAL

But :

Familiariser les enfants avec la thématique de sensibilisation ou de prévention. L'idée majeure est de placer des indices qui nourriront ensuite le débat dans l'étape finale.

Durée : 20-25 minutes

À adapter en fonction des évolutions du jeu.

Les éléments dont l'enfant a besoin :

- Un vocabulaire approprié à son âge, un sens à ses actions.
- Des indices pour se questionner, s'interroger et puiser dans ses ressources.

Les éléments dont l'adulte a besoin :

- Des éléments descriptifs pour mettre en place le jeu de façon progressive.
- Des passerelles pour faire le lien entre le jeu et le quotidien.

Introduire la thématique de cinq manières différentes :

1. Renommer l'espace, le matériel, le statut des joueurs ou des équipes pour imaginer, imaginer, se projeter. Cela permet aux enfants d'évoluer dans un univers lié au thème développé et de conscientiser certains éléments clés. Les déplacements, les interactions, la forme d'utilisation du matériel prennent un nouveau sens, directement en cohérence avec les messages clés.

Exemples : Les équipes représentent des «pays», les éperviers sont nommés les «amitiés». Toucher un joueur revient à l'accepter dans sa «chaîne de l'amitié».

2. Adapter ou modifier les règles pour placer les enfants dans une dynamique de réflexion, dans le jeu et en lien avec la thématique. Les enfants adaptent ou modifient leur stratégie dans le jeu pour atteindre leur but. Cela provoque des intentions, qui elles-mêmes peuvent faire émerger un comportement.

Exemples : Plus les coupelles sont éloignées, plus elles rapportent de points car les joueurs font un effort plus important.

3. Intégrer des annexes (images, cartes, documents, médias) pour favoriser l'appropriation par les enfants des contenus et des enjeux liés à la thématique abordée. Les enfants manipulent des objets dont l'utilisation dans le jeu va déterminer leur atteinte du but. Ils pourront ensuite mettre en lien le jeu, les faits et la réalité en fonction de la thématique.

Exemples : Lorsqu'un joueur s'arrête à un plot, il choisit une étiquette «bonus individuel» ou un «bonus collectif» pour son équipe.

4. Mettre les enfants en réflexion stratégique, qu'ils soient dans la position d'adapter eux-mêmes et progressivement leur objectif de jeu, pour les responsabiliser et leur offrir un espace d'autonomie et d'initiatives. L'autodétermination est un élément clé de la construction de l'estime de soi et du plaisir dans l'apprentissage. Déléguer aux enfants une partie des choix qu'ils peuvent faire pour réussir est un levier majeur de la pédagogie active.

Exemple : Les enfants réfléchissent à des règles pour permettre une meilleure participation de tous, ainsi que des sanctions associées en cas de non-respect de ces règles.

5. Simuler une expérience émotionnelle proche de la réalité pour faire émerger chez l'enfant des réactions authentiques et nourrir une réflexion plus riche qui s'appuie sur elles. En se trouvant dans une situation où il ne sait pas qu'il est stimulé artificiellement, l'enfant réagit comme il le ferait dans la « vraie vie ».

Exemple : Selon les parties, les capitaines de chaque équipe font des commentaires positifs ou négatifs à leurs coéquipiers pendant le jeu (ex. : «C'est pas grave, allez, on continue !», «Vous pouvez mieux faire !»)

But :

Faire le bilan des éléments vécus dans le jeu.
Réfléchir pour s'approprier les enjeux. Accéder à de nouvelles connaissances.

Durée : 15 à 20 minutes après le jeu.

Possibilité de prolonger pendant les activités en classe par exemple.

Les éléments dont l'enfant a besoin :

- Les règles de prise de parole.
- L'utilisation d'un vocabulaire simple et adapté, pour faciliter la compréhension du débat, et l'appropriation des messages.
- Les liens concrets entre le jeu et l'enjeu.
- Être stimulé pour avoir la possibilité d'être actif.
- De nouvelles données pour que les connaissances actuelles de l'enfant soient questionnées, réutilisées et approfondies.

Les éléments dont l'adulte a besoin :

- Se sentir à l'aise avec le sujet, maîtriser la thématique et connaître les messages clés à transmettre aux enfants.
- Disposer de questions initiales pour lancer et cadrer le sujet (fournies dans les séances), des clés pour animer le débat et le rendre vivant.
- Veiller aux discours des enfants pour pouvoir relancer le débat, le nourrir d'exemples concrets et ainsi vérifier les acquis des enfants.

DES ÉLÉMENTS POUR MENER LE DÉBAT

Introduire le débat, 4 techniques proposées :

1. Demander aux enfants leurs ressentis, leurs expériences par rapport au jeu vécu. Ex : « *Avez-vous aimé ? Qu'est-ce qui vous a plu ou déplu ?* ».
2. Demander à chacun de prendre parti par rapport à une question posée. Les enfants peuvent même se positionner dans l'espace en fonction de la réponse, puis avoir un temps de réflexion par groupe d'enfants (chaque groupe correspond à une position, une réponse) pour préparer une argumentation. Enfin, se réunir pour ouvrir les échanges avec la restitution de chaque groupe.
3. Donner un exemple, une situation de la vie réelle qui interpelle les enfants pour déclencher les échanges.
4. Lorsque des annexes sont utilisées lors de l'étape 2 de la séance, il peut être intéressant de laisser un temps par petits groupes autour des supports pour faire réagir, prendre position, avant de réunir le grand groupe.

Faire vivre le débat

- Prendre des exemples de comportements observés pendant le jeu et réutiliser du vocabulaire du « jeu avec thème » pour faire des parallèles.
- Faire des passerelles entre le jeu vécu et la vie quotidienne des enfants pour donner du sens aux messages clés.
- Utiliser les ressentis (à partir de ceux vécus durant le jeu), avis, opinions autour de la thématique pour faciliter la prise de parole et l'échange entre les enfants.
- Relancer les enfants, rebondir sur leurs réponses. Ex : « *Les autres, est-ce que vous êtes d'accord. Est-ce que tout le monde réagirait de la même façon ?* ».
- Utiliser un vocabulaire accessible et poser des questions courtes et ouvertes. Poser des questions plus simples si les enfants ne s'engagent pas ou peu dans la discussion.

Conclure le débat - 3 techniques proposées :

1. Reprendre ce que les enfants ont dit en le synthétisant et en faisant le parallèle avec les messages clés de la séance.
2. Demander à un ou plusieurs enfants de conclure en résumant ce qu'ils ont appris de la séance.
3. Conserver une trace écrite des échanges, ou tout support produit par les enfants.



MISE EN ŒUVRE DU KIT

ORGANISER UNE SÉANCE

Vous trouverez sur les fiches de jeu toutes les informations pour organiser une séance. S'assurer de bien les avoir lues au préalable afin que la séance soit la plus fluide possible.

Y sont clairement indiqués :

- L'espace et le matériel requis.
- Les éventuelles annexes à imprimer et à distribuer.
- L'organisation de l'espace de jeu.
- Les objectifs éducatifs et les messages clés.

Sur chaque fiche de jeu, des pictogrammes vous aident à comprendre rapidement :



Le nombre d'enfants



L'âge des enfants



La taille du terrain de jeu



Une estimation de la durée de jeu

Faire varier le jeu

Les fiches de jeu vous servent de guide.

Des variables de jeu, que vous pouvez adopter en fonction des connaissances, de l'âge et de la capacité des enfants, vous sont proposées dans les séances. Il peut s'avérer cependant nécessaire d'y apporter vos propres adaptations selon la disponibilité de l'espace et du matériel, ou encore en fonction du nombre d'enfants. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions ; libre à vous d'apporter d'autres changements.

S'il s'agit d'un nouveau jeu pour les enfants

Chaque séance a été conçue pour un temps unique d'environ 60 minutes. Si le jeu sportif est nouveau pour votre groupe, vous pouvez envisager une ou deux séances avec simplement le jeu sans thème, puis la séance complète plus tard.

Vous avez de grands groupes d'enfants ?

Faire plusieurs terrains identiques pour réduire le nombre de joueurs, et pour limiter l'attente ; rallonger la durée du « jeu sans thème », pour faire tourner les équipes ; bien délimiter les espaces pour que les enfants se repèrent. Vous pouvez aussi vous appuyer sur des enfants pour arbitrer chaque terrain.

Vous avez un groupe d'enfants plus âgés ?

Adapter les consignes pour rendre les séances plus actives ou intenses physiquement ; rallonger la durée des « jeux sans thème » et « jeux avec thème » ; lors du débat, désigner un maître du temps et un chef de parole. Celui-ci fera respecter les règles définies avec les jeunes ; les laisser interagir davantage entre eux, tant qu'ils se respectent.

N'intervenir que pour cadrer ou partager des connaissances collectives. Pour le bilan, partir de ce qu'ils ont compris ou appris.

Vous avez un groupe d'enfants moins âgés ?

Si le jeu n'est pas connu des enfants, il est primordial de faire une séance complète autour du jeu sans thème au préalable ; simplifier, adapter les consignes, la durée et le vocabulaire.

Vous pouvez vous focaliser sur un seul message clé, et lors du débat, n'aborder qu'une ou deux questions proposées.

RESSOURCES



VALEUR DE L'OLYMPISME : AMITIÉ

LA CHAÎNE DE L'AMITIÉ

4 équipes

1 terrain

Objectif

Comprendre qu'il est essentiel d'accepter les différences de chacun pour mieux vivre ensemble, et que la diversité est une richesse pour chacun d'entre nous.

Messages clés

- Nous sommes tous différents, et c'est justement ce qui nous rend unique. La diversité nous permet d'élargir nos connaissances et d'apprendre sur soi en découvrant l'autre avec sa propre culture, ses propres idées, etc.
- Nous tissons des liens d'amitié à partir d'éléments que nous avons en commun, mais aussi en s'enrichissant mutuellement de nos différences.



18-24 joueurs



8-12 ans



10x25 mètres



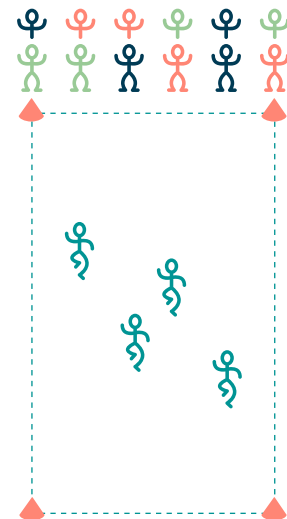
60 min



4 plots



4 jeux de chasubles



JEU SANS THÈME

15

BUT DU JEU :

Pour les éperviers, toucher le plus de joueurs le plus rapidement possible.
Pour les autres joueurs, ne pas se faire toucher par les éperviers.

CONSIGNES :

Il s'agit du jeu de l'épervier. Organiser le groupe en quatre équipes mixtes et équilibrées. **Si votre groupe comporte un ou plusieurs enfants à besoins particuliers, se référer au tableau en annexe pour des propositions d'adaptations en fonction de son ou leurs profil(s).**

Trois équipes de joueurs attendent mélangées derrière la ligne de départ. Une équipe d'éperviers se place au centre du terrain.

Au signal de l'animateur, tous les joueurs partent en courant jusqu'à l'autre bout du terrain en essayant de ne pas se faire toucher par les éperviers. Si un joueur est touché, il devient épervier et forme une chaîne humaine avec l'épervier qui l'a touché en lui tenant la main. L'interception se fait d'une simple touche de la main sur le haut du corps, sans agressivité. Si l'équipe d'éperviers est composée de quatre joueurs au début de la partie, quatre chaînes humaines vont se constituer.

La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont été touchés ou à la fin du temps imparti de trois minutes. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de joueurs à la fin de la partie. Jouer quatre parties de trois minutes de façon à ce que chaque équipe ait joué le rôle d'épervier.

Règles

- Il est interdit pour les éperviers de toucher les joueurs avec les pieds.
- Il est interdit pour les éperviers de casser la chaîne (on ne peut pas lâcher la main de son voisin).
- Il est interdit de sortir des limites du terrain (sous peine de rejoindre la chaîne d'éperviers la plus proche).

Variables

- Pour augmenter la difficulté des éperviers, changer la façon de relier la chaîne (par les coudes, les mains sur les épaules, etc.).
- Pour augmenter la difficulté des éperviers, leur interdire de reculer : il ne peuvent que progresser, avancer après le signal de départ.

JEU AVEC THÈME

🕒 25

À partir de cette étape, les quatre équipes représentent des « pays » différents (un pays par continent). Un épervier représente « l'amitié » : lorsqu'il touche un joueur, il l'accepte dans sa « chaîne de l'amitié ».

BUT DU JEU :

Pour les « amitiés », toucher le plus de joueurs le plus rapidement possible. Pour les autres joueurs, ne pas se faire toucher par les « amitiés ».

RÈGLES ET CONSIGNES :

L'organisation générale du jeu et les consignes restent identiques. Pour commencer, désigner un joueur de chaque « pays » comme « amitié » (deux filles et deux garçons dans la mesure du possible), les autres joueurs des quatre « pays » se placent sur la ligne de départ. Utiliser le nouveau vocabulaire pour décrire le jeu. Pour chaque partie, les règles du jeu vont varier. **Annoncer les règles uniquement aux « amitiés », elles ne doivent pas être divulguées aux autres joueurs.** Entre chaque partie, changer les « amitiés ».

• PARTIE 1 : La manche « Exclusion »

Les « amitiés » peuvent uniquement **toucher des joueurs issus de leur « pays »**. Seules les « amitiés » connaissent cette consigne. Les « amitiés » informent au fur et à mesure les nouveaux amis de la chaîne du but du jeu.

La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont été touchés ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Faire une deuxième manche en changeant les « amitiés ».

• PARTIE 2 : La manche « Inclusion »

Les « amitiés » sont en **duos mixtes d'une fille et d'un garçon** (donc au départ, il y a deux duos donc deux chaînes). Les « amitiés » peuvent toucher les joueurs **des quatre « pays »**. Un joueur touché est inclus dans la chaîne entre les deux « amitiés ».

La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont été touchés ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Faire une deuxième manche en changeant les amitiés.

Conseils

- En amont de chaque partie, rassembler les « amitiés » à part pour leur expliquer les règles et les rôles de chacun pour la partie qui suit.
- Énoncer à haute voix le nom de chaque partie pour faire réfléchir les enfants à ce que cela implique.

Comportements et indices à relever

- Observer la réaction des joueurs lorsqu'ils ne sont pas pris pour cible dans la manche « exclusion » et leur comportement dans la suite de la partie.
- Observer dans quelle manche les amitiés ont le plus de mal à grandir leur « chaîne de l'amitié ».



DÉBAT

20

QUESTION :

Ressentis et sensations

Qu'avez-vous ressenti dans les différentes parties ?

Quelle partie du jeu avez-vous trouvée la plus intéressante : « exclusion » ou « inclusion » ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Dans la vie de tous les jours, est-il difficile de se faire des amis qui sont différents de vous ?

Pourquoi est-il important d'aller vers les autres ?

Connaissances et représentations

Selon vous, que sont l'inclusion et l'exclusion ?

POINTS CLÉS :

Pendant la partie « exclusion » vous avez pu ressentir de l'incompréhension et de la frustration car vous étiez ciblés par ceux qui étaient vos coéquipiers pendant le jeu. Ces derniers n'avaient le droit de toucher que des joueurs de leur « pays ». Dans la partie « inclusion », tous les joueurs participaient à la création de la chaîne et il était possible d'accepter dans sa « chaîne de l'amitié » un joueur issu de n'importe quel « pays », ce qui rendait **plus facile** le fait d'agrandir sa « chaîne de l'amitié ».

D'une partie à l'autre, vous avez accueilli plus de personnes dans votre « chaîne de l'amitié », puisque vous aviez la possibilité de toucher de plus en plus de joueurs de « pays » différents. **En dehors du jeu, chacun est différent** d'une certaine façon (origines, sexe, besoins spécifiques, etc.), mais c'est précisément ce qui nous rend **uniques** et qui **nous enrichit au quotidien. Nous apprenons de la différence des autres.** Certes, il existe parfois des **obstacles** dans la vie à se faire des amis qui sont différents (stéréotypes, culture, barrière de la langue, etc.), mais surmonter ces obstacles, **accepter l'autre tel qu'il est peu importe son sexe, ses origines, ses besoins spécifiques**, ne pourra que vous aider à **découvrir de nouvelles choses**. Comme dans le jeu, être ami uniquement avec des personnes qui vous ressemblent peut devenir ennuyeux.

L'exclusion, c'est lorsqu'une personne ou un groupe de personnes est/sont **mis à l'écart** (ex. : *impossibilité ou interdiction d'utiliser les transports en commun*).

L'inclusion, c'est lorsqu'on **prend en compte les différences et les besoins de chacun** (ex. : *mettre des places de parking à proximité des entrées pour les personnes en situation de handicap*). L'inclusion, c'est ce qui permet de rééquilibrer les chances pour tous dans la vie, de réduire les inégalités, mais aussi de s'ouvrir aux autres (personnes, cultures, etc.).

Piste pour mener le débat

Pour la première question, demander aux enfants de se positionner dans l'espace en fonction de la partie qu'ils ont trouvée la plus intéressante : « **exclusion** » à droite et « **inclusion** » à gauche.



VALEUR DE L'OLYMPISME : RESPECT

AIDE OU ENTRAVE

6 équipes

1 terrain

Objectif

Prendre conscience des répercussions qu'ont nos décisions / choix sur les autres.

Messages clés

- Chaque action, chaque geste peut avoir un impact positif ou négatif sur les autres et sur ce qui nous entoure.
- Réfléchir aux conséquences possibles de ses actes avant d'agir est une marque de respect vis-à-vis des autres.
- En adoptant une attitude respectueuse et bienveillante, vous développez un comportement citoyen et vous agissez pour le respect des autres.



18-24 joueurs



8-12 ans



30x30 mètres



60 min



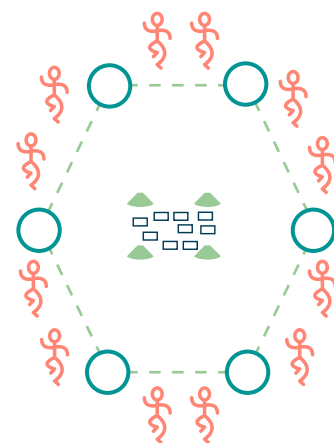
4 coupelles



6 cerceaux



Annexes



JEU SANS THÈME

20

BUT DU JEU :

Pour chaque équipe, récolter 15 cartes « trésor ».

CONSIGNES :

Organiser le groupe en six équipes mixtes et équilibrées. **Si votre groupe comporte un ou plusieurs enfants à besoins particuliers, se référer au tableau en annexe 1 pour des propositions d'adaptations en fonction de son ou leurs profil(s).**

Il s'agit d'un jeu collectif stratégique où les équipes ont la possibilité de récupérer et de se prendre des cartes « trésor » (annexe 2). Chaque équipe est placée autour d'un des six cerceaux. Donner à chaque équipe une carte leur indiquant ce qu'ils doivent récolter (couleur **ou** forme, annexe 3). Chaque équipe doit récolter quinze cartes « trésor » représentant une forme ou une couleur.

Au début de la partie, toutes les cartes « trésor » se trouvent dans une zone au centre du terrain. Pour récupérer les cartes « trésor », les joueurs peuvent les prendre dans la zone centrale ou dans les cerceaux des autres équipes.

Si un joueur prend une carte « trésor » d'une autre équipe, un joueur de cette autre équipe peut l'intercepter avant qu'il ne dépose la carte dans son cerceau (en le touchant à deux mains, sans agressivité). Lorsque le joueur est touché par un adversaire, il doit lui rendre la carte.

La partie s'arrête lorsque trois équipes ont atteint leur but (bien vérifier que les quinze cartes correspondent à l'objectif fixé à l'équipe). Une fois qu'une équipe atteint son but, on ne peut plus lui prendre de cartes. Jouer le plus de parties possible en quinze minutes.

Règles

- Il est interdit de transporter plus d'une carte « trésor » à la fois.
- Il est interdit de rentrer dans sa propre zone, sauf pour y déposer une carte « trésor ».
- Il est interdit de toucher un joueur lorsqu'il n'a pas de carte « trésor » en main.
- Il est interdit de pousser, crocheter ou bousculer les autres joueurs.

Variables et conseils

- Pour faire varier la difficulté, augmenter ou diminuer la taille du terrain de jeu.
- Pour diminuer la difficulté, interdire l'interception d'un joueur qui vient de prendre une carte « trésor ».

JEU AVEC THÈME

🕒 25

À partir de cette étape, les joueurs sont « **bienveillants** », « **respectueux** » ou « **égoïstes** » en fonction du comportement qu'ils décident d'adopter.

BUT DU JEU :

Pour chaque équipe, récolter quinze cartes « trésor ».

RÈGLES ET CONSIGNES :

L'organisation générale du jeu reste identique mais les consignes changent. Les joueurs sont « bienveillants » lorsqu'ils choisissent de prendre des cartes **uniquement depuis l'espace central**, « respectueux » lorsqu'ils choisissent **d'échanger leurs cartes avec les autres équipes** (apporter une carte à l'équipe adverse qui correspond à ce qu'elle a besoin en échange d'une autre, sans demander leur autorisation), ou « égoïstes » lorsqu'ils choisissent de **prendre les cartes dans les camps adverses sans contrepartie**.

Seuls les joueurs « égoïstes » peuvent être touchés lorsqu'ils ont une carte en main. **Les joueurs « respectueux » et « bienveillants » sont intouchables**. Si un joueur « égoïste » est touché par un membre de l'équipe à laquelle il a pris une carte, **le joueur doit rendre la carte et attendre dans l'espace central qu'un co-équipier vienne le libérer**. Les joueurs sont relâchés lorsqu'un co-équipier vient les libérer puis les escorter jusqu'à leur cerceau d'équipe. Il est interdit de transporter des cartes **lorsqu'on est en train de libérer un joueur**. Un joueur touché ne peut être libéré que **par un joueur du sexe opposé**.

PARTIE 1 : Tous les joueurs peuvent choisir d'être « bienveillants », « respectueux » ou « égoïstes ». Il ont le droit de **changer de comportement en cours de partie** s'ils le souhaitent.

PARTIE 2 : Les joueurs se répartissent les rôles au sein de l'équipe sans le dire aux autres équipes (chaque équipe doit avoir au moins un joueur jouant chacun des trois rôles). Ils doivent conserver le même comportement pendant l'ensemble de la partie.

Chaque partie s'arrête lorsque trois équipes ont atteint leur but et remportent la partie, ce qui met immédiatement fin au jeu.

PARTIE 3 : Terminer en jouant une partie « challenge » dans laquelle les joueurs choisissent leur rôle comme ils le souhaitent et le conservent pendant l'ensemble de la partie.

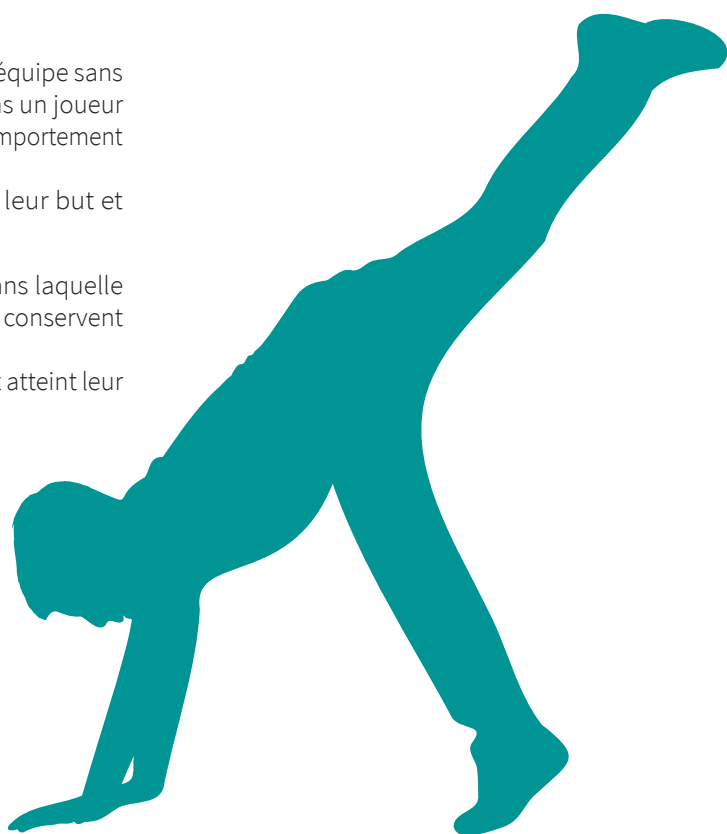
La partie s'arrête uniquement lorsque toutes les équipes ont atteint leur objectif.

Conseils

- Les joueurs sont susceptibles d'éprouver de la frustration quand les adversaires prennent leurs cartes, vous pouvez leur rappeler que tout le monde se trouve dans la même situation et les encourager à développer une stratégie pour éviter cela.
- Au début de la partie 3, demander aux équipes de montrer leur carte d'équipe aux autres équipes.

Comportements et indices à relever

- Observer les rôles choisis en priorité par les enfants, leur évolution au cours des parties, ainsi que les stratégies mises en place dans la dernière partie.
- Observer la réaction des élèves victimes des différents types de comportement.



DÉBAT

 15

QUESTION :

Ressentis et sensations

Qu'avez-vous ressenti lorsque les joueurs se comportaient de façon « bienveillante », « respectueuse » ou « égoïste » ?

Était-ce difficile d'agir de façon « respectueuse » ou « bienveillante » ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Au cours de la partie, quel impact avez-vous eu sur les autres lorsque vous aviez un comportement « égoïste » ?

Pourquoi selon-vous certaines personnes se montrent égoïstes dans le jeu ou dans la vie ?

Connaissances et représentations

Outre des personnes, envers quoi d'autre peut-on montrer du respect ?

Comment être respectueux envers les personnes que l'on rencontre au quotidien ?

POINTS CLÉS :

Lorsque des joueurs « égoïstes » vous ont pris des cartes sans rien vous donner en retour, vous avez pu ressentir **de la déception, de la frustration, voire de la colère**, alors que quand ils étaient « respectueux », vous avez pu vous éprouver **de la reconnaissance**. Au cours de la partie, il n'était pas difficile d'être « respectueux » ou « bienveillant » : vous pouviez **choisir de donner une carte** pour en obtenir une autre ou encore de ne prendre des cartes que dans la zone centrale. Les joueurs qui choisissaient de prendre des cartes sans contrepartie étaient « **égoïstes** », **irrespectueux**.

Dans le jeu, le comportement des joueurs « égoïstes » **a eu un impact négatif sur leurs coéquipiers et adversaires** en ne les traitant pas de manière respectueuse. Ils **empêchaient l'équipe d'atteindre son objectif**, et une fois interceptés par un adversaire, un de leurs coéquipiers devait aller les libérer. Dans la vie, c'est parfois la même chose, **les gens n'agissent pas toujours irrespectueusement de manière consciente**. Ils peuvent simplement être tellement concentrés sur leur objectif qu'ils oublient **l'impact qu'ils peuvent avoir sur les autres**, et agissent parfois **sans se soucier des conséquences**.

Il est possible de **traiter avec respect beaucoup de choses qui nous entourent** : un livre de la bibliothèque, les arbres dans un parc, le chien du voisin, etc. **L'important est de prendre conscience des conséquences de nos actes sur ces choses, pour agir avec plus de considération**. Si tout le monde est bienveillant et respectueux envers ce qui l'entoure, **il sera plus simple de mieux vivre ensemble**. Cela passe par des petites choses comme **les bonnes manières, la patience et l'entraide**. Avoir **une attitude respectueuse et responsable vis-à-vis des autres et de son environnement** est une clé pour développer un **comportement citoyen**. Nous avons le **droit au respect**, mais nous avons aussi **le devoir de respecter les droits des autres**.

Piste pour mener le débat

Utiliser un bâton de la parole.



VALEUR DE L'OLYMPISME : EXCELLENCE

FAIRE DES EFFORTS POUR PROGRESSER

3 équipes

1 terrain

Objectif

Comprendre qu'en définissant des objectifs réalistes et en faisant preuve de détermination, les efforts portent leurs fruits.

Messages clés

- C'est en faisant des efforts et en surmontant les obstacles que l'on progresse.
- En se fixant des objectifs réalistes, on peut mesurer sa progression et développer son potentiel.
- Tout le monde n'a pas la même attitude face au travail ou aux efforts, tout dépend de la nature de l'activité et de nos motivations.



18-24 joueurs



8-12 ans



15x25 mètres



60 min



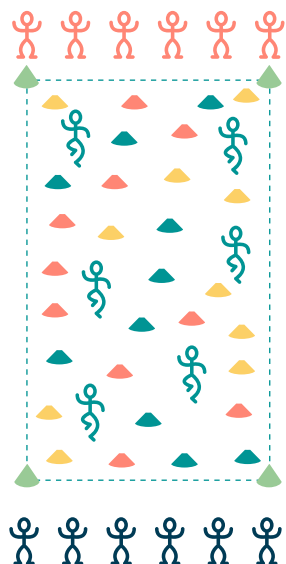
12 plots



30 coupelles



3 jeux de chasubles



JEU SANS THÈME

15

BUT DU JEU :

Remporter la partie en marquant plus de points que les autres équipes.

CONSIGNES :

Organiser le groupe en trois équipes mixtes et équilibrées. **Si votre groupe comporte un ou plusieurs enfants à besoins particuliers, se référer au tableau en annexe pour des propositions d'adaptations en fonction de son ou leurs profil(s).**

Une équipe est en défense sur le terrain, les autres équipes sont en attaque, et se positionnent au départ chacune à une extrémité du terrain (comme indiqué sur le schéma). Trente coupelles (de 3 couleurs différentes) sont placées sur le terrain.

L'objectif des attaquants est de ramasser les coupelles, et les déposer dans leur camp à l'extrémité du terrain. Pour les défenseurs, l'objectif est de garder un maximum de coupelles sur le terrain jusqu'à la fin de la partie. Les coupelles des équipes en attaque et en défense sont comptabilisées à la fin du jeu ; chaque coupelle donne un point.

S'il est touché par un défenseur, un attaquant doit laisser la coupelle au sol s'il en possédait une et revenir dans son camp. Il peut ensuite repartir dans le jeu. Les défenseurs doivent toucher les attaquants à deux mains, sans agressivité.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de trois minutes.

Jouer trois parties de sorte à ce que chaque équipe passe dans le rôle de défenseurs. L'équipe qui a obtenu le plus de points en additionnant les trois parties remporte le jeu. Chaque équipe peut avoir une fiche pour noter ses résultats. Parmi l'équipe de défenseurs, deux enfants (une fille et un garçon) sont désignés arbitres pour aider l'animateur. Changer les arbitres entre chaque parties.

Règles

- Il est interdit de transporter plus d'une coupelle à la fois.
- Il est interdit de prendre des coupelles déjà récupérées par l'autre équipe dans sa zone.
- Il est interdit de lancer ou de faire une passe avec une coupelle.
- Il est interdit pour les attaquants de sortir du terrain.

Variables

- Pour augmenter la difficulté des défenseurs, choisir de nouvelles façons de toucher les adversaires (avec un ballon par exemple).
- Pour augmenter la difficulté des attaquants, vous pouvez ajouter une règle : lorsque qu'un défenseur touche un attaquant, il récupère la coupelle et la replace où il le souhaite (sans pouvoir toucher un autre attaquant durant ce temps).

JEU AVEC THÈME

🕒 25

À partir de cette étape, les coupelles représentent des « points de progression » et les défenseurs des « obstacles ». Chaque zone (cinq zones à délimiter) du terrain représente des « niveaux d'effort » différents (cf. schéma pour la répartition des coupelles).

BUT DU JEU :

Marquer plus de « points de progression » que les autres équipes.

RÈGLES ET CONSIGNES :

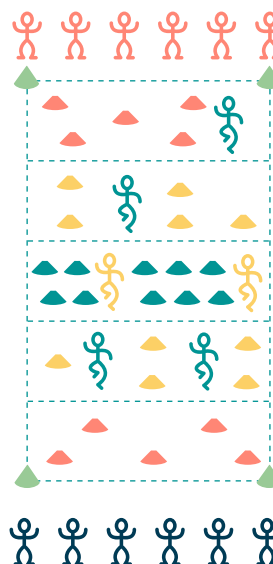
L'organisation générale du jeu et les consignes changent. **Disposer les coupelles comme sur le schéma en délimitant les différents « niveaux d'effort ».** Les coupelles rouges représentent un « point de progression ». Les coupelles jaunes, cinq « points de progression ». Les coupelles bleues, dix « points de progression ».

Les attaquants peuvent se déplacer sur l'ensemble du terrain pour récupérer les coupelles. Dans l'équipe des « obstacles », nommer deux joueurs (une fille et un garçon qui enlèvent leur chasuble pour être repérables) **qui doivent rester seulement dans la zone d'effort avec les coupelles bleues.** Les autres « obstacles » peuvent se déplacer au sein des différentes zones.

PARTIE 1 : Lorsqu'un « obstacle » touche un attaquant, ce dernier doit rester immobile et pour être libéré, il faut qu'un coéquipier le prenne par le bras pour le ramener à la base. **Si c'est quelqu'un du même sexe seulement, le duo est intouchable.**

PARTIE 2 : La règle de la première partie s'applique toujours. À chaque manche, chaque équipe d'attaquants se fixe un nouvel objectif de « points de progression » à atteindre, qui doit être **de plus en plus ambitieux.** Chaque équipe a une minute de réflexion avant chaque manche pour faire ce choix, et définir une stratégie en se répartissant les rôles. Une équipe qui lors d'une manche obtient le **résultat souhaité à plus ou moins trois points**, gagne vingt points en plus de son score final.

Chaque partie s'arrête à la fin du temps imparti de trois minutes. Dans chaque partie, **jouer trois manches** (6 manches au total) en changeant les « obstacles » entre chaque manche.



Conseils

- Si possible, tracer les limites des zones à la craie pour mieux les visualiser.
- Noter sur une feuille les résultats de chaque partie, ainsi que l'objectif de chacune des équipes.

Comportements et indices à relever

- Observer les réactions des élèves lorsqu'ils réussissent à ramener des « points de progression » bleus ou jaunes.
- Observer l'ambition des objectifs fixés par les élèves et leur réaction après les résultats.



DÉBAT

20

QUESTION :

Ressentis et sensations

Qu'avez-vous ressenti en ramenant des coupelles bleues ou jaunes ?

Était-ce difficile de progresser d'une partie à l'autre ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Qu'est-ce qui vous empêchait d'obtenir des points de progression pendant le jeu ?

À quels types d'obstacles êtes-vous confrontés au quotidien pour réussir, pour progresser ?

Connaissances et représentations

Est-ce que vous faites les mêmes efforts pour une activité qui vous motive ou pas ?

Comment peut-on accepter plus facilement de faire une activité que l'on aime moins ?

POINTS CLÉS :

Vous avez pu ressentir du découragement et un manque de motivation lorsque vous ne parveniez pas à obtenir plus de points de progression. D'un autre côté, vous avez pu ressentir de la **satisfaction et de la fierté lorsque vous êtes parvenus à surmonter l'obstacle**. La sensation n'aurait pas été la même si cela avait été tout le temps facile. En cherchant à **progresser** toujours plus (ramener des coupelles jaunes puis bleues), vous vous êtes confrontés à plus de difficultés et **les efforts requis étaient plus difficiles**.

Dans le jeu, les défenseurs représentaient des obstacles pour progresser. Les obstacles représentent tout ce qui peut vous **empêcher d'atteindre vos objectifs**. Dans le sport, il peut s'agir d'une blessure, d'une mauvaise ambiance dans l'équipe, etc. À l'école, cela peut être une difficulté rencontrée pour réaliser un exercice (orthographe, table de multiplication, etc.). Dans le jeu, vous vous êtes fixés des objectifs de plus en plus ambitieux. Dans la vie, **surmonter des obstacles et fournir les efforts suffisants** est notre façon à tous de progresser, dans l'objectif d'atteindre un but précis. **Pour cela cet objectif fixé doit être atteignable**, car le découragement et la démotivation peuvent rapidement prendre le dessus.

Vous avez des attitudes très différentes en fonction des activités à faire (ranger sa chambre, se brosser les dents, faire du sport, lire un livre). **L'effort fourni est lié à la motivation pour faire l'activité**. L'idéal est de trouver **une activité que vous aimez faire**. Mais n'oublions pas qu'il y a des choses que vous n'aimez pas faire, mais qu'il faut faire quand même. Et c'est parfois en **se fixant un objectif que vous pouvez trouver de la motivation supplémentaire**. Ex. : « aujourd'hui, je vais ranger ma chambre en dix minutes pour avoir le temps ensuite de jouer ».

Piste pour mener le débat

Utiliser la fiche comptabilisant les points et comparer aux objectifs fixés par les enfants pour en discuter ensuite.





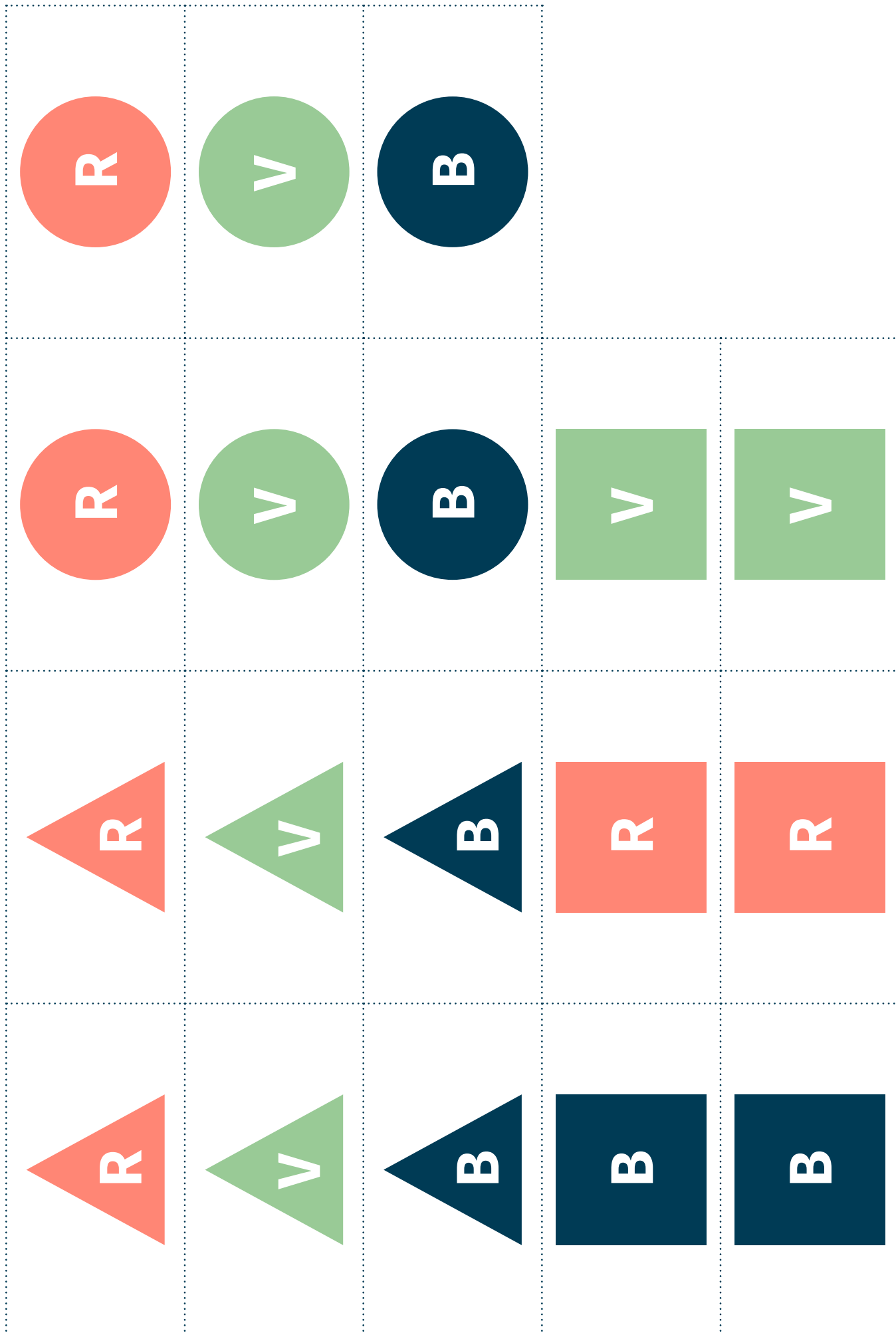
ANNEXES

Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers

BESOINS DANS LA SITUATION	EXEMPLES DE SITUATIONS DE HANDICAP	OUTILS/ADAPTATIONS PÉDAGOGIQUES
<p>Pour se situer dans l'espace (prise d'informations, appréhension des contacts, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Handicap mental 	<ul style="list-style-type: none"> Mise en place de zones de repos dans lesquelles le joueur est touchable. Utilisation de matériel défini avec le(s) joueur(s) (plots de couleur, chasubles identifiables, etc.) pour délimiter l'espace de jeu.
<p>Pour se déplacer</p>	<ul style="list-style-type: none"> Handicap moteur entravant les déplacements Dyspraxie 	<ul style="list-style-type: none"> En tant qu'épervier, utilisation de frites en mousse pour toucher les joueurs.
<p>Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Handicap auditif Handicap visuel 	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation de signaux visuels et sonores pour les débuts et fins de partie. Faire appel à un guide pour les joueurs mal-voyants.
<p>Pour comprendre les règles</p>	<ul style="list-style-type: none"> Handicap mental 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>support tableau, démonstration, etc.</i>). Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement. Faire appel à un enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu. Introduire les règles dans plusieurs manches progressives.

Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers

BESOINS DANS LA SITUATION	EXEMPLES DE SITUATIONS DE HANDICAP	OUTILS/ADAPTATIONS PÉDAGOGIQUES
<p>Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Handicap auditif • Handicap visuel • Troubles du comportement 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres.
<p>Pour se situer dans l'espace (prise d'informations, appréhension des contacts, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Handicap mental 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de matériel défini avec le(s) joueur(s) (plots de couleur, chasubles identifiées, etc.) pour délimiter l'espace de jeu.
<p>Pour se déplacer</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Handicap moteur entravant les déplacements • Dyspraxie 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre les joueurs uniquement le rôle de « bienveillant ».
<p>Pour utiliser les cartes « trésor » (préhension, lecture, transmission, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Handicap moteur 	<ul style="list-style-type: none"> • Surélever les cartes en les plaçant sur une table ou autre objet au niveau de la zone centrale. • Utilisation d'étiquettes adaptées (taille).
<p>Pour comprendre les règles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Handicap mental 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>support tableau, démonstration, etc.</i>). • Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement. • Faire appel à un enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu. • Introduire les règles dans plusieurs manches progressives. • Répéter les consignes si nécessaire.



VERT

BLEU

CARRÉ

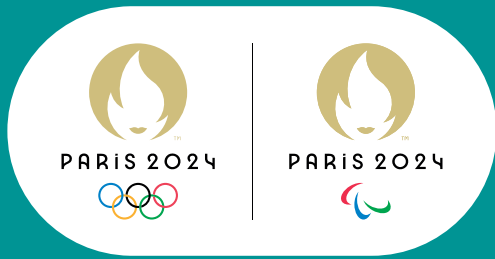
ROUGE

TRIANGLE

CERCLE

Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers

BESOINS DANS LA SITUATION	EXEMPLES DE SITUATIONS DE HANDICAP	OUTILS/ADAPTATIONS PÉDAGOGIQUES
<p>Pour se situer dans l'espace (prise d'informations, appréhension des contacts, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Handicap mental 	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation de matériel défini avec le(s) joueur(s) (plots de couleur, chasubles identifiables, etc.) pour délimiter l'espace de jeu.
<p>Pour se déplacer</p>	<ul style="list-style-type: none"> Handicap moteur entravant les déplacements Dyspraxie 	<ul style="list-style-type: none"> Réduire la distance à parcourir pour collecter les coupelles Déterminer un rôle fixe (attaque ou défense)
<p>Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Handicap auditif Handicap visuel 	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres
<p>Pour la manipulation des coupelles (préhension, transmission, etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Handicap moteur (membres supérieurs) 	<ul style="list-style-type: none"> Autoriser la transmission de coupelles entre joueurs. Remplacer les coupelles par des objets plus simples à attraper (ex. : grosses balles en mousse). Faire appel à un enfant pour aider le joueur à saisir les coupelles.
<p>Pour comprendre les règles</p>	<ul style="list-style-type: none"> Handicap mental 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser différents canaux de communication (ex. : support tableau, démonstration, etc.). Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement. Faire appel à un enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu. Introduire les règles dans plusieurs manches progressives. Répéter les consignes si nécessaire.



#PARIS2024