

POUR L'ACADÉMIE DE VERSAILLES – DSDEN 92



Le Partenariat pour l'éducation



Comprendre l'équité



LANCER DE BOULES DE PAPIER

INSTALLATION :

Demandez aux élèves de s'asseoir à leur bureau ou par terre. Placez un seau/une cible dans la partie avant de l'espace de manière à ce que certains élèves soient plus proches de la cible et d'autres plus loin.

- Donnez une feuille de papier à chaque élève. Demandez-leur de **froisser leur papier en boule**. Dites aux élèves de **lancer leur boule de papier dans le seau** de l'endroit où ils sont assis **sans se lever**.

DEMANDEZ AUX ÉLÈVES :

- **Qui avait un avantage** en lançant la boule de papier dans le seau ? Si vous pensez avoir eu un avantage, que pensez-vous de votre situation ?
- **Qui avait un désavantage** en lançant la boule de papier dans le seau ? Si vous pensez avoir eu un désavantage, que pensez-vous de votre situation ?
- Comment faire en sorte que ce jeu soit **plus juste/équitable** pour tout le monde ?
- Utilisez les propositions des élèves pour modifier le jeu. Il est probable qu'ils proposeront que tout le monde soit placé à égale distance de la cible. Si cette solution n'est pas proposée, essayez de jouer à cette version.



10 MIN

À l'issue de l'activité, demandez aux élèves :

- Quelles sont vos remarques à propos de ces deux versions du jeu ?
- Dans quelle version l'activité était-elle juste/équitable pour tout le monde ?
- Lorsque les personnes ont des capacités différentes, est-il juste/équitable que tout le monde soit à **la même distance** de la cible ? Ou, est-il juste de disposer tout

le monde de manière à ce que certains s'assoient plus près de la cible tandis que d'autres s'assoient plus loin ? Par exemple, si des enfants plus jeunes jouent avec des enfants plus âgés, est-il juste que les jeunes enfants soient plus proches de la cible ? Si quelqu'un a un bras cassé et doit lancer avec sa main non dominante, serait-il juste de le rapprocher de la cible et de lui donner cet avantage ?

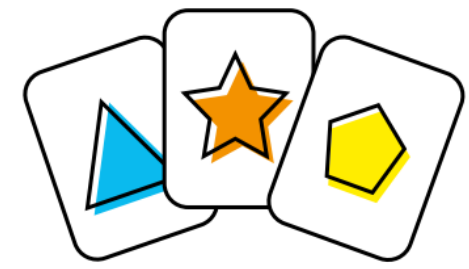
Demandez aux élèves d'examiner les notions d'avantage et de justice/l'équité dans d'autres jeux et sports.

Donnez-leur le temps de discuter les points suivants en petits groupes :

- Pourquoi certains sports répartissent-ils les joueurs selon leur **âge** ou leur **sexe** ? Est-ce toujours **juste/équitable** ?

Après une brève période, demandez aux groupes de partager leurs réflexions.

Comprendre la différence entre l'égalité et l'équité



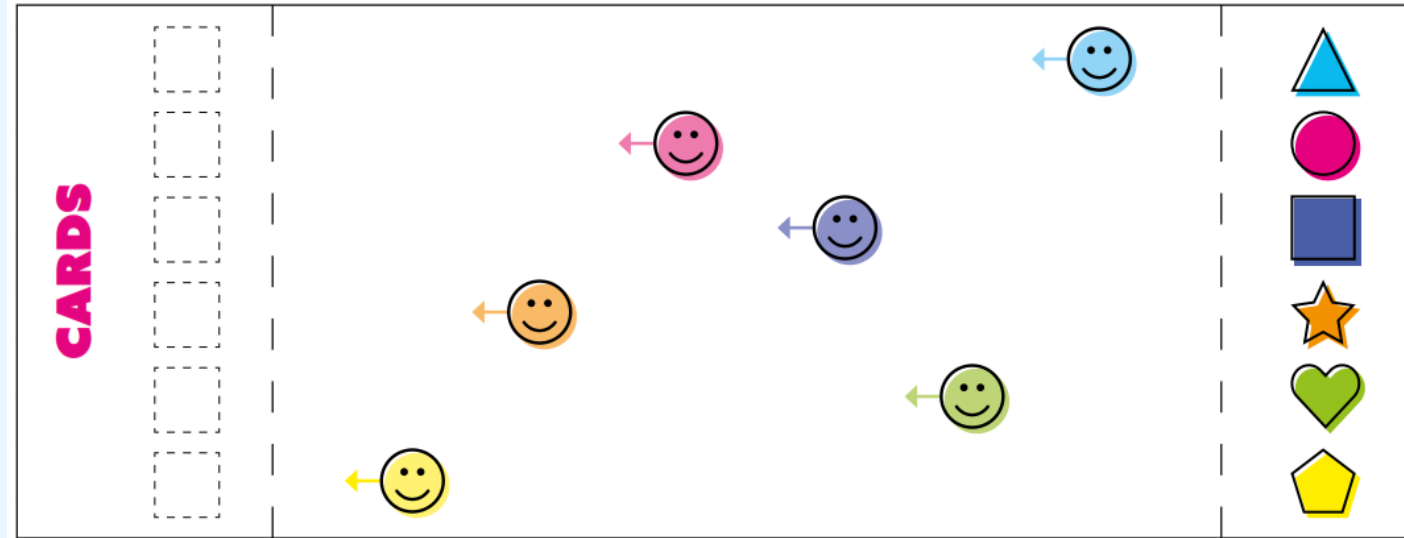
SYMBOLE MAGIQUE

OBJECTIF :

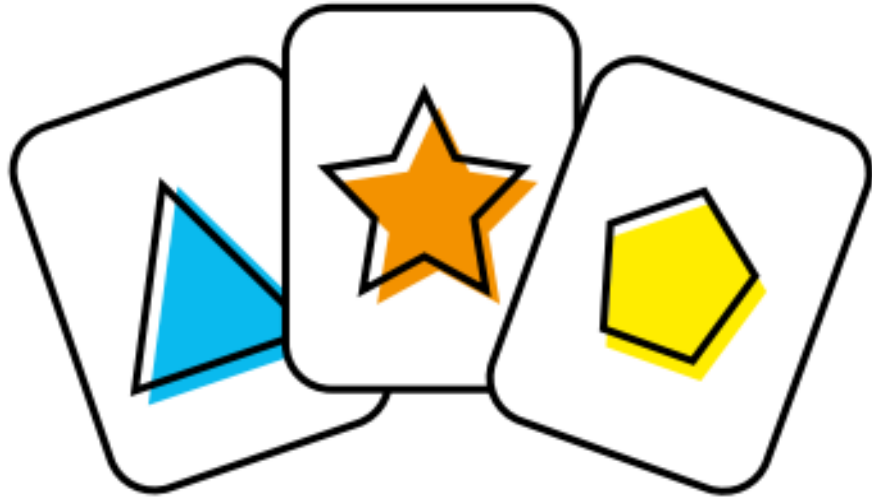
Être la première équipe à collecter tous ses symboles magiques.

INSTALLATION :

Remarque : Avant le début de la leçon, créez des cartes de symboles sur de petits morceaux de papier. Préparez-en un nombre approprié pour le nombre d'élèves que vous avez. Envisagez de créer un minimum de 10 cartes par symbole (c'est-à-dire 10 étoiles, 10 cercles, 10 carrés, etc.).



- Organisez les élèves en **équipes de 4 à 6** sur un côté de l'espace de jeu. Remettez à chaque équipe une carte de symbole différente. Cette carte représente leur symbole magique (c'est-à-dire qu'une équipe a les étoiles, une équipe les cercles, une équipe les carrés, etc.).
- Sur le côté opposé, dispersez le reste des cartes de symboles.



RÈGLES :

Premier tour

- Au « top départ », demandez aux élèves de se déplacer (p. ex., en marchant, courant, sautant à cloche-pied, sautant) **un à la fois pour récupérer une carte** et la ramener au point de départ. **La première équipe à collecter tous** ses symboles magiques gagne.
- Notez l'ordre dans lequel les équipes terminent.

Second tour

- Demandez aux équipes de commencer à collecter les cartes en fonction de l'ordre dans lequel elles ont terminé au premier tour. Si c'était la première équipe à terminer, c'est maintenant la dernière équipe à collecter les cartes. Si c'était la dernière équipe à terminer, c'est maintenant la première équipe à collecter les cartes.



**15
MIN**

Encouragez la discussion pour savoir si ce jeu était égal ou équitable.

Au sein de leurs équipes, demandez aux élèves de discuter :

- Quel tour était égal et lequel était équitable ? Pourquoi ?

Demandez aux groupes de faire part de leur réponse. Ensuite, expliquez qu'au

Premier tour , les élèves ont **les mêmes chances (égales) de gagner parce que les règles et les paramètres sont les mêmes pour tous** – tout le monde est traité de la même manière. On parle d'égalité – lorsque la personne la plus douée gagnera probablement (p. ex., dans ce cas, l'équipe avec les coureurs les plus rapides). Le **Second tour** est un **jeu équitable** – les règles ont changé en fonction des capacités des équipes. Maintenant, tout le monde a une chance de gagner.

Demandez aux élèves :

- Pourquoi certains sports répartissent-ils les joueurs selon

leur âge ou leur sexe ? Est-ce toujours juste/équitable ?

- En quoi un jeu équitable est-il plaisant pour l'équipe la plus lente/ la plus rapide ?
- Pourquoi est-il important de faire en sorte que les situations soient équitables ?
- **Pour les apprenants d'un niveau avancé** : Mettez les élèves au défi de débattre des questions suivantes : quelle version est plus juste ? Celle où tout le monde a une chance de gagner (équitable) ou celle où le participant le plus fort gagne (égale) ? Pourquoi ?

Comprendre l'inclusion et l'exclusion



CERCEAUX MUSICAUX

PREMIER TOUR :

- **Objectif :** Placer 1 pied dans un cerceau une fois la musique éteinte.

INSTALLATION :

- Disposez des cerceaux **au hasard** dans l'espace (si vous n'avez pas de cerceaux, voir Tâche ci-dessous pour une autre option). N'utilisez pas plus de cerceaux que le nombre total d'élèves.
- Mettez de la musique ou commencez à taper des mains.



RÈGLES :

- **Lorsque la musique démarre**, les élèves se déplacent au rythme de cette dernière.
- **Lorsque la musique s'arrête**, les élèves trouvent un cerceau et placent **1 pied à l'intérieur** (ou se positionnent **à côté du cerceau**).
- **Plusieurs élèves** à la fois peuvent être dans un cerceau.
- Avant de remettre la musique, retirez **1** ou **2 cerceaux** puis recommencez jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 1 ou 2 cerceaux. Au fur et à mesure que le jeu se poursuit, il y aura de moins en moins de cerceaux, mais tous les élèves continueront d'être inclus.

SECOND TOUR :

- Au deuxième tour du jeu, tout reste pareil, mais seulement 1 joueur à la fois peut se trouver dans un cerceau. S'il n'y a pas de cerceau disponible, le joueur est sorti du jeu et doit s'asseoir sur le côté. Cette version démontrera le concept d'exclusion. Jouez seulement quelques minutes pour que les élèves ne restent pas longtemps assis.

TROISIÈME TOUR :

- Recommencez le premier tour pour que tout le monde soit à nouveau inclus.

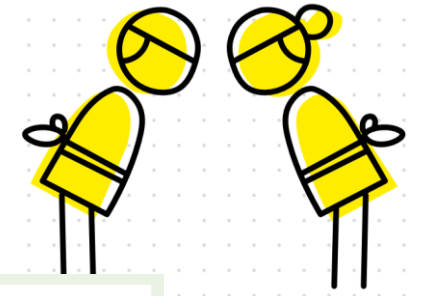


À la fin de l'activité, discutez et encouragez les élèves à réfléchir à leur expérience.

Demandez aux élèves :

- Quand étiez-vous **inclus** dans les cerceaux musicaux ?
Quand étiez-vous **exclus** dans les cerceaux musicaux ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous étiez **inclus** ou **exclus** ?
De quelle manière cela change-t-il le jeu pour vous ?
- Servez-vous de ces questions pour lancer une discussion sur la façon dont c'est **plus gentil**, plus attentionné et respectueux d'être inclusif envers les autres. Mentionnez des scénarios alternatifs (p. ex., une équipe ou un jeu dans la cour de récréation) si vous le souhaitez. Il peut être important de souligner que nous n'avons pas besoin d'être amis avec les autres ou similaires à eux pour **les inclure**.

Le concept de respect : mots croisés



MOTS CROISÉS

INSTALLATION :

- Placez les élèves en **groupes de 4 ou 5** et alignez-les les uns derrière les autres à un bout de la classe.
- **Distribuez une grille de mots croisés**, retournée, à chaque groupe et **placez les mots des solutions découpés à l'autre bout de la classe**, loin des groupes d'élèves. Pour augmenter le niveau de difficulté, mélangez tous les mots et dispersez-les tout au fond de la salle de classe.

ACTIVITÉ :

- Au signal « top départ », demandez aux équipes de retourner leur grille de mots croisés et de lire les indices. **Remarque :** Pour les apprenants débutants, il peut s'avérer nécessaire de faire cette activité avec toute la classe regroupée ou avec des élèves spécifiques.
- Un par un, les élèves courent (ou sautent à pieds joints, sautillent, galopent, rampent, marchent en crabe, etc.) à l'autre bout de la classe et **récupèrent un mot de solution**. Une fois que le mot a été ramené, l'élève suivant peut partir pendant que les autres membres du groupe commencent à **résoudre les mots croisés**.
- Une fois qu'un mot de solution a été associé à un indice, il peut être écrit dans la grille de mots croisés.

VERTICAL :

1. Je ____ les règles du jeu pour que tout le monde ait une même chance de réussite.
2. J'_____ la décision de l'arbitre dans un match.
3. J'apprends à voir les _____ des personnes autour de moi. Chacun a ses points forts.
4. Je _____ mes camarades de classe quand ils sont tristes d'avoir manqué un tir au basket.

6. J'_____ mes coéquipiers dans toutes les situations, même si nous sommes en train de perdre.

HORIZONTAL :

5. Je _____ de mes adversaires à la fin du match pour les remercier de leur participation.
7. J'_____ mon entraîneuse lorsqu'elle parle.

ENCOURAGE

SERRE LA MAIN

SUIS

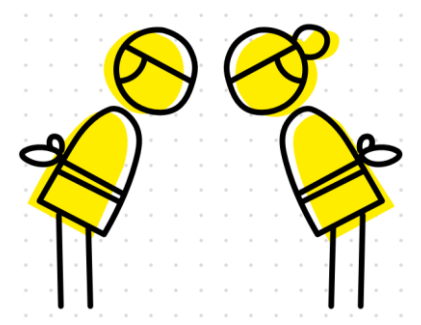
CAPACITÉS

RÉCONFORTE

ACCEPTE

ÉCOUTE





Une fois les mots croisés terminés, lancez la discussion en demandant :

- Quand avez-vous utilisé des mots ou adopté un comportement respectueux ? Avec qui ?
- **Pourquoi est-il important** d'utiliser ces mots et d'adopter de tels comportements ? Quels sont les résultats ?
- Quels autres indices pourraient être ajoutés aux mots croisés ?

- Une des **valeurs de l'Olympisme** est décrite par un mot anglais qui n'a pas de traduction en français : le **fair-play**, c'est-à-dire le respect des règles, de l'adversaire ainsi que l'acceptation de la défaite. Les autres grandes valeurs de l'olympisme sont **l'excellence** (donner le meilleur de soi-même) et **l'amitié** (la tolérance et l'ouverture aux autres).

En anglais, *to be fair* signifie « être juste ».

Fair-play : Qualifie l'esprit sportif de quelqu'un qui se montre honnête en respectant les règles du jeu et ses adversaires.

« *The best reward is not to win but to take part in the competition.* »

Que penses-tu de cette phrase, chère à Pierre de Coubertin ?

QU'EN PENSES-TU ? ES-TU D'ACCORD ? QU'EST-CE QUI T'IMPORTE QUAND TU JOUES À UN SPORT, À UN JEU DE SOCIÉTÉ OU QUAND TU TE LANCES UN DÉFI ? EST-CE DE GAGNER OU D'AVOIR PASSÉ UN BON MOMENT ET D'AVOIR DONNÉ LE MEILLEUR DE TOI-MÊME ?



A propos des 7 valeurs Olympiques et Paralympiques :

Amitié, courage, détermination, excellence, égalité, inspiration, respect

Quelles sont les 3 valeurs olympiques ?

Quelles sont les 4 valeurs paralympiques ?



A propos des 7 valeurs Olympiques et Paralympiques :

Valeurs Olympiques	Valeurs Paralympiques
Amitié Excellence Respect	Courage Détermination Inspiration Égalité

Les valeurs Olympiques et Paralympiques guident les actions de toutes les personnes impliquées, pas seulement celles des athlètes durant les activités sportives.

