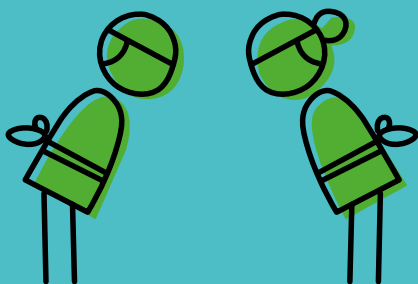


LES VALEURS DU SPORT DANS CHAQUE CLASSE



Enseigner le respect,
l'équité et l'inclusion
aux élèves de 8 à 12 ans

MINI GUIDE



Le Partenariat pour l'éducation

Publié en 2021 par l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture, 7 place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France, la Fondation Olympique pour la Culture et le Patrimoine (FOCP), Quai d'Ouchy 1, 1006 Lausanne, Suisse, Fondation Agitos, Adenauerallee 212-214, 53113 Bonn, Allemagne, l'Agence Mondiale Antidopage (AMA), Stock Exchange Tower, 800 Place Victoria (Suite 1700), Montréal (Québec) H4Z 1B7, Canada, le Conseil International pour l'Education Physique et la Science du Sport (ICSSPE/CIEPSS), Hanns-Braun-Straße 1, 14053 Berlin, Allemagne, le Comité International pour le Fair Play (CIFP), Csörsz street 49-51, Budapest, 1124, Hongrie.

© UNESCO / FOCP / Fondation Agitos / AMA / ICSSPE/CIEPSS / CIFP 2021

ISBN : 978-92-3-200233-4

EAN : 9789232002334



(Œuvre publiée en libre accès sous la licence Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-NC-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>). Les utilisateurs du contenu de la présente publication acceptent les termes d'utilisation des archives de l'UNESCO en libre accès (www.unesco.org/open-access/terms-use-cbbyncsa-fr).

Pour toute œuvre dérivée, veuillez inclure la clause de non-responsabilité suivante : « Le présent ouvrage n'est ni une publication officielle de l'UNESCO ni celle des autres contributeurs et ne doit pas être considéré comme tel ». L'utilisation de tout logo et/ou marque déposée sur les œuvres dérivées n'est pas autorisée. Les images, illustrations et graphiques qui ne sont pas clairement identifiés comme appartenant à l'UNESCO ou aux coéditeurs, ou identifiés comme étant dans le domaine public, ne peuvent être utilisés sans l'autorisation du détenteur du droit d'auteur.

Titre original : *Sport values in every classroom: teaching respect, equity and inclusion to 8-12 year-old students*. Publié en 2019 par l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture, 7 place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France, la Fondation Olympique pour la Culture et le Patrimoine (FOCP), Quai d'Ouchy 1, 1006 Lausanne, Suisse, Fondation Agitos, Adenauerallee 212-214, 53113 Bonn, Allemagne, l'Agence Mondiale Antidopage (AMA), Stock Exchange Tower, 800 Place Victoria (Suite 1700), Montréal (Québec) H4Z 1B7, Canada, le Conseil International pour l'Education Physique et la Science du Sport (ICSSPE/CIEPSS), Hanns-Braun-Straße 1, 14053 Berlin, Allemagne, le Comité International pour le Fair Play (CIFP), Csörsz street 49-51, Budapest, 1124, Hongrie.

Les désignations employées dans cette publication et la présentation des données qui y figurent n'impliquent de la part de l'UNESCO ni d'aucun des coéditeurs aucune prise de position quant au statut juridique des pays, territoires, villes ou zones, ou de leurs autorités, ni quant au tracé de leurs frontières ou limites.

Les idées et les opinions exprimées dans cette publication sont celles des auteurs ; elles ne reflètent pas nécessairement les points de vue de l'UNESCO ni d'aucun des coéditeurs et n'engagent en aucune façon ces Organisations.

Imprimé au Royaume-Uni par Thomas & Trotman Design

Photo de couverture, création graphique, graphisme de la couverture, illustrations, mise en page :

Thomas & Trotman Design

Remerciements :

La Fondation Agitos, le Comité International pour le Fair Play (CIFP), le Conseil International pour l'Education Physique et la Science du Sport (ICSSPE/CIEPSS), la Fondation Olympique pour la Culture et le Patrimoine (FOCP), l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO), et l'Agence Mondiale Antidopage (AMA) souhaitent exprimer leur gratitude aux personnes suivantes et à bien d'autres qui ne sont pas nommées ici :

L'équipe de recherche de l'AIESEP :

Attilio Carraro, Erica Gobbi, Hans Peter Brandl-Bredenbeck,
Fiona Chambers, Matteo Cucchelli, Catherine Elliot, Márcia Greguol,
Amy Ha, Doune Macdonald, Massimiliano Marino, Marco Maselli,
Louise McCuaig, Jaimie McMullen

Amapola Alama
Ken Black
Léa Cleret
Tony Cunningham
Ana De Azevedo
Marcellin Dally
Detlef Dumon
Eva Erfle
Michèle Garrity
Jeno Kamuti
Rob Koehler

Daniel Koszegi
Nancy McLennan
Kaitlyn Schäfer
Raluca Petre-Sandor
Alexander Schischlik
Kaho Shinohara
Elizabeth Sluyter-Mathew
Erin Tedford
Vanessa Web
Jennifer Wong

Les membres du Réseau des écoles associées de l'UNESCO qui ont testé le support :

Bangladesh
Brésil
Bulgarie
Cuba
Espagne
France
Guinée Équatoriale
Grèce
Laos
Liban
Mexique
Nigéria
Ukraine

À la mémoire de Margaret Talbot

SOMMAIRE

1 : INTRODUCTION

..... 4

2 : LES TROIS VALEURS FONDAMENTALES

INTRODUCTION 5

APERÇU DE CHAQUE VALEUR 6

RESPECT 7

ÉQUITÉ 10

INCLUSION 13

3 : LES FICHES D'ACTIVITÉ

APERÇU 16

PRÉSENTATION D'UNE FICHE D'ACTIVITÉ. . . . 17



1 : INTRODUCTION

POUR LES JEUNES, LES AVANTAGES DU SPORT VONT AU-DELÀ DU DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE.

Le sport renforce la socialisation en rapprochant les personnes et en créant une passerelle entre différents horizons et personnalités individuelles. Le sport offre également une façon unique de se développer moralement – car les valeurs apprises par la participation sont transférables à tous les domaines de la vie. De plus, ces valeurs et attitudes acquises grâce au sport sont le fondement d'une communauté pacifique, productive, saine et cohésive, qui contribue à un monde plus juste.

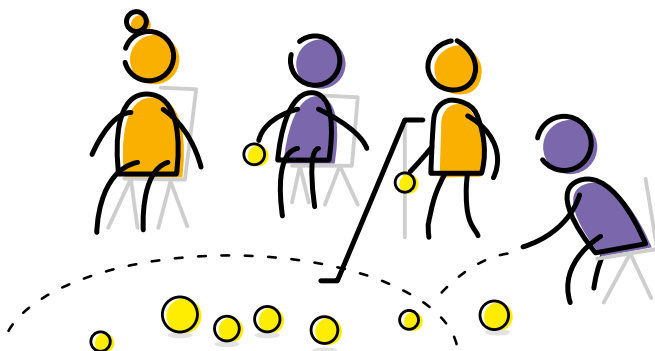
En reconnaissance du potentiel du sport, six partenaires internationaux ont collaboré pour créer ce kit pédagogique permettant de stimuler les jeunes à travers des activités en classe basées sur le mouvement tout en aidant les enseignants à inculquer certaines des valeurs fondamentales synonymes de sport : **respect, équité et inclusion**.

Le projet a abouti à l'élaboration de cet ensemble de fiches d'activité conçues pour être utilisées avec vos élèves de 8 à 12 ans.

Ces fiches d'activité peuvent être utilisées dans votre salle de classe, dans un gymnase ou un espace extérieur et peuvent être utilisées indépendamment – ou en complément – de votre programme scolaire actuel. Cet outil pédagogique est destiné à un public international. Nous reconnaissons que les pratiques et les ressources éducatives diffèrent d'une région à l'autre. Ainsi, nous avons œuvré à rendre les activités aussi souples et adaptables que possible et à faire des propositions de modification de l'équipement et des activités elles-mêmes au fur et à mesure. Nous vous encourageons à modifier les leçons en fonction de votre groupe individuel.

Nous espérons que vous et vos élèves apprécierez d'utiliser cet outil pédagogique autant que nous avons apprécié de l'assembler.

Ce kit pédagogique a pour but d'aider les enseignants dans leur travail visant à inculquer aux enfants les valeurs de **respect, d'équité et d'inclusion** à travers des activités stimulantes.



2 : LES TROIS VALEURS FONDAMENTALES



©Central College of the Lebanese Monks Jounieh

INTRODUCTION

LA JUSTICE EST SOUVENT IDENTIFIÉE COMME UNE VALEUR CLÉ DU SPORT.

Elle est étroitement liée aux concepts de « fair-play » et de « sportivité », dont les aspects sont plus complexes que le simple fait de respecter les règles. Il s'agit de concepts qui parlent d'esprit d'équipe, d'égalité, d'intégrité, d'harmonie, de tolérance, de bienveillance, d'excellence et de joie.

À ce titre, la justice englobe nombre de valeurs, comportements et compétences. Un joueur juste est conscient de sa propre personne et d'autrui, pense de manière critique et agit de manière responsable. La justice est étroitement liée aux valeurs de **respect, d'équité et d'inclusion**.

Ces trois valeurs fondamentales sont largement reconnues dans la communauté sportive, sous-tendent tous les types d'activités sportives et fournissent une base solide aux jeunes, les encourageant à se conduire avec intégrité et à contribuer à leur société de manière positive. Les écoles et les enseignants ont une occasion unique d'apporter les valeurs de respect, d'équité et d'inclusion dans la classe et d'aider les jeunes à devenir des citoyens responsables.

APERÇU DE CHAQUE VALEUR

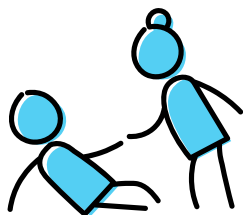
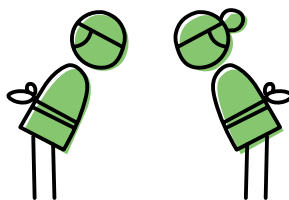
Les informations des pages suivantes sont destinées à vous aider à vous situer par rapport à chaque valeur fondamentale avant d'utiliser les fiches d'activité. Prenez le temps de vérifier que vous avez une bonne compréhension de chaque valeur et une idée claire des résultats que vous espérez obtenir avant de présenter

le contenu aux élèves. Un récapitulatif des compétences fondamentales et des objectifs d'apprentissage abordés dans chaque fiche d'activité est également indiqué. Des exemples de grilles d'évaluation sont également fournis pour chaque valeur.

RESPECT

Le respect, c'est être digne envers soi-même et les autres.

Ces activités visent à promouvoir des comportements, des compétences en communication et des attitudes qui soient respectueux, en démontrant une bienveillance envers soi-même et les autres et en encourageant une réflexion sur les émotions, les dilemmes éthiques et les règles.



ÉQUITÉ

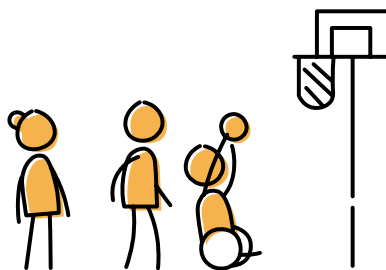
L'équité, c'est permettre à tous de se réaliser.

Ces activités sont axées sur la promotion d'opportunités où chacun peut réaliser son plein potentiel et sur la compréhension de l'importance d'établir une situation équitable.

INCLUSION

L'inclusion, c'est la participation pour tous.

Ces activités visent à encourager la participation de tous, en célébrant et en mettant en valeur la diversité, en comprenant l'inclusion et les solutions pour promouvoir l'accessibilité.



RESPECT :

INTRODUCTION



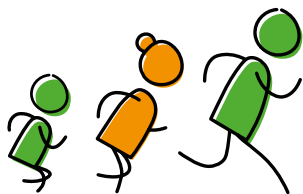
OBJECTIF :

Aider les élèves à apprendre la valeur du respect envers eux-mêmes en tant que personnes uniques, ainsi qu'envers les autres. Les leçons visent à renforcer des compétences en communication, des comportements et des attitudes qui soient respectueux.

SUJETS DE RÉFLEXION POUR LES ENSEIGNANTS :

Avant de travailler avec vos élèves, vous trouverez peut-être utile de répondre aux questions suivantes afin de faire un état des lieux concernant vos connaissances et vos convictions en matière de respect :

- Comment expliqueriez-vous le respect ?
- Quels sont les mots clés liés au respect ?
- À votre avis, quels sont les trois plus grands défis associés au respect dans la communauté ou le pays où vous vivez ?
- Comment, selon vous, vos élèves définiront-ils le respect ?
- Quels comportements des élèves démontrent le respect ?



DÉFINITIONS :

Le dictionnaire Larousse (2021)* fait état de trois significations différentes pour le mot « respect » :

- Sentiment de **considération envers quelqu'un**, et qui porte à le traiter avec des égards particuliers ; manifestations de ces égards : *Le respect des professeurs, des règles, Manquer de respect à quelqu'un.*
- Sentiment de vénération envers ce qui est considéré comme sacré : *Le respect des morts.*
- Considération que l'on a pour certaines choses : *Le respect de la parole donnée.*

Dans Larousse.fr. Tiré de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/respect/68670>

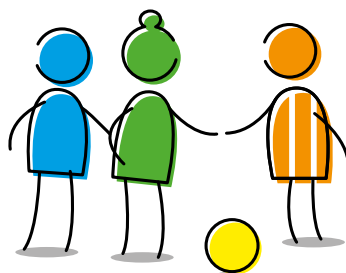
POINTS CLÉS SUR LE RESPECT :

- Chaque enfant a le droit d'« être traité avec le respect dû à sa dignité inhérente et de voir ses droits humains universels respectés dans le système éducatif » (UNICEF, 2007)*.
- Les comportements respectueux incluent le respect de soi, de son corps, d'autrui, des règles, des autorités et de l'environnement (CIO, 2012)*.

*Veuillez vous reporter au Guide d'accompagnement de l'enseignant pour consulter une liste complète de références.

ÉVALUATION :

Des évaluations peuvent être élaborées pour chaque fiche d'activité ou pour le module dans son ensemble. Adaptez les grilles ci-dessous à vos besoins.



EXEMPLE DE GRILLE D'ÉVALUATION POUR LE MODULE « RESPECT » DANS SON ENSEMBLE :

L'élève démontre un **niveau élémentaire** de compréhension du concept de respect, et peut mémoriser et **comprendre les concepts de base** qui s'y rapportent. **Avec du soutien** ou des rappels fréquents, l'élève est capable de démontrer des comportements, du vocabulaire et des gestes respectueux.

L'élève démontre un **niveau croissant** de compréhension du concept de respect et est capable d'**appliquer et de transférer ses connaissances** à de nouvelles situations. L'élève peut **démontrer des comportements, du vocabulaire et des gestes respectueux** sans rappels et les utilise souvent.

L'élève démontre un **niveau élevé** de compréhension du concept de respect, et **analyse et évalue les concepts**, en établissant des liens et en tirant des conclusions. L'élève **sert de modèle** aux autres, démontrant fréquemment et naturellement des comportements, du vocabulaire et des gestes respectueux.

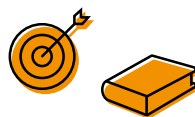
EXEMPLE DE GRILLE D'ÉVALUATION POUR LA FICHE D'ACTIVITÉ « RESPECT » N° 1, DÉVELOPPER LE RESPECT DE SOI :

L'élève **a du mal à identifier** ses points forts personnels et à comprendre leur valeur et leur importance. L'élève **a du mal à identifier** que tous les traits positifs sont importants et utiles, peu importe qui les possède.

L'élève est **capable d'identifier** ses points forts personnels et de **comprendre** leur valeur et leur importance. L'élève est **capable d'identifier** que tous les traits positifs sont importants et, **avec de l'aide, peut identifier** que tous les traits positifs sont utiles, peu importe qui les possède.

L'élève est **capable d'identifier avec assurance** ses points forts personnels et de **comprendre clairement** leur valeur et leur importance dans divers contextes. L'élève est **capable d'identifier avec assurance** que tous les traits positifs sont importants et **peut évaluer et analyser** comment ils peuvent être utiles, peu importe qui les possède.

RÉCAPITULATIF DES FICHES D'ACTIVITÉ « RESPECT » :

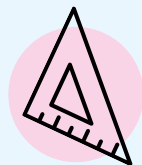


Titre de la fiche d'activité :	Compétences fondamentales :	Objectifs d'apprentissage :
1. Développer le respect de soi	Compétences socio-émotionnelles Esprit critique	Identifier les points forts personnels pour renforcer la confiance en soi et le respect de soi. Comparer et opposer différents traits positifs en comprenant que tous sont importants.
2. Le concept de respect	Compétences socio-émotionnelles	Identifier les mots et les actions respectueux qui peuvent être utilisés dans des situations de tous les jours. Analyser l'importance d'utiliser des mots et des gestes respectueux.
3. Comportements respectueux	Compétences socio-émotionnelles Esprit critique	Analyser et évaluer des scénarios concernant un comportement respectueux/irrespectueux. Démontrer des comportements respectueux.
4. Solutions respectueuses aux dilemmes éthiques	Compétences socio-émotionnelles Esprit critique	Envisager des solutions respectueuses aux dilemmes éthiques et les démontrer . Évaluer la manière dont un comportement intègre ou non a un impact sur soi et sur les autres.
5. L'importance de suivre les règles	Coopération Esprit critique	Examiner et évaluer l'importance de suivre les règles.
6. Comprendre les émotions	Compétences socio-émotionnelles Compétences en communication	Développer du vocabulaire pour nommer les émotions. Identifier les indices visuels liés à chaque émotion.
7. Emploi du « je »	Compétences socio-émotionnelles Compétences en communication	Élaborer un message employant « Je ». Évaluer les avantages de l'utilisation du « je » dans la résolution des conflits.
8. Les étapes de la résolution des conflits	Compétences socio-émotionnelles Compétences en communication	Identifier et démontrer les étapes d'une résolution respectueuse des conflits.
9. L'importance du respect	Compétences socio-émotionnelles Esprit critique	Démontrer une compréhension de l'importance du respect à l'école et à l'extérieur. Démontrer une compréhension du fait que le bien-être est favorisé par des comportements respectueux.
10. Fair-Play	Compétences socio-émotionnelles Esprit critique	Démontrer le fair-play et ses valeurs associées. Démontrer une compréhension de l'importance de faire preuve de fair-play et des valeurs associées pour vivre dans une société pacifique et harmonieuse.



ÉQUITÉ :

INTRODUCTION



OBJECTIF :

Le but des fiches d'activité sur l'équité est d'aider les apprenants à approfondir leur compréhension de l'équité, ainsi que leur capacité à **accepter différentes personnes et choses**, à **surmonter les préjugés** et à progresser vers la compréhension et l'**acceptation du fait que toutes les personnes sont égales**.

SUJETS DE RÉFLEXION POUR LES ENSEIGNANTS :

Avant de commencer l'enseignement, vous trouverez peut-être utile de **répondre aux questions suivantes** en tant qu'outil de réflexion pour faire un état des lieux de vos connaissances et de vos convictions en matière d'équité :

- Comment expliqueriez-vous l'équité ?
- Quels sont les mots clés liés à l'équité ?
- Quels sont, selon vous, les trois plus grands défis en matière d'équité dans la communauté ou le pays où vous vivez ?
- Comment, selon vous, vos élèves définiront l'équité ?
- Quels comportements des élèves démontrent l'équité ?

DÉFINITIONS :

- « L'absence de différences évitables ou remédiables entre différents groupes de personnes, qu'ils soient définis selon des critères sociaux, économiques, démographiques ou géographiques » (OMS, 2008)*.
- **Opportunités pour tous** les élèves de réaliser leur plein potentiel (OCDE, 2012)*.
- « L'équité sportive concerne la justice dans le sport, l'égalité d'accès, la reconnaissance des inégalités et la prise de mesures pour

le remédier. Il s'agit de changer la culture et la structure du sport pour qu'il devienne également accessible à tous les membres de la société, quels que soient leur âge, leurs capacités, leur sexe, leur race, leur origine ethnique, leur orientation sexuelle ou leur statut socio-économique » (Northumberland Sport, 2019)*.

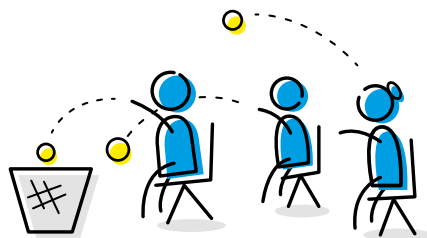
POINTS CLÉS SUR L'ÉQUITÉ :

- L'équité est étroitement liée aux concepts de justice, d'égalité et d'inclusion. Du point de vue de la justice et de l'égalité, il serait injuste d'attribuer un traitement spécial individuel en fonction de l'âge, du sexe, de la race ou des préférences religieuses (Velasquez et al., 2014)*. Par exemple, il serait injuste de dire que seuls les garçons peuvent aller à l'école. Cependant, il peut être nécessaire d'imposer des interventions et d'allouer des ressources à certains groupes cibles, afin qu'ils bénéficient d'une égalité des chances. Par exemple, il pourrait s'avérer nécessaire de soutenir des groupes de femmes dans certains pays, afin de les aider à réaliser l'égalité d'accès à l'éducation. Dans ce cas, il serait équitable d'aider les groupes en fonction de leurs besoins.
- En apprendre plus sur l'équité permet aux jeunes d'attribuer une nouvelle signification au terme « différences ». La façon dont le mot « différence » est interprété est la clé pour comprendre l'équité des biens et des services, de l'accessibilité et des opportunités. Trop souvent, les « différences » sont considérées comme un problème nécessitant une solution, alors qu'elles devraient être considérées comme un état d'être qui mérite d'être reconnu et accepté (Penney, 2002)* (p. ex., les enfants sont différents des adultes et nécessitent des soins, une éducation et une supervision dans une mesure différente).

*Veuillez vous reporter au Guide d'accompagnement de l'enseignant pour consulter une liste complète de références.

ÉVALUATION :

Des évaluations peuvent être élaborées pour chaque fiche d'activité ou pour le module dans son ensemble. Adaptez les grilles ci-dessous à vos besoins.



EXEMPLE DE GRILLE D'ÉVALUATION POUR LE MODULE « ÉQUITÉ » DANS SON ENSEMBLE :

L'élève démontre un **niveau élémentaire** de compréhension du concept d'équité et mémorise et **comprend les concepts de base** liés à l'équité. **Avec du soutien** ou des rappels fréquents, l'élève peut démontrer des attitudes et des comportements qui reflètent des principes équitables (p. ex., comprendre que les situations n'ont pas toujours besoin d'être égales pour être justes). L'élève a du mal à prendre en considération les besoins des autres.

L'élève démontre un **niveau croissant** de compréhension du concept d'équité et est capable d'**appliquer et de transférer ses connaissances** à de nouvelles situations. L'élève affiche des attitudes et des comportements qui reflètent des principes équitables (p. ex., comprendre que les situations n'ont pas toujours besoin d'être égales pour être justes) sans rappels ni soutien fréquents. L'élève prend parfois en considération les besoins des autres.

L'élève démontre un **niveau élevé** de compréhension du concept d'équité, et **analyse et évalue les concepts**, en établissant des liens et en tirant des conclusions. L'élève **sert de modèle aux autres**, affichant des attitudes et des comportements qui reflètent des principes équitables (p. ex., comprendre que les situations n'ont pas toujours besoin d'être égales pour être justes) de manière naturelle et systématique. L'élève prend fréquemment en considération les besoins des autres.

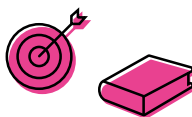
EXEMPLE DE GRILLE D'ÉVALUATION POUR LA FICHE D'ACTIVITÉ « ÉQUITÉ N°1 », COMPRENDRE L'ÉQUITÉ :

L'élève **a du mal ou a besoin d'aide** pour montrer comment l'avantage et le désavantage se rapportent à l'équité et à la justice. L'élève est **incapable** d'analyser une situation et d'identifier si elle est équitable ou non.

Avec un soutien minimal, l'élève est capable de montrer comment l'avantage et le désavantage se rapportent à l'équité et à la justice. L'élève est **parfois capable** d'analyser une situation et d'identifier si elle est équitable ou non.

L'élève est **systématiquement capable** de montrer comment l'avantage et le désavantage se rapportent à l'équité et à la justice. L'élève est **systématiquement capable** d'analyser une situation et d'identifier si elle est équitable ou non.

RÉCAPITULATIF DES FICHES D'ACTIVITÉ « ÉQUITÉ » :



Titre de la fiche d'activité :	Compétences fondamentales :	Objectifs d'apprentissage :
1. Comprendre l'équité	Esprit critique Coopération	Démontrer une compréhension de la manière dont l'avantage et le désavantage se rapportent à l'équité et à la justice et l' évaluer . Analyser le concept d'équité et de justice dans le sport.
2. Un jeu égal ou équitable ?	Esprit critique Coopération	Démontrer une compréhension de la différence entre l'égalité et l'équité et l' analyser . Démontrer une compréhension de l'importance de créer des situations équitables.
3. Les règles nous aident à jouer de manière juste	Esprit critique Coopération	Évaluer l'importance d'avoir des règles pour favoriser la justice et l'équité dans les jeux et le sport.
4. Les règles favorisent l'équité	Esprit critique Coopération	Identifier et analyser l'importance des règles pour promouvoir l'équité.
5. Apprendre à partager la responsabilité	Coopération	Identifier la manière dont il est possible de répartir les responsabilités de manière égale ou équitable et analyser les avantages de chacune.
6. Un jeu auquel tout le monde peut jouer	Compétences socio-émotionnelles Coopération	Démontrer une compréhension des principes d'équité dans les jeux et les analyser .
7. Jeux traditionnels du monde entier	Compétences socio-émotionnelles Coopération	Se familiariser avec un jeu traditionnel d'une culture différente. Réfléchir au droit de jouer et à la façon dont les jeux traditionnels favorisent l'équité.
8. Une histoire sur l'équité	Compétences socio-émotionnelles Esprit critique	Identifier des scénarios de la vie quotidienne concernant l'équité et y réfléchir . Coopérer pour trouver des solutions aux problèmes liés à l'équité.
9. Promouvoir l'égalité des genres	Esprit critique	Développer un niveau de compréhension et analyser l'importance de l'égalité des genres. Identifier les droits et responsabilités de l'ensemble des filles et des garçons afin de promouvoir l'égalité des genres.
10. Le contexte économique a-t-il un impact sur l'équité ?	Esprit critique Compétences en communication	Développer une compréhension de la façon dont le contexte social et économique peut avoir un impact sur la capacité de participer à des activités sportives et autres. Analyser les sentiments et les conséquences associés à l'inégalité découlant de la pauvreté.



INCLUSION :

INTRODUCTION

OBJECTIF :

Le but des fiches d'activité sur l'inclusion consiste à fournir aux élèves des situations d'apprentissage qui renforcent leur compréhension du concept d'inclusion.

SUJETS DE RÉFLEXION POUR LES ENSEIGNANTS :

Avant de commencer l'enseignement, vous trouverez peut-être utile de répondre aux questions suivantes afin de faire un état des lieux de vos connaissances et de vos convictions en matière d'inclusion :

- Comment expliqueriez-vous l'inclusion ?
- Quels sont les mots clés liés à l'inclusion ?
- Quels sont selon vous les trois plus grands défis à l'inclusion dans la communauté ou le pays où vous vivez ?
- Comment, selon vous, vos élèves définiront-ils l'inclusion ?
- Quels comportements des élèves démontrent l'inclusion ?

DÉFINITIONS :

- « Un processus visant à **tenir compte de la diversité des besoins de tous les apprenants** et à y répondre par une participation croissante à l'apprentissage, aux cultures et aux collectivités, et à réduire l'exclusion qui se manifeste dans l'éducation. Elle suppose la transformation et la

modification des contenus, des approches, des structures et des stratégies, avec une vision commune qui englobe tous les enfants de la tranche d'âge concernée, et la conviction qu'il est de la responsabilité du système éducatif général d'éduquer tous les enfants » (UNESCO, 2005)*.

- Une société inclusive est « [une] société qui transcende les différences de race, de sexe, de classe, de génération et de géographie, et garantit l'inclusion, l'égalité des chances, ainsi que la capacité de tous les citoyens à déterminer un ensemble convenu d'institutions sociales qui régissent l'interaction sociale » (DAES - ONU, 2008)*.

POINTS CLÉS DE L'INCLUSION :

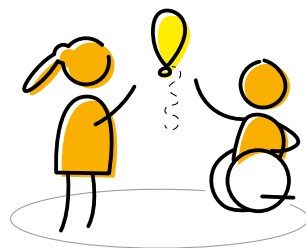
- L'inclusion est étroitement liée à l'équité. Ces deux valeurs œuvrent à surmonter les différences, en visant à attribuer les mêmes droits à tout un chacun, quelles que soient ses caractéristiques individuelles.
- Le manque d'inclusion prive des personnes d'opportunités et les condamne, ainsi que souvent leurs familles, à une mauvaise qualité de vie. Le manque d'inclusion représente une perte de potentiel pour la société ; dans des circonstances plus équitables et inclusives, ces personnes pourraient faire une contribution sociale, économique et culturelle plus importante (Nations Unies, 2008)*.

*Veuillez vous reporter au Guide d'accompagnement de l'enseignant pour consulter une liste complète de références.



ÉVALUATION :

Des évaluations peuvent être élaborées pour chaque fiche d'activité ou pour le module dans son ensemble. Adaptez les grilles ci-dessous à vos besoins.



EXEMPLE DE GRILLE D'ÉVALUATION POUR LE MODULE « INCLUSION » DANS SON ENSEMBLE :

L'élève démontre un **niveau élémentaire** de compréhension du concept d'inclusion. L'élève peut **mémoriser et comprendre les concepts de base** liés à l'inclusion. **Avec de l'aide ou des rappels fréquents**, l'élève est capable de démontrer des comportements inclusifs. L'élève **a du mal** à participer et à travailler avec les autres, ou perturbe les autres fréquemment.

L'élève démontre un **niveau croissant** de compréhension du concept d'inclusion. L'élève est capable de comprendre des concepts sur l'inclusion et d'**appliquer et de transférer** ses connaissances à de nouvelles situations. L'élève **démontre fréquemment des comportements inclusifs** sans rappels ni soutien. L'élève participe et travaille avec les autres le cas échéant.

L'élève démontre un **niveau élevé** de compréhension du concept d'inclusion. L'élève **analyse et évalue des concepts**, établissant des liens et tirant des conclusions. L'élève **sert de modèle aux autres**, démontrant des comportements inclusifs de manière naturelle et systématique. L'élève est désireux de participer, de travailler avec les autres et d'inclure les autres quel que soit le contexte.

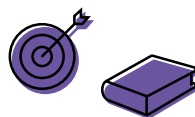
EXEMPLE DE GRILLE D'ÉVALUATION POUR LA FICHE D'ACTIVITÉ « INCLUSION N° 1 », COMPRENDRE L'INCLUSION ET L'EXCLUSION :

Avec un soutien important, l'élève est capable de démontrer et d'expliquer les concepts d'inclusion et d'exclusion. L'élève **a du mal à analyser** dans quelle mesure le fait d'être incluse ou exclue a un impact sur une personne.

L'élève est **dans une certaine mesure capable** de démontrer et d'expliquer les concepts d'inclusion et d'exclusion. Avec un **minimum de conseils**, l'élève est capable d'analyser dans quelle mesure le fait d'être incluse ou exclue a un impact sur une personne.

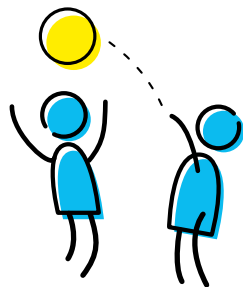
L'élève est **capable** de démontrer et d'expliquer les concepts d'inclusion et d'exclusion. L'élève est **capable** d'analyser dans quelle mesure le fait d'être incluse ou exclue a un impact sur une personne.

RÉCAPITULATIF DES FICHES D'ACTIVITÉ « INCLUSION » :



Titre de la fiche d'activité :	Compétences fondamentales :	Objectifs d'apprentissage :
1. Comprendre l'inclusion et l'exclusion	Esprit critique Compétences socio-émotionnelles	Démontrer une compréhension des concepts d'inclusion et d'exclusion. Analyser les sentiments associés à l'inclusion et à l'exclusion.
2. Accepter les différences	Esprit critique Compétences socio-émotionnelles	Identifier le fait que les personnes présentent des similitudes et des différences. Démontrer une compréhension et une appréciation des différences entre les personnes. Analyser les sentiments associés à la différence.
3. Explorer les premières impressions	Esprit critique	Réfléchir à des hypothèses initiales et les analyser . S'interroger sur la fiabilité des premières impressions.
4. Handisport : Boccia	Esprit critique Compétences socio-émotionnelles	Développer une compréhension du potentiel des personnes ayant des déficiences. Réfléchir à des façons d'adapter les activités à tous et en élaborer.
5. Faire l'expérience d'un monde sans vision	Compétences en communication Coopération	Identifier et démontrer des méthodes d'adaptation de la communication. Analyser et créer des stratégies d'orientation et des pratiques inclusives.
6. Faire l'expérience d'un monde sans son	Compétences en communication	Identifier, démontrer et concevoir des formes de communication non verbale. Comprendre et analyser l'importance des différentes méthodes de communication, afin d'être inclusif.
7. Non aux stéréotypes	Esprit critique Compétences socio-émotionnelles	Développer une compréhension du concept de stéréotypes, s'interroger sur leur fiabilité et évaluer leur impact. Examiner comment les personnes surmontent les difficultés liées aux stéréotypes.
8. Obstacles à l'accessibilité	Esprit critique	Développer une compréhension du concept des obstacles à l'accessibilité. Identifier des solutions à des situations qui pourraient constituer un obstacle ou un empêchement, y réfléchir et en créer .
9. L'inclusion dans le sport	Esprit critique Coopération	Développer une compréhension des manières dont des personnes sont incluses et exclues dans le sport et analyser ce qu'elles pourraient ressentir. Réfléchir à la façon dont le sport peut être modifié de manière à être plus inclusif.
10. Histoires de victoires sur la discrimination	Esprit critique	Identifier et analyser des exemples authentiques de victoires sur la discrimination et faire le lien avec le concept d'inclusion et d'exclusion.

3 : LES FICHES D'ACTIVITÉ



APERÇU

Les fiches d'activité ont été conçues pour ressembler à un plan de leçon succinct, être simples à utiliser et promouvoir le mouvement – tout en étant facilement intégrées dans n'importe quelle classe ou programme scolaire.

Il existe trois séries de fiches d'activité, une pour chaque valeur fondamentale : respect, équité et inclusion. Vous pouvez **utiliser n'importe quelle fiche pour mener des activités ponctuelles ou à l'appui de votre programme scolaire actuel**, selon vos besoins. Des liens transdisciplinaires et des activités sont proposés tout au long de la leçon.

Chaque fiche d'activité est conçue pour être :

FLEXIBLE

Menez les activités à l'intérieur ou à l'extérieur et adaptez chaque activité à votre propre espace d'enseignement. Adaptez les activités en modifiant l'équipement, la durée ou le contenu et réorganisez les supports pédagogiques en fonction des contextes d'apprentissage de vos élèves. En bref, faites en sorte que chaque leçon ait un sens en l'adaptant à votre groupe.

AUTONOME

Utilisez les fiches d'activité avec ou sans le soutien d'autres programmes. Il peut s'agir d'activités ponctuelles pour enseigner les valeurs de respect, d'équité et d'inclusion, pour faire une pause dans la journée d'apprentissage ou pour s'amuser ou bouger. Des activités concernant d'autres matières scolaires sont proposées dans chaque fiche d'activité pour aider à établir des liens avec du contenu scolaire actuellement étudié en classe.

SIMPLE D'UTILISATION

Les fiches d'activité sont présentées sous forme de trois modules de couleurs différentes – chacun représentant l'une des valeurs fondamentales. Toute activité nécessitant la distribution d'un document est accompagnée de pages photocopiables, prêtes à imprimer ou à copier. Les objectifs d'apprentissage, le contexte, la méthode, la durée et l'équipement sont tous indiqués. Chaque fiche comporte également des suggestions de différenciation à l'aide de l'outil d'adaptation STEP.

DIFFÉRENCIÉE

Chaque fiche d'activité comporte une section de différenciation dans laquelle les enseignants peuvent trouver des conseils sur l'enseignement à chaque enfant, quels que soient ses besoins individuels. Les modifications pour chaque activité sont fournies via l'outil d'adaptation STEP (eSpace, Tâche, Équipement, Personnes).

BASÉE SUR LE MOUVEMENT

Toutes les fiches d'activité intègrent le mouvement, à la fois pour encourager l'activité physique pendant la journée scolaire et pour aider les élèves à comprendre les concepts grâce à des stratégies d'apprentissage actif. Chaque fois que possible et approprié, des activités ont été créées en vue de promouvoir l'apprentissage par la pratique, en incitant les élèves à prendre part à des jeux de rôle, des simulations, des discussions de groupe ou des études de cas.

À L'INTÉRIEUR D'UNE FICHE D'ACTIVITÉ :

1. Valeur fondamentale.
2. Intitulé de la fiche d'activité.
3. Objectif de la fiche d'activité.
4. La durée suggérée par la fiche d'activité si enseignée dans son intégralité.
5. Proposition d'espaces dans lesquels la fiche d'activité pourrait être enseignée.
6. Équipement nécessaire au bon fonctionnement de la fiche d'activité. Veuillez noter que ceux-ci peuvent être modifiés en fonction de la disponibilité des ressources. Des suggestions sont fournies dans la bulle Équipement de la section Différenciation.
7. Les attitudes, les compétences et les connaissances que les élèves développeront en participant aux activités indiquées.
8. Les objectifs attendus de la fiche d'activité. Ce que les élèves doivent savoir ou être capables de faire une fois les activités terminées. Il est souvent conseillé de faire part des objectifs d'apprentissage aux élèves avant de commencer une leçon, afin qu'ils soient également conscients des résultats à atteindre.
9. Une liste de termes importants qui peuvent être utilisés tout au long de la leçon. Il peut être utile de définir ces mots à l'avance ou au fur et à mesure qu'ils apparaissent dans les activités.
10. Considérations importantes pour une mise en œuvre de la fiche d'activité en toute sécurité. On tient souvent compte du climat physique et émotionnel dans la classe. Il est important de considérer tous les aspects de la sécurité des élèves.

The diagram shows an activity sheet titled "DÉVELOPPER LE RESPECT DE SOI" (Develop Self-Respect) on a green background. It includes a yellow figure and a speech bubble saying "BIENVILLANT/S" (Friendly). Below it, another speech bubble says "SERVIABLE" (Helpful). The sheet is divided into sections with icons and text, each linked by a numbered callout (1-10) to the list on the left.

- 1. Valeur fondamentale:** Points to the "RESPECT" header at the top left.
- 2. Intitulé de la fiche d'activité:** Points to the main title "DÉVELOPPER LE RESPECT DE SOI".
- 3. Objectif de la fiche d'activité:** Points to the bottom text box stating the goal of the activity.
- 4. La durée suggérée:** Points to the "45 MIN" icon at the top right.
- 5. Proposition d'espaces:** Points to the "LIEU" section, which suggests "Gymnase, salle de classe ou espace extérieur".
- 6. Équipement nécessaire:** Points to the "ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE" section, which lists "Feuilles de travail sur le développement du respect de soi, crayons, papier, stylo".
- 7. Attitudes, compétences et connaissances:** Points to the "COMPÉTENCES PRINCIPALES" section, which lists "Esprit critique, compétence socio-émotionnelle".
- 8. Objectifs attendus:** Points to the "OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE" section, which lists "Identifier leurs propres points forts pour renforcer la confiance en soi, et le respect de soi. Comparer et appuyer différents traits positifs en sachant que tous sont importants".
- 9. Termes importants:** Points to the "VOCABULAIRE CLÉ" section, which lists "Caractéristique, qualité, compétence, aptitude, positif".
- 10. Considérations importantes:** Points to the "SÉCURITÉ" section, which lists "Avant d'effectuer cette activité, un environnement de confiance et bienveillant doit être établi dans la salle de classe. Cette activité peut mettre les élèves dans une position vulnérable. Les enseignants doivent être présents et mobilisés tout au long de la leçon pour s'assurer que chacun est traité avec gentillesse".

À L'INTÉRIEUR D'UNE FICHE D'ACTIVITÉ (SUITE) :

11. Voici par où commencer. Déterminez ce que les élèves savent sur le sujet avant de commencer la leçon, afin de comprendre quel est le niveau de connaissances de référence dans la classe. En fonction de la manière dont les élèves répondent aux questions préliminaires ou exécutent les tâches initiales, il peut s'avérer nécessaire de revenir en arrière et de leur fournir plus d'informations avant de poursuivre l'activité principale.

12. La durée indiquée dans chaque section est simplement une suggestion. Si les élèves ont besoin de plus de temps pour bien comprendre un concept, veuillez modifier cette durée au besoin.

13. L'activité principale devra occuper la plus grande partie du temps consacré à la fiche d'activité. C'est là que les élèves seront les plus actifs physiquement.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :

10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant le concept de respect et les caractéristiques, compétences et qualités associées à un comportement respectueux.

En petits groupes, demandez aux élèves de discuter des questions suivantes :

- Pourquoi respectons-nous les athlètes ? Quelles caractéristiques, compétences ou qualités possèdent-ils que nous admirons ? (P. ex., ils travaillent dur, ils sont disciplinés, ce sont des leaders, ils encouragent leurs coéquipiers.)

Remarque : Il peut être nécessaire de donner une définition du mot « caractéristique », ainsi que des exemples.

- Si possible, faites circuler des images d'athlètes en compétition montrant des traits positifs afin de susciter des idées (p. ex., athlètes s'encourageant les uns les autres, athlètes félicitant leurs coéquipiers et leurs concurrents, athlètes remerciant l'arbitre, athlètes écoutant leur entraîneur).
- Après quelques minutes de discussion, demandez aux élèves de partager leurs réflexions. Expliquez que nous développons du respect pour une personne lorsque nous admirons ses capacités, ses qualités et ses réalisations. Nous les considérons comme importantes et sommes donc prêts à leur faire confiance. Expliquez qu'il est également nécessaire de se respecter et de se considérer comme important et d'être bienveillant envers soi-même. Expliquez aux élèves qu'ils vont à présent prendre le temps d'identifier leurs propres caractéristiques positives afin de les aider à développer le respect de soi.

BIENVEILLANT/E

SERVABLE

ENCOURAGEANT/E

ACTIVITÉ PRINCIPALE

20 MIN

FICHE DE TRAVAIL SUR LE RESPECT DE SOI

PARTIE 1 :

- Distribuez la partie 1 de la fiche de travail et des crayons et demandez aux élèves de remplir la fiche de travail.
- Ajoutez et à mesure qu'ils avancent, fabriquez des panneaux sur les caractéristiques positives. À l'aide de papier et d'un stylo, notez un trait de caractère positif, une qualité ou une compétence que les élèves pourraient posséder sur chaque feuille et placez les autour de la salle (p. ex., « amical », « gentil », « reconnaissant », « reconnaissant », « courageux », « énergique », « généreux », « partageur », « généreux », « créatif », « innovateur », « résolveur de problèmes », « solitaire », « solitaire », « solitaire », « solitaire »).

Remarque : Il pourrait être utile que chaque mot soit accompagné d'une illustration.

PARTIE 2 :

- Une fois la partie 1 terminée, distribuez aux élèves la partie 2 de la fiche de travail. Demandez aux élèves de les faire circuler dans la salle. Lorsque s'identifie à un trait de caractère, une qualité ou une compétence, demandez leur de l'écrire sur leur fiche et de compléter les informations restantes.
- Dites aux élèves qu'ils peuvent écrire leurs propres traits de caractère si aucun des caractéristiques affichées ne correspond.
- Au bout de 10 minutes, demandez aux élèves de former des binômes et de partager leur travail avec un camarade. Donnez à chaque élève deux minutes pour parler, pendant que l'autre écoute, puis demandez leur de changer de place.

LIENS TRANS-DISCIPLINAIRES :

Arts de langage : Les élèves peuvent être invités à identifier les caractéristiques/qualités/compétences positives d'un personnage de roman ou d'une nouvelle qu'ils sont en train de lire. On pourrait également leur demander d'identifier les traits positifs de types de personnages (p. ex., figures paternelles, mères, grands-mères).

11

12

13

14

15

- 14.** Des remarques sont fournies au fur et à mesure en tant que conseils utiles destinés aux enseignants.
- 15.** Des activités concernant plusieurs matières scolaires sont proposées pour aider à établir un lien entre les fiches d'activité et les programmes scolaires en train d'être étudiés. Celles-ci pourraient aider les enseignants qui se sentent limités dans le temps mais qui souhaitent tout de même enseigner les valeurs de

respect, d'équité et d'inclusion. Ces activités permettent également de rendre le contenu plus significatif pour les élèves, car elles montrent comment les principes fondamentaux de la leçon peuvent être considérés dans une variété de contextes.

- 16.** Les feuilles de travail sont disponibles en grand format afin de pouvoir être facilement imprimées ou photocopiées directement à partir de la ressource.



PARTIE 1 :



Tout le monde mérite le respect. Vous aussi ! Remplissez la carte ci-dessous pour voir combien de qualités, caractéristiques ou compétences positives vous possédez et pourquoi vous êtes une personne qui mérite d'être respectée.

QUALITÉ, CARACTÉRISTIQUE OU COMPÉTENCE	ILLUSTRATION	DESCRIPTION
SERVIABLE		Je suis serviable quand ...
BIENVAILLANT/E		Je suis bienveillant(e) envers les autres quand ...
INCLUSIF/VE		J'inclus les autres quand ...
ENCOURAGEANT/E		J'encourage les autres quand ...



16

À L'INTÉRIEUR D'UNE FICHE D'ACTIVITÉ (SUITE) :

17. Il est à présent temps de récapituler et de revoir les concepts, puis de vérifier le niveau de compréhension des élèves. S'il est évident que les élèves n'ont pas atteint les objectifs d'apprentissage, il peut être nécessaire de recommencer et/ou de restructurer la leçon pour qu'elle ait plus de sens pour eux. Si vous souhaitez évaluer les élèves de manière formelle, c'est peut-être le bon moment. Envisagez de créer une grille qui montre une progression de l'apprentissage des élèves du niveau débutant au niveau avancé dans le contexte spécifique de cette leçon. Pour voir des exemples, veuillez consulter les grilles d'évaluation associées à chaque valeur

fondamentale dans ce guide ou le Guide d'accompagnement de l'enseignant, qui propose d'autres solutions.

18. Propositions sur la manière dont les activités peuvent être modifiées pour sensibiliser et instruire chaque élève individuellement. Soyez conscient des besoins de chaque personne et de sa meilleure façon d'apprendre en tant qu'individu. Envisagez de transmettre les informations de diverses manières par le biais de méthodes auditives, visuelles ou tactiles. De manière générale, une participation active est le meilleur moyen pour les élèves d'apprendre. Il est donc essentiel de faire en sorte que tous les élèves restent activement mobilisés.

17

18

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :

10 MIN

Demander aux élèves :

- Certaines de vos caractéristiques sont-elles identiques/différentes de celles de votre partenaire ?
- Pouvez-vous penser à d'autres caractéristiques/qualités/compétences positives que vous ou votre partenaire possédez qui n'ont pas été mentionnées ?
- Comment ces caractéristiques/qualités/compétences positives vous **aident-elles** ou **aident-elles les autres** ?
- Que ressentiez-vous en sachant que **vous avez autant de caractéristiques/qualités/compétences positives** ?

*Profitez de cette discussion pour souligner que **tout le monde a des caractéristiques positives**, et qu'**elles ne sont pas identiques** mais **toutes** sont importantes.*

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Déplacez les meubles en **trap** contre les murs ou sortez de la salle de classe pour gagner plus d'espace.

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant : Ajoutez des illustrations sur chaque panneau de caractéristique positive que vous affichez dans la classe.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves d'analyser en quoi leurs traits positifs peuvent être utiles dans différents contextes (e.g., à l'école, à la maison, au sein d'une équipe sportive).

P

PERSONNES

Si les élèves ont tendance à toujours s'associer avec la même personne, il peut être bénéfique de **définir les binômes à l'avance**. Il s'agit d'une bonne activité pour que les élèves nouent des relations avec de nouvelles personnes.

 Il se peut que les élèves ayant une déficience visuelle doivent être accompagnés d'un partenaire qui les aide à remplir leur carte.

E

ÉQUIPEMENT

Des images, des illustrations ou des vidéos sur les caractéristiques de l'activité introductive ou de l'activité principale peuvent aider certains apprenants.

AGIT

EduPlay

ICSSPE

REMARQUES :

LE PARTENARIAT POUR L'ÉDUCATION



La Fondation Agitos – la branche de développement du Comité International Paralympique – est la principale organisation mondiale de développement du handisport en tant qu'outil pour changer les vies et contribuer à une société inclusive pour tous.



L'objectif du Comité international pour le fair-play (CIFP) est la défense et la promotion du fair-play dans le monde entier. Le CIFP a un rôle éducatif important à jouer pour encourager le fair-play, promouvoir une meilleure compréhension des valeurs sportives et prévenir les comportements néfastes.



Le Conseil international pour l'éducation physique et la science du sport (CIEPSS) fait la promotion d'une éducation favorable à une qualité de vie durable pour tous grâce à l'activité physique et au sport.



FONDATION
OLYMPIQUE POUR
LA CULTURE ET
LE PATRIMOINE

Cette Fondation est le cœur culturel du CIO – avec le Musée Olympique, le Centre d'études olympiques, la gestion du patrimoine du CIO et les programmes internationaux.



En tant qu'agence spécialisée des Nations Unies, l'UNESCO est chargée de coordonner la coopération internationale dans les domaines de l'éducation, des sciences, de la culture et de la communication.



L'Agence Mondiale Antidopage a pour mission de diriger un mouvement mondial collaboratif pour un sport sans dopage.



Le Partenariat pour l'éducation

AGITOS
Foundation

**fair
play**

ICSSPE



FONDATION
OLYMPIQUE POUR
LA CULTURE ET
LE PATRIMOINE

Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture

**AGENCE
MONDIALE
ANTIDOPAGE**
franc jeu

ÉQUITÉ

1

LES VALEURS DU SPORT DANS CHAQUE CLASSE

COMPRENDRE L'ÉQUITÉ



Le but de cette activité est de permettre aux élèves d'en savoir plus sur l'**avantage**, le **désavantage**, la **justice** et l'**équité**. Pour ce faire, une activité de simulation sera menée lors de laquelle les élèves pourront **vivre une expérience où ils seront avantagés ou désavantagés**.



35 MIN



LIEU

Salle de classe, espace intérieur ou extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Seau, panier ou boîte en carton,
1 feuille de papier par élève.



**COMPÉTENCES
PRINCIPALES**

Esprit critique, coopération



**OBJECTIFS
D'APPRENTISSAGE**

Les élèves seront en mesure de :
Comprendre et d'**évaluer** comment
l'avantage et le désavantage se
rapportent à l'équité et à la justice.
Analyser le concept d'équité et de
justice dans le sport.



VOCABULAIRE CLÉ

Avantage, désavantage,
justice, équité.



SÉCURITÉ

Il est plus sûr d'utiliser des
boules en papier au cas où elles
entreraient en contact avec une
personne du groupe.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



5 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant l'avantage, le désavantage, la justice et l'équité.

Demandez aux élèves :

- Comment définissez-vous l'**avantage** et le **désavantage** ? Quels en sont des exemples ?
- Quand êtes-vous avantagés/désavantagés dans votre vie ?
- Pouvez-vous donner un exemple d'avantage dans un jeu/sport que vous pratiquez ? **Est-il juste** d'avoir un avantage lorsque que vous jouez ?

Servez-vous de ces questions pour lancer une conversation sur le fait que donner un avantage peut parfois **rendre une situation juste ou équitable** (p. ex., lorsqu'une équipe enfreint le règlement, elle reçoit une pénalité et l'autre équipe reçoit un avantage).

ACTIVITÉ P



20 MIN

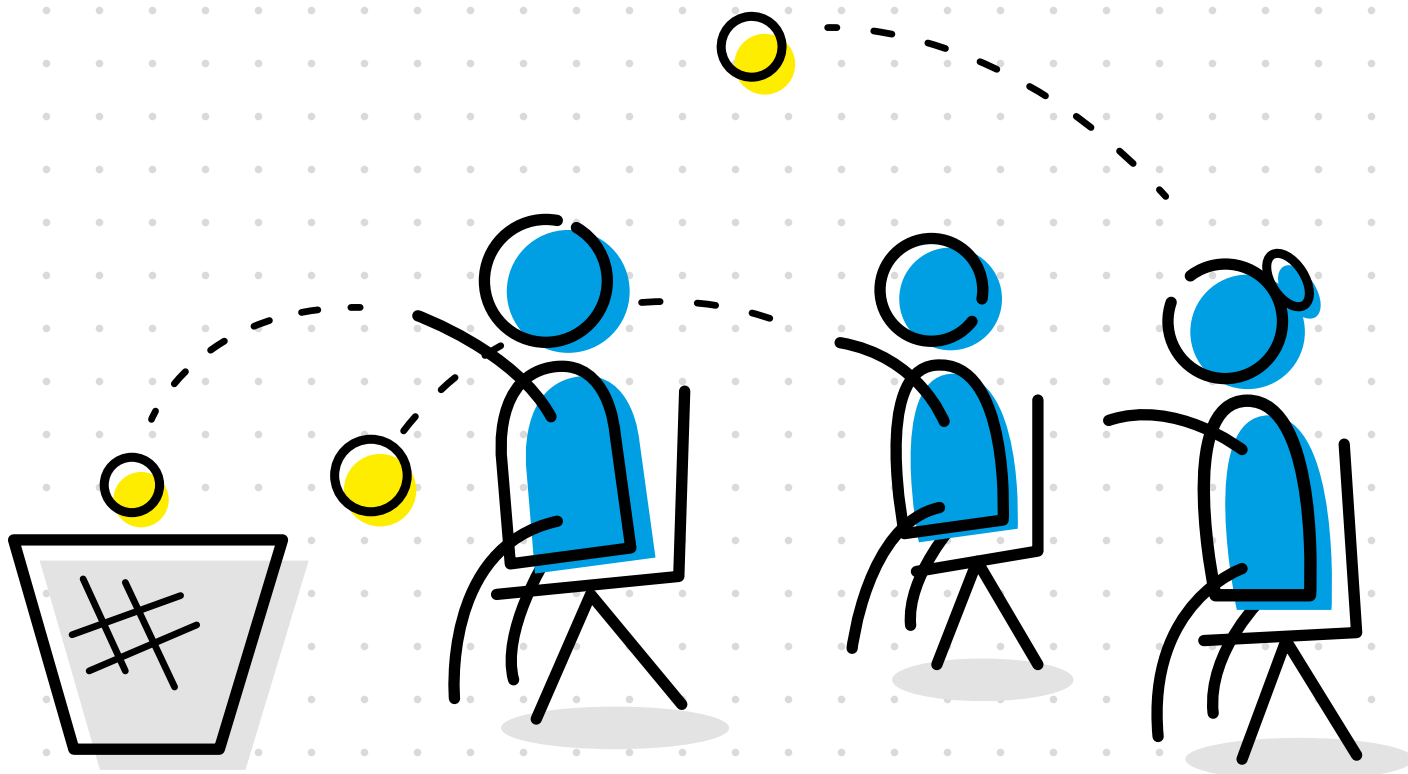


LANCER DE BOULES DE PAPIER

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**.



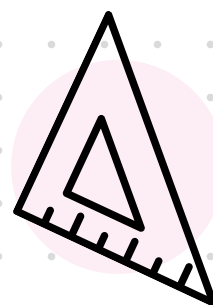
PRINCIPALE

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.

LIENS TRANS-DISCIPLINAIRES :

Géométrie : Les élèves peuvent mesurer les angles et les distances nécessaires pour faire entrer la boule de papier dans la cible.



CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



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.

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Diminuez ou augmentez la distance de la cible.

Disposez les élèves selon différentes formations (p. ex., en cercle, en carré ou en rangs).



E

ÉQUIPEMENT

De **petites balles** ou des **sacs remplis de haricots** peuvent être utilisés à la place des boules de papier.

P

PERSONNES

Un partenaire peut **taper des mains** ou **appeler** derrière la cible pour aider les élèves ayant une déficience visuelle.

T

TÂCHE

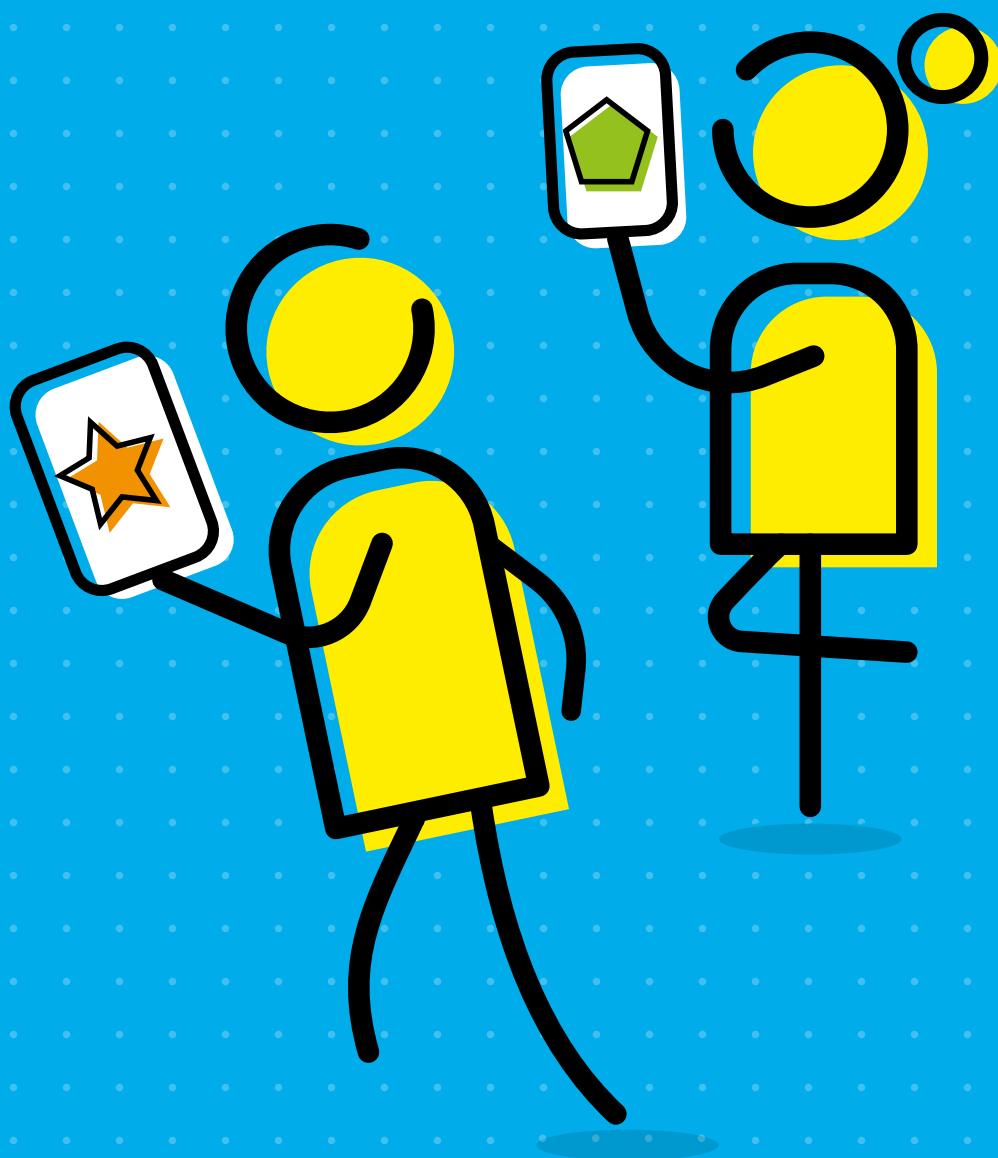
Jouez au jeu en fonction des couleurs des vêtements des élèves (p. ex., tous ceux qui portent du rouge se rapprochent de la cible) ou en utilisant d'autres critères (p. ex., l'âge, la taille) afin de donner à chacun un avantage à un moment donné du jeu.

Pour les apprenants de niveau avancé :

Demandez aux élèves d'identifier des exemples d'avantage, de justice et d'équité tirés de leurs expériences à l'école, dans la communauté, dans le pays ou à l'étranger.



UN JEU ÉGAL OU ÉQUITABLE



Le but de cette activité consiste à développer chez les élèves une compréhension des **concepts d'égalité et d'équité**. Les élèves joueront à un jeu qui offre des chances égales et équitables de gagner, puis ils réfléchiront à leur expérience.



45 MIN

**LIEU**Gymnase ou espace
extérieur plat.**ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE**Cartes de symboles
(environ 10 par symbole).**COMPÉTENCES
PRINCIPALES**

Coopération, esprit critique.

**OBJECTIFS
D'APPRENTISSAGE**

Les élèves seront en mesure de :

Comprendre et **analyser** la différence entre les concepts d'égalité et d'équité.

Comprendre l'importance de créer des situations équitables.

**VOCABULAIRE CLÉ**

Équité, égalité, avantage.

**SÉCURITÉ**

Assurez-vous que tous les élèves commencent en même temps. Veillez à ce qu'il y ait suffisamment d'espace pour que le groupe puisse se déplacer en toute sécurité.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant les concepts d'égalité et d'équité.

Demandez aux élèves :

- Quand peut-on dire qu'un jeu est équitable ? Est-ce quand tout le monde peut gagner ? Ou bien est-ce quand la personne la plus douée gagne ?

Servez-vous de ces questions pour lancer une conversation sur la manière dont **un jeu est juste ou équitable lorsque n'importe qui peut gagner** et sur la manière dont il est probablement égal lorsque la personne la plus douée gagne. Rendre un jeu équitable pourrait signifier **mettre en place des paramètres (avantages)** pour certains joueurs,

mais pas pour d'autres (p. ex., permettre à certains joueurs de se rapprocher de la cible ou permettre à des joueurs moins doués d'utiliser un équipement modifié).

Demandez aux élèves :

- Pouvez-vous penser à un exemple de situation équitable dans le sport ? (P. ex., faire en sorte que différentes personnes jouent à différents postes dans un sport d'équipe en fonction de leurs points forts ; autoriser les joueurs de golf à utiliser des tees de départ différents – certains plus proches du trou que d'autres ; avoir des boules de bowling de poids différent ; avoir des divisions de niveaux plus avancés ou moins avancés dans certains sports.)
- Pouvez-vous penser à un exemple lorsque la personne la plus douée gagne ? (P. ex., l'épreuve du 100 m aux Jeux Olympiques.)

Servez-vous des réponses des élèves pour **rappeler quand un jeu est égal et quand il est équitable.**

ACTIVITÉ P



20 MIN



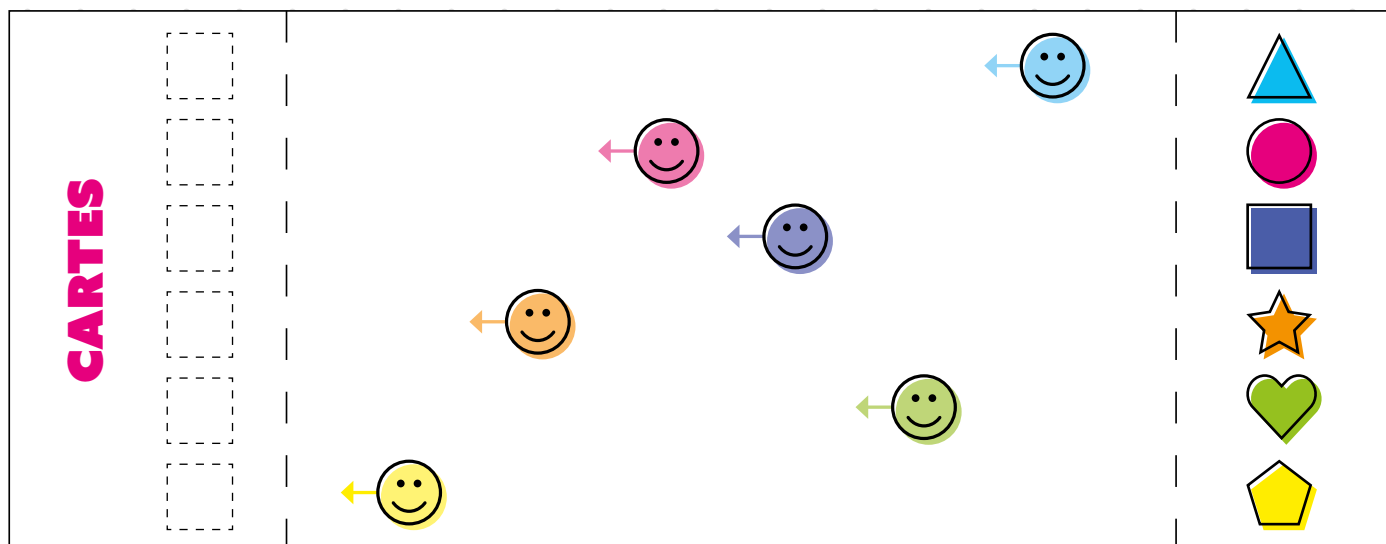
SYMBOLE MAGIQUE

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.).



LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

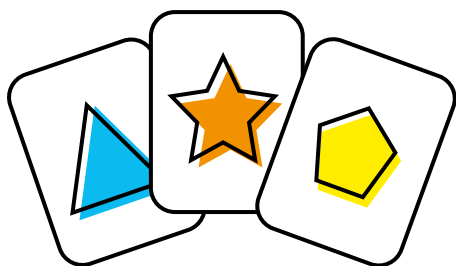
Mathématiques : Créez des cartes sur lesquelles figurent des équations mathématiques, et non des formes, qui sont adaptées au niveau d'âge et qui équivaldront à 4 à 6 totaux différents, selon le nombre d'équipes. Par exemple, chaque carte pourrait être égale à 5, 10, 15 ou 20 mais l'équation serait différente pour chaque carte individuelle ($5+5=$, $20-10=$, $20\div 2=$, $10\times 1=$, tous les totaux équivalant à 10). Ensuite, attribuez un total à chaque équipe, de sorte qu'une équipe recherchera toutes les cartes égales à 10, une autre équipe recherchera toutes

les cartes égales à 20 et ainsi de suite. Au fur et à mesure qu'ils collecteront des cartes, les élèves devront compléter l'équation afin d'en calculer le total.

Illustrez le concept d'égalité et d'équité avec de simples problèmes de division (p. ex., comment pouvons-nous diviser ces 10 cookies de manière égale entre nos 5 amis ? Si une personne a très faim et que les 4 autres n'ont pas faim, comment pourrions-nous diviser le nombre de cookies de manière équitable ? Est-ce la même chose que de les diviser de manière égale ?).

PRINCIPALE

- 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.

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



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 ?

DIFFÉRENCIATION :

ESPACE

Augmentez ou diminuez la distance par rapport aux cartes. Si vous utilisez des obstacles (cf. « Équipement » dans STEP), augmentez ou diminuez les écarts entre eux.



ÉQUIPEMENT

Pour augmenter le niveau de difficulté, **ajoutez une course d'obstacles**, à l'aide de cônes, de marqueurs, de bouteilles d'eau en plastique ou d'objets similaires, entre la ligne de départ et les cartes. Modifiez le parcours du combattant en fonction des capacités des élèves.

Un **jeu de cartes standard** peut être utilisé à la place des cartes de formes.

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant : Consacrez du temps supplémentaire au début de la leçon pour vous assurer que tous les élèves comprennent le concept d'égalité et d'équité. Envisagez de prendre le temps de demander aux élèves d'illustrer le concept ou de leur montrer des représentations visuelles.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves de concevoir une autre version équitable du jeu au sein de leurs équipes et de jouer aux nouvelles versions.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves d'identifier des situations égales et équitables dans leur école/communauté/pays.

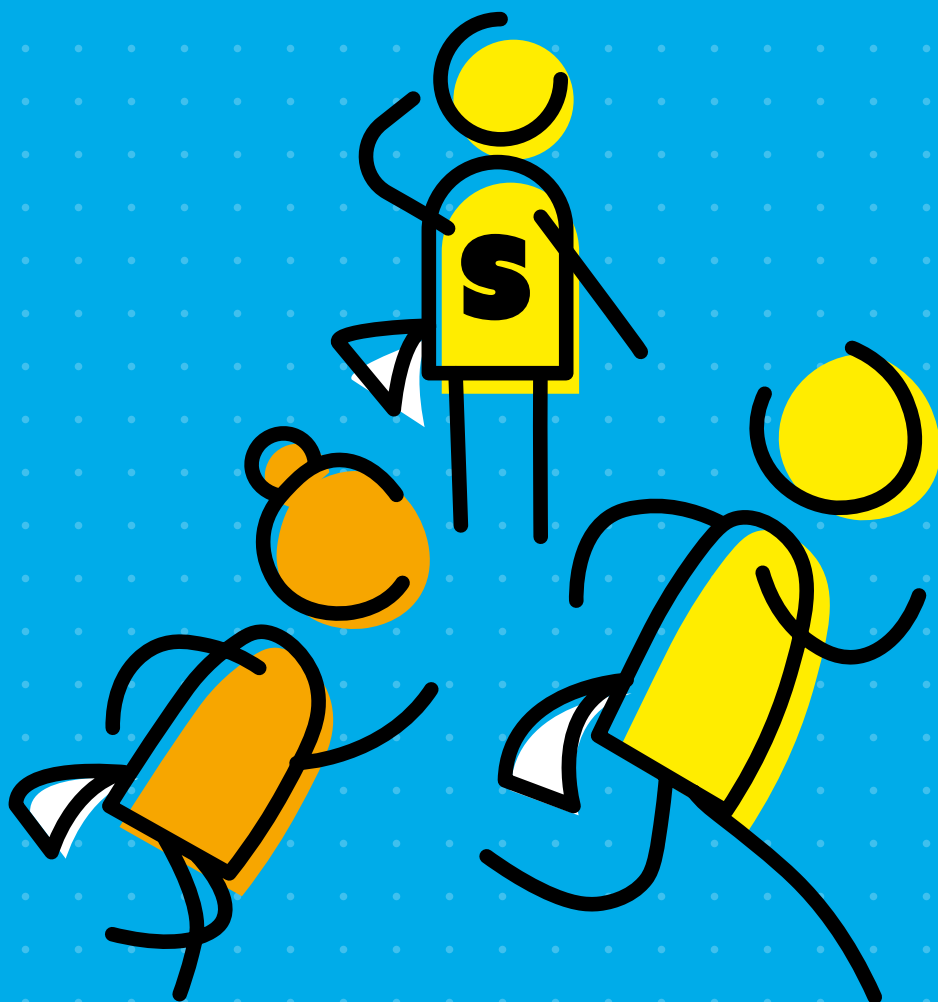
PERSONNES

Un élève ayant une déficience visuelle peut **travailler avec un partenaire** qui lui fournit des conseils sous forme verbale ou tactile.

Assurez-vous que des signaux de départ et d'arrêt ont été convenus pour les élèves ayant des déficiences auditives.

Aidez les élèves à mobilité réduite en leur permettant de se déplacer de n'importe quelle façon.

LES RÈGLES NOUS AIDENT À JOUER DE MANIÈRE JUSTE



Le but de cette activité est de permettre aux élèves d'**identifier comment les règles améliorent la justice** et créent une équité dans un jeu ou un sport. Pour ce faire, les élèves joueront et réfléchiront à un jeu appelé « **Agents secrets** ».



40 MIN



LIEU

Gymnase ou espace
extérieur plat.

ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Une bande de tissu, ou une « queue » colorée pour chaque joueur, des cônes ou des cerceaux, une carte pour chaque élève sur laquelle figure la lettre « S » ou « A ».



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Coopération, esprit critique.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Évaluer l'importance d'avoir des règles pour favoriser la justice et l'équité dans les jeux et le sport.



VOCABULAIRE CLÉ

Justice, règles, équité.



SÉCURITÉ

Les enseignants doivent fournir un environnement sûr, exempt d'obstacles. Assurez-vous que les joueurs ont glissé une extrémité de la « queue » à l'intérieur de la ceinture de leur short/pantalon. Les joueurs ne peuvent pas utiliser leurs mains pour protéger leur « queue ».

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant l'importance des règles.

Demandez aux élèves :

- Qu'est-ce que tous les sports et jeux ont en commun ? (P. ex., un but ou un objectif, une aire de jeu, des concurrents, des règles.)
- **Pourquoi les règles sont-elles importantes ?** Que se passerait-il si on supprimait toutes les règles dans les sports/les jeux ? À l'école ? À la maison ? Dans notre communauté ?

Servez-vous des réponses des élèves pour lancer une discussion sur la façon dont **les règles maintiennent l'ordre et créent une « égalité des chances »** (une situation équitable) pour tous.

ACTIVITÉ P



20 MIN



AGENTS SECRETS

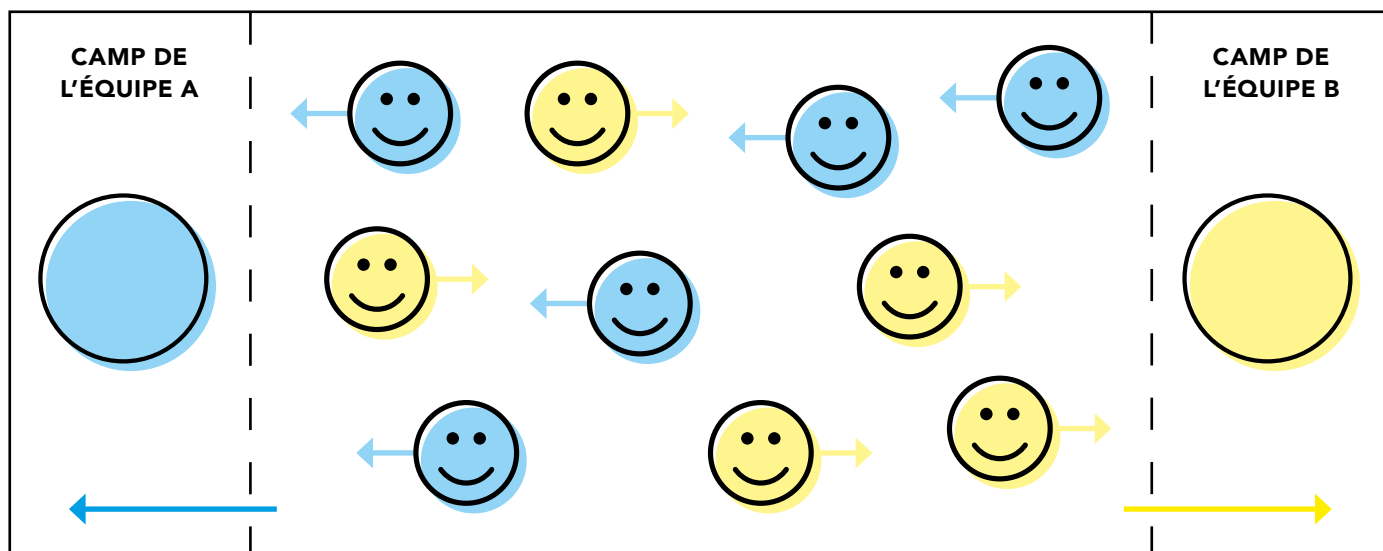
OBJECTIF :

Être l'équipe comptabilisant le plus grand nombre de queues de l'équipe adverse à la fin d'une partie de 5 minutes.

INSTALLATION :

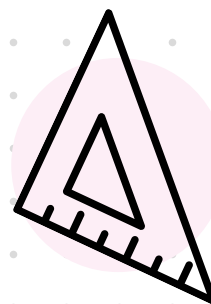
Remarque : Avant le début de la leçon, préparez des cartes ou de petits morceaux de papier sur lesquels figurent la lettre « S » ou la lettre « A ». Il faut 2 à 3 cartes « A » pour chaque carte « S ».

- Composez **2 équipes égales** et donnez à chaque enfant une queue qui distingue l'équipe A de l'équipe B (par exemple, jaune pour l'équipe A, bleue pour l'équipe B).
- Placez 5 queues supplémentaires (ou plus s'il y a un plus grand groupe) dans le camp de chaque équipe correspondant à la couleur de leur équipe.



LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Sciences sociales : Élaborez un « code de fair-play » ou un « code de conduite » pour la classe. Demandez aux élèves de réfléchir à des règles, directives ou valeurs appropriées pour la classe (p. ex., « Une seule personne parle à la fois » ou « Le point de vue de chacun est important et doit être entendu »). Formulez les règles ou les directives sur un ton positif.



PRINCIPALE

- Remettez à chaque enfant une carte avec la lettre « **A** » pour **Agent** ou la lettre « **S** » pour **Agent Secret**. Demandez-leur de ne pas le dire à leurs camarades. Tous les 2 à 3 agents, ajoutez un agent secret.
- L'agent secret est un joueur qui joue pour une équipe, mais qui est secrètement dans l'autre équipe. Les agents sont des joueurs d'équipe ordinaires. Les agents secrets ne veulent pas être découverts et doivent adapter le jeu en conséquence.

RÈGLES :

Premier tour

- Les joueurs se déplacent en tirant sur la queue des adversaires pour les éliminer. Une fois qu'une queue est retirée, elle est placée à côté du camp de l'équipe (p. ex., si un joueur de l'équipe A retire une queue à l'équipe B, la queue est placée à côté du camp de l'équipe A). Ces queues collectées ne peuvent pas être réutilisées. Lorsque les queues des joueurs sont

retirées, ils peuvent retourner dans leur propre camp pour en récupérer une nouvelle jusqu'à épuisement du stock. Une fois le stock épuisé, ils sont éliminés.

- **Les agents secrets travaillent secrètement pour l'équipe adverse** et ne peuvent tirer sur aucune queue. Ils peuvent cependant faire en sorte de se faire retirer la queue et faire semblant de chasser les joueurs de l'équipe adverse afin de ne pas être découverts.
- Au bout des 5 minutes, **l'équipe qui a récolté le plus de queues gagne.**

Second tour

- Tout reste pareil qu'au Premier tour, mais cette fois, les **agents secrets joueront sans aucune règle**. S'ils jouent pour l'équipe A, mais appartiennent secrètement à l'équipe B, ils peuvent choisir de tirer sur les queues de l'équipe A, de sortir du périmètre, de s'emparer des queues du camp, etc.

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Lancez une discussion sur l'importance des règles.

Demandez aux élèves :

- Quelle version du jeu était **davantage structurée** ? Pourquoi ?
- Le jeu est-il **plus ou moins juste** quand les agents secrets sont capables de faire ce qu'ils veulent ? Pourquoi ?
Comment les **règles peuvent-elles améliorer la justice et créer une équité** dans les jeux et le sport ?
- Les règles devraient-elles être exactement les mêmes pour tout le monde tout le temps ? (P. ex., les joueurs de netball sont limités à certaines zones en fonction de leur poste, seuls les gardiens de but au football peuvent utiliser leurs mains, les joueurs de basketball plus jeunes jouent avec des paniers abaissés et des ballons plus petits.)
- Comment les **règles peuvent-elles créer une équité dans notre salle de classe** ?
- (P. ex., lorsqu'une personne veut parler, les autres se taisent pour qu'elle puisse être entendue. Si tout le monde continuait à parler, seule la personne la plus bruyante serait entendue.)

DIFFÉRENCIATION :

T

TÂCHE

Mettez les joueurs au défi de différentes manières (p. ex., les joueurs plus mobiles ne peuvent arracher la queue qu'avec leur main non dominante). Changez le mode de locomotion (p. ex., marche, saut, galop).

Pour **tenir compte de toutes les capacités**, certains des joueurs (ou la totalité) peuvent recevoir plusieurs queues. Ce n'est qu'une fois que les deux queues ont été retirées que les joueurs ne font plus partie du jeu.

Pour les apprenants de niveau avancé :
Demandez aux élèves d'analyser comment les règles permettent à la société de fonctionner dans la communauté.

E

ÉQUIPEMENT

Les queues peuvent être des bandes de tissu, de papier, des chaussettes longues ou des objets similaires. Des pinces ou des épingles à linge attachées aux vêtements peuvent également être utilisées.

S

ESPACE

Augmentez ou diminuez la taille de l'espace. Un espace plus grand permet plus de mobilité, un espace plus petit, plus d'interaction. Augmentez ou diminuez la distance jusqu'au camp.

Si l'espace est limité, **placez les enfants en binômes** et faites en sorte que seule la moitié d'entre eux jouent en même temps. Lorsque la queue d'un joueur est retirée, c'est au tour de son binôme d'entrer dans la partie.

P

PERSONNES

Joueurs ayant une déficience visuelle :

- Ils peuvent jouer avec un partenaire qui les aide en essayant de dérober la queue des joueurs attaquants. Ils ne remplacent pas leurs queues tant que les queues des deux joueurs n'ont pas été retirées.
- Il suffit juste de toucher les autres joueurs pour revendiquer une queue.

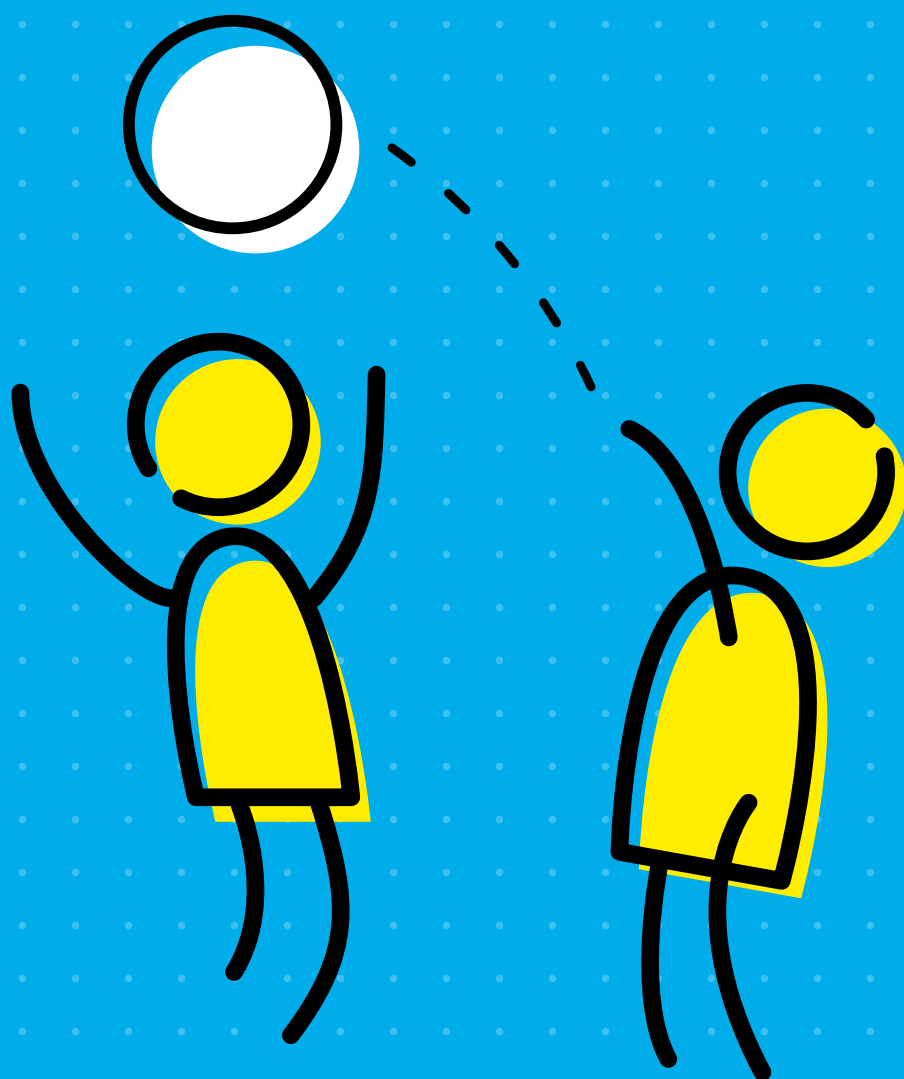
Pour répondre à différents besoins, **créez des zones sûres** où les joueurs peuvent rester pendant un moment. Personne ne peut dérober la queue d'un joueur se tenant dans une zone sûre.

Pour aider les joueurs ayant une déficience visuelle, les joueurs doivent constamment crier la couleur de leur équipe (par exemple, « jaune, jaune » ou « bleu, bleu »).

Trouvez des rôles au sein du jeu de manière à inclure la plus grande diversité de participants (p. ex., les élèves peuvent être arbitres, responsables des scores, joueurs, capitaines ou entraîneurs).



LES RÈGLES ENCOURAGENT L'ÉQUITÉ



Le but de cette activité est d'apprendre aux élèves l'importance des règles afin d'encourager l'équité. Pour ce faire, on leur demande de jouer et de réfléchir à un jeu de « **Balle au but** » qui commence avec peu de règles mais qui en acquiert au fur et à mesure de la leçon.



40 MIN



LIEU

Gymnase ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Un ballon de taille moyenne semblable à un ballon de football ou de basketball, des cônes ou des marqueurs, des dossards ou foulards de couleurs, 1 feuille de papier pour chaque élève, 1 crayon pour chaque élève.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Esprit critique, coopération.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Identifier et analyser l'importance des règles pour encourager l'équité.



VOCABULAIRE CLÉ

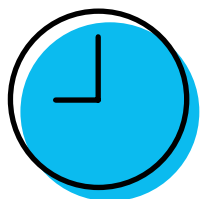
Règles, équité.



SÉCURITÉ

Assurez-vous que l'espace est dépourvu et dégagé de tout objet ou mobilier lorsque les élèves font une partie de **Balle au but**.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant la nécessité des règles.

- Distribuez une **feuille de papier et un crayon** à chaque élève.
- Demandez aux élèves de dessiner rapidement **un monde sans lois ni règles**. Accordez-leur 5 minutes au maximum pour cette tâche.
- Une fois que les élèves ont terminé leurs dessins, demandez-leur de **partager leur travail**.

- Utilisez leurs dessins comme point de départ pour une discussion **sur les raisons pour lesquelles les règles et les lois sont nécessaires dans la société**.

Par exemple :

Si un enfant a dessiné un portrait de lui-même **heureux** à l'école parce qu'il n'y a pas de règles, interrogez-le sur ses motivations et remettez en question ses idées – *Et s'il n'y avait pas de règles pour les enseignants à l'école ? Les enseignants viendraient-ils quand même à l'école ? Apprendrais-tu quelque chose ? Cela servirait-il à quelque chose ?*

Ou, si un enfant a dessiné un monde **dans le chaos**, demandez-lui d'expliquer – *Pourquoi sans règles y aurait-il du chaos ? Peux-tu me donner un exemple précis ?*

ACTIVITÉ P



20 MIN



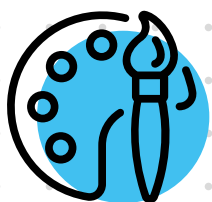
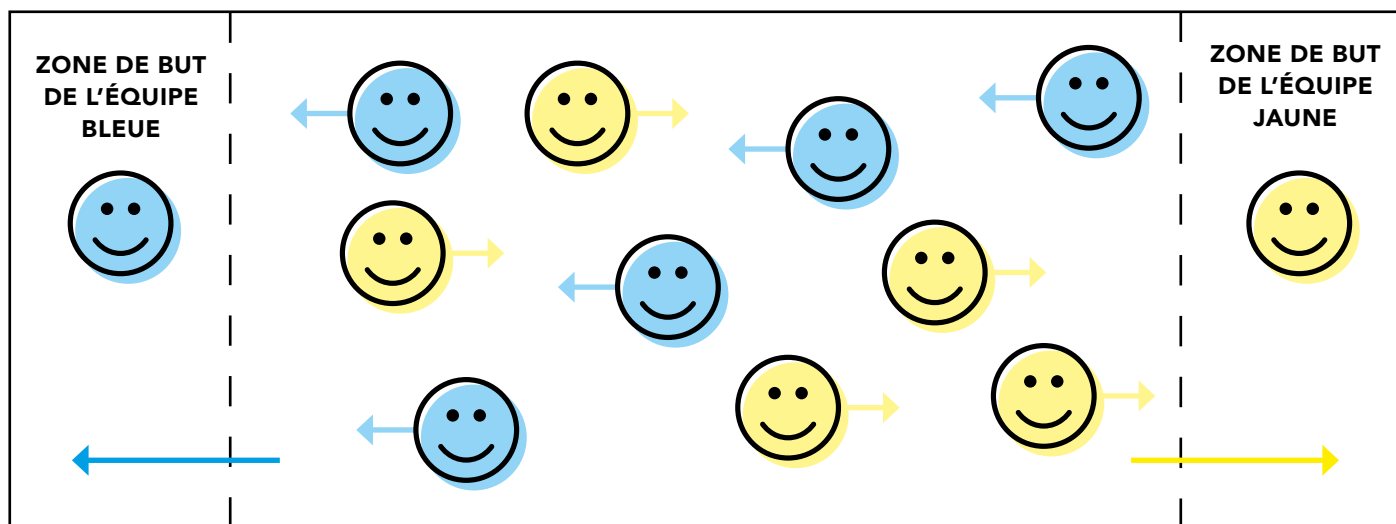
BALLE AU BUT

OBJECTIF :

Le but consiste à marquer le plus de points en passant le ballon à un coéquipier (appelé **buteur**) qui se trouve dans la zone de but.

INSTALLATION :

- Organisez les élèves en **2 équipes**.
- Définissez l'espace de jeu de manière à ce qu'il y ait **2 zones de but**.



LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Activités artistiques : Demandez aux élèves de dessiner une image contrastée où il y a un monde sans règles sur une moitié de la feuille de papier et un monde avec des règles sur l'autre moitié.



PRINCIPALE

RÈGLES :

- Présentez le jeu de balle au but, mais commencez l'activité avec seulement quelques **règles de base** :
 - Chaque équipe choisit un joueur qui sera le buteur. Le **buteur reste dans la zone de but de l'équipe** à une extrémité du gymnase (appelée zone de but) pendant toute la partie, tandis que les **autres joueurs peuvent se déplacer librement** dans le reste de l'espace. Le but du jeu est que les élèves marquent un point en passant le ballon à leur buteur.
- Demandez aux élèves de jouer pour quelques points (3 ou 4). Ce qui peut arriver, c'est que le premier enfant à qui on donne le ballon le gardera, courra vers son buteur et le lui passera simplement le ballon, marquant ainsi 1 point. Ou alors, les joueurs plus mobiles et plus doués domineront le jeu.
- Au bout de 3 ou 4 points, rassemblez les élèves et **demandez-leur** :
 - Que pensez-vous de ce jeu ?
 - Comment pourriez-vous améliorer ce jeu ?
- Encouragez les élèves à **réfléchir aux règles qui pourraient être ajoutées** pour rendre le jeu plus agréable et plus équitable. Prenez certaines de leurs propositions et essayez de jouer à nouveau ou, si les élèves hésitent à faire des suggestions, proposez les vôtres (p. ex., ajouter des zones où seuls certains joueurs peuvent aller, ajouter un nombre minimum de passes qui doivent être effectuées avant de passer le ballon au buteur, interdire aux joueurs de se déplacer avec le ballon).

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Demandez aux élèves de reprendre leurs dessins du début de la leçon.

- Demandez-leur de dessiner au verso de la feuille de papier à quoi la classe ressemblait lors de la première version du jeu de balle au but et à quoi elle ressemblait lors de la dernière version de ce jeu. Tout en dessinant, **demandez-leur de réfléchir** à la version la plus **agréable**, la plus **équitable**, la plus **passionnante** et la plus amusante à jouer.

Une fois qu'ils ont terminé, demandez aux élèves de partager leurs dessins et leur expérience.

- Comme auparavant, demandez-leur laquelle de la première ou de la deuxième version était plus **agréable** et plus **équitable**. Demandez-leur de justifier leurs déclarations par des exemples.
- Servez-vous de cette activité comme occasion d'expliquer que dans la première version, peu de joueurs participaient, contrairement à la deuxième version, où beaucoup de joueurs participaient. Expliquez que dans la deuxième version, les joueurs pouvaient jouer et se positionner en fonction de leurs points forts (p. ex., un joueur qui est bon pour marquer ses adversaires pourrait se tenir dans la zone de défense), ce qui rend le jeu **plus équitable**.

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Pour insister sur la nécessité d'avoir des règles, commencez **sans périmètre de délimitation**. Au fur et à mesure de l'ajout de règles, définissez l'espace plus clairement et ajustez-le en fonction de la taille du groupe.



E

ÉQUIPEMENT

Un sac en plastique rempli de papier froissé ou de bandes de tissu peut être utilisé si aucun ballon n'est disponible.

Si l'on n'a pas de papier ni de crayons à disposition, l'activité introductive peut être remplacée par une **discussion**, comme mentionné dans la section Tâche.

S'il n'y a pas de cônes à disposition, des **bouteilles d'eau** peuvent être utilisées comme marqueurs.

T

TÂCHE

Si le temps disponible n'est pas suffisant pour une leçon dans son intégralité, l'évaluation au début de la leçon peut être **raccourcie** et se résumer à une discussion de groupe ou une séance de remue-méninges autour de la question : « À quoi ressemblerait (d'un point de vue visuel, auditif, sensoriel) le monde sans lois ni règles ? »

Pour les apprenants de niveau plus avancé :

Demandez aux élèves d'analyser la manière dont les règles encouragent l'équité dans d'autres contextes (p. ex., leur communauté/pays).

P

PERSONNES

S'il existe un large éventail de capacités au sein du groupe, assurez-vous que les équipes sont de **force égale**. Ou, si des zones sont utilisées, placez des élèves de capacité similaire dans chaque zone.

Avant de commencer le jeu, demandez aux élèves de **s'entraîner** à lancer et à attraper à l'aide de ballons ou d'une balle légère, afin d'évaluer leur capacité.



APPRENDRE À PARTAGER LA RESPONSABILITÉ



Le but de cette activité consiste à permettre aux élèves de **comprendre comment les responsabilités peuvent être partagées équitablement** pour réussir. Pour ce faire, demandez aux élèves de jouer au jeu des « **Œufs dans le nid** » et de réfléchir à la stratégie qu'ils ont choisie et à la répartition des responsabilités.



40 MIN



LIEU

Gymnase, salle de classe ou
espace extérieur plat.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Tableau noir ou tableau à feuille mobile, craie ou marqueurs, cerceaux, dossards de couleur, un certain nombre d'objets pour représenter les œufs (p. ex., boules de papier, sacs de haricots, pinces à linge, palets, boules de boccia, balles en éponge, cailloux).

COMPÉTENCES
PRINCIPALES

Coopération.

OBJECTIFS
D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :

Identifier la manière dont les responsabilités peuvent être réparties de manière égale ou équitable et **analyser** les avantages de chacune de ces méthodes.



VOCABULAIRE CLÉ

Responsabilité, stratégie,
équité, égalité.



SÉCURITÉ

Espacez les objets de manière suffisante, afin que les élèves n'entrent pas en collision les uns avec les autres. Il faut que les œufs soient transportés et placés dans le nid, et non pas jetés dedans.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



7 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant la stratégie et la responsabilité.

- Répartissez les élèves en **petits groupes**.
- Demandez à chaque groupe d'identifier un sport ou un

jeu qui nécessite un **travail d'équipe et une stratégie** si on veut réussir.

- Demandez à chaque groupe de **réfléchir à des stratégies spécifiques** nécessaires pour **réussir** dans le jeu ou le sport qui a été identifié. Au fur et à mesure que les élèves identifient des stratégies, demandez-leur d'énumérer les responsabilités de chaque joueur dans cette stratégie.
- En classe, **discutez des stratégies** et identifiez comment chaque joueur a une responsabilité dans la réussite de la stratégie.

ACTIVITÉ P



25 MIN



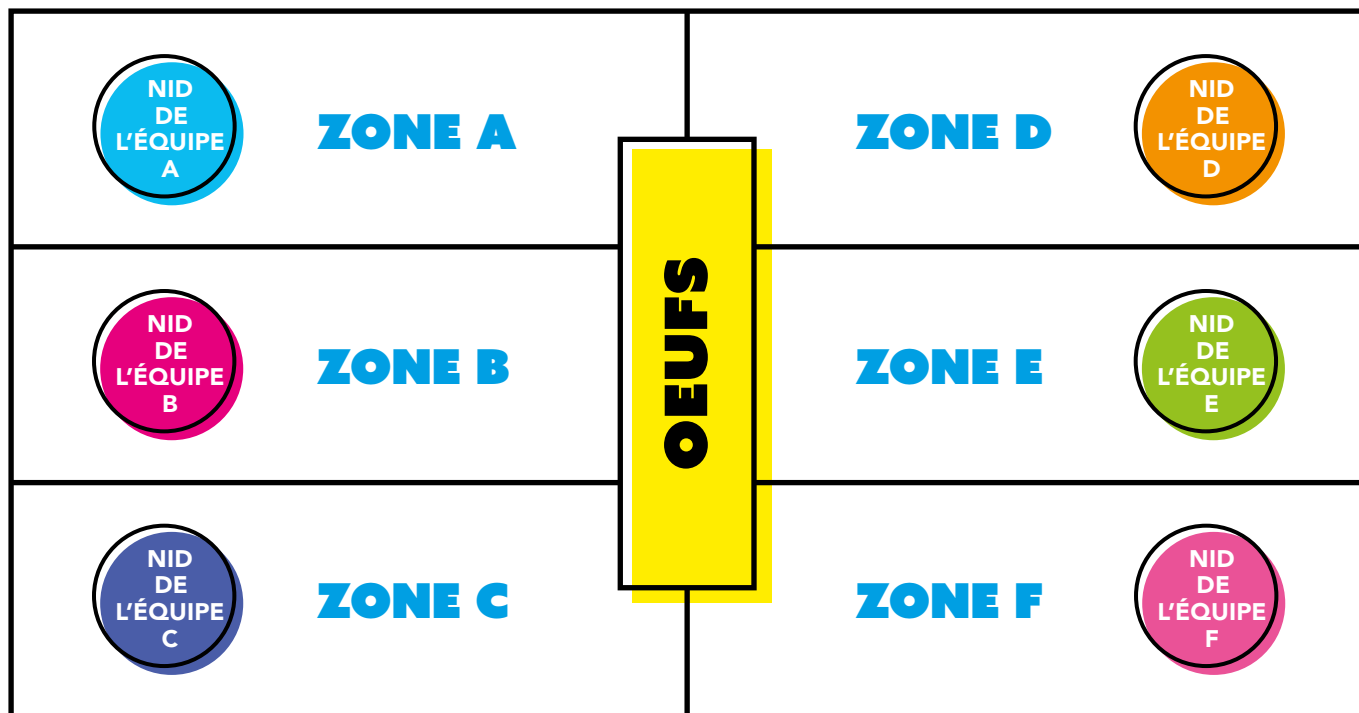
OEUFs DANS LE NID

OBJECTIF :

Le but du jeu consiste à être l'équipe qui a **le plus d'œufs** dans son nid au bout de 5 minutes.

INSTALLATION :

- **Divisez la classe en 4 à 6 équipes** et l'espace en un nombre équivalent de zones.
- Donnez à chaque équipe des **dossards de couleur** pour les différencier les unes des autres.
- Donnez à chaque équipe **1 cerceau**, qui représente leur nid, qu'elles devront placer dans leur zone.
- Placez au centre de l'espace de jeu un ensemble de petits objets tels que des **balles ou des sacs remplis de haricots**. Ils représenteront les **œufs**.



PRINCIPALE

RÈGLES :

- Au signal de départ, les joueurs sont autorisés à quitter leur nid et à se déplacer au milieu de l'espace pour récupérer un œuf (**seulement 1 à la fois**).
- Une fois de retour dans leur nid, les joueurs y déposent l'œuf et vont en chercher un autre.
- Les joueurs peuvent décider de **prendre les œufs situés au milieu** ou de **les prendre dans les nids des autres équipes**. Cependant, pour pouvoir prendre des œufs dans les nids d'autres équipes, ils doivent éviter d'être touchés. Les joueurs ne peuvent être touchés que s'ils pénètrent dans la zone d'une autre équipe. Si un joueur est touché, il doit retourner dans son propre nid, réaliser un exercice (p. ex., 10 sauts en étoile, 5 exercices abdominaux,

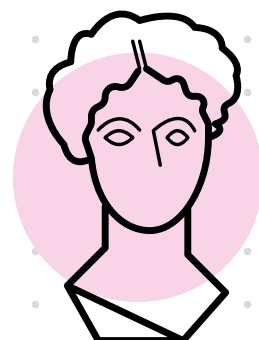
10 secondes en équilibre), puis reprendre le jeu.

- Le jeu continue pendant environ **5 minutes**.
- À la fin, les équipes comptent **le nombre d'œufs** qu'elles ont collectés et celle qui en a le plus est la gagnante.

Faites **plusieurs parties** et encouragez les joueurs et laissez-leur **le temps d'élaborer des stratégies** entre chaque partie. Aidez-les en demandant : est-il préférable de prendre les œufs du milieu ou ceux des autres équipes ? Est-il préférable de former une alliance avec une autre équipe ou de se débrouiller seuls ? Est-il préférable de désigner des attaquants et des défenseurs ou tous les joueurs doivent-ils essayer de collecter les œufs ?

LIENS TRANS-DISCIPLINAIRES :

Histoire : Demandez aux élèves de rechercher des moments importants de l'histoire où la stratégie et la répartition des responsabilités ont conduit à la victoire ou au succès, et d'identifier les circonstances qui ont conduit à cette victoire ou ce succès.



CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



8 MIN

Rassemblez les élèves et discutez du concept de stratégie et de responsabilité.

Demandez aux élèves :

- Quelle était votre **stratégie** pendant ce jeu ? Quelle était la **responsabilité** de chaque joueur ? Étaient-elles identiques ?
- Comment le fait d'avoir une stratégie et des responsabilités a **aidé votre équipe** ?
- Dans la vraie vie, y a-t-il des situations où nous devons **désigner des responsabilités** ? Comment pourrions-nous répartir ces tâches ? De manière égalitaire entre toutes les personnes ou de manière différente en fonction des personnes et donc de manière équitable ? Pourquoi ?
- Quand serait-il approprié de **partager les responsabilités** de manière égalitaire ? De manière équitable ? Quelles sont les responsabilités que vous **partagez équitablement** chez vous ? (P. ex., une personne prépare le repas, une personne débarrasse et nettoie...) Comment cela aide-t-il au fonctionnement de votre ménage ?

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Augmentez ou diminuez la distance par rapport aux œufs.
Augmentez ou diminuez la distance entre les nids.



E

ÉQUIPEMENT

À titre de défi, donnez à chaque joueur une queue (p. ex., une bande de tissu). Pour qu'un joueur soit touché, il faut lui enlever la queue. Pour revenir dans le jeu, il doit alors retourner à son camp et rattacher sa queue.

T

TÂCHE

À titre de défi, les joueurs doivent **se déplacer de différentes manières** entre les œufs et les nids (p. ex., en sautant, à cloche-pied, à reculons).

Les œufs peuvent être différenciés (en étant par exemple de différentes couleurs). Chaque couleur peut valoir **un nombre différent de points**.

Pour les apprenants de niveau plus avancé : Demandez aux élèves d'analyser les avantages de la répartition des responsabilités à plus grande échelle, par exemple dans leur quartier ou leur pays.

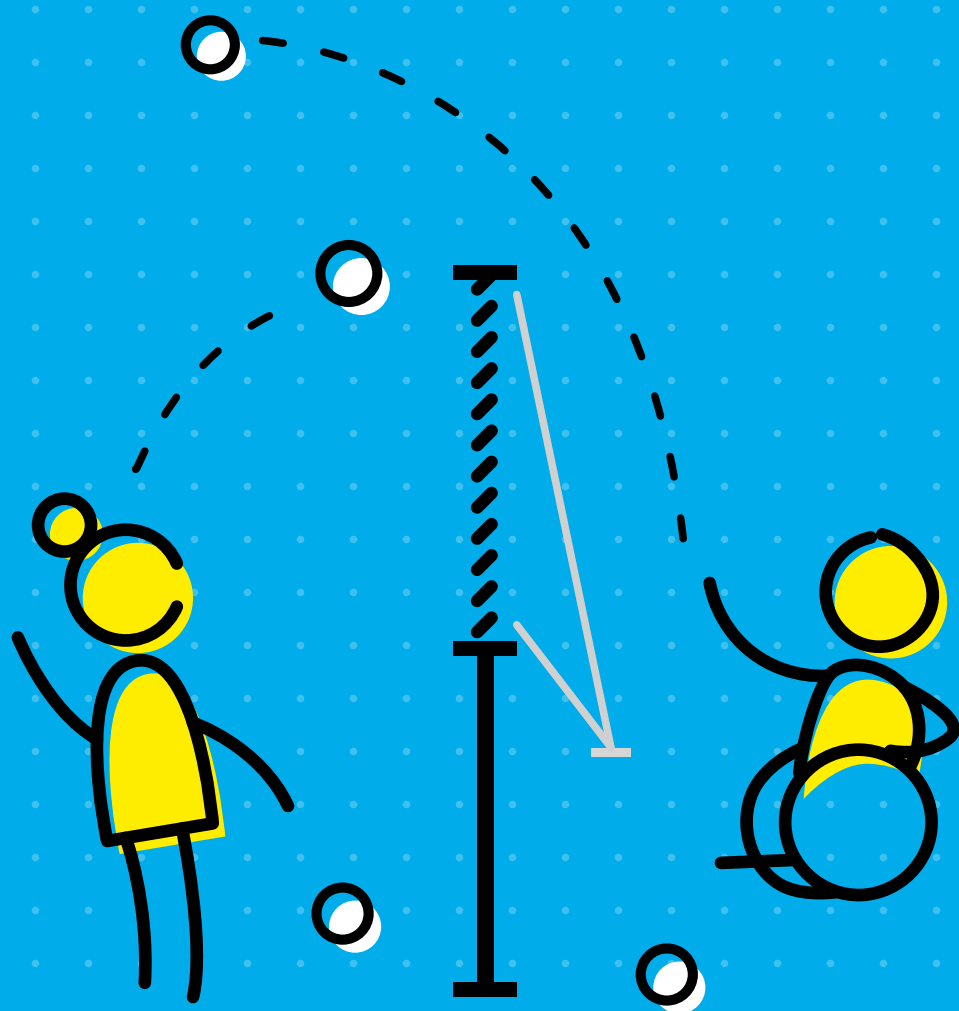
P

PERSONNES

Certains **œufs peuvent être placés à un niveau plus élevé** (par exemple, sur un tabouret ou une chaise) pour que certains élèves puissent les prendre **plus facilement**.



UN JEU AUQUEL TOUT LE MONDE PEUT JOUER



Le but de cette activité est d'aider les élèves à comprendre qu'avec des adaptations, les jeux peuvent devenir accessibles, amusants et stimulants pour tous. Pour ce faire, les élèves joueront à « **Lancer par-dessus le filet** » et réfléchiront à des façons de modifier le jeu pour le rendre équitable et inclusif.



30 MIN



LIEU

Gymnase, salle de classe ou
espace extérieur plat.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Sélection de différentes balles légères,
sacs remplis de haricots, filet et deux
poteaux, cônes marqueurs.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Coopération, compétences
socio-émotionnelles.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Comprendre et **analyser** les principes
d'équité dans les jeux.



VOCABULAIRE CLÉ

Équité, accessible, adapté, inclusion.



SÉCURITÉ

Utilisez des balles molles (p. ex., en
mousse ou en papier) pour éviter les
blessures. Si le jeu devient dangereux,
donnez aux équipes leur propre
moitié de terrain dans laquelle elles
peuvent lancer les objets. Ainsi,
elles ne jetteront pas d'objets sur les
autres joueurs.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



5 MIN

Lancez une discussion sur le droit de jouer en posant les questions suivantes :

- Avez-vous toujours eu des **chances égales** de jouer à un jeu ?

- Avez-vous déjà été **exclu** d'un jeu ?
- Qu'avez-vous ressenti ?
- Comment les autres joueurs peuvent-ils s'assurer que **tout le monde a une chance égale** de jouer ?

Expliquez que les jeux peuvent être modifiés afin de créer des conditions équitables où tout le monde peut réussir. L'équipement, les règles et l'espace peuvent tous être ajustés pour faire en sorte qu'un jeu devienne amusant et stimulant pour tout le monde.

ACTIVITÉ P



15 MIN



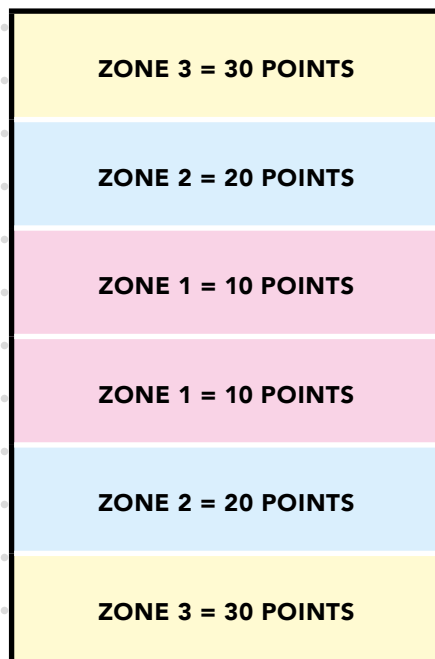
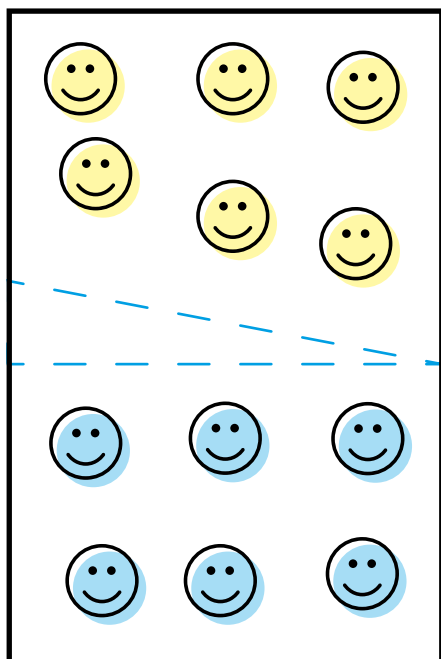
LANCER PAR-DESSUS LE FILET

OBJECTIF :

Être l'équipe avec **le moins d'objets** à la fin de la partie.

INSTALLATION :

- Divisez le groupe en **équipes de 5 à 6 joueurs**. Deux équipes s'affronteront à la fois. Positionnez les équipes face à face sur les côtés opposés d'un espace rectangulaire suffisamment grand pour accueillir tous les élèves qui jouent (par exemple un terrain de badminton ou de volleyball).



LIENS TRANS-DISCIPLINAIRES :

Écriture créative/ Études sociales :

Écrivez ou racontez une courte histoire sur une occasion où vous avez aidé quelqu'un ou quelqu'un vous a aidé à atteindre un objectif grâce à une adaptation. Alternativement, trouvez des exemples dans la littérature ou l'histoire où des adaptations ont été faites pour aider quelqu'un à atteindre un objectif.

PRINCIPALE

- Placez un **filet** entre les deux équipes au centre de l'espace de jeu (ou utilisez une corde ou marquez simplement une ligne entre les deux équipes). Fournissez à chaque équipe un nombre égal de balles, de sacs de haricots, de boules de papier ou objets similaires. Il est préférable d'avoir au moins **5 objets par équipe**.

RÈGLES :

- Au signal de départ, demandez aux joueurs de **lancer tous les objets de l'autre côté du filet** pendant 1 minute sans s'arrêter. À la fin de la partie, les équipes comptent le nombre d'objets de leur côté du filet. L'équipe avec **le moins d'objets gagne**.

Présentez le concept d'équité :

- Animez une discussion sur la façon de rendre le jeu **plus accessible et équitable pour tout le monde**.

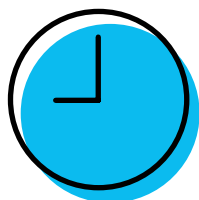
Demandez aux élèves :

- Qu'est-ce qui pourrait rendre le jeu **plus équitable** pour que tout le monde puisse jouer ?

On pourrait notamment proposer de faire les choses suivantes :

- Abaisser le filet**/la barrière à une extrémité pour créer plusieurs hauteurs.
- Créer des zones cibles au sol** qui comptent double si un objet y atterrit et y reste.
- Tracer une ligne de délimitation** sous forme d'angle au niveau du filet afin que certains joueurs puissent être plus près et d'autres plus loin, en fonction de leurs capacités.
- Une fois que des suggestions ont été faites, jouez à une variété de **versions équitables** du jeu.

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Menez une discussion sur la version équitable du jeu.

Demandez aux élèves :

- En quoi votre expérience était-elle **différente** de la première partie ?
- Qu'avez-vous **ressenti** en jouant à la deuxième version du jeu ?

Profitez de cette occasion pour expliquer en quoi **un jeu équitable est amusant et stimulant** pour tout le monde, indépendamment des capacités.

DIFFÉRENCIATION :



S

ESPACE

Relevez ou abaissez la hauteur du filet ou retirez-le et utilisez une ligne de cônes marqueurs.

Augmentez ou diminuez la taille de la zone de chaque côté du filet.

E

ÉQUIPEMENT

Certains joueurs peuvent préférer ou trouver plus facile d'utiliser des boules en papier ou légères.

Au lieu d'un filet, une corde peut être utilisée en tant que barrière.

T

TÂCHE

Demandez aux joueurs de lancer leurs objets de différentes manières (p. ex., en utilisant uniquement leur main non dominante ou en lançant par en dessous).

Pour les apprenants de niveau plus avancé : Demandez aux élèves de créer des adaptations à d'autres jeux, pour les rendre plus équitables.

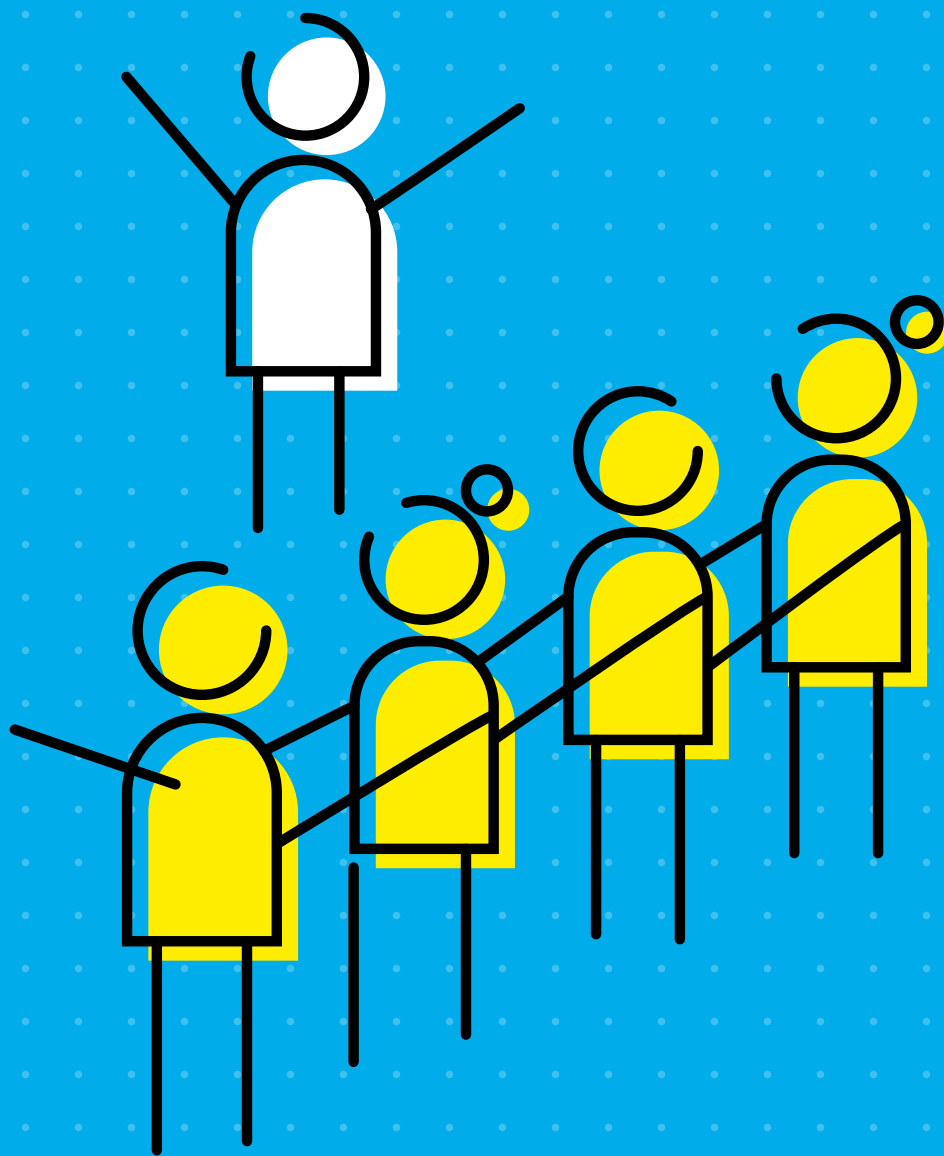
P

PERSONNES

Les joueurs ayant une déficience visuelle peuvent participer en étant associés à un camarade qui va leur chercher les balles pour qu'ils les lancent.



JEUX TRADITIONNELS DU MONDE ENTIER



Le but de cette activité est de faire comprendre aux élèves que **chacun a le droit de jouer**. Pour ce faire, les élèves joueront à un jeu traditionnel.



60 MIN



LIEU

Salle de classe, gymnase ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Pour les apprenants de niveau avancé : Des ressources telles qu'Internet et des livres.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Compétences socio-émotionnelles, coopération.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :

Se familiariser avec un jeu traditionnel d'une culture différente.
Réfléchir au droit de jouer et à la façon dont les jeux traditionnels favorisent l'équité.



VOCABULAIRE CLÉ

Culture, différence, droit de jouer, équité, similitude, jeu traditionnel.



SÉCURITÉ

Créez un environnement respectueux et sûr pour que les élèves puissent échanger au sujet de leur culture et de celle des autres.

Pour l'activité principale, les joueurs doivent s'assurer que tout le monde est en sécurité en gardant le contrôle de la ligne. Il se peut que les joueurs ayant une déficience visuelle soient plus en sécurité à l'intérieur de la ligne qu'en bout de ligne.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez la sensibilisation des élèves aux jeux ou sports pratiqués dans différentes cultures.

Demandez aux élèves :

- Jouez-vous aux mêmes sports et jeux que des personnes d'autres pays ou communautés ?

- Pouvez-vous nommer des sports ou des jeux qui sont des **épreuves des Jeux Olympiques et Paralympiques** mais qui ne sont pas pratiqués par des personnes de votre pays ?
- Que sont les **jeux traditionnels** ? Avez-vous déjà joué à un jeu traditionnel de votre culture ou d'une autre ?

Servez-vous de ces questions pour lancer une discussion sur la grande variété de jeux pratiqués à travers le monde. Si possible, **utilisez des supports visuels** pour montrer aux élèves des sports ou des jeux qui ne leur sont pas familiers.

ACTIVITÉ P



40 MIN



AIGLE ET POULETS

Jouez à un jeu traditionnel avec les élèves.

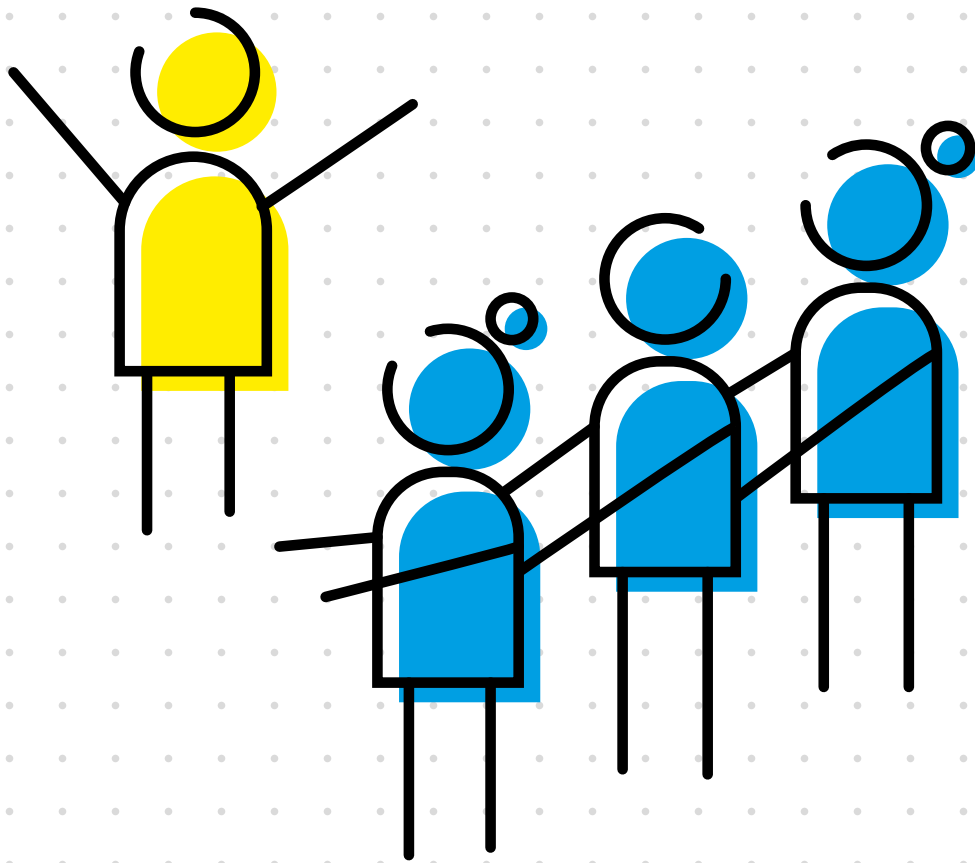
Remarque : Si des élèves sont familiers avec ce jeu, choisissez un autre jeu traditionnel auquel jouer.

PAYS :

Chine.

CONTEXTE :

Il existe différentes versions de ce jeu, même en Chine. Il s'agit d'un jeu de poursuite, avec un aigle (attaquant) poursuivant les poulets.



LIENS TRANS-DISCIPLINAIRES :

Études sociales : À mesure que de nouvelles cultures et de nouveaux pays sont abordés en géographie, histoire, littérature ou dans d'autres sujets, profitez-en pour découvrir des jeux pratiqués dans ce contexte.

Pour les apprenants de niveau avancé :

Encouragez les élèves à mener des recherches ou des discussions sur les emblèmes olympiques et paralympiques et sur la signification interculturelle qui se cache derrière leur concept.

PRINCIPALE

CADRE :

Espace intérieur ou extérieur plat (10m x 10m, selon la taille du groupe).

RÈGLES :

- Un joueur est l'aigle, les autres sont les poulets.
- Les poulets **forment une ligne en file indienne**. Chaque joueur tient le joueur de devant par la taille ou les épaules.
- Le joueur en début de ligne est la maman poule/le coq. Il peut écarter les bras pour bloquer l'aigle.

- L'**aigle essaie de toucher** le poulet en fin de ligne dans le dos. S'il réussit, l'aigle marque un point.
- Les **poulets tournent et virent** pour empêcher l'aigle d'atteindre le dernier joueur.
- Si la ligne se rompt pendant le jeu, l'aigle marque un point.
- Après un certain nombre d'essais (disons 3), l'aigle change de place avec l'un des poulets et les poulets changent de place dans la ligne.

Pour les apprenants de niveau avancé :

- À l'aide d'Internet ou d'autres ressources disponibles (p. ex., pairs, membres de la famille,

livres), par groupes de 2 ou 3, demandez aux élèves de **rechercher un jeu traditionnel** d'une culture spécifique.

- Demandez aux groupes de **présenter leurs jeux à la classe** et, avec l'aide de l'enseignant, demandez à chaque groupe d'organiser une partie avec la classe.

Remarque : Les jeux traditionnels peuvent également être utilisés comme jeux d'échauffement quotidiens pendant les cours d'éducation physique ou pour faire une pause active lors des leçons en classe.

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Encouragez la réflexion en demandant aux élèves :

- Qu'avez-vous **apprécié** dans ce jeu ?
- À quels autres jeux aimez-vous jouer ?

- Quelles sont les similitudes ?
- Les enfants du monde entier aiment-ils jouer à des jeux ?
- Tous les enfants devraient-ils avoir la **possibilité de jouer à des jeux** ?

Servez-vous de ces questions pour animer une discussion sur les similitudes entre les humains et leur **besoin de jouer et d'être actifs**. Expliquez que cela **favorise la joie et le bien-être pour tous**. Encouragez la réflexion sur la façon dont on pourrait faire en sorte que ce jeu, et d'autres, soient davantage **inclusifs et équitables** pour tous les enfants. Enfin, décrivez ou demandez aux élèves d'explorer comment **le droit de jouer favorise l'équité dans le monde**.

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Si l'espace ou le temps est limité, les jeux traditionnels peuvent être **organisés sous forme de postes**. Des groupes d'élèves peuvent passer d'un jeu à l'autre pendant que les chefs restent à leur poste.

Augmenter la taille de l'espace permet une plus grande liberté de mouvement. Diminuer la taille de l'espace favorise l'interaction.



E

ÉQUIPEMENT

Aidez l'aigle en lui donnant un **outil sans danger pour accroître sa portée** (p. ex., une nouille de piscine, un journal enroulé).

P

PERSONNES

Variez le nombre de poulets.

Augmenter le nombre de poulets rend la tâche plus difficile pour l'aigle, le diminuer lui facilite la tâche.

Introduisez des sons pour aider les joueurs ayant une déficience visuelle (p. ex., le poulet en bout de ligne doit « glousser »).

Trouvez des rôles afin d'**inclure le plus large éventail de participants** (p. ex., des élèves peuvent être arbitres, responsables des scores, joueurs, capitaines ou entraîneurs).

T

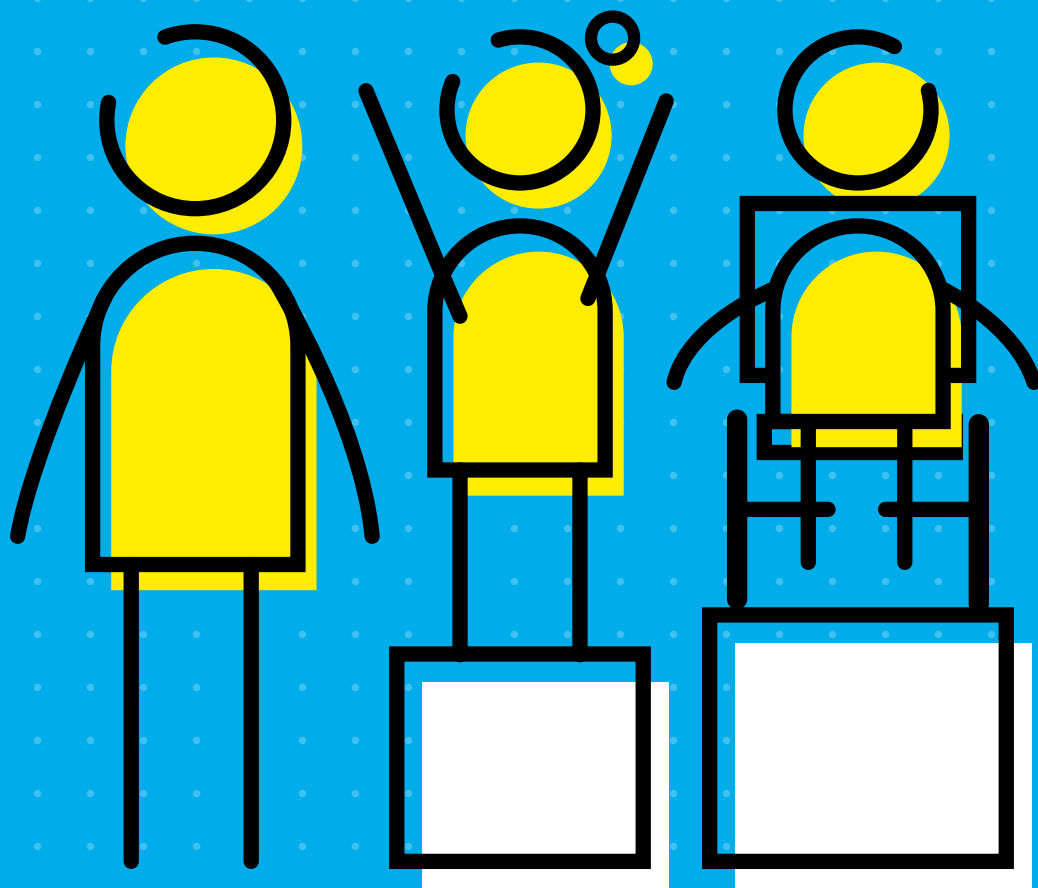
TÂCHE

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez-leur d'enseigner leur jeu à des élèves plus jeunes appartenant à des groupes de niveau moins avancé et d'organiser une partie avec eux.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves de rechercher l'organisation Right To Play righttoplay.com



UNE HISTOIRE SUR L'ÉQUITÉ



Le but de cette activité est de permettre aux élèves de **consolider leur compréhension du concept d'équité**. Pour ce faire, les élèves travailleront ensemble pour écrire une histoire sur un défi lié à l'équité qui pourrait se présenter dans la vie quotidienne.

**60 MIN****LIEU**

Salle de classe, gymnase ou espace extérieur.

**ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE**

Images et scénarios d'équité, crayons, papier.

**COMPÉTENCES PRINCIPALES**

Compétences socio-émotionnelles, esprit critique.

**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

Les élèves seront en mesure de :
Identifier et **réfléchir** aux scénarios de vie quotidienne concernant l'équité.
Coopérer pour trouver des solutions aux défis liés à l'équité.

**VOCABULAIRE CLÉ**

Équité, communication, coopération.

**SÉCURITÉ**

Il est important que les élèves se sentent en sécurité, respectés et encouragés dans leur salle de classe. Les enseignants et les élèves doivent se soucier les uns des autres, en particulier lorsqu'on discute de sujets sensibles tels que le genre, les différences culturelles et les déficiences.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Réviser le concept d'équité.

Pour cette activité, il est important que les élèves aient un **niveau important de compréhension fondamentale** du concept d'équité.

Demandez aux élèves :

- Que signifie l'équité pour vous ?

- Si vous deviez dessiner l'équité, à quoi ressemblerait-elle ? En quoi différerait-elle de l'égalité ?

Remarque : Il pourrait être utile de demander aux élèves d'illustrer et d'expliquer le concept d'équité en petits groupes, afin de veiller à ce que tous soient prêts pour la prochaine étape.

LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Activités artistiques :
Pour l'activité ci-dessus, les élèves peuvent être invités à créer leurs propres illustrations ou cartes.

ACTIVITÉ P



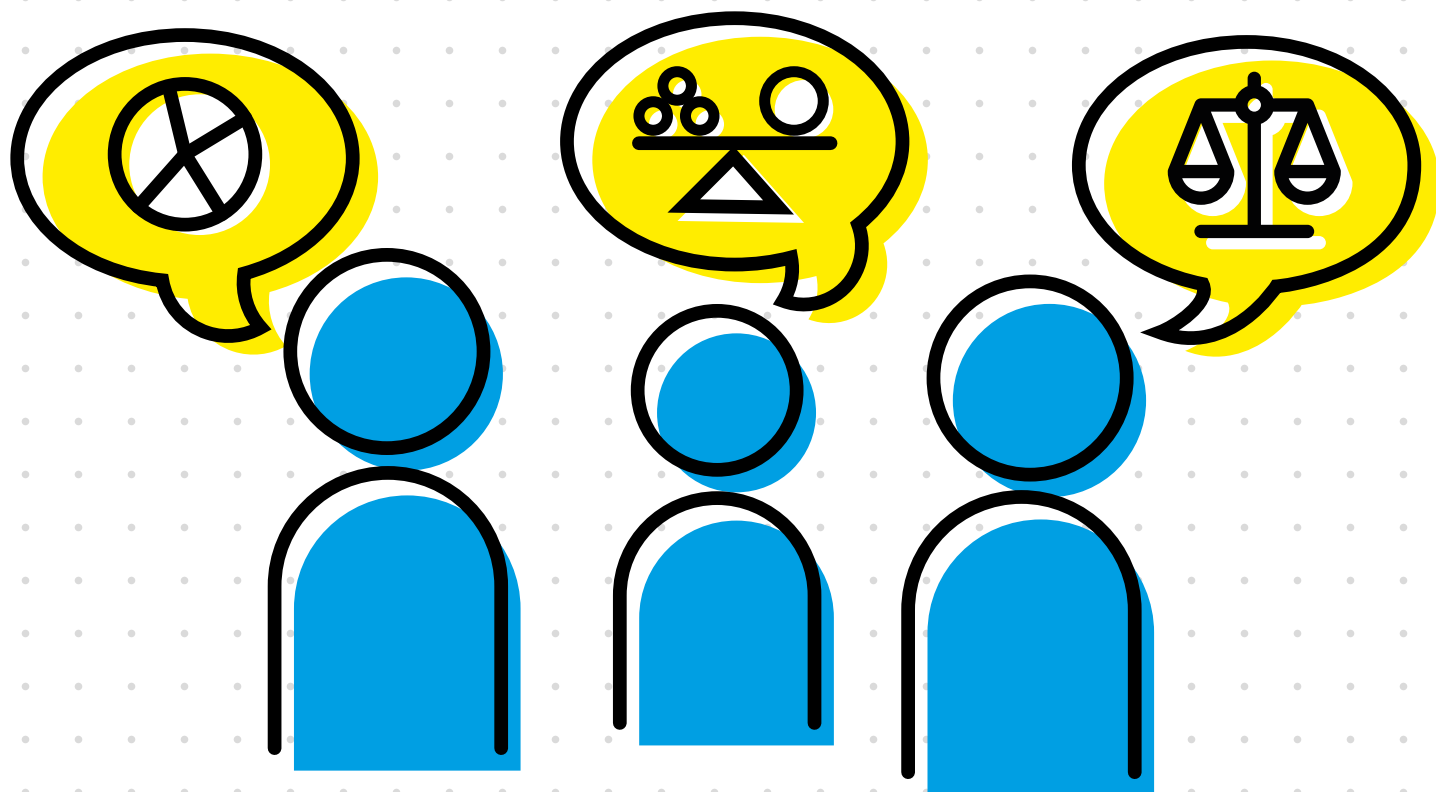
40 MIN



NOTRE HISTOIRE SUR L'ÉQUITÉ

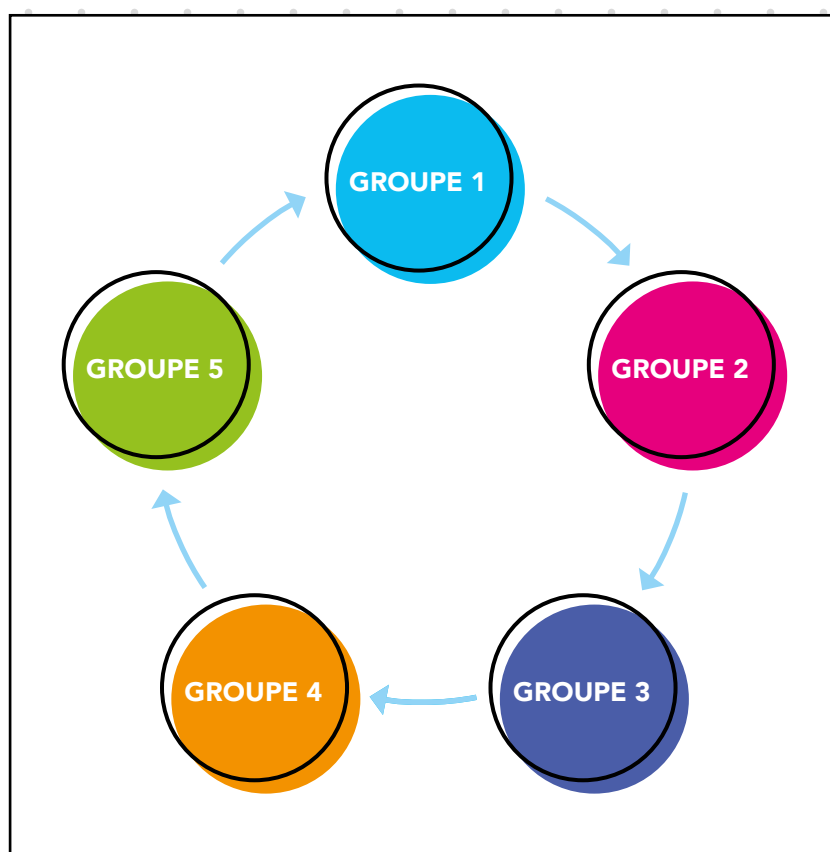
INSTALLATION :

- Divisez les élèves en **groupes de 3 à 4** et remettez à chaque groupe un scénario et des images correspondantes.
- Demandez à chaque groupe d'**écrire le début d'une histoire** correspondant à leur scénario (quelques phrases). Ensuite, demandez-leur de **la passer au groupe suivant** qui ajoutera quelques phrases et la passera au groupe suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que l'histoire soit passée dans chaque groupe.
- Chaque groupe fait passer son histoire en même temps, donc **chaque groupe est actif** et plusieurs histoires circulent en même temps.



PRINCIPALE

- Lorsque le dernier groupe reçoit l'histoire, demandez-lui de **trouver une conclusion** à l'histoire. Ensuite, demandez aux élèves de redonner les histoires à leurs auteurs d'origine, qui les liront alors à voix haute.
- Le défi consiste à développer une histoire comportant des concepts fondamentaux liés à l'équité (p. ex., l'accès ou le manque d'accès en raison de différents environnements, de déficiences ou du genre) pour amener les élèves à un niveau de réflexion plus approfondi.



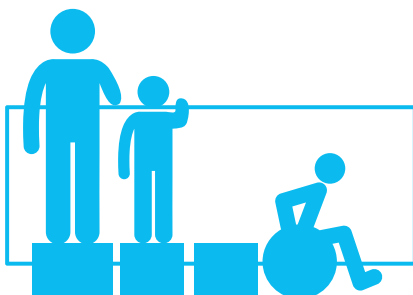
SCÉNARIOS ET IMAGES SUR L'ÉQUITÉ :

APPRENANTS DE NIVEAU DÉBUTANT :

Nous allons à un match sportif

Racontez une histoire à propos de 3 amis qui veulent regarder un match de football, mais une clôture les empêche de voir.
1 est grand, 1 est petit et 1 est en fauteuil roulant. Comment faire en sorte que tous puissent voir le match ?

ÉGALITÉ



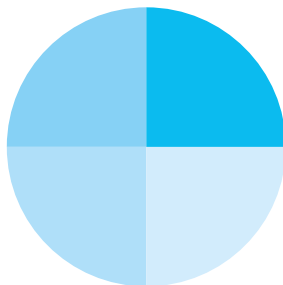
ÉQUITÉ



C'est l'heure du repas

Racontez l'histoire d'une famille qui s'apprête à manger. Il y a 2 parents, 1 enfant et 1 bébé. Quelle quantité de nourriture chaque personne recevra-elle pour que tout le monde soit content et rassasié ?

ÉGALITÉ



Tout le monde reçoit exactement la même part de tarte.

ÉQUITÉ



Tout le monde reçoit une part de tarte de la taille qui lui convient.

Nous allons à la plage

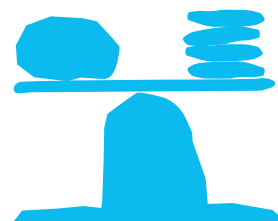
Racontez une histoire sur 2 amis qui veulent ramasser des pierres. L'un est plus âgé et plus grand, l'autre est plus jeune et plus petit. Quel type de pierres et quel nombre pourront-ils rapporter à la maison ?

ÉGALITÉ



C'est pareil pour tout le monde.

ÉQUITÉ



Ce n'est pas nécessairement pareil pour tout le monde (p. ex., 1 grosse pierre par rapport à 4 petites pierres), il faut simplement que cela soit juste pour tout le monde.

SCÉNARIOS ET IMAGES SUR L'ÉQUITÉ (SUITE) :

Faisons la course

Racontez une histoire à propos de 4 amis qui veulent se mesurer à la course. Certains sont plus rapides que d'autres et l'un a une déficience visuelle. Quelles devraient être les règles pour que tout le monde s'amuse ?

ÉGALITÉ



Autorisez la personne ayant une déficience visuelle à utiliser un guide.

ÉQUITÉ



Autorisez les participants à prendre le départ à différents endroits.

APPRENANTS DE NIVEAU AVANCÉ :

Construisons un château de sable

Racontez une histoire à propos de 3 amis qui vont à la plage et veulent construire un château de sable. 1 a un bras cassé et 1 a peur de l'eau. Comment peuvent-ils travailler ensemble pour réussir ?

L'ÉQUITÉ IMPLIQUE LA COLLABORATION



L'ÉQUITÉ IMPLIQUE LE PARTAGE DE LA RESPONSABILITÉ



Jouons au ballon

Racontez une histoire sur des filles et des garçons qui veulent jouer au basketball. Il y a 6 filles et 6 garçons. Certains sont des joueurs plus forts et d'autres sont plus faibles. Comment devront-ils s'organiser pour que tout le monde s'amuse ?

L'ÉQUITÉ POURRAIT SIGNIFIER DE SÉPARER LES JOUEURS DE DIFFÉRENTES FAÇONS



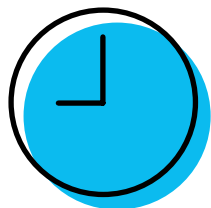
Équipe de basketball féminine.

L'ÉQUITÉ POURRAIT SIGNIFIER DE SÉPARER LES JOUEURS DE DIFFÉRENTES FAÇONS



Niveau débutant ou avancé.

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

- Demandez aux élèves d'expliquer **comment l'équité a été démontrée** dans leur histoire, en leur posant des questions telles que « Quelle était la solution équitable au problème dans votre histoire ? », « Comment tout le monde a-t-il été inclus ? », « Comment les atouts/responsabilités ont-ils été répartis ? ».
- Selon le niveau de détail et le rapport avec l'équité dans les récits des enfants, il peut être préférable de recommencer l'activité après avoir discuté de leur premier essai.

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Prévoyez une grande table ou une **grande surface au sol** pour que les élèves puissent travailler au sein de leurs groupes.

Si les élèves sont facilement distraits, disposez les groupes dans des espaces séparés où il est toujours possible de les surveiller.



E

ÉQUIPEMENT

Pour les apprenants de niveau débutant : Utilisez des images simples ou plusieurs images.

Pour les élèves ayant une déficience visuelle : Associez ces élèves à d'autres personnes qui peuvent leur décrire les images.

T

TÂCHE

Une version rapide de ce jeu, qui pourrait constituer un échauffement, consiste à faire le tour du groupe en demandant à chaque élève d'apporter seulement un mot à une histoire.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves de partager leurs histoires avec des élèves plus jeunes et d'expliquer, avec leurs propres mots, le concept d'équité.

Pour les apprenants de niveau avancé : Ne donnez aux élèves que des images et non pas des scénarios et demandez-leur de générer leurs propres idées.

Pour les apprenants de niveau débutant : Ne demandez pas aux groupes de faire circuler les histoires. Au lieu de cela, demandez à chaque groupe de se concentrer sur une histoire, puis de la partager à la fin.

Pour les apprenants de niveau débutant : Demandez aux élèves d'illustrer leurs histoires plutôt que de les écrire.

P

PERSONNES

Assurez-vous que **chaque membre du groupe a la possibilité de contribuer** à l'histoire. Il pourrait être utile de procéder à tour de rôle dans ce cas.



PROMOUVOIR L'ÉGALITÉ DES GENRES



Le but de cette activité est de permettre aux élèves de **se familiariser avec le concept de l'égalité des genres** et comment il favorise l'équité. Pour ce faire, les élèves devront créer une déclaration des droits et des responsabilités en classe.



40 MIN



LIEU

Espace intérieur ou extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Papier, crayons, tableau noir ou tableau à feuilles mobiles.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Esprit critique.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :

Développer un niveau de compréhension et **analyser**

l'importance de l'égalité des genres.
Identifier les droits et responsabilités de l'ensemble des filles et des garçons afin de promouvoir l'égalité des genres.



VOCABULAIRE CLÉ

Égalité des genres, inégalité des genres, exclusion, inclusion.



SÉCURITÉ

Il est important d'établir un environnement de confiance et de respect dans la classe. Les élèves doivent se sentir en confiance pour s'exprimer sans crainte de jugement et comprendre l'importance de faire preuve de tact et d'être polis lorsqu'ils discutent de questions sensibles.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant l'égalité des genres (définie comme l'égalité des droits, responsabilités et opportunités entre les femmes et les hommes et les filles et les garçons (ONU)).

Demandez aux élèves de fournir des exemples d'activités périscolaires qui existent dans leur communauté. Écrivez ces activités sur le tableau.

Demandez aux élèves :

- Les filles et les garçons **peuvent-ils** participer à toutes ces activités de manière égale ? Pourquoi ou pourquoi pas ? Les filles et les garçons **participent-ils** à toutes ces activités de manière égale ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

Expliquez que dans de nombreuses communautés, les activités périscolaires sont ouvertes aux garçons et aux filles (les deux **ont le droit** de participer), mais que

de nombreux garçons hésiteraient ou éviteraient certaines activités qui sont étiquetées comme étant « pour les filles » parce que la société leur a dit que ces activités étaient féminines et ne convenaient pas aux garçons, et vice versa (ils **n'ont pas la même opportunité de participer**). Malheureusement, c'est aussi pour cette raison que des garçons qui rêveraient d'être infirmiers pourraient s'entendre dire que c'est un choix inapproprié et une fille qui rêve d'être ingénieure se verrait dire la même chose. Ces réflexions et convictions entraînent une exclusion et une inégalité des genres. Pour être équitables et justes, les mêmes droits et des chances similaires doivent exister pour les garçons et les filles, et les garçons et les filles doivent se sentir les bienvenus pour participer à tous les secteurs de la société sur un pied d'égalité.

Remarque : « L'égalité des genres n'exige pas que les filles et les garçons, ou les femmes et les hommes, soient identiques, ou qu'ils soient traités exactement de la même manière, mais implique plutôt une absence de préjugés ou de discrimination. » UNICEF. (2011). *Promoting Gender Equality: An Equity-Focused Approach to Programming*. Tiré de https://www.unicef.org/gender/files/Overarching_Layout_Web.pdf

Remarque : Il convient également de mentionner que, dans certaines parties du monde, les filles n'ont pas les mêmes droits ni les mêmes chances que les garçons de participer à des événements quotidiens tels qu'aller à l'école.

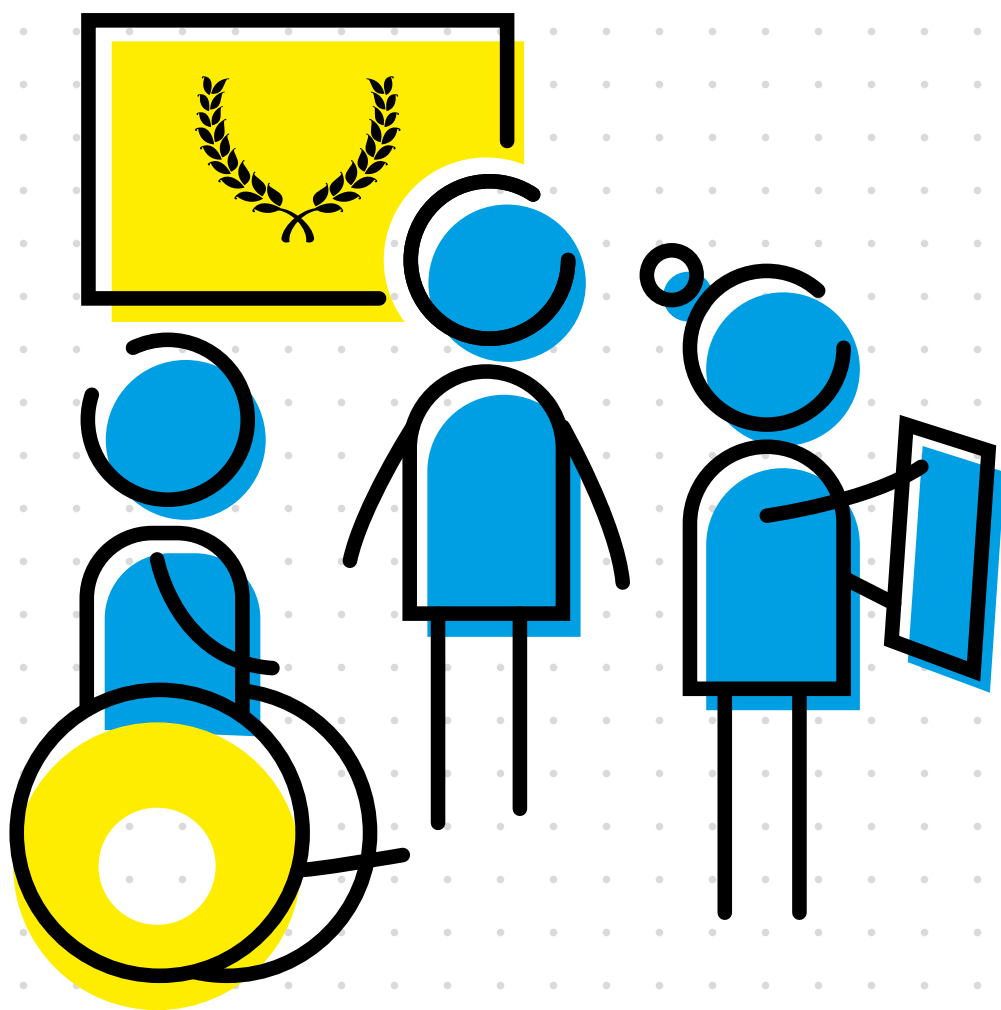
ACTIVITÉ P



20 MIN



**LA DÉCLARATION
DES DROITS ET DES
RESPONSABILITÉS
DANS NOTRE CLASSE**



LIENS TRANS-DISCIPLINAIRES :

Études sociales : Si vous examinez le gouvernement et les lois de votre propre pays, discutez des droits et des responsabilités accordés aux citoyens. Discutez de la manière dont les dirigeants de votre pays encouragent l'égalité des genres.

Demandez aux élèves de rechercher comment les femmes ont été admises à participer aux Jeux Olympiques. Demandez-leur d'identifier les réglementations qui ont été mises en place pour créer une égalité entre les hommes et les femmes aux Jeux Olympiques et dans le sport international.

PRINCIPALE

ÉTAPE 1 :

Lisez l'introduction et les articles 1 et 2 de la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant – version pour les enfants (voir ci-contre).

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-10/convention-droits-enfants-version-pour-les-enfants.pdf>

ÉTAPE 2 :

Ensuite, lisez quelques autres articles qui trouveraient un écho auprès du groupe. Examinez les articles 3, 12, 13, 15 et 31.

ÉTAPE 3 :

Répartissez les élèves en petits groupes et expliquez qu'ensemble, vous allez **créer une déclaration des droits et des responsabilités pour la classe**.

Expliquez que **dans votre classe, il y aura l'égalité des genres**, ce qui signifie que **les filles et les garçons auront les mêmes droits et responsabilités**.

Demandez aux élèves de réfléchir aux droits et aux responsabilités qui sont importants pour eux dans la classe (donnez-leur du papier et un crayon si nécessaire). Au bout de quelques minutes, demandez aux groupes de présenter leurs conclusions. Écrivez-les au tableau ou sur une feuille de papier que vous afficherez.

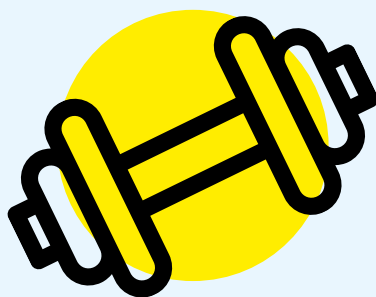
ÉTAPE 1 ARTICLES :

INTRODUCTION

Les « droits » sont des choses que chaque enfant devrait avoir ou pouvoir faire. Tous les enfants ont les mêmes droits. Ces droits sont énumérés dans la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant. Presque tous les pays ont accepté ces droits. Tous les droits sont liés les uns aux autres et tous ont la même importance. Parfois, nous devons penser aux droits en termes de ce qui est dans le meilleur intérêt des enfants dans une situation donnée, et ce qui est essentiel à la vie et à la protection contre les préjudices. À mesure que vous grandissez, vous disposez d'une plus grande responsabilité pour faire des choix et exercer vos droits.

ARTICLE N° 1

Un enfant est une personne de moins de 18 ans.



ARTICLE N° 2

Tous les enfants, garçons ou filles, ont ces droits, peu importe qui ils sont, où ils vivent, la langue qu'ils parlent, leur religion, ce qu'ils pensent, à quoi ils ressemblent, s'ils ont un handicap, s'ils sont riches ou pauvres, qui sont leurs parents ou leur famille et ce que ces derniers pensent ou font. Aucun enfant ne doit être traité injustement pour quelque raison que ce soit.

ÉTAPE 2 ARTICLES :

ARTICLE N° 3

Lorsqu'ils prennent des décisions, les adultes doivent réfléchir aux effets que ces décisions auront sur les enfants. Tous les adultes doivent faire ce qui est mieux pour les enfants.



ARTICLE N° 12

Les enfants ont le droit de donner librement leur avis sur les questions qui les concernent. Les adultes doivent les écouter avec attention et les prendre au sérieux.

ARTICLE N° 13

Les enfants ont le droit de partager librement ce qu'ils apprennent, pensent et ressentent, que ce soit en parlant, en dessinant, en écrivant ou de toute autre manière, sauf si cela fait du mal à d'autres personnes.

ARTICLE N° 15

Les enfants peuvent rejoindre ou créer des groupes ou des associations et se réunir avec d'autres personnes, du moment que cela ne fait de mal à personne.

ARTICLE N° 31

Chaque enfant a le droit de se reposer, de se détendre, de jouer et de participer à des activités culturelles et créatives.



CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Encouragez une discussion sur l'activité.

Demandez aux élèves :

- Pourquoi l'égalité des genres est-elle importante pour les filles et les garçons ?
- L'égalité des genres est-elle également importante pour les adultes ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- Quels droits et responsabilités sont nécessaires pour contribuer à promouvoir l'égalité des genres ?

Servez-vous des réponses à ces questions pour renforcer la façon dont l'inégalité des genres a un impact négatif sur des personnes, les exclut et conduit à l'inégalité.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves de réfléchir individuellement sur les points suivants (cette réflexion peut se faire par écrit afin de rester confidentielle) :

- Où voyez-vous l'égalité ou l'inégalité des genres dans votre école/famille/communauté ?

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Disposez les chaises de manière à ce que tous les élèves soient inclus. **Envisagez de former un cercle.**

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant : Consacrez plus de temps à l'activité d'introduction et développez-la.

Fournissez aux élèves des magazines et demandez-leur de créer un diagramme de Venn avec des images « garçon » d'un côté, des images « fille » de l'autre et des images « neutres » au milieu. Expliquez comment ces classifications sont une construction sociale sans valeur ni raison réelles et comment elles peuvent être préjudiciables à l'identité d'une personne si elle ne rentre pas dans ce moule.

Pour les apprenants de niveau avancé : Utilisez le concept d'inégalité des genres pour parler plus en détail d'exemples spécifiques – tels que le manque de femmes dirigeantes dans les entreprises ou en politique, la différence des salaires des femmes et des hommes ou le manque d'accès à l'éducation pour les filles dans de nombreux pays. Demandez aux élèves d'identifier les professions à prédominance masculine ou féminine et de discuter des conséquences possibles de ce phénomène.

E

ÉQUIPEMENT

Fournir aux apprenants visuels des magazines à découper ou des outils qui leur permettront d'illustrer leurs droits et responsabilités.

P

PERSONNES

Regrouper les élèves avec soin, en plaçant ceux qui ont des difficultés d'apprentissage avec un élève à même de les aider.



LE CONTEXTE ÉCONOMIQUE A-T-IL UNE INCIDENCE SUR L'ÉQUITÉ ?



Le but de cette activité est de permettre aux élèves de découvrir comment **la richesse et la pauvreté peuvent avoir un impact sur la participation** à des sports et autres activités. Pour ce faire, demandez aux élèves de participer à une simulation, puis de réfléchir à leur expérience.



45 MIN



LIEU

Salle de classe ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Cartes numérotées de 1 à 5.

COMPÉTENCES
PRINCIPALESEsprit critique, compétences
en communicationOBJECTIFS
D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :

Développer une compréhension de la façon dont le contexte social et économique peut avoir un impact sur la capacité de participer à des activités sportives et autres.

Analyser les sentiments et les conséquences associés à l'inégalité découlant de la pauvreté.



VOCABULAIRE CLÉ

Contexte économique/social,
pauvreté, répartition des richesses,
richesse, avantage.

SÉCURITÉ

Prévoyez suffisamment d'espace pour que les jeunes puissent se déplacer sans se cogner ni s'entasser. Fournissez davantage d'espace et des conseils supplémentaires à ceux qui ont des déficiences visuelles ou une mobilité réduite. En raison de la sensibilité du sujet, assurez-vous que l'environnement de la classe est propice au respect, à la bienveillance et au souci d'autrui.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



15 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant l'avantage.

Demandez aux élèves :

- **Une situation est-elle juste ou équitable dans le sport si quelqu'un a un avantage ?** Pouvez-vous donner des exemples de situations justes et de situations injustes ? (P. ex., il est juste que tous les joueurs expérimentés, qui auraient un avantage sur les joueurs débutants, soient regroupés dans leur propre ligue ; il est juste qu'une équipe enfreigne les règles et reçoive une pénalité et que l'autre équipe reçoive un avantage ; ce n'est pas juste quand une équipe a beaucoup d'argent et peut se

permettre plus d'entraînements qu'une autre équipe ; ce n'est pas juste quand un joueur n'a pas les moyens d'acheter l'équipement nécessaire pour participer).

- Est-ce le cas dans la vie en général ? Certaines personnes ont-elles des avantages sur d'autres ? Pouvez-vous donner un exemple où ces avantages offrent une situation équitable et un exemple où ils aboutissent à une situation inéquitable ?

Remarque : Répétez la fiche Équité n° 1 si les élèves ont besoin de mieux comprendre le lien entre l'avantage et l'équité.

- Expliquez aux élèves que souvent, **l'argent, le contexte social et économique permettent à certains d'avoir un avantage sur les autres**. Ceux qui ont plus d'argent ont souvent la possibilité de participer à des sports et à d'autres activités que d'autres n'auraient pas. Il s'agit d'une situation inéquitable.

Remarque : Pour les apprenants de niveau avancé, reliez ce concept aux obstacles à l'accessibilité, indiqués dans la fiche Inclusion n° 8.

ACTIVITÉ P



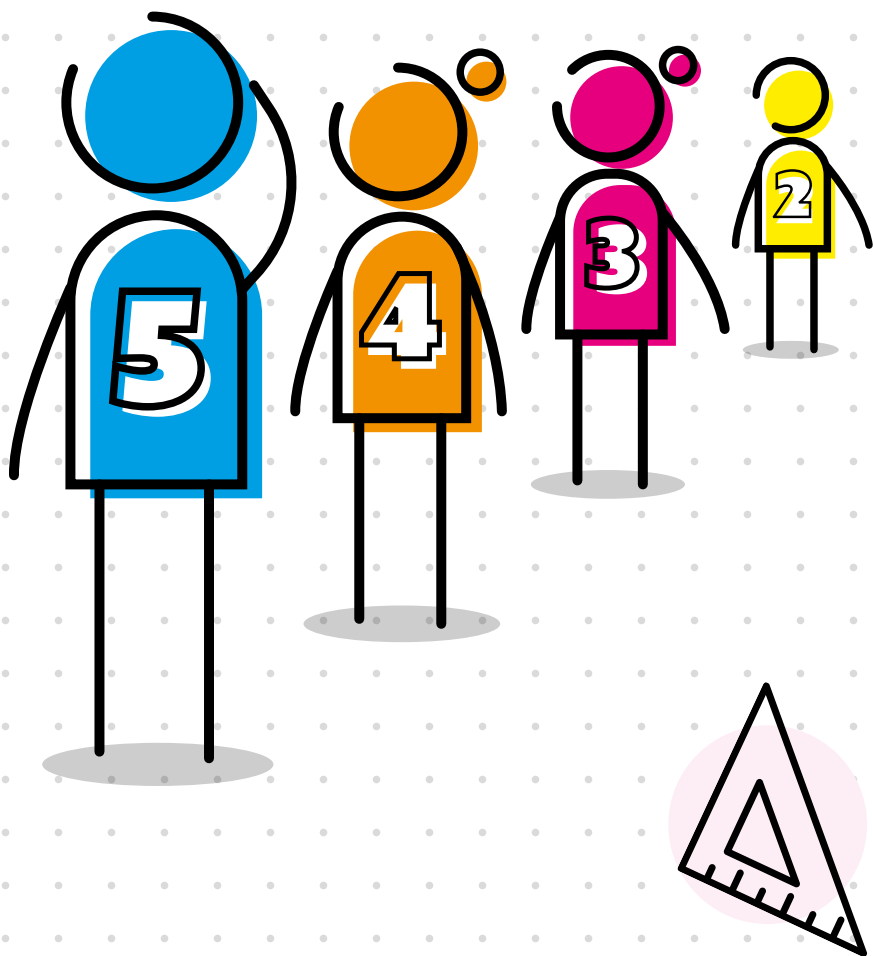
10 MIN



ATHLÈTES DE PISTE

INSTALLATION :

- Demandez aux élèves de se tenir en ligne droite, épaule contre épaule, au milieu de la salle.
- Expliquez-leur qu'ils doivent **imaginer qu'ils sont tous de jeunes athlètes sur piste désireux de s'entraîner, de participer à des compétitions et d'aller aux Jeux Olympiques ou Paralympiques**.
- Donnez à chaque élève un nombre de 1 à 5 au hasard.



LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Géographie/économie : Si vous étudiez différents pays ou différentes régions, examinez la situation économique de cette région et comparez-la à celle d'autres pays/régions. Discutez avec les élèves de la façon dont un gouvernement pourrait choisir de dépenser de l'argent pour des services sociaux ou pour répondre à d'autres besoins. Demandez-leur d'identifier des situations équitables et inéquitables dans ces contextes.

Examinez la manière dont la richesse est répartie dans le monde. Qu'est-ce qui fait que certaines nations sont riches et d'autres sont pauvres ? Que sont les pays « développés » et les pays « en développement » ? Comment sont-ils classés comme tels ?

Mathématiques : S'ils apprennent les statistiques ou les graphiques, demandez aux élèves d'identifier le pourcentage d'une population donnée qui vit dans la pauvreté, qui appartient à la classe moyenne et qui est riche, et demandez-leur de créer une représentation graphique correspondante.

PRINCIPALE

Lisez les énoncés suivants :

- Si vous avez le n° 1, votre centre d'entraînement a été inondé à la suite d'une tempête tropicale et votre gouvernement n'a pas l'argent pour y remédier. Faites 10 pas en arrière.
- Si vous avez le n° 2, votre entraîneur a dû prendre un autre emploi pour subvenir aux besoins de sa famille et n'a désormais que la moitié du temps disponible pour vous entraîner. Faites 5 pas en arrière.
- Si vous avez le n° 3, votre gouvernement a payé pour que tous les entraîneurs reçoivent un niveau basique de formation. Restez où vous êtes.
- Si vous avez le n° 4, votre école a pu payer un tuteur afin que vous puissiez voyager pour participer à des compétitions tout en poursuivant votre travail scolaire. Faites 5 pas en avant.
- Si vous avez le n° 5, votre gouvernement a payé pour que vous puissiez vous rendre au Pérou pour un entraînement en haute altitude avec l'un des meilleurs entraîneurs de ce sport. Faites 10 pas en avant.

Remarque : Cette activité peut être adaptée à différentes situations dans votre communauté. Ajoutez davantage d'énoncés pour susciter l'intérêt.

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



20 MIN

Après avoir lu tous les énoncés, rassemblez les élèves pour qu'ils discutent de leur expérience.

Demandez aux élèves :

- Qu'avez-vous ressenti lorsqu'on vous a demandé de reculer, de rester sur place ou d'avancer ?
- Que ressentiriez-vous si votre équipe sportive ne pouvait pas se permettre de participer à un tournoi ou à un championnat éloigné ?

Expliquez que le niveau de richesse d'un pays, d'une ville, d'un groupe ou d'une personne peut avoir un impact sur les expériences des personnes et les exclure.

Demandez aux élèves :

- Pouvez-vous penser à des moments dans le sport ou ailleurs où l'argent a eu un impact sur la capacité d'une personne à participer ?
- Pouvez-vous réfléchir à des solutions à ces problèmes ?
Remarque : si nécessaire, posez aux élèves des questions spécifiques (p. ex., comment une école peut-elle soutenir la participation des élèves à des sports de manière à ce que l'argent ne soit pas un obstacle ? Comment une équipe pourrait-elle bénéficier de l'entraînement nécessaire si elle ne peut pas se permettre un centre d'entraînement haut de gamme ou un entraîneur ?).
- **Pour les apprenants de niveau avancé :** Quelles sont les conséquences de cette disparité économique ? Quand certains ont les moyens financiers et d'autres non ?

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Dégagez un espace ou sortez dehors pour que chacun puisse se déplacer librement.



E

ÉQUIPEMENT

Des cartes de couleurs différentes ou des cartes avec des images peuvent être utilisées au lieu de numérotter les élèves de 1 à 5. Les élèves ayant une déficience visuelle pourraient être informés de leur numéro plutôt que de se voir attribuer une carte, ou bien recevoir un nombre de bâtonnets correspondant à leur nombre (c.-à-d. 3 bâtonnets signifient qu'ils ont le numéro 3).

T

TÂCHE

Le jeu peut être adapté à un format de jeu de société, en déplaçant les pièces vers l'avant ou vers l'arrière.

Pour les apprenants de niveau débutant : Adaptez les énoncés de l'activité principale au niveau de compréhension du groupe.

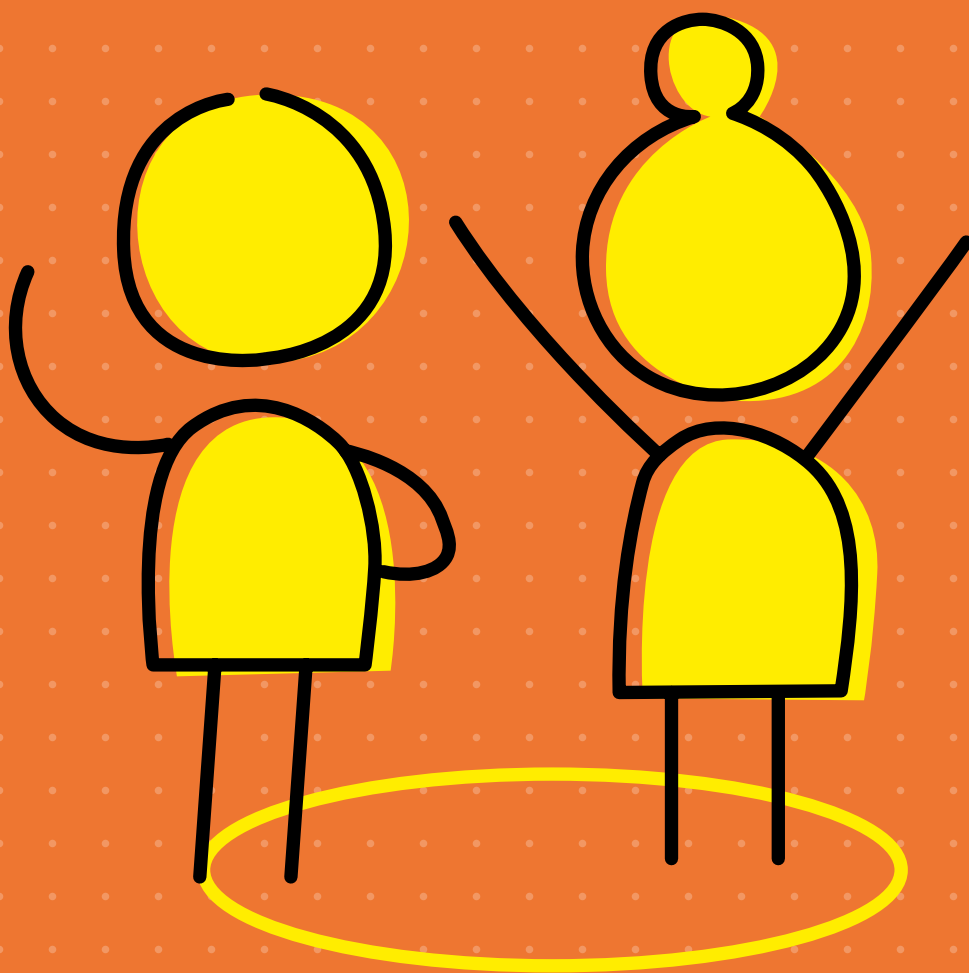


P

PERSONNES

Si la taille du groupe est importante, demandez aux élèves de travailler en binôme. Les élèves peuvent également être alignés face à face aux extrémités opposées de l'espace pour permettre une plus grande liberté de mouvement.

COMPRENDRE L'INCLUSION ET L'EXCLUSION



Le but de cette activité est de permettre aux élèves de comprendre les concepts d'**inclusion** et d'**exclusion**. Pour ce faire, demandez aux élèves de jouer à un jeu de **cerceaux musicaux** grâce auquel ils seront confrontés à l'inclusion et à l'exclusion.



25 MIN



LIEU

Gymnase, salle de classe
ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Cerceaux, musique,
lecteur de musique



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Esprit critique, compétences
socio-émotionnelles.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Démontrer une compréhension des
concepts d'inclusion et d'exclusion.
Analyser les sentiments associés à
l'inclusion et à l'exclusion.



VOCABULAIRE CLÉ

Inclusion, exclusion.



SÉCURITÉ

Prévoyez un environnement sans
danger, dépourvu d'obstacles.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



5 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant le concept d'inclusion.

Demandez aux élèves de réfléchir en silence, sans rien dire, sur les points suivants :

- Avez-vous déjà été **exclus** lors de jeux à l'école ?

Maintenant, demandez-leur de partager :

- Que **ressentez**-vous lorsque vous êtes exclus ?

Expliquez que lorsqu'une personne est laissée de côté, elle est **exclue** et lorsqu'une personne est invitée à participer, elle est **incluse**. Expliquez que tous les êtres humains aiment être inclus et acceptés par les autres.

ACTIVITÉ P



15 MIN



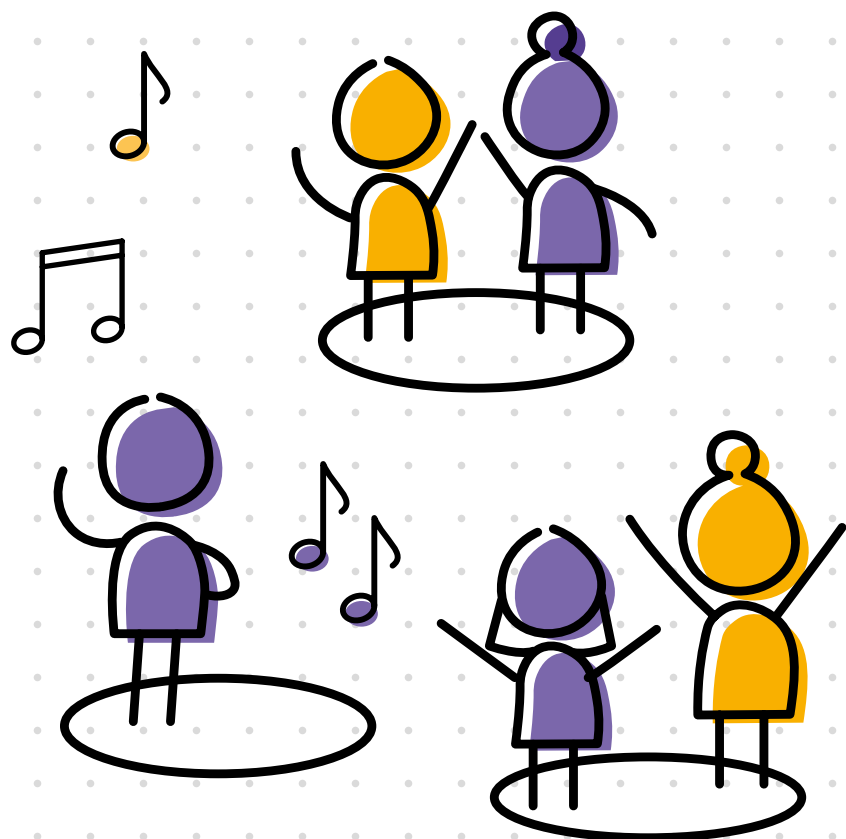
CERCEAUX MUSICAUX

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.



LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Mathématiques : Demandez aux élèves de résoudre des problèmes de division. Les nombres qui peuvent être divisés en nombres entiers sans qu'il y ait un reste démontrent le concept d'inclusion, les nombres qui ont un reste (fractions) démontrent l'exclusion. Demandez aux élèves d'expliquer verbalement le nombre d'élèves qui seraient inclus/exclus si les problèmes suivants étaient donnés : s'il y a 20 élèves dans la classe et qu'ils doivent former 4 groupes (p. ex., $20 \div 4 = 5$), nous pourrions former 4 groupes de 5. Les 20 élèves sont tous inclus. S'il y a 20 élèves dans la classe et qu'ils doivent former 3 groupes (p. ex., $20 \div 3 = 6$ et $2/3$), nous pourrions faire 3 groupes de 6 et un groupe de 2. 18 élèves sont inclus et 2 sont exclus.



PRINCIPALE

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.

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



5 MIN

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**.

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Assurez-vous que l'espace est adapté à la taille du groupe. Jouez avec moins de cerceaux si l'espace est petit.



E

ÉQUIPEMENT

Si de la musique ou un lecteur de musique ne sont pas disponibles, **tapez dans vos mains** ou servez-vous d'un objet dur pour créer un rythme.
Au lieu de cerceaux, de la **ficelle** ou du **ruban adhésif** pourraient être utilisés pour créer des cercles sur le sol, ou de la craie sur le trottoir.

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau avancé : En petits groupes, demandez aux élèves de discuter et d'analyser l'impact de l'inclusion et de l'exclusion dans différents contextes (p. ex., à l'école, dans le sport, dans la communauté), ainsi que les groupes les plus susceptibles d'être affectés (p. ex., les filles sont parfois exclues d'aller à l'école).

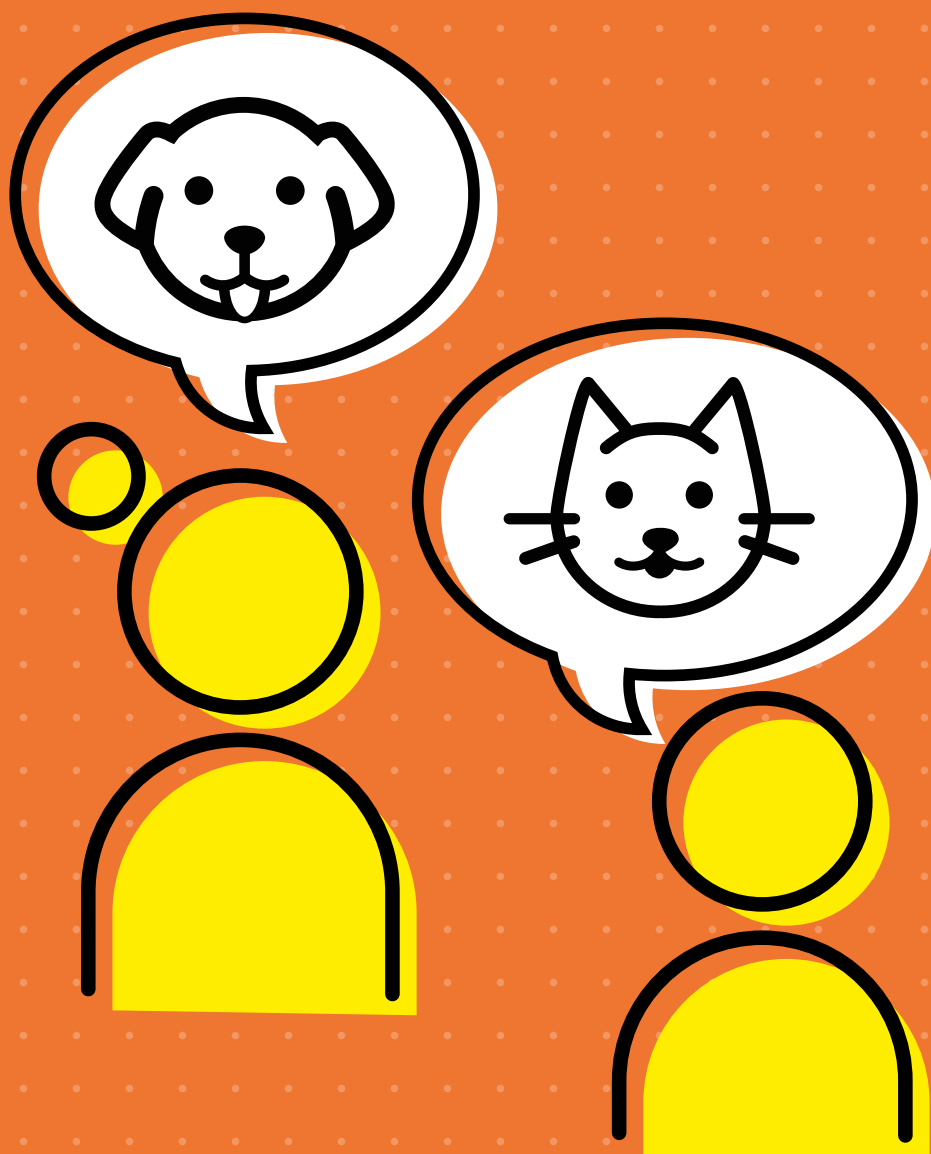
P

PERSONNES

Placez les élèves ayant une déficience visuelle ou auditive avec un guide.



ACCEPTER LES DIFFÉRENCES



Le but de cette activité consiste à faire comprendre aux élèves que **nous avons tous des similitudes et des différences** avec les autres, mais que les différences ne doivent pas nous empêcher d'être inclusifs. Pour ce faire, demandez aux élèves de s'interviewer mutuellement.



50 MIN



LIEU

Gymnase, salle de classe ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Fiches d'interview, crayons.

COMPÉTENCES
PRINCIPALES

Esprit critique, compétences socio-émotionnelles.

OBJECTIFS
D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :

Se rendre compte que les personnes présentent des similitudes et des différences.

Démontrer une compréhension et une appréciation des différences entre les personnes.

Analyser les sentiments associés à la différence.



VOCABULAIRE CLÉ

Choix, similitudes, différences, préférence.



SÉCURITÉ

Il est important que la salle de classe soit un lieu de confiance et de respect. Les élèves doivent se sentir à l'aise de s'exprimer sans avoir peur du jugement. Ils doivent également comprendre comment faire preuve de tact et de politesse lorsqu'ils écoutent les autres et discutent de sujets sensibles.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant les similitudes et les différences.

Demandez aux élèves de se déplacer (p. ex., courir, sauter à cloche-pied, sauter, galoper, sautiller). Appelez « tous ceux qui aiment les sports d'intérieur » et demandez aux élèves ayant cette préférence de se rassembler au milieu de l'espace. Demandez aux autres de rester immobiles où ils sont. Puis, demandez-leur de se déplacer à nouveau. Recommencez avec une dizaine de déclarations (p. ex., tous ceux qui aiment les animaux ; tous ceux qui aiment les sports de ballon ; tous ceux qui aiment les légumes ; tous ceux qui aiment les bonbons).

Remarque : Mettez de la musique pour ajouter au dynamisme de l'activité. Arrêtez la musique lorsque vous prononcez une déclaration, puis remettez-la lorsque les élèves doivent bouger.

Demandez aux élèves :

- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez rejoint le milieu avec un grand nombre de vos camarades de classe ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous étiez l'un des seuls à rejoindre le milieu ?
- Est-ce une bonne chose d'être pareils ? D'être différents ? Pouvez-vous quand même être amis si vous êtes pareils ou différents ?

Servez-vous de ces questions pour lancer une discussion sur la façon dont **il n'est pas nécessaire d'être pareils pour s'entendre**.

ACTIVITÉ P



30 MIN



SIMILARITÉS ET DIFFÉRENCES

Distribuez une fiche d'interview et un crayon à chaque élève. Demandez aux élèves de se promener dans le gymnase et de **découvrir certaines des similitudes et des différences chez leurs camarades de classe** en les interviewant.

FICHE D'INTERVIEW :

QUELLE EST TA COULEUR PRÉFÉRÉE ?

La mienne, c'est : _____

La personne à côté de toi : _____

QUELLE EST L'UNE DES ACTIVITÉS DE LOISIR QUE TU AIMES FAIRE ?

La mienne, c'est : _____

Un camarade de classe que tu ne connais pas très bien : _____

QUEL EST TON SPORT FAVORI ?

Le mien, c'est : _____

Ton camarade de classe : _____

INVENTE TES PROPRES QUESTIONS

Interroge quelqu'un sur qui tu veux en savoir plus.

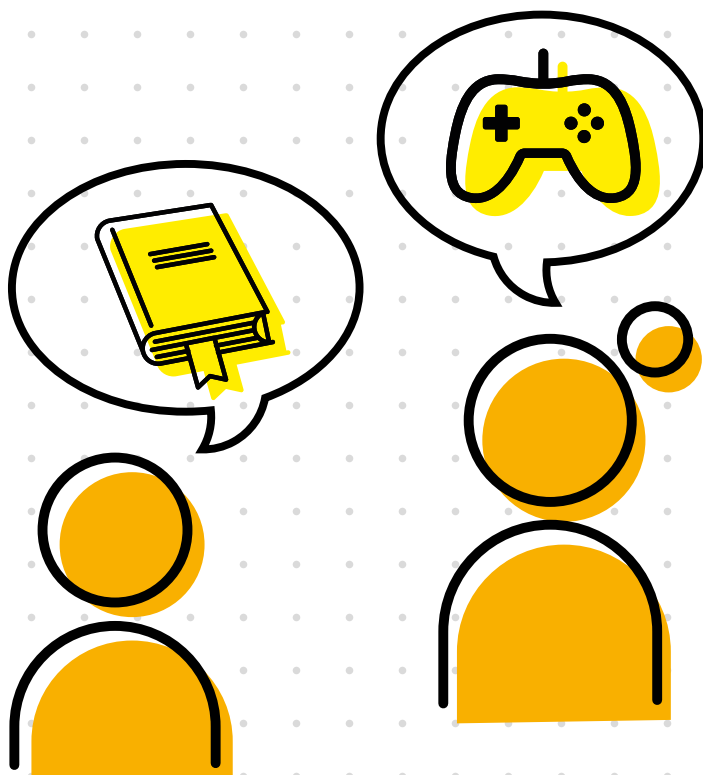
PRINCIPALE

LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Biologie : Quelles sont les choses que tous les êtres humains partagent (c.-à-d. ce qui nous rend tous semblables d'une manière ou d'une autre – besoins fondamentaux, systèmes corporels, etc.) ?

Études sociales : Si vous explorez différentes régions du monde, comparez et opposez différentes cultures en identifiant les similitudes et en notant les différences qui rendent chaque culture unique.

Pour les apprenants de niveau avancé : Discutez des moments de l'histoire où un manque de compréhension et la peur des différences ont entraîné des problèmes sociaux ou de la violence. Demandez aux élèves d'identifier des exemples similaires dans leur propre vie et d'y réfléchir.



CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Lancez une discussion et une réflexion personnelle sur des choix différents ou similaires et ce que cela pourrait signifier dans la vie quotidienne des élèves.

Demandez aux élèves :

- Avez-vous appris de nouvelles choses sur vos camarades de classe ? Qu'avez-vous ressenti lorsque vos réponses étaient les mêmes ?
- Lorsqu'elles n'étaient pas les mêmes ? En quoi êtes-vous

différents de vos amis ? En quoi êtes-vous pareils ?

- Comment le fait d'avoir des similitudes et des différences contribue-t-il à votre amitié ?
- Dans votre vie quotidienne, que faites-vous et que ressentez-vous lorsque quelqu'un a une opinion différente ? Des vêtements différents ? Des coutumes différentes ? Une langue différente ?

Servez-vous de ces questions pour lancer une conversation sur le fait d'**être inclusif et prévenant, quelles que soient les différences**. Profitez de cette occasion pour expliquer comment l'incertitude et le manque de compréhension peuvent provoquer le jugement, la peur, l'exclusion, l'intolérance et même la violence. Expliquez comment un bon moyen de résoudre ce problème est de prendre le temps d'apprendre à connaître quelqu'un.

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Adaptez l'espace en fonction des besoins du groupe. Un petit espace est plus favorable à une plus grande interaction tandis qu'un grand espace est plus favorable à la liberté de mouvement.



E

ÉQUIPEMENT

Les questions/réponses peuvent être écrites sur un tableau/ une affiche pour le bénéfice de l'ensemble du groupe.

Les réponses des interviews peuvent être mémorisées plutôt qu'écrites s'il n'y a pas de crayons à disposition.

P

PERSONNES

Les élèves sont encouragés à **parler avec le plus grand nombre possible de leurs camarades de classe**.

Ceux qui ont une déficience visuelle peuvent travailler avec un partenaire qui note les réponses pour eux.

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant : Réduisez le nombre de questions ou la complexité des questions des activités d'introduction ou principales.

Pour les apprenants de niveau avancé : En petits groupes, demandez aux élèves d'analyser les avantages d'être différents dans des contextes spécifiques (p. ex., pourquoi est-ce une bonne chose d'être différent de vos coéquipiers dans votre équipe de handball ? Pourquoi est-ce une bonne chose d'être différent des membres de votre groupe lorsque vous travaillez sur un projet ?).

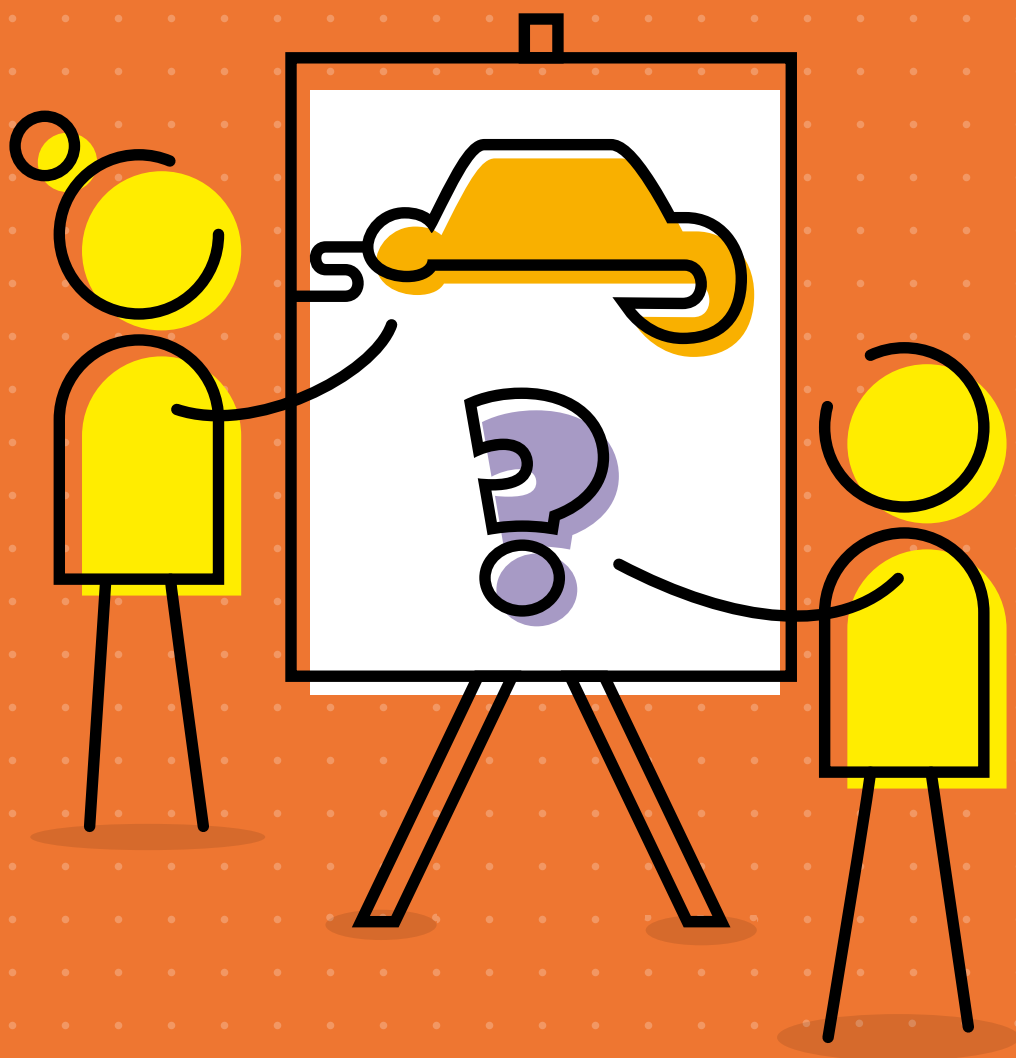


INCLUSION

3

LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

EXPLORER LES PREMIÈRES IMPRESSIONS



Le but de cette activité est que les élèves **examinent et réfléchissent aux premières impressions et la manière dont elles peuvent être trompeuses**. Pour ce faire, lisez un extrait du *Petit Prince*, avant d'en discuter, puis examinez les images qui pourraient donner lieu à de multiples interprétations.



45 MIN



LIEU

Salle de classe ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Fiche d'interview, crayons, objets assortis (facultatif), bandeaux pour les yeux (facultatif), images tirées de livres, magazines ou autres, papier épais.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Esprit critique.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Réfléchir aux hypothèses initiales et les **analyser**.

S'interroger sur la fiabilité des premières impressions.



VOCABULAIRE CLÉ

Surface, superficiel, première impression, for intérieur, hypothèse.



SÉCURITÉ

Pour l'activité introductive, assurez-vous que les binômes sont appropriés et que tout le monde est traité avec respect et dignité. Les élèves doivent se sentir en confiance et à l'aise et avec leur binôme de travail.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant les premières impressions.

- Placez les élèves en binômes et demandez-leur de s'observer mutuellement en silence. Ou, fournissez à chaque élève un bandeau pour les yeux et un objet (p. ex., un crayon, une balle, une boîte, une pièce de monnaie).

Demandez aux élèves :

- Que remarquez-vous en premier à propos de votre partenaire/objet ? **Remarque :** Il sera peut-être nécessaire de rappeler aux élèves de ne faire que des observations respectueuses.
- Quelles sont les autres choses importantes sur votre partenaire/objet que vous ne pouvez pas voir ? (P. ex., concernant leur partenaire : la personnalité, l'énergie, l'amitié. Concernant leur objet : l'utilité, le but, la valeur.)
- Est-il possible de connaître ces choses uniquement à partir de l'apparence de votre partenaire/objet ?

Servez-vous des réponses des élèves pour **discuter des premières impressions**. Expliquez la tendance humaine à faire des hypothèses sur la base des premières impressions et comment elles peuvent s'avérer inexactes.

ACTIVITÉ P



30 MIN



« LE PETIT PRINCE »

PARTIE 1:

Montrez aux élèves le dessin 1 sans les laisser voir le dessin 2.

Demandez aux élèves :

- En quoi cela vous ressemble-t-il ?

PARTIE 2:

Montrez aux élèves le dessin 2.

Demandez aux élèves :

- Lorsque vous avez vu le premier dessin, avez-vous deviné que l'animal était un éléphant ?
- Quel est le principal message de l'histoire ?

Dessin 1



Lire la partie 1 de l'extrait de *Le Petit Prince*, d'Antoine de Saint-Exupéry, 1943 :

PARTIE 1:

« Lorsque j'avais six ans j'ai vu, une fois, une magnifique image, dans un livre sur la Forêt Vierge qui s'appelait *Histoires vécues*. Ça représentait un serpent boa qui avalait un fauve. On disait dans le livre : « Les serpents boas avalent leur proie tout entière, sans la mâcher. Ensuite, ils ne peuvent plus bouger et ils dorment pendant les six mois de leur digestion. »

J'ai alors beaucoup réfléchi sur les aventures de la jungle et, à mon tour, j'ai réussi, avec un crayon de couleur, à tracer mon premier dessin. Mon dessin numéro 1. Il était comme ça : »

Dessin 2



Lire la partie 2 de l'extrait de *Le Petit Prince*, d'Antoine de Saint-Exupéry, 1943 :

PARTIE 2:

« J'ai montré mon chef-d'œuvre aux grandes personnes et je leur ai demandé si mon dessin leur faisait peur. Elles m'ont répondu : « Pourquoi un chapeau ferait-il peur ? »

Mon dessin ne représentait pas un chapeau. Il représentait un serpent boa qui digérait un éléphant. J'ai alors dessiné l'intérieur du serpent boa, afin que les grandes personnes puissent comprendre. Elles ont toujours besoin d'explication. Mon dessin numéro 2 était comme ça : »

PRINCIPALE

PARTIE 3:

- Continuez à encourager la réflexion et l'analyse en prenant une image (tirée d'un livre pour enfants, d'un magazine, d'Internet, etc.) et en n'en montrant qu'une petite partie aux élèves. Pour ce faire, couvrez la moitié de l'image avec un morceau de papier épais ou zoomez sur la page si vous utilisez un ordinateur.

Demandez aux élèves :

- Que voyez-vous sur cette image ?
- Pouvez-vous obtenir à partir de cette petite section toutes les informations dont vous avez besoin pour comprendre l'image ?

Discutez de l'**ambiguïté des premières impressions** et de la **difficulté à faire des hypothèses**.



LIENS TRANS-DISCIPLINAIRES :

Science et technologie :

Explorez comment les yeux et les lentilles fonctionnent pour nous permettre de voir les images. Comment ces images peuvent-elles alors parfois être déformées ? Comment notre cerveau perçoit-il les illusions d'optique ? Qu'en est-il des autres sens ? Nos sens de l'ouïe, du goût et du toucher peuvent-ils être trompés ?

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



5 MIN

Favorisez la discussion et la réflexion personnelle en demandant aux élèves :

- Les premières impressions peuvent-elles être trompeuses ?
- Les hypothèses que nous faisons sont-elles toujours exactes ?
- Que pourrait-il arriver si nous avons une mauvaise première impression ? Que pourrait-il arriver si une personne a une mauvaise première impression de nous ?

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Assurez-vous que les visuels sont **suffisamment proches** ou **suffisamment grands** pour que tous les élèves puissent les voir.



E

ÉQUIPEMENT

Plutôt que d'utiliser des images à moitié cachées, montrez aux élèves des images d'**illusions d'optique** et demandez-leur de discuter des premières impressions et de la façon dont leur première impression pourrait être différente de la première impression d'un autre élève.

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves d'analyser le préjudice potentiel découlant du fait de porter un jugement sur la base des premières impressions dans des situations spécifiques (p. ex., lors du choix des équipes pour un jeu dans la cour de l'école, lors du choix des membres du groupe pour un projet en classe). Demandez-leur d'identifier les répercussions non seulement pour eux-mêmes mais pour les autres personnes concernées.



P

PERSONNES

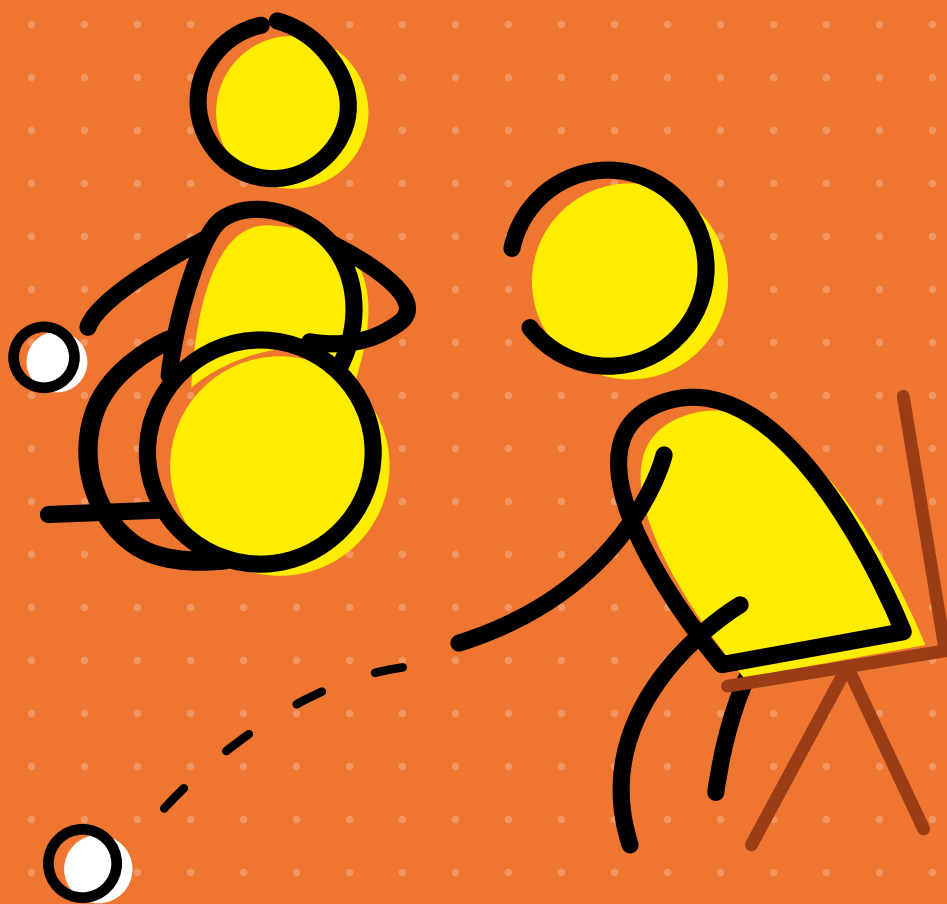
Pour les élèves ayant une déficience visuelle, les images de l'activité principale peuvent leur être décrites. Il est également possible d'explorer d'autres sens. Envisagez de demander aux élèves de **toucher différentes textures** ou de **sentir différentes odeurs**, puis de dire quelles sont leurs premières impressions.

INCLUSION

4

LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

HANDI- SPORT : BOCCIA



Le but de cette activité est de permettre aux élèves de faire l'expérience du sport inclusif et d'y réfléchir, d'apprécier les capacités des personnes ayant des déficiences et de **trouver des moyens d'adapter les activités à tous**. Pour ce faire, les élèves joueront à **un jeu de boccia modifié**.



40 MIN



LIEU

Espace intérieur ou extérieur plat.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Une boule par élève, craie, ruban adhésif ou disques marqueurs, pour définir les cibles.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Esprit critique, compétences socio-émotionnelles.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Développer une compréhension du potentiel des personnes ayant des déficiences.

Réfléchir et créer des façons d'adapter les activités à tous.



VOCABULAIRE CLÉ

Déficiences, adapté, sport, boccia, handisport.



SÉCURITÉ

Veillez à ce qu'il n'y ait pas d'élèves ou d'autres personnes dans les zones cibles pendant le jeu. Faites attention aux boules qui traînent autour de l'espace de jeu.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant le handisport.

Demandez aux élèves :

- Avez-vous vu des personnes ayant une déficience faire du sport ?
- Avez-vous déjà regardé les Jeux Paralympiques ?
- Quels sports avez-vous vus ?

Écrivez les réponses au tableau.

ACTIVITÉ P



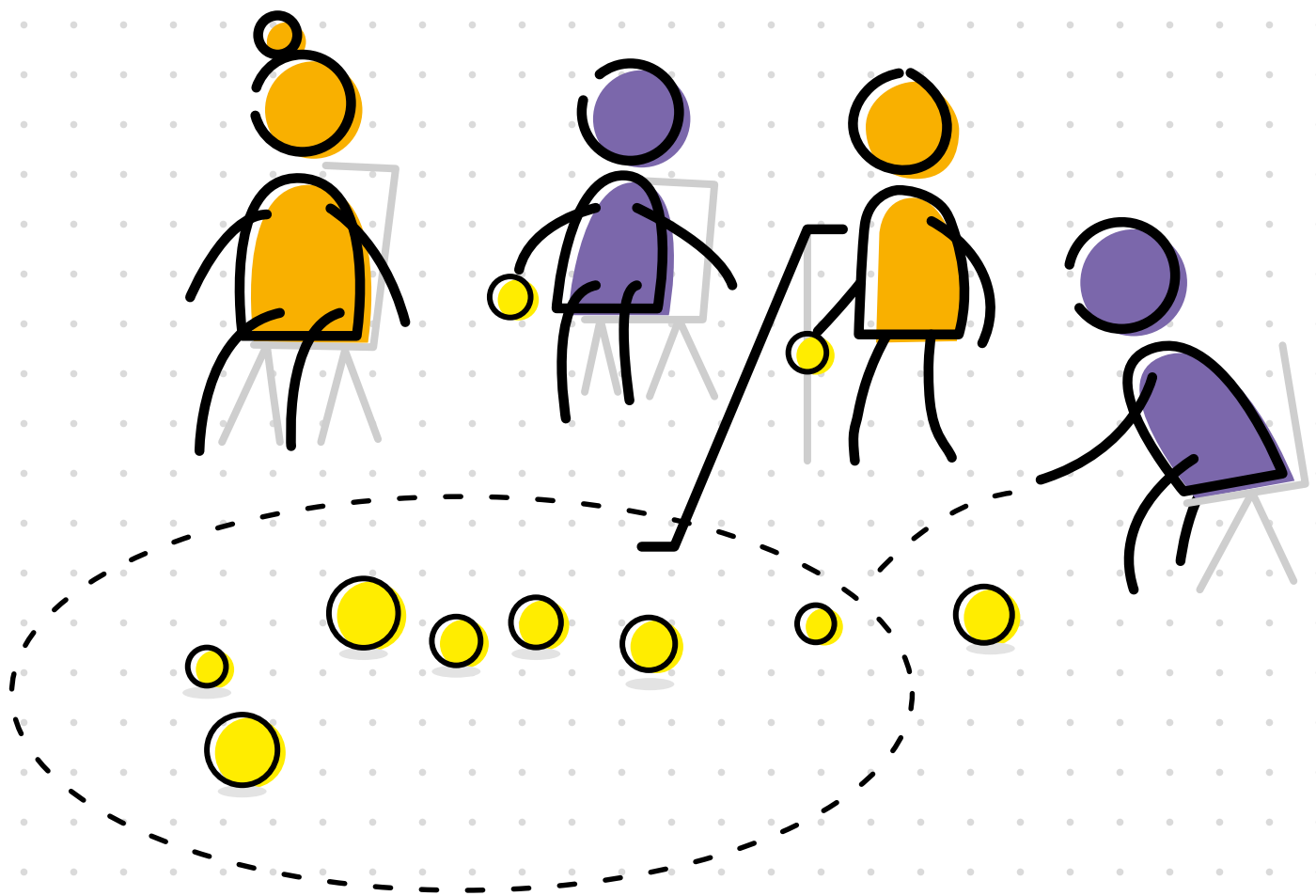
20 MIN



**CERCLE EN
CONSTANTE
DIMINUTION : UNE
VERSION MODIFIÉE
DE LA BOCCIA**

OBJECTIF :

Mettre votre boule dans le cercle cible en faisant en sorte qu'elle reste dans les limites.



PRINCIPALE

INSTALLATION :

- Demandez aux élèves de s'asseoir **sur des chaises** ou **par terre**, en rond, tournés vers l'intérieur, autour d'un grand cercle cible, qui peut être marqué à la craie, au ruban adhésif, avec des cônes marqueurs, ou simplement en le traçant sur le sol.
- Distribuez une boule à chaque élève.

RÈGLES :

- Chaque joueur essaie de **propulser sa boule** dans le cercle cible. Les élèves peuvent **faire rouler ou lancer leur boule** par-dessus ou par en dessous.
- **Comptez** le nombre de boules à l'intérieur du cercle après chaque tour.
- Après chaque tour, **réduisez la taille** du cercle.

Pour plus d'informations sur la boccia, veuillez consulter :
www.paralympic.org/boccia

LIENS TRANSDISCIPLI- NAIRES :

Mathématiques : Dans la boccia, l'arbitre doit souvent mesurer la distance entre les boules en compétition et le « jack » (la cible) pour déterminer qui est le plus proche. Attribuez le rôle d'arbitre à l'un des élèves et remettez-lui un appareil de mesure. En plus des distances entre les boules de boccia, leur dispersion aléatoire sur le terrain peut permettre aux élèves d'examiner les formes géométriques simples qui les relie et les angles qu'elles forment. Les élèves peuvent tracer les formes sur du papier et mesurer les angles à l'aide de rapporteurs.

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Lancez une discussion sur l'expérience des élèves.

Demandez aux élèves :

- **Qu'est-ce qui a fonctionné le mieux** pour vous lorsque vous avez tenté de mettre la boule dans la cible ?

- Avez-vous dû **changer de technique** lorsque le cercle s'est rétréci ?
- Comment des personnes ayant différentes déficiences joueraient à ce jeu (p. ex., si elles ont une déficience visuelle, si elles ne pouvaient pas utiliser leurs membres supérieurs) ? (Voir **STEP** pour quelques suggestions.)
- Ce jeu est-il inclusif ? Tous les genres, cultures et niveaux de capacité ont-ils pu réussir et participer ensemble ? Existe-t-il un moyen de rendre le jeu plus inclusif ?

Utilisez cette discussion pour **inciter les élèves à réfléchir** sur le sport inclusif et pour établir de nouvelles façons ou des façons modifiées de jouer à la boccia.

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Modifiez la distance

jusqu'au cercle cible ou la boule « jack » pour rendre le jeu plus difficile ou plus facile.

Les cibles peuvent être à **différentes distances** ou de tailles différentes en fonction des capacités des différents joueurs.

Le jeu peut être adapté en fonction de l'espace disponible.



T

TÂCHE

Essayez une version avec **2 cercles cibles** ou **boules cibles**, un(e) rouge, un(e) bleu. Les joueurs visent la cible de leur couleur.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves de créer une version plus inclusive d'un jeu ou d'un sport populaire en utilisant la boccia comme modèle.

ÉQUIPEMENT

Utilisez des **quilles** ou des **bouteilles en plastique** comme cibles au lieu d'un cercle cible ou d'une boule cible.

Divisez le cercle cible ou le terrain de boccia en différentes zones à l'aide de ruban adhésif, de craie ou de marqueurs. **Attribuez des points** pour chaque zone en fonction de la distance/taille.

E

P

PERSONNES

Nommez un capitaine pour décider qui sera le prochain à jouer dans son équipe (en alternant).

Si le lancer n'est pas une option, les joueurs peuvent faire rouler la boule à l'aide d'une gouttière, d'une **rampe** ou d'une **planche plate**.

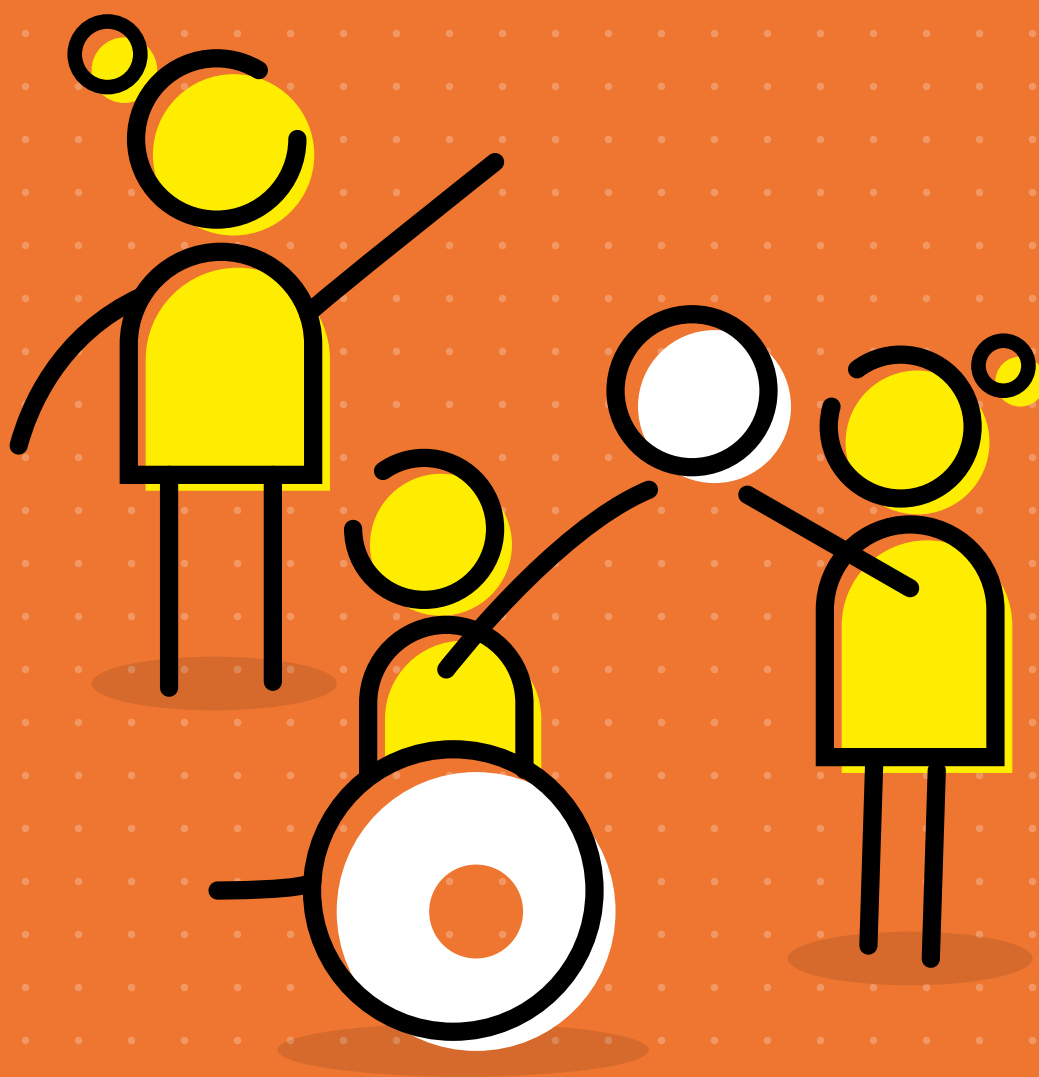
Un partenaire peut **taper dans ses mains** ou **émettre des sons** à proximité de la cible pour guider un joueur ayant une déficience visuelle.

INCLUSION



LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

FAIRE L'EXPÉRIENCE D'UN MONDE SANS VISION



Le but de cette activité est que les élèves développent une **appréciation des personnes ayant une déficience visuelle** et établissent des **méthodes de communication efficaces** afin que les activités soient inclusives pour tous. Pour ce faire, les élèves feront un relais « par-dessus, par-dessous ».



40 MIN



LIEU

Espace intérieur ou extérieur plat.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Masques (bandeaux pour les yeux),
gros ballon pour chaque groupe
(p. ex., football, volleyball), disques
ou cônes marqueurs.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Compétences en communication,
coopération.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Identifier et **démontrer** les méthodes
d'adaptation de la communication.

Analyser et **créer** des
stratégies d'orientation et des
pratiques inclusives.



VOCABULAIRE CLÉ

Déficience visuelle, verbal, tactile,
sens, coopération, orientation.



SÉCURITÉ

Dans le jeu « par-dessus –
par-dessous », il vaut mieux
avoir un ou deux joueurs voyants
qui pourront aller récupérer et
renvoyer les ballons perdus.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez les connaissances des élèves sur les cinq sens.

Demandez aux élèves :

- Pouvez-vous nommer les cinq sens ?
- Selon vous, quel sens est le plus important ? Pourquoi ?
- Que se passe-t-il lorsqu'il manque un sens ?

ACTIVITÉ P



20 MIN



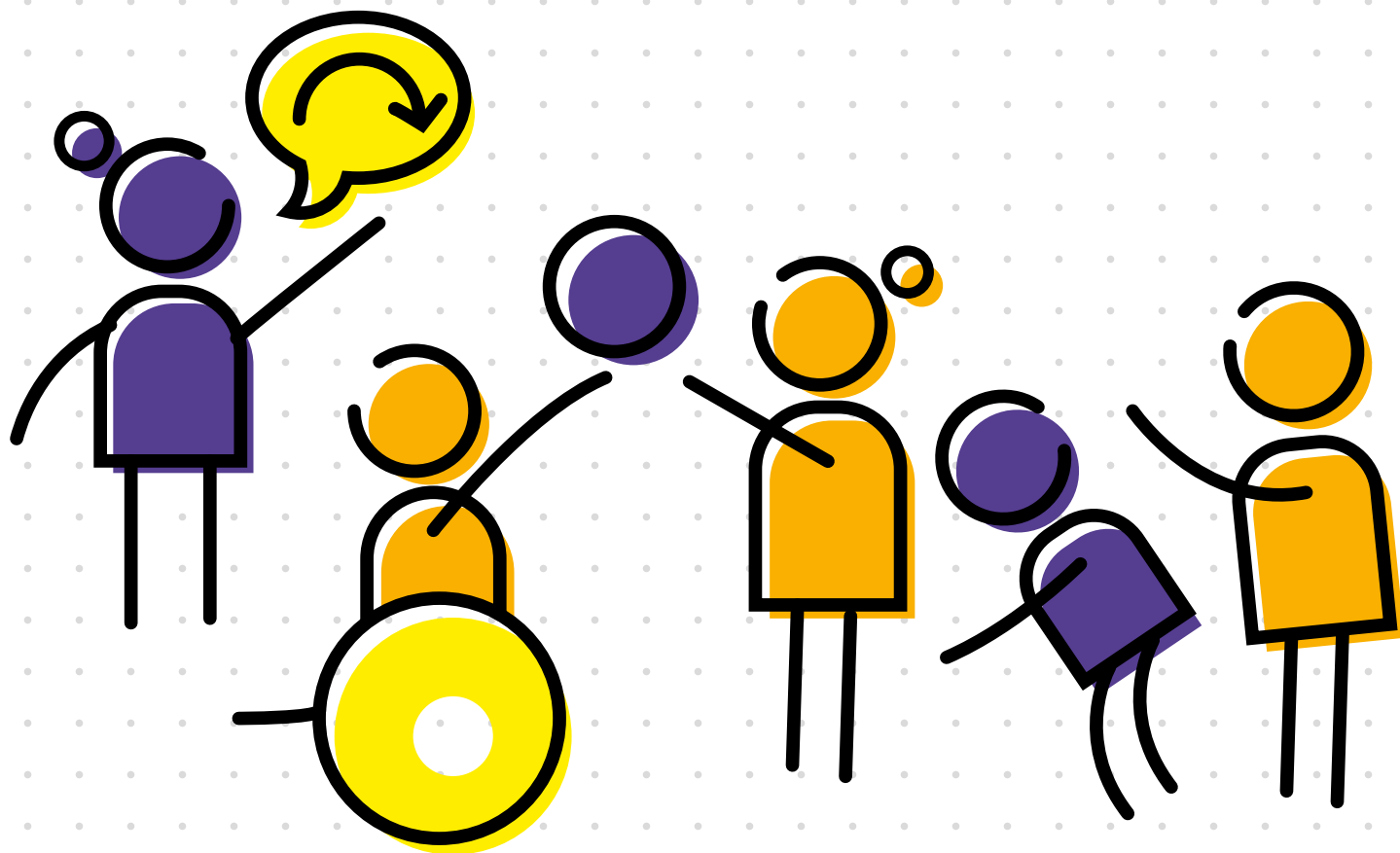
PAR-DESSUS - PAR-DESSOUS

OBJECTIF :

Être la **première équipe** à passer le ballon le long de la ligne et à la **faire revenir** au point de départ.

INSTALLATION :

- Divisez les élèves en **2 équipes égales**.
- Désignez un **chef d'équipe par groupe** qui se tiendra à l'écart et alignera les autres élèves les uns derrière les autres à la ligne de départ.
- Passez un ballon à la première personne de la ligne et demandez à tous les joueurs de **se mettre un bandeau sur les yeux**, sauf les chefs de groupe.



PRINCIPALE

RÈGLES :

- Au signal « top départ », la première personne de la ligne passe le ballon par-dessus sa tête à la deuxième personne derrière elle qui passe le ballon entre ses jambes à la troisième personne, qui passe le ballon par-dessus sa tête et ainsi de suite jusqu'à la dernière personne de la ligne.
- Avec l'aide du chef d'équipe, la personne en bout de ligne porte le ballon au début de la ligne (toujours avec le bandeau sur les yeux), et passe ensuite le ballon par-dessus sa tête, comme précédemment.
- Lorsque la première personne qui a commencé le jeu en début de ligne revient à sa position de départ, l'équipe crie « Terminé ! » et s'assoit.



LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Histoire : Demandez aux élèves d'identifier des personnages historiques ayant une déficience visuelle et leurs réalisations (p. ex., des musiciens, des scientifiques, des dirigeants politiques).

Arts du langage : Examinez comment les personnes ayant des déficiences visuelles lisent et écrivent. Apprenez aux élèves à être descriptifs lorsqu'ils rédigent un texte afin d'aider le lecteur à imaginer la scène.

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Demandez aux élèves :

- Quelle était une manière efficace de communiquer au joueur suivant dans la file que le ballon arrivait vers lui par-dessus ou par-dessous ?
- Qu'est-ce que le chef d'équipe a dit ou fait pour aider le dernier joueur à aller en début de ligne ?

Divisez les élèves en groupes de 3 ou 4 et demandez-leur de discuter des questions suivantes :

- Si vous devez communiquer avec un camarade ayant une déficience visuelle à l'école, que pourriez-vous faire ?
- Comment pouvez-vous inclure un camarade ayant une déficience visuelle dans votre jeu à la récréation ?

Si vous en avez le temps, jouez à nouveau pour que les élèves puissent pratiquer de nouvelles stratégies de communication.

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Les élèves doivent s'espacer au sein de leur équipe de manière à pouvoir passer le ballon.



E

ÉQUIPEMENT

Une cloche ou un hochet peuvent être utilisés pour guider les joueurs. Si les élèves secouent le hochet lorsqu'ils font passer le ballon, cela peut aider à situer où se trouve le ballon. Alternativement, un sac en plastique peut être enroulé autour du ballon. Il crissera en passant d'un joueur à l'autre.

T

TÂCHE

Les joueurs peuvent **passer le ballon de différentes manières**, car le faire passer par-dessous peut ne pas convenir à tout le monde.

Essayez de le faire passer sur le côté en effectuant une torsion du buste.

Pour les apprenants de niveau débutant :

Demandez à tous les joueurs de faire passer le ballon par-dessus la tête.

Pour les apprenants de niveau avancé :

Demandez aux élèves de créer des stratégies d'orientation pour un parcours d'obstacles avec les yeux bandés. Compliquez leur la tâche en limitant le type de sons qu'ils peuvent faire, puis faites-les jouer.

P

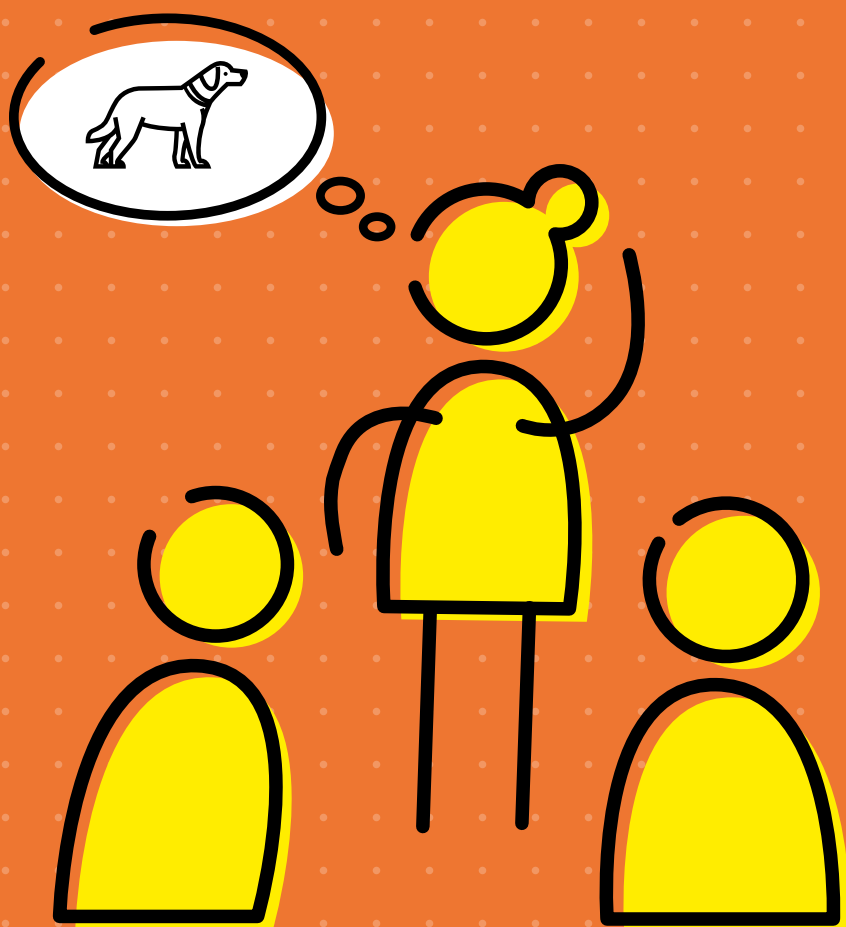
PERSONNES

Les élèves ayant des déficiences auditives peuvent jouer sans bandeau.

Les élèves qui préfèrent ne pas porter de bandeau sur les yeux peuvent fermer les yeux.



FAIRE L'EXPÉRIENCE D'UN MONDE SANS SON



Le but de cette activité est que les élèves **développent une appréciation** des personnes **qui ont une déficience auditive** et de celles **qui parlent une langue différente**, tout en établissant des moyens de communiquer efficacement afin que les activités **soient inclusives pour tous**. Pour ce faire, les élèves **joueront aux charades**.



35 MIN



LIEU

Salle de classe ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Papier, crayons, images ou pictogrammes, sac ou boîte.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Compétences en communication.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Identifier, démontrer et concevoir des formes de communication non verbale.

Comprendre et analyser l'importance de varier les méthodes de communication afin d'être inclusif.



VOCABULAIRE CLÉ

Communication, obstacles, non verbal, langage corporel, expression faciale, déficience auditive.



SÉCURITÉ

Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace et que la zone est dépourvue d'obstacles. Sélectionnez des mots, des sentiments et des concepts appropriés à l'âge des élèves, qu'ils devront mimer.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez les connaissances des élèves sur les différentes formes de communication et leur importance : verbale (orale et écrite), non verbale et visuelle.

Demandez aux élèves :

- Pouvez-vous suggérer des **exemples** de chaque type ?
- À quel moment chacune de ces formes de communication serait-elle **utile** ?
- Expliquez comment ceux qui sont sourds, malentendants, ou ceux qui parlent une autre langue peuvent compter sur **différentes formes de communication**.

ACTIVITÉ P



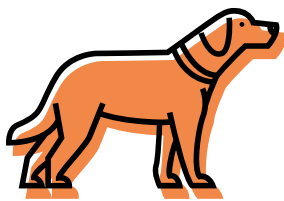
20 MIN



CHARADES

OBJECTIF :

Deviner le mot qui est mimé (communiqué par le geste, l'expression et le mouvement).

CHIEN**CRAYON****HEURE****FROID****FAIM****TRISTE**

PRINCIPALE

INSTALLATION : RÈGLES :

- **Écrivez divers mots ou dessinez des images** qui représentent des objets (p. ex., voiture, arbre, table) ou des sentiments (p. ex., amour, compréhension, calme) sur des bouts de papier. Placez-les dans une boîte ou un sac.
- Divisez les élèves en **groupes de 4 ou 5**.
- Demandez à chaque groupe de prendre un mot ou une image dans la boîte et donnez-leur 2 minutes pour décider comment ils vont le présenter aux autres groupes.
- **Premier tour :** Demandez à un ou plusieurs élèves de chaque groupe de présenter le mot sélectionné sans parler (mime), devant la classe, pendant que le reste des élèves essaient de deviner le mot.
- **Second tour :** Dans chaque groupe, demandez à un élève de dessiner un mot et de le présenter aux autres membres du groupe qui essaieront de le deviner.

LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Études sociales :

identifier et explorer différentes méthodes de communication (p. ex., la langue des signes), des systèmes de développement du langage (signes et symboles pour aider au développement du langage), la technologie adaptée (synthétiseurs vocaux pour les personnes ayant des déficiences visuelles ou celles ayant des troubles de l'expression linguistique).

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



5 MIN

Stimulez une discussion sur l'importance des autres formes de communication lorsque vous essayez d'être inclusif.

Demandez aux élèves :

- Qu'a dû faire l'acteur pour **faire passer le message** ?
- Quelles ont été les **principales difficultés** rencontrées ?

- **Qu'avez-vous ressenti** quand vous ne pouviez pas parler ?
- Est-il possible de communiquer un sentiment ou un concept sans parler ? (P. ex., faim, fatigue, colère, chaleur...) Comment ?
- Comment pourriez-vous communiquer avec une personne qui parle une **langue différente** ?
- **Pour les apprenants de niveau avancé** : De quelle manière la communication peut-elle avoir un impact sur l'inclusion ?

Servez-vous de ces questions pour stimuler une discussion sur la façon dont le langage corporel et les expressions faciales nous aident à communiquer.

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Assurez-vous qu'il y a **suffisamment d'espace** pour que les élèves puissent mimer. Notez que certains jeunes **peuvent avoir besoin de plus d'espace** (ceux qui utilisent des aides à la mobilité, par exemple).

E

ÉQUIPEMENT

Des **images et des pictogrammes simples** peuvent aider certains élèves.



T

TÂCHE

Augmentez ou diminuez le nombre de règles pour **aider les élèves ou leur rendre la tâche plus difficile** (p. ex., vous pouvez pointer du doigt des objets, vous pouvez émettre des sons).

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves de créer des scènes entières sans utiliser de langage et demandez-leur de les jouer ensuite devant pour le groupe. Le groupe peut alors **deviner ce qui est décrit**.

P

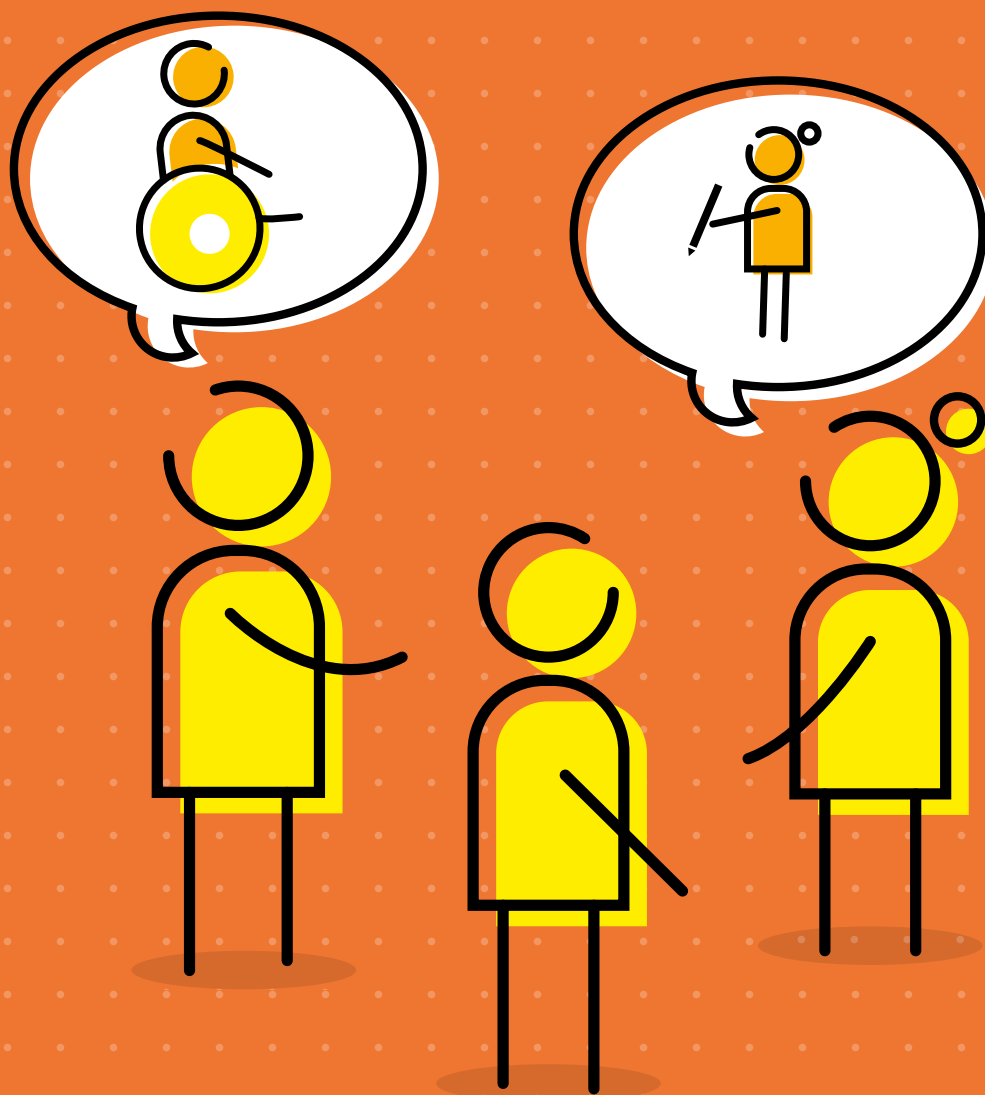
PERSONNES

Les élèves peuvent **travailler avec un partenaire** pour mettre en scène les mots.

Les **élèves ayant une déficience visuelle** peuvent travailler avec un partenaire voyant qui leur décrit la scène.



NON AUX STÉRÉOTYPES



Le but de cette activité est de permettre aux élèves de **développer une compréhension du concept des stéréotypes** et de la façon dont il peut être inexact et préjudiciable. Pour ce faire, les élèves examineront des récits de personnes qui ont réussi et établiront comment leurs résultats pourraient être différents si elles étaient stéréotypées.



35 MIN



LIEU

Gymnase, salle de classe ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Tableau ou grande feuille de papier, simple illustration d'une personne, récits de succès.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Esprit critique, compétences socio-émotionnelles.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Développer une compréhension du concept des stéréotypes, **s'interroger** sur leur exactitude et **évaluer** leur impact.
Examiner comment les personnes surmontent les difficultés liées aux stéréotypes.



VOCABULAIRE CLÉ

Stéréotypes, difficulté, généralisation, discrimination, exclusion.



SÉCURITÉ

Lorsque vous envisagez des stéréotypes pour la discussion, assurez-vous qu'aucun d'entre eux ne peut affecter la dignité des élèves. Assurez-vous qu'un environnement de confiance et propice au respect a été établi dans la salle de classe, dans lequel les élèves se sentent à l'aise pour s'exprimer et comprennent comment faire preuve de tact et de politesse lorsqu'ils discutent de questions sensibles.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez les connaissances des élèves sur les cinq sens.

Montrez aux élèves une photo d'un enfant heureux portant un t-shirt jaune (ou similaire). Expliquez que cet enfant aime la couleur jaune et est heureux de porter ce t-shirt.

Demandez aux élèves :

- Tous les enfants aiment-ils cette couleur ? Tous les enfants aiment-ils porter des t-shirts ? Serait-il exact ou juste de dire « Tous les enfants aiment les t-shirts jaunes » ?

Expliquez que si nous faisons des déclarations généralisées, nous faisons des stéréotypes.

« Un stéréotype est une « Expression ou opinion toute faite, sans aucune originalité, cliché. Caractérisation symbolique et schématique d'un groupe qui s'appuie sur des attentes et des jugements de routine. »

Dans Larousse.fr (2021). Tiré de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/st%C3%A9r%C3%A9otype/74654>

Remarque : Il peut être utile de fournir des exemples de stéréotypes adaptés à l'âge (p. ex., tous les super-héros sont des garçons, tous les enfants courent plus lentement que les adultes, tous les chiens sont gentils).

ACTIVITÉ P



20 MIN



HISTOIRES DE RÉUSSITE

En petits groupes ou avec l'ensemble du groupe, selon les capacités, demandez aux élèves de **lire des histoires de personnes qui ont connu le succès dans leur vie**. Lisez les histoires ci-jointes ou trouvez des histoires qui trouveront un écho auprès de votre groupe spécifique.

Demandez aux élèves d'identifier comment le personnage aurait pu être stéréotypé. Ensemble, discutez de la façon dont **le stéréotype aurait été inexact** et comment il **aurait pu nuire** aux objectifs de cette personne.

EXEMPLES :

YIP PIN XIU

Yip Pin Xiu aurait pu être stéréotypée comme étant physiquement incapable de devenir une athlète. Si des personnes avaient partagé ces convictions inexactes avec elle, cela aurait pu la décourager et peut-être l'amener à croire que ces idées fausses étaient vraies. Yip Pin Xiu aurait pu arrêter de s'entraîner et n'aurait pas obtenu de médaille d'or paralympique.



YIP PIN XIU

Je m'appelle Yip Pin Xiu. Je suis née avec une maladie appelée dystrophie musculaire. Quand j'étais petite, mes muscles, en particulier ceux de mes jambes, se sont affaiblis. J'ai commencé à utiliser un fauteuil roulant à l'âge de 13 ans.

Je suis une para-nageuse. J'ai appris à nager quand j'avais 5 ans. Quelqu'un a repéré mon talent pour la natation et sept ans plus tard, je suis devenue une nageuse de compétition. J'ai commencé par faire du crawl, mais comme mes muscles s'affaiblissaient, j'avais du mal à faire des battements de jambes. Maintenant, j'utilise mes bras pour nager sur le dos. À Pékin en 2008, je suis devenue la première Singapourienne à remporter une médaille d'or paralympique. C'est ma réussite sportive la plus mémorable. Quatre ans plus tard, aux Jeux Paralympiques d'été de 2016 à Rio, j'étais fière d'être le porte-drapeau de Singapour lors de la cérémonie d'ouverture des Jeux.

(Source : Agitos Foundation, *I'm Possible: Engaging young people with the Paralympic Movement*)

LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Activités artistiques : Demandez aux élèves de créer un collage avec des photos ou des illustrations qui montrent des personnes brisant les stéréotypes courants.

Arts du langage : Demandez aux élèves d'identifier des personnages dans des histoires (pensez à utiliser des livres d'images) qui représentent ou encouragent les stéréotypes (p. ex., des personnages excessivement féminins, des personnages excessivement masculins).

Science : À mesure que de nouveaux concepts sont enseignés, identifiez des femmes scientifiques influentes qui ont contribué à la découverte de ces concepts et brisé les stéréotypes sexistes.

PRINCIPALE

MALALA YOUSAFZAI

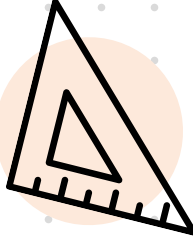
Malala Yousafzai a été stéréotypée parce qu'elle était une fille. D'autres pensaient qu'il ne serait ni bénéfique ni utile pour la société que Malala ou d'autres filles aillent à l'école. Si Malala avait écouté ces personnes, elle n'aurait peut-être jamais poursuivi ses études et réussi à aller à l'université. Il se peut aussi qu'elle n'aurait jamais eu le courage de se défendre, elle-même et les autres filles, et de plaider pour leur droit à l'éducation.

Remarque : Certains élèves pourraient avoir besoin d'aide pour cette activité, auquel cas lisez les histoires et discutez-en en groupe avec eux.



MALALA YOUSAFZAI

Malala milite pour l'éducation des filles. Alors qu'elle n'était qu'une enfant, on lui a interdit d'aller à l'école parce qu'elle était une fille. En conséquence, elle a lancé un blog décrivant sa vie et son combat pour protéger l'éducation des filles. Parce qu'elle s'est exprimée, elle a été ciblée et gravement blessée. Une fois rétablie, elle a continué de faire campagne pour le droit des filles à aller à l'école. Elle a rencontré des dirigeants du monde entier et créé un fonds qui a permis de collecter des fonds pour l'éducation des filles. Une fois rétablie, Malala est également retournée à l'école et a poursuivi ses études à l'université.



CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



5 MIN

Encouragez la réflexion en demandant aux élèves :

- Tout le monde correspond-il à un stéréotype ? Que peut ressentir une personne du fait des stéréotypes ?
- Comment peuvent-ils être préjudiciables ou conduire à la discrimination ou à l'exclusion ?

- Laissez les élèves réfléchir ou écrire pendant une ou deux minutes. Ensuite, demandez-leur de partager avec le groupe.

Tout en réfléchissant, soulignez les effets néfastes que les stéréotypes peuvent avoir et expliquez qu'**il est important que nous traitions toutes les personnes de manière égale sans porter de jugement fondé sur des stéréotypes et que nous nous efforcions d'être plus inclusifs.**

Pour les apprenants de niveau avancé : Vous pourriez demander aux élèves de réfléchir à cette citation de Chimamanda Ngozi Adichie :

« Le récit unique crée des stéréotypes, et le problème avec les stéréotypes n'est pas qu'ils sont faux, mais qu'ils sont incomplets. Ils font qu'un récit devient l'unique récit. »

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Si certains élèves ont besoin de calme pour se concentrer, offrez-leur **un espace séparé.**



T

TÂCHE

Certains jeunes peuvent trouver plus facile de comprendre les histoires si elles sont associées à des personnes qu'ils connaissent ou qui sont célèbres. N'hésitez pas à **modifier les histoires le cas échéant.**

Pour les apprenants de niveau débutant : Essayez de choisir des livres pour enfants illustrés ou des clips vidéo où les personnages pourraient être victimes de stéréotypes. Les illustrations aideront les élèves à visualiser la situation.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves d'écrire/de mettre en scène des fins différentes à chaque histoire, en décrivant ce qui se serait passé si le personnage avait été victime d'un stéréotype.

E

ÉQUIPEMENT

Des images ou des photos qui représentent un comportement stéréotypé peuvent aider certains jeunes.

P

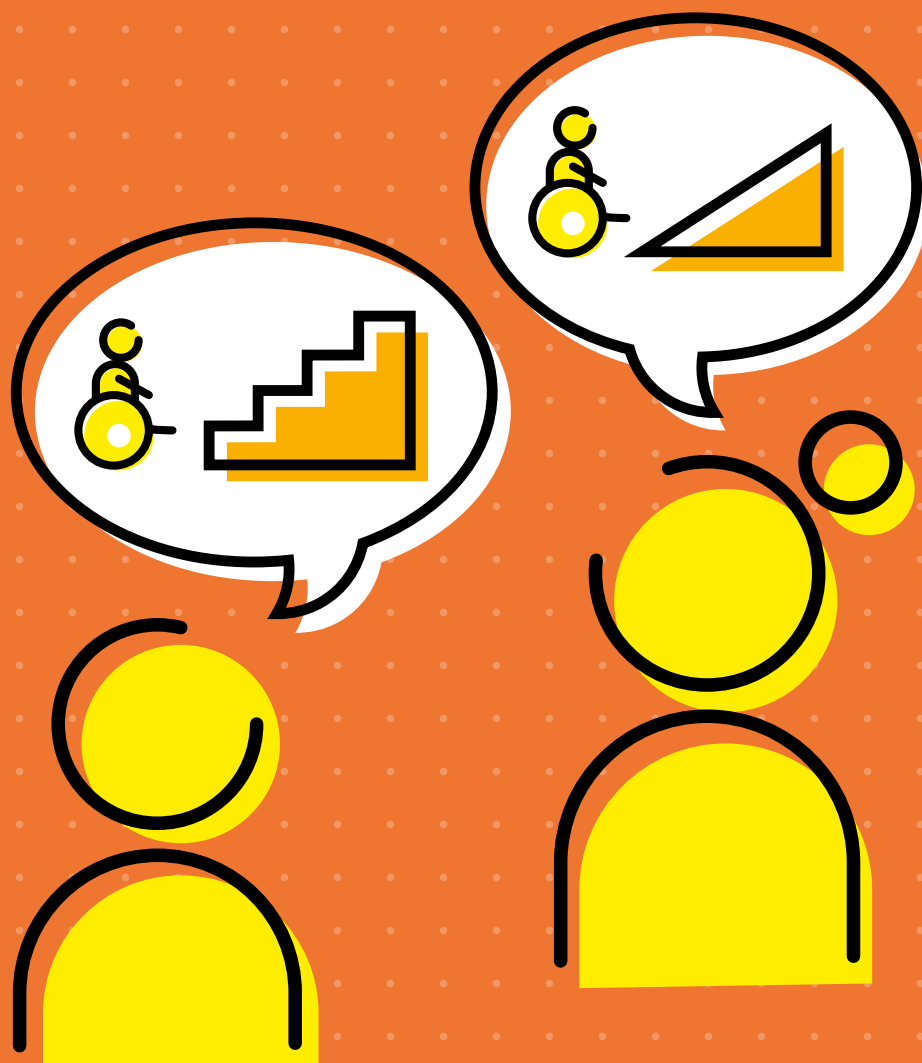
PERSONNES

Les jeunes peuvent à tour de rôle faire des commentaires au nom de leur groupe de discussion.

Pour les apprenants de niveau débutant : Lisez les histoires au groupe dans son ensemble et discutez tous ensemble.



OBSTACLES À L'ACCESSIBILITÉ



Le but de cette activité est de permettre aux élèves de **comprendre le concept d'accessibilité** et d'**identifier les obstacles à l'accessibilité** qui posent un problème d'inclusion. Pour ce faire, les élèves examineront leur environnement, identifieront les obstacles et proposeront des solutions.



60 MIN



LIEU

Salle de classe ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Papier, crayons, carton, ciseaux, ruban adhésif ou colle.

COMPÉTENCES
PRINCIPALES

Esprit critique.

OBJECTIFS
D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Développer une compréhension du concept des obstacles à l'accessibilité.
Identifier, réfléchir à et créer des solutions à des situations qui pourraient constituer un obstacle ou un empêchement.



VOCABULAIRE CLÉ

Accès, obstacles physiques, obstacle non physiques, mobilité, accessibilité, déficience visuelle.



SÉCURITÉ

Assurez-vous que la zone est dépourvue d'obstacles et de débris lorsque les élèves se déplacent dans l'environnement scolaire.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez les connaissances des élèves sur le concept d'accès et d'accessibilité.

Demandez aux élèves :

- Que signifient **accès** et **accessibilité** ?
- Qu'est-ce qui pourrait empêcher une personne d'accéder à un bâtiment si elle est en fauteuil roulant ou a une déficience visuelle ? (P. ex., escaliers pour les personnes ayant des problèmes de mobilité, panneaux pour

les personnes ayant une déficience visuelle, feux de signalisation pour les personnes daltoniennes) ?

Expliquez qu'il s'agit d'**obstacles physiques à l'accessibilité**.

- Qu'en est-il des barrières non physiques ? Comment quelque chose peut-il être accessible à une fille mais pas à un garçon, et inversement ? Accessible à un adulte mais pas à un enfant ? Existe-t-il des moyens d'exclure les personnes vivant avec une maladie, les personnes vivant dans la pauvreté ?

Servez-vous de ces questions pour discuter de la façon dont ces **obstacles peuvent exclure plutôt qu'inclure des personnes**.

ACTIVITÉ P



40 MIN



PROBLÈMES D'ACCESSIBILITÉ

ÉTAPE 1 :

- Répartissez les élèves en **petits groupes**.
- Demandez à chaque groupe **d'explorer à l'extérieur de la classe** et d'**identifier les problèmes potentiels d'accessibilité** dans l'environnement scolaire.

ÉTAPE 2 :

- Au bout d'un temps que vous jugerez approprié, ramenez les élèves dans la classe et demandez à chaque groupe de **faire part des obstacles potentiels à l'accessibilité** qu'il a trouvés. Demandez à chaque groupe de sélectionner un obstacle à l'accessibilité sur lequel se concentrer.



PRINCIPALE

ÉTAPE 3 :

- Demandez à chaque groupe d'élèves de **réfléchir à des solutions potentielles** à l'obstacle à l'accessibilité choisi. Demandez-leur de **concevoir et de créer un prototype** de cet obstacle à l'aide de carton, de ruban adhésif ou de tout autre matériau disponible.

Remarque : C'est un excellent moyen de stimuler la créativité et de développer des compétences en résolution de problèmes.

ÉTAPE 4 :

- S'il reste du temps, demandez aux élèves de **partager leurs prototypes** avec le groupe.

LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Mathématiques : Si les élèves sont en train de terminer une unité de géométrie, demandez-leur d'identifier et de dessiner les formes géométriques qu'ils voient tout au long de leur recherche d'obstacles à l'accessibilité (p. ex., des rectangles ou des prismes rectangulaires dans les escaliers, des triangles ou des prismes triangulaires dans les rampes). Prenez le temps d'expliquer que les panneaux de signalisation sont universellement façonnés de certaines façons afin que les gens du monde entier puissent comprendre leur signification, peu importe d'où ils viennent (p. ex., les panneaux stop sont des octogones, les panneaux de céder le passage sont des triangles).

Si les élèves sont en train d'apprendre les rapports, demandez-leur de dessiner le plan de l'école à l'échelle en identifiant à l'intérieur les obstacles à l'accessibilité.

Histoire : Explorez dans votre programme d'histoire les problèmes d'accessibilité qui ont existé pour certains groupes marginalisés (p. ex., les femmes, les personnes de différentes origines ethniques, croyances religieuses ou conditions socio-économiques).

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Dans leurs groupes, demandez aux élèves de discuter des obstacles identifiés et de réfléchir à des solutions.

Demandez aux élèves :

- Quels ont été certaines des difficultés que vous avez rencontrées en réfléchissant aux solutions potentielles à votre obstacle à l'accessibilité ?
- Si vous réfléchissez au monde à l'extérieur de notre école, comment pouvons-nous rendre notre communauté plus accessible ?

Expliquez aux élèves que lorsque nous rendons un espace **plus accessible**, nous le rendons **plus inclusif**, afin que tous puissent se sentir accueillis partout.

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Attribuez des espaces dans l'école à certains groupes en fonction des besoins de supervision et des capacités des élèves.

T

TÂCHE

Cela pourrait aider certains élèves à **tenter une simulation** (p. ex., en binôme, un qui porte un bandeau sur les yeux, un qui guide, demandez aux élèves d'essayer de se déplacer dans l'école). Cependant, vérifiez auprès des groupes ayant des déficiences car ils pourraient ne pas approuver la simulation sur les déficiences. Dans ce cas, jouez plutôt à un handisport (tel que le goalball) où l'utilisation de bandeaux sur les yeux fait partie du jeu.

Pour les apprenants de niveau débutant : Demandez à tous les élèves de rester dans un seul espace pour l'activité principale afin qu'ils puissent être supervisés et poser si nécessaire des questions à l'enseignant.

Pour les apprenants de niveau avancé : Faites une promenade dans le quartier de l'école et demandez aux élèves d'identifier sur le chemin les obstacles à l'accessibilité.

E

ÉQUIPEMENT

Fournissez du **papier et des crayons** aux élèves afin qu'ils puissent écrire leurs idées et leurs notes.

P

PERSONNES

Regroupez les élèves avec soin, en plaçant ceux qui ont des difficultés d'apprentissage avec un élève à même de les aider.

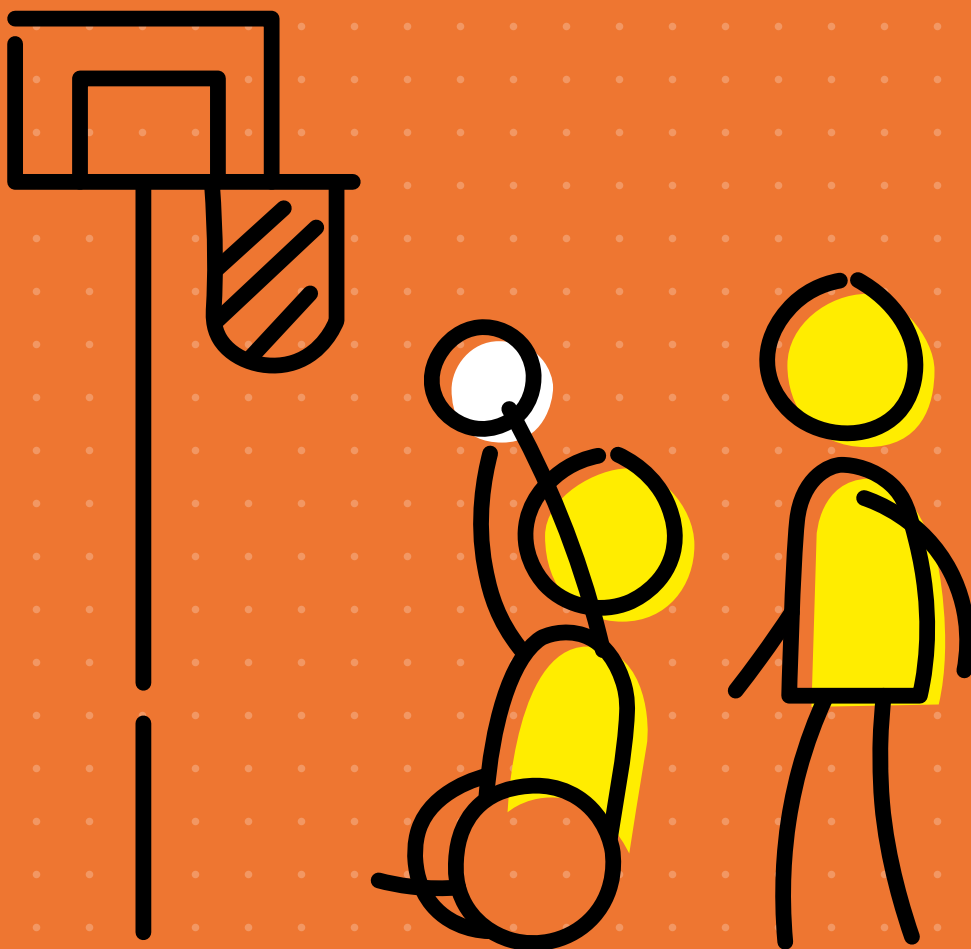


INCLUSION



LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

L'INCLUSION DANS LE SPORT



Le **but** de cette activité est de permettre aux élèves de comprendre comment **certains groupes** de la société sont **exclus du sport** et de réfléchir aux façons dont les jeux peuvent être modifiés pour être inclusifs et **amusants pour tout le monde**. Pour ce faire, les élèves joueront à « Jongler avec le ballon ».



45 MIN



LIEU

Gymnase ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Ballon léger, ballon de volleyball, ballons de plage ou ballons gonflables, bandeaux pour les yeux.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Esprit critique, coopération



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :

Développer une compréhension des façons dont les personnes sont incluses et exclues dans le sport et **analyser** ce qu'elles pourraient ressentir.

Réfléchir à la façon dont le sport peut être modifié pour être plus inclusif.



VOCABULAIRE CLÉ

Déficiences, inclusion, exclusion.



SÉCURITÉ

« Jongler avec le ballon » peut être pratiqué dehors sur l'herbe. Cependant, des précautions doivent être prises pour éviter les égratignures (p. ex., avoir les jambes couvertes).

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



**10
MIN**

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant l'inclusion et l'exclusion.

- En classe, demandez aux élèves de **réfléchir à différents sports** qu'ils pratiquent ou voient pratiqués dans leur communauté et ailleurs.
- Écrivez-les sur un tableau ou une grande feuille de papier.
- En petits groupes, demandez aux élèves de **discuter** des façons dont les personnes sont à la fois **incluses** et **exclues** de ces sports (p. ex., les filles ont des ligues distinctes des garçons ou pas de ligues du tout).
- Demandez aux élèves de **partager leurs discussions** avec la classe.

ACTIVITÉ P



20 MIN



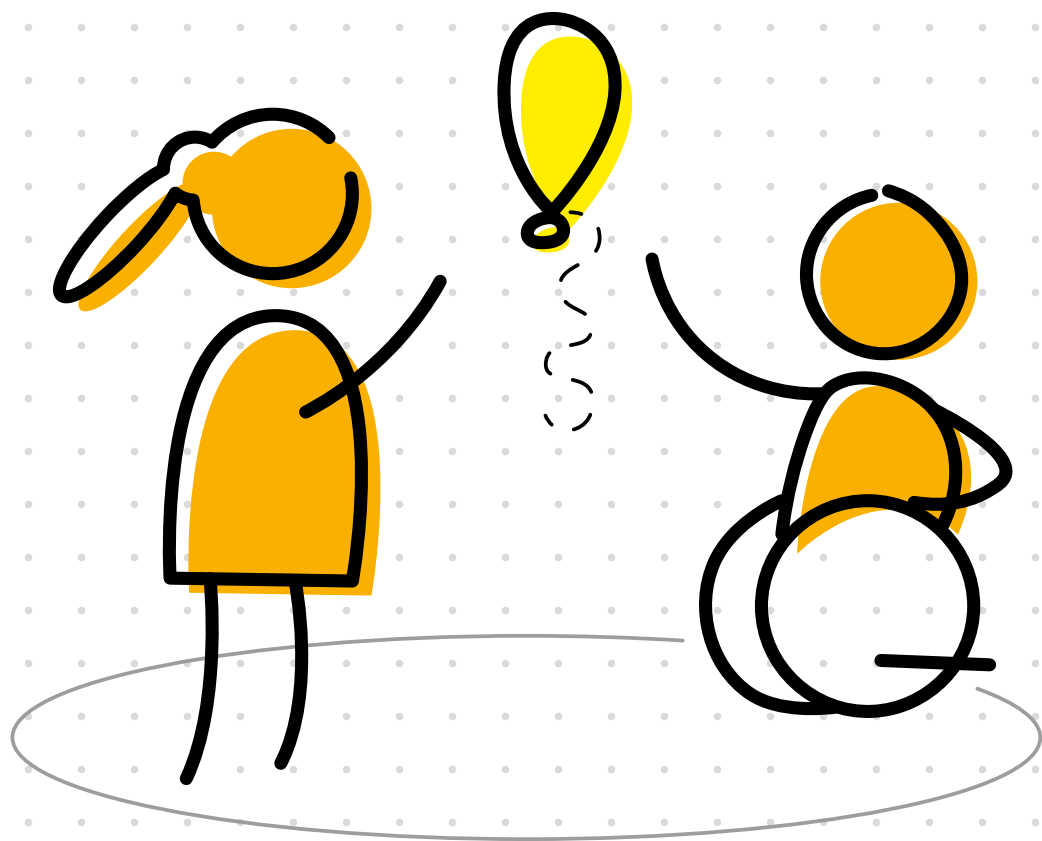
JONGLER AVEC LE BALLON

OBJECTIF :

Faire en sorte que le ballon ne touche pas le sol.

INSTALLATION :

- Divisez les élèves en **groupes de 6** et donnez un ballon à chaque groupe.
- Demandez aux élèves de former un cercle avec leur groupe.



LIENS TRANS-DISCIPLINAIRES :

Études sociales :

Demandez aux élèves de considérer d'autres exemples d'inclusion et d'exclusion. Par exemple, lorsque des personnes ont été victimes de discrimination en raison de leur appartenance ethnique (race) ou de leurs convictions religieuses/culturelles ou de leur genre.



PRINCIPALE

RÈGLES :

- Les élèves doivent **faire en sorte que le ballon reste en l'air** en utilisant n'importe quelle partie du corps tout en restant debout.
- Demandez aux élèves de **compter leur nombre de touches** dans un temps imparti.
- À mesure que les élèves réussissent, **ajoutez** des ballons supplémentaires ou **remplacez** le ballon par un ballon plus lourd.

ENSUITE :

- Présentez les scénarios suivants aux élèves et demandez-leur de **réfléchir à des solutions pour chacun**. Une fois qu'ils ont trouvé une solution, essayez de faire une autre partie avec les nouvelles règles.

Scénario 1 :

- Une nouvelle coéquipière va se joindre à vous pour jouer. Elle a une mobilité réduite et est en fauteuil roulant. **Comment pouvez-vous l'inclure dans le jeu et rendre ce dernier amusant pour tout le monde ?**

Scénario 2 :

- Un nouveau coéquipier va se joindre à vous pour jouer. Il a une déficience visuelle. **Comment pouvez-vous l'inclure et rendre le jeu amusant pour tout le monde ?**
- **Demandez aux élèves** comment d'autres personnes pourraient être exclues du sport (richesse, accès aux installations et équipements, genre, climat, accès à des entraîneurs, etc.). **Existe-t-il des solutions à ces obstacles ?**

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



15 MIN

Lancez une discussion sur la façon dont le sport peut être inclusif ou exclusif.

Dans leurs groupes de 6, demandez aux élèves de discuter des questions suivantes :

- En quoi la première version du jeu était-elle **différente** des autres versions ?
- Qu'est-ce que cela fait d'être **inclus/exclu** d'un jeu ?

DIFFÉRENCIATION :



S

ESPACE

Augmentez ou diminuez la taille du terrain en fonction du nombre de joueurs (p. ex., s'il y a plus de joueurs, utilisez un espace plus grand). Cependant, limitez le nombre de joueurs par groupe afin que tout le monde reste actif.



E

ÉQUIPEMENT

Utilisez des ballons légers ou des ballons plus lents (p. ex., ballons gonflables, ballons de plage) pour donner aux joueurs un temps de réaction plus important.

P

PERSONNES

Certains joueurs préféreront peut-être jouer en **position assise**, sur une chaise ou un fauteuil roulant, plutôt que s'asseoir par terre/sur le sol.

Les joueurs ayant une déficience visuelle peuvent commencer chaque partie et laisser le ballon rebondir une fois pour les aider à le localiser.

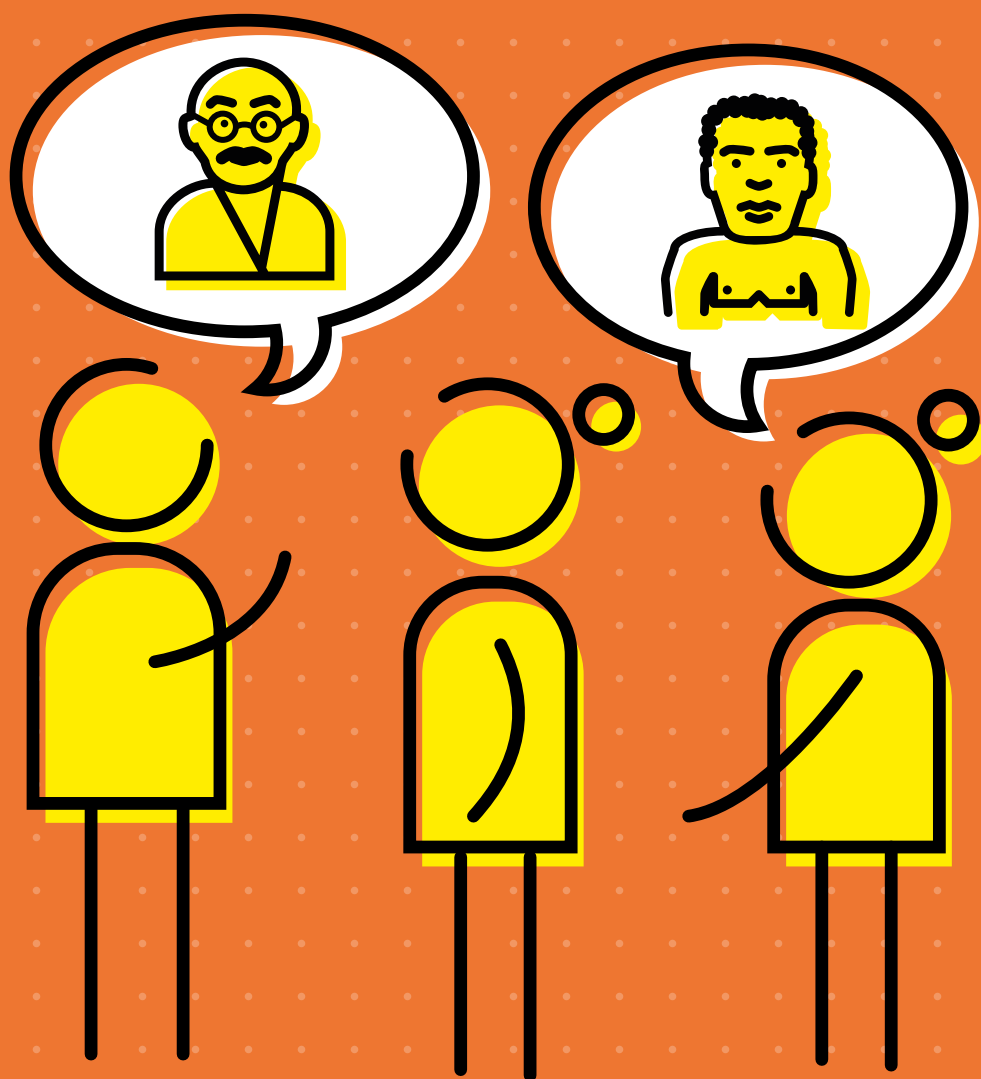
T

TÂCHE

Autorisez les joueurs à engager la partie **après un rebond**.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves d'analyser comment d'autres jeux ou sports excluent des personnes et demandez-leur d'adapter les règles pour créer une version plus inclusive.

HISTOIRES DE VICTOIRES SUR LA DISCRIMINATION



Le but de cette activité est de permettre aux élèves de **relier les concepts d'inclusion et d'exclusion à des contextes plus généraux**. Pour ce faire, demandez aux élèves de rechercher des histoires de personnes ayant vaincu la discrimination à notre époque ou dans le passé.



60 MIN



LIEU

Espace intérieur ou extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Journaux, magazines, Internet et autres sources d'information, affiches ou papier, marqueurs ou autres outils de coloriage, ciseaux, ruban adhésif ou colle.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Esprit critique.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de : **Identifier** et **analyser** des exemples authentiques de victoires sur la discrimination et faire le lien avec le concept d'inclusion et d'exclusion.



VOCABULAIRE CLÉ

Inspiration, inclusion, exclusion, discrimination, injuste, persévérance.



SÉCURITÉ

Les enseignants doivent veiller à ce que des supports adaptés à leur âge soient à la disposition des élèves. Fournir aux élèves des sites Internet spécifiques à utiliser permettra d'éviter les recherches Internet inappropriées.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



**15
MIN**

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant la discrimination.

Expliquez au groupe que des personnes sont parfois traitées injustement du fait de leur race, âge, genre ou autre trait personnel. Parfois, cette discrimination **entraîne leur exclusion** et, pour atteindre leurs objectifs, elles doivent **surmonter cette discrimination**.

Racontez une ou plusieurs **histoires positives** au sujet de personnes sources d'inspiration qui surmontent des difficultés. Lisez l'histoire de Mohamed Ali ou choisissez d'autres personnes pertinentes.

Remarque : Choisissez des histoires authentiques qui trouveront un écho chez les enfants. Adaptez le contenu à l'âge et au niveau de compréhension des élèves.

Expliquez aux élèves que, dans les années 1960, les États-Unis traversaient le mouvement des droits civiques, où des personnes se battaient pour les droits légaux des Afro-Américains, droits que les autres Américains avaient déjà. Mohamed Ali, un Afro-Américain, a soutenu le mouvement des droits civiques.

Demandez aux élèves :

- Quelles difficultés Mohamed Ali a-t-il dû surmonter ? Où, dans son histoire, voyez-vous le concept d'**inclusion** et d'**exclusion** ? (P. ex., l'**inclusion** est constatée lorsque Mohamed Ali soutient l'égalité des droits des Afro-Américains et l'**exclusion** est constatée lorsque Mohamed Ali est injustement condamné pour un crime qu'il n'a pas commis).

Remarque : Les élèves peuvent avoir besoin d'aide supplémentaire pour cette discussion. Plus de détails, d'exemples ou de temps peuvent être nécessaires pour les aider à comprendre ce concept élargi.

- Comment Mohamed Ali a-t-il pu persévérer à travers ces épreuves et surmonter ces difficultés ?

Remarque : C'est une question d'opinion personnelle. Laissez les élèves explorer diverses possibilités.

ACTIVITÉ P



30 MIN

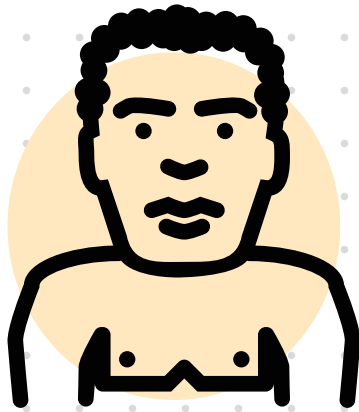
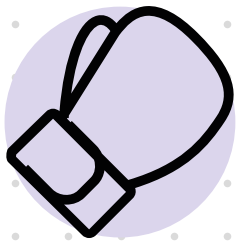


TABLEAU D'INSPIRATION

Pour les apprenants de niveau débutant :

Demandez à chaque élève de **réfléchir** aux réponses aux questions 1 et 2 de la fiche de travail 1.

Demandez à chaque élève de **créer un collage** qui reflète la personne qui les inspire. Mettez à la disposition des élèves du papier, des outils de coloriage, des ciseaux, de la colle ou du ruban adhésif, ainsi que des magazines ou d'autres supports imprimés à découper afin de créer leur collage.



MUHAMMAD ALI

Mohamed Ali était un boxeur professionnel américain et peut-être le sportif le plus célèbre qui ait jamais vécu. À 18 ans, il a remporté la médaille d'or olympique de boxe poids mi-lourds aux Jeux Olympiques de 1960 à Rome et a remporté le championnat du monde des poids lourds en 1964 à l'âge de 22 ans. Cependant, il était encore plus connu pour sa vie en dehors du ring, où ses principes et ses opinions le mettaient souvent en conflit avec les autorités.

Il exprimait ses opinions sur la vie et sur la discrimination en particulier qu'il avait constatée à l'encontre du peuple afro-américain (lui aussi était afro-américain). Il a milité contre la guerre du Vietnam et a refusé de se battre lorsqu'il a été mobilisé dans l'armée en 1967. Sa position l'a mis en situation de conflit avec le gouvernement américain et il a été condamné à cinq ans de prison. Cette condamnation a finalement été annulée, mais pendant le différend, il a été privé de son titre et de sa licence de boxe.

Il est remonté sur le ring en 1970 et en 1974 a reconquis le titre mondial en battant George Foreman au Zaïre, en Afrique (aujourd'hui République démocratique du Congo) à l'âge de 32 ans.

Après sa retraite en 1981, Mohamed Ali a annoncé qu'il était atteint de la maladie de Parkinson et a consacré une grande partie du reste de sa vie à des projets philanthropiques, notamment l'ouverture d'un centre d'études et de recherche sur la maladie de Parkinson.

PRINCIPALE

Pour les apprenants de niveau avancé :

En petits groupes, demandez aux élèves de **rechercher dans les sources d'information** (p. ex., des journaux, des magazines, Internet) des histoires actuelles ou passées de **personnes surmontant la discrimination**. Des personnes inspirantes peuvent avoir été victimes de discrimination fondée sur le genre, les croyances religieuses, le statut social, le handicap ou d'autres contextes sociaux. Demandez-leur d'énumérer les personnes ou groupes qui les inspirent sur la fiche de travail 2.

Remarque : Il peut s'avérer nécessaire de fournir aux élèves une liste

présélectionnée d'articles, de sites Internet ou de personnes inspirantes qui ont surmonté la discrimination, afin d'orienter leurs recherches. Il faudra peut-être consacrer plus de temps pour faire des recherches supplémentaires, selon la quantité d'informations et de soutien fournis aux élèves.

Dans leurs groupes, demandez aux élèves de **créer une affiche** en découpant ou en imprimant les histoires et en les affichant sur un tableau. Demandez aux élèves d'écrire des mots qui se rapportent à leur affiche tout autour de cette dernière (p. ex., surmonter, volonté, talent, illimité, joie, excellence).

LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Études sociales : Profitez de cette occasion pour relier cette activité à votre programme scolaire en cours en demandant aux élèves de rechercher des personnages historiques qui font partie de votre programme. Une exposition du travail des élèves peut être présentée à la communauté scolaire dans son ensemble. Les élèves peuvent être chargés d'expliquer leurs histoires à d'autres élèves, à des enseignants et aux parents.

FICHE DE TRAVAIL 1 :

QUESTION N° 1

Qui dans votre vie vous a inspiré (p. ex., un athlète, un parent, un grand-parent, un frère ou une sœur, un enseignant) ?

QUESTION N° 2

Quelles difficultés cette personne a-t-elle dû surmonter pour réussir (p. ex., économiser suffisamment d'argent, surmonter une blessure ou un problème médical, être victime de stéréotypes ou de discrimination) ?

FICHE DE TRAVAIL 2 :



PERSONNES/GROUPES SOURCES D'INSPIRATION

Énumérez ci-dessous les personnes ou les groupes qui vous inspirent :

Énumérez ci-dessous les personnes de la catégorie 1 :

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



20 MIN

Si le temps le permet, demandez aux élèves de **présenter leurs affiches** en petits groupes ou à tout le monde. De plus, demandez aux élèves de **réfléchir à leur travail** (cette tâche peut être menée individuellement par le biais d'un travail écrit/illustré ou à haute voix pour le bénéfice du groupe).

Demandez aux élèves :

- Qu'avez-vous ressenti en pensant à la personne inspirante et en réalisant l'affiche ? Pourquoi ?

Pour les apprenants de niveau débutant :

- Votre personne inspirante a-t-elle déjà fait face à des moments où elle était exclue ?

Pour les apprenants de niveau avancé :

- Où voyez-vous l'inclusion et l'exclusion dans votre histoire ?

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Un « espace dédié aux histoires » peut être créé où les élèves montrent leurs images ou racontent leurs histoires. Ou alors, un mur peut être utilisé pour afficher les récits inspirants.



E

ÉQUIPEMENT

Les élèves peuvent mettre en scène leur affichage à l'aide des matériaux disponibles (p. ex., de l'argile, du carton) pour créer des figurines ou d'autres modèles 3D).

P

PERSONNES

Pour les apprenants de niveau avancé : Tous les élèves devront participer à la création de l'exposition/présentation d'histoires inspirantes (p. ex., certains peuvent faire des recherches supplémentaires à la bibliothèque de l'école tandis que d'autres commencent à créer le tableau d'affichage ; certains peuvent trouver des images en ligne tandis que d'autres trouvent des images dans des magazines ; certains peuvent être désignés pour raconter l'histoire à leurs camarades de classe).

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves de créer leurs propres récits de fiction sur la lutte contre la discrimination.

Pour les apprenants de niveau débutant : Regroupez les élèves et remettez à chacun une courte histoire qui parle de surmonter la discrimination (pas plus d'un paragraphe). Demandez aux élèves de lire et de raconter à nouveau cette histoire en classe.



RESPECT

1

LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

DÉVELOPPER LE RESPECT DE SOI



BIENVEILLANT/E



SERVIALE



40 MIN



LIEU

Gymnase, salle de classe ou
espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Feuilles de travail sur le
développement du respect de soi,
crayons, papier, stylo.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Esprit critique, compétence
socio-émotionnelle.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Identifier leurs propres points forts
pour renforcer la confiance en soi
et le respect de soi.

Comparer et opposer différents
traits positifs en sachant que tous
sont importants.



VOCABULAIRE CLÉ

Caractéristique, qualité, compétence,
sportivité, positif.



SÉCURITÉ

Avant d'effectuer cette activité,
un environnement de confiance et
bienveillant doit être établi dans la
salle de classe. Cette activité peut
mettre les élèves dans une position
vulnérable. Les enseignants doivent
être présents et mobilisés tout au
long de la leçon pour s'assurer que
chacun est traité avec gentillesse.

Le but de cette activité est d'amener les élèves à **développer la confiance en soi et le respect de soi**. Pour ce faire, demandez-leur de réfléchir de manière critique pour identifier leurs propres caractéristiques positives et comprendre que ces caractéristiques peuvent être différentes de celles des autres tout en étant de valeur égale.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant le concept de respect et les caractéristiques, compétences et qualités associées à un comportement respectueux.

En petits groupes, demandez aux élèves de discuter des questions suivantes :

- Pourquoi respectons-nous les athlètes ? Quelles caractéristiques, compétences ou qualités possèdent-ils que nous admirons ? (P. ex., ils travaillent dur, ils sont doués, ce sont des leaders, ils encouragent leurs coéquipiers.)

Remarque : Il peut être nécessaire de donner une définition du mot « caractéristique », ainsi que des exemples.

- Si possible, faites circuler des images d'athlètes en compétition montrant des traits positifs afin de susciter des idées (p. ex., athlètes s'encourageant les uns les autres, athlètes félicitant leurs coéquipiers et leurs concurrents, athlètes remerciant l'arbitre, athlètes écoutant leur entraîneur).
- Après quelques minutes de discussion, demandez aux élèves de partager leurs réflexions. Expliquez que **nous développons du respect pour une personne lorsque nous admirons ses capacités, ses qualités et ses réalisations**. Nous les considérons comme importantes et sommes davantage bienveillants envers elles. Expliquez qu'il est **également nécessaire de se respecter et de se considérer comme important et d'être bienveillant envers soi-même**. Expliquez aux élèves qu'ils vont à présent prendre le temps d'identifier leurs propres caractéristiques positives afin de les aider à développer le respect de soi.

ACTIVITÉ P



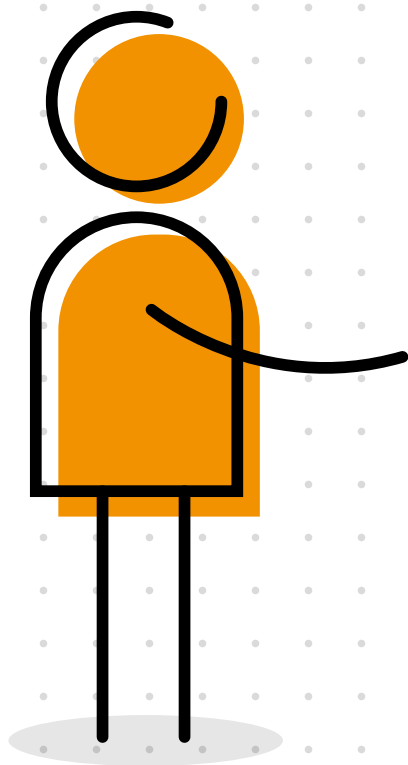
20 MIN



FICHE DE TRAVAIL SUR LE RESPECT DE SOI

PREMIÈRE PARTIE :

- Distribuez la première partie de la fiche de travail et des crayons et demandez aux élèves de **remplir la fiche de travail**.
- Au fur et à mesure qu'ils avancent, fabriquez des panneaux sur les caractéristiques positives : à l'aide de papier et d'un stylo, notez un trait de caractère positif, une qualité ou une compétence que les élèves pourraient posséder sur chaque feuille et placez-les autour de la salle (p. ex., amical/amicale, reconnaissant/reconnaissante, courageux/courageuse, généreux/généreuse, partageur/partageuse, créatif/créative, solutionneur de problèmes/solutionneuse de problèmes, audacieux/audacieuse, curieux/curieuse).



BIENVEILLANT/E



SERVIABLE

ENCOURAGEANT/E



PRINCIPALE

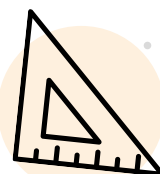
Remarque : Il pourrait être utile que chaque mot soit accompagné d'une illustration.

DEUXIÈME PARTIE :

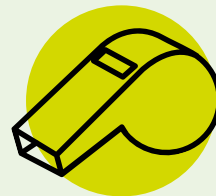
- Une fois la première partie terminée, distribuez aux élèves la deuxième partie de la fiche de travail. Demandez aux élèves de les faire circuler dans la salle. **Lorsqu'ils s'identifient à un trait de caractère, une qualité ou une compétence, demandez-leur de l'écrire** sur leur fiche et de compléter les informations restantes.
- Dites aux élèves qu'ils peuvent écrire leurs propres traits de caractère si aucune des caractéristiques affichées ne correspond.
- Au bout de 10 minutes, demandez aux élèves de former des binômes et de partager leur travail avec un camarade. Donnez à chaque élève deux minutes pour parler, pendant que l'autre écoute, puis demandez-leur de changer de place.

LIENS TRANS-DISCIPLINAIRES :

Arts du langage : Les élèves peuvent être invités à identifier les caractéristiques/qualités/compétences positives d'un personnage de roman ou d'une nouvelle qu'ils sont en train de lire. On pourrait également leur demander d'identifier les traits positifs de types de personnages (p. ex. figures paternelles, héros, grands-mères).



PREMIÈRE PARTIE :



Tout le monde mérite le respect. Vous aussi ! Remplissez la carte ci-dessous pour voir combien de qualités, caractéristiques ou compétences positives vous possédez et pourquoi vous êtes une personne qui mérite d'être respectée.

QUALITÉ, CARACTÉRISTIQUE OU COMPÉTENCE	ILLUSTRATION	DESCRIPTION
SERVIABLE		Je suis serviable quand ...
BIENVEILLANT/E		Je suis bienveillant(e) envers les autres quand ...
INCLUSIF/VE		J'inclus les autres quand ...
ENCOURAGEANT/E		J'encourage les autres quand ...

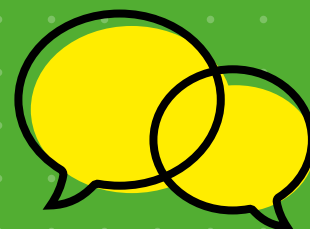
DEUXIÈME PARTIE :



Quelles autres qualités, caractéristiques ou compétences positives possédez-vous ? Remplissez les cases ci-dessous.

QUALITÉ, CARACTÉRISTIQUE OU COMPÉTENCE	ILLUSTRATION	DESCRIPTION

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Demandez aux élèves :

- Certaines de vos caractéristiques sont-elles **identiques/différentes** de celles de votre partenaire ?

- Pouvez-vous penser à d'autres caractéristiques/qualités/compétences positives que vous ou votre partenaire possédez qui n'ont pas été mentionnées ?
- Comment ces caractéristiques/qualités/compétences positives vous **aident-elles ou aident-elles les autres** ?
- Que ressentez-vous en sachant que **vous avez autant de caractéristiques/qualités/compétences positives** ?

Profitez de cette discussion pour souligner que **tout le monde a des caractéristiques positives, et qu'elles ne sont pas identiques mais toutes sont importantes.**

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Déplacez les meubles **en trop** contre les murs ou sortez de la salle de classe pour gagner plus d'espace.



E

ÉQUIPEMENT

Des images, des illustrations ou des vidéos sur les caractéristiques de l'activité introductive ou de l'activité principale peuvent aider certains apprenants.

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant : Ajoutez des illustrations sur chaque panneau de caractéristique positive que vous afficherez dans la classe.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves d'analyser en quoi leurs traits positifs peuvent être utiles dans différents contextes (p. ex., à l'école, à la maison, au sein d'une équipe sportive).

P

PERSONNES

Si les élèves ont tendance à toujours s'associer avec la même personne, il peut être bénéfique de **définir les binômes à l'avance**. Il s'agit d'une bonne activité pour que les élèves nouent des relations avec de nouvelles personnes.

Il se peut que les élèves ayant une déficience visuelle doivent être accompagnés d'un partenaire qui lira les rôles à haute voix et les aidera à remplir leur carte.

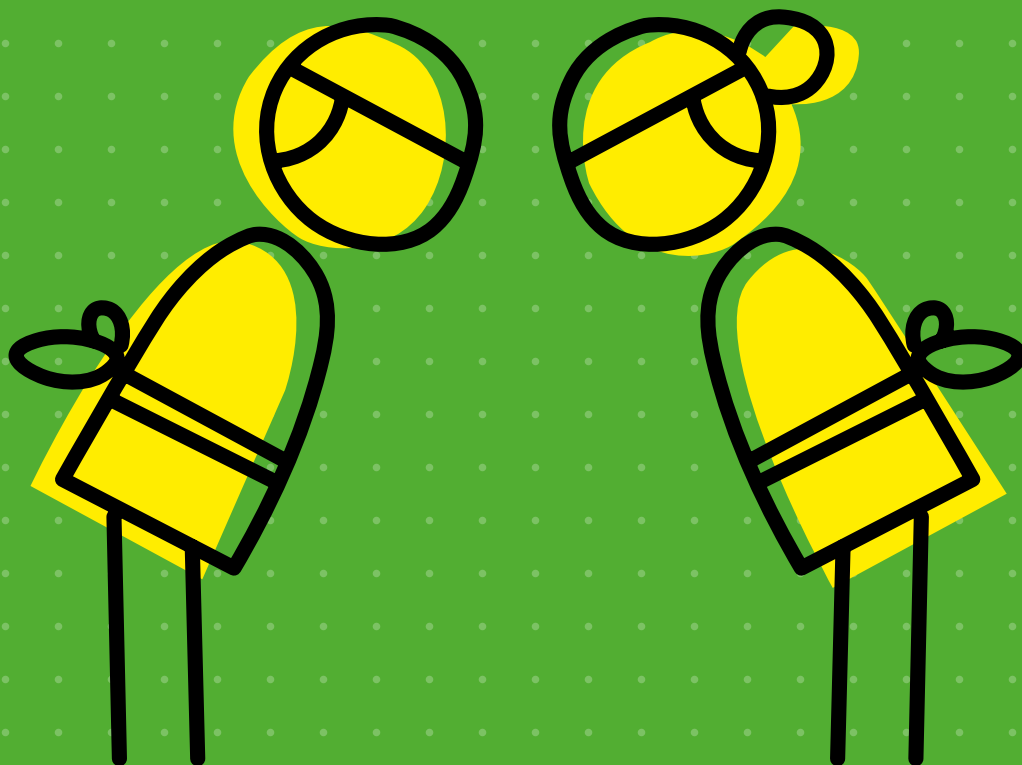


RESPECT

2

LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

LE CONCEPT DE RESPECT



Le but de cette activité est d'amener les élèves à **apprendre et à identifier** les comportements, le vocabulaire et les gestes respectueux qui contribuent à la vie dans une **société harmonieuse**. Pour ce faire, demandez aux élèves, en équipes, de remplir **le plus vite possible un mot croisé**.



40 MIN



LIEU

Salle de classe ou gymnase.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Grilles de mots croisés, mots des solutions, crayons, post-its ou petits morceaux de papier avec du ruban adhésif.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Compétences socio-émotionnelles.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :

Identifier les mots et les comportements respectueux qui peuvent être utilisés dans la vie de tous les jours.

Analyser l'importance d'utiliser des mots et des gestes respectueux.



VOCABULAIRE CLÉ

Respect, réconforter, capacité, encourager.



SÉCURITÉ

Veillez à ce que l'espace ne soit pas encombré, par exemple par des objets ou des meubles qui pourraient faire tomber ou trébucher. Prenez des précautions et rappelez aux élèves de faire attention à ne pas entrer en collision.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de connaissances des élèves sur la notion de respect.

- Écrivez le mot « **respect** » au tableau.
- Distribuez une petite pile de post-its ou de petits morceaux de papier avec du ruban adhésif à chacun des élèves.

- Demandez aux élèves d'**illustrer** ou d'**écrire des mots ou des actions** qu'ils associent au respect sur les post-its, puis de les coller sur le tableau (p. ex., gentil, bienveillant, ami, serviable, sourire, câlin, poignée de main, se frapper dans la main, s'incliner, écouter, partager).
- Au bout de 5 minutes, rassemblés en classe, parcourez les mots qu'ils ont écrits. Organisez les mots en catégories (p. ex., comportements respectueux à l'école, choses respectueuses que les gens disent, comportements respectueux à la maison, gestes respectueux). Utilisez ces catégories comme point de départ pour **une conversation** sur le concept de respect.

Remarque : Si les élèves ont du mal, écrivez les catégories au tableau à l'avance afin de stimuler leur créativité.

ACTIVITÉ P



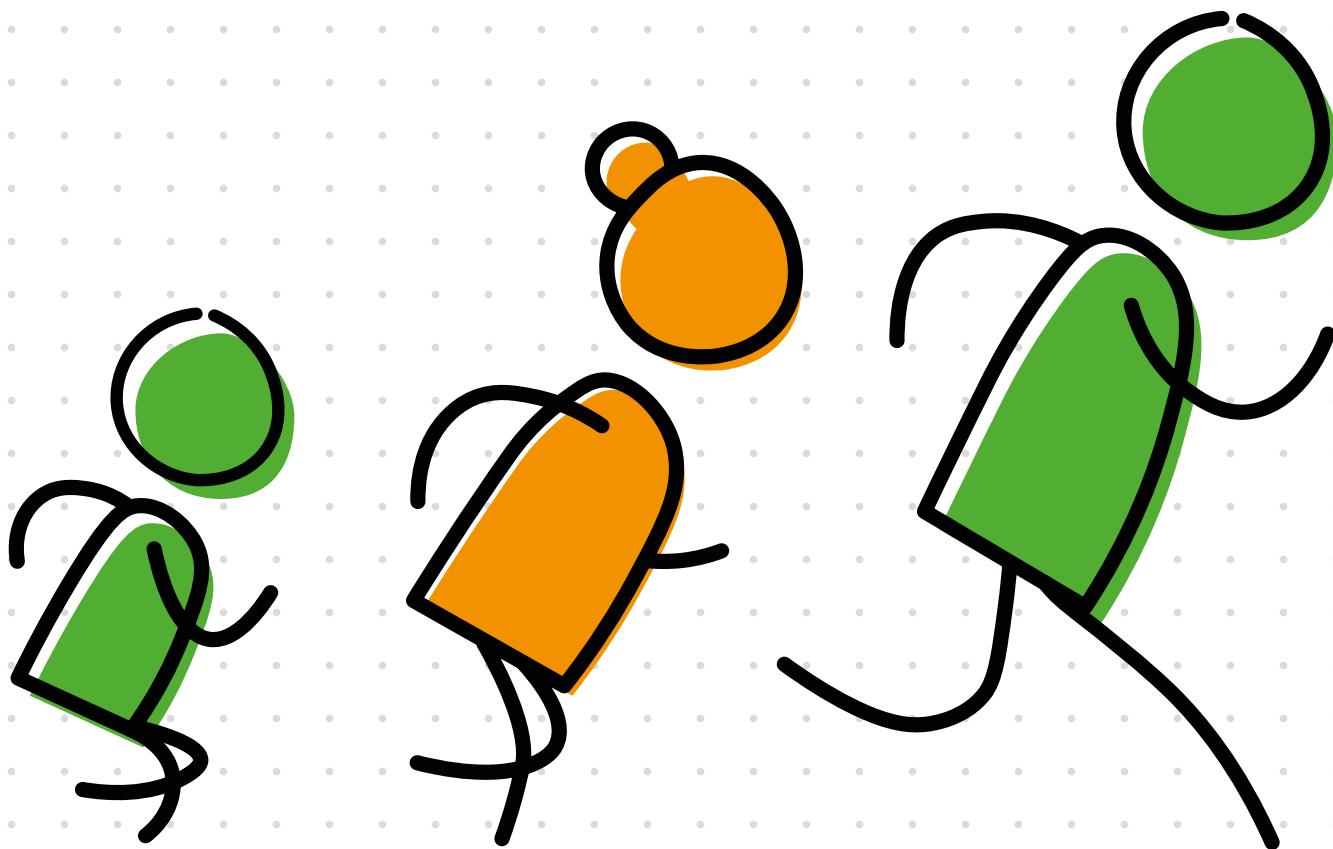
15 MIN



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.



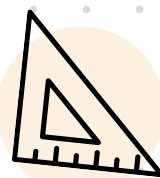
PRINCIPALE

ACTIVITÉ :

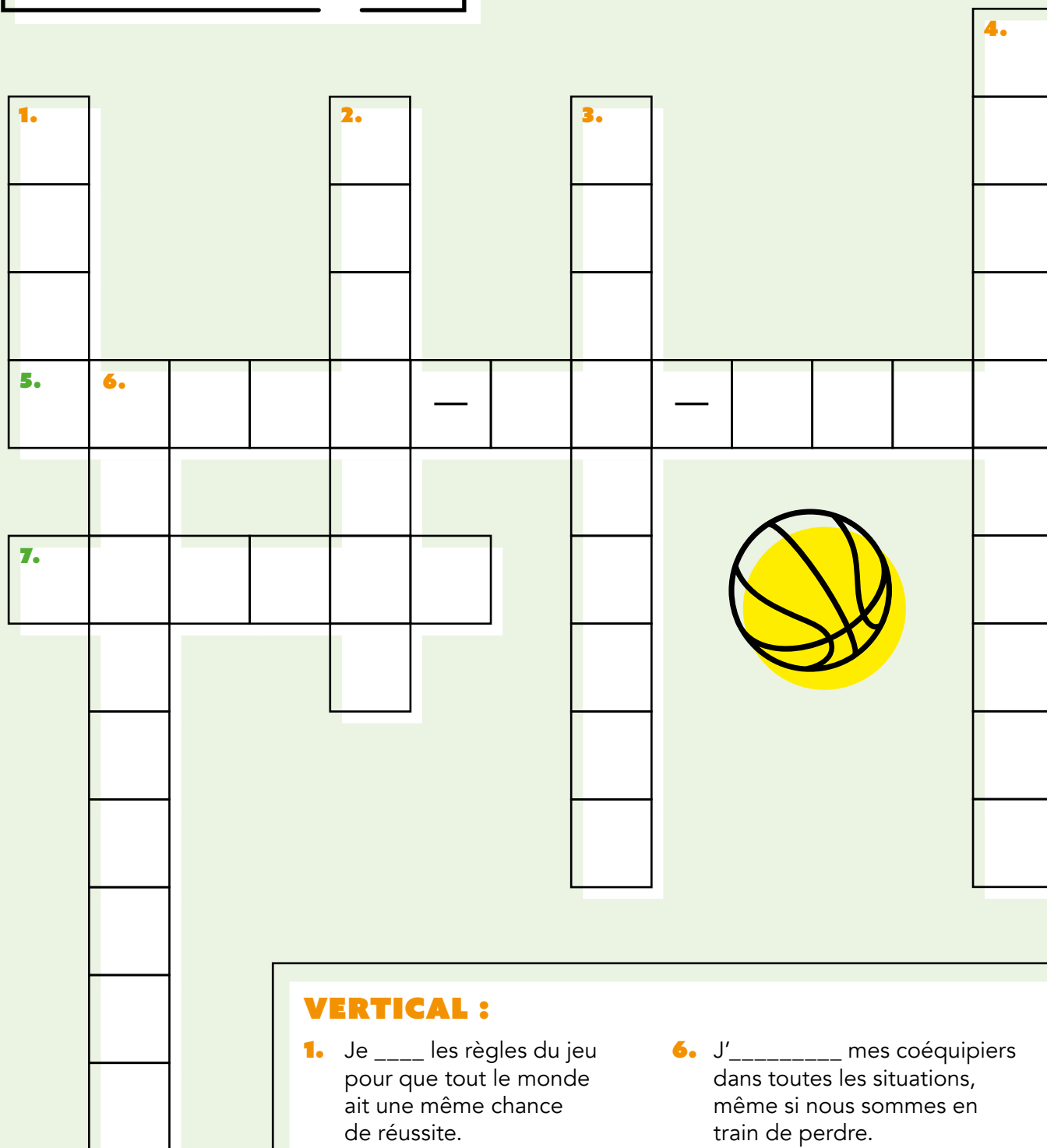
- Au signal « top départ », demandez aux équipes de retourner leur grille de mots croisés et de lire les indices. **Remarque :** Pour les apprenants débutants, il peut s'avérer nécessaire de faire cette activité avec toute la classe regroupée ou avec des élèves spécifiques.
- Un par un, les élèves courent (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.

LIENS TRANS DISCIPLINAIRES :

Mathématiques : Plutôt que d'énumérer chaque indice de la grille de mots croisés, formulez de courtes équations que les élèves doivent résoudre pour savoir à quel nombre la solution est associée. Par exemple, au lieu de répertorier l'indice vertical en tant que n° 2, écrivez $(6-4=x)$ ou $(4/2=x)$. Adaptez les équations pour qu'elles soient plus faciles ou plus difficiles en fonction de l'âge et des capacités des élèves.



MOTS CROISÉS :



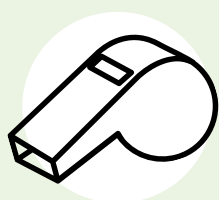
VERTICAL :

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.



MOTS DES SOLUTIONS :

ENCOURAGE

SERRE LA MAIN

SUIS

CAPACITÉS

RÉCONFORTE

ACCEPTE

ÉCOUTE



CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



15 MIN

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 ?

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

La distance entre les groupes et les mots des solutions peut **varier** (p. ex., une distance plus courte pour les jeunes enfants ou pour ceux qui ont une mobilité réduite).



E

ÉQUIPEMENT

Demandez aux enfants de se mettre un **bandeau sur les yeux** ou de se déplacer assis sur des trottinettes ou d'utiliser différentes méthodes de déplacement visant à augmenter le niveau d'activité physique et de difficulté.

S'il n'y a pas de crayons disponibles, les élèves peuvent arranger leurs mots de solution sous forme de mots croisés en se servant de la grille comme modèle.

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant : Associez des illustrations à chacune des phrases des mots croisés. Il peut également s'avérer nécessaire de parcourir et de lire chacun des indices avant de commencer le jeu.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves de créer une histoire/un sketch en utilisant tous les mots des mots croisés.

P

PERSONNES

Pour accroître la collaboration et la coopération, demandez à tous les participants d'aller chercher les mots ensemble. Des paramètres peuvent être ajoutés tels que tous les membres doivent être reliés les uns aux autres par au moins une partie du corps ou tous les membres doivent toucher la chaussure d'un autre membre.

Pour les apprenants de niveau débutant : La première activité pourrait être la plus facile à réaliser en binômes.

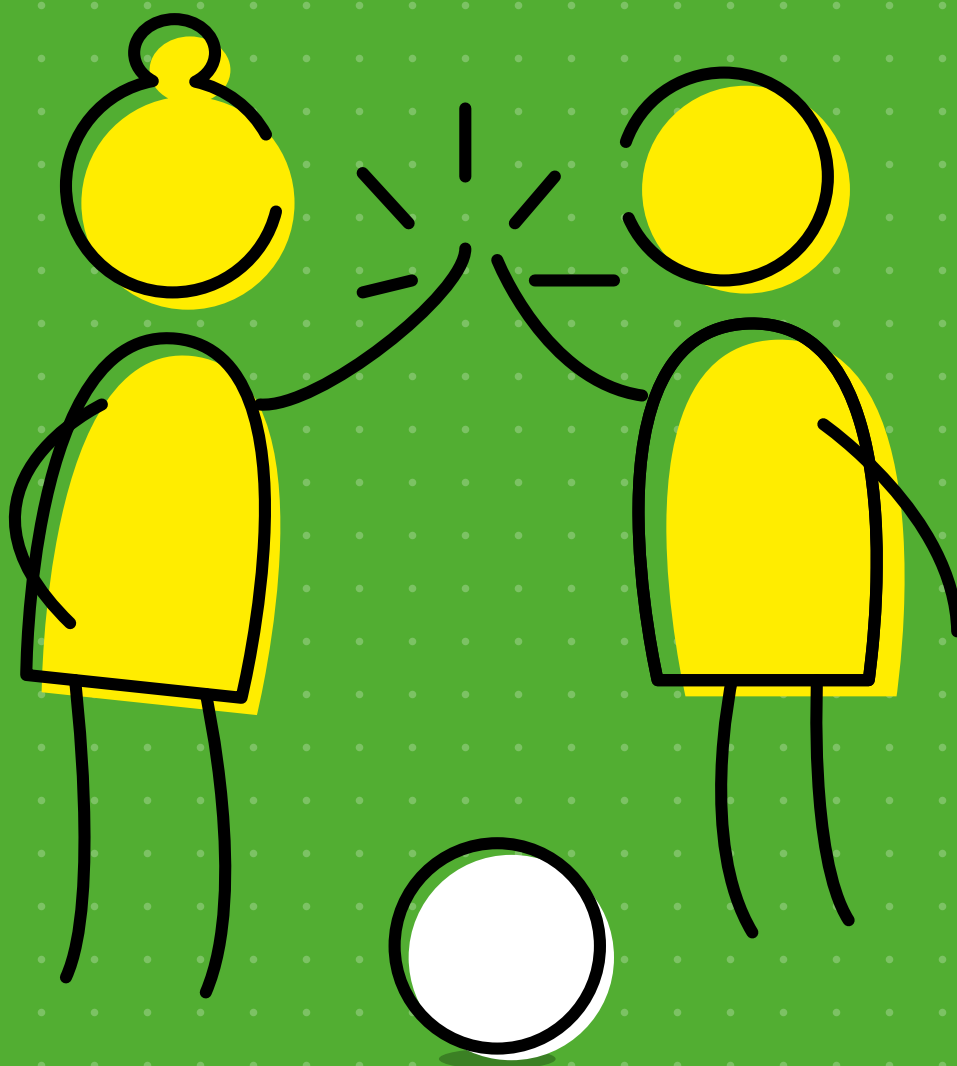


RESPECT

3

LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

COMPORTEMENTS RESPECTUEUX



Le but de cette activité est d'amener les élèves à identifier et à **pratiquer des comportements positifs et respectueux** et à être en mesure de les comparer avec des comportements irrespectueux. Pour ce faire, demandez-leur de **réfléchir de manière critique** aux scénarios irrespectueux et de mettre en scène un comportement positif alternatif.



50 MIN



LIEU

Salle de classe ou gymnase.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Post-its, un clip vidéo, une histoire ou des images de comportements irrespectueux, tableau noir ou tableau blanc.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Compétences socio-émotionnelles, esprit critique.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :

Analyser et **évaluer** des scénarios concernant un comportement respectueux/irrespectueux.

Démontrer des comportements respectueux.



VOCABULAIRE CLÉ

Respect, langage corporel, manque de respect, expression faciale.



SÉCURITÉ

Assurez-vous que l'espace est désencombré de tout objet ou mobilier lorsque les élèves répètent et présentent leurs sketches.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant les comportements respectueux.

Demandez aux élèves :

- À quoi ressemble un **comportement respectueux** ? Pouvez-vous me le dire ou me le montrer ? En quoi est-il différent d'un comportement irrespectueux ?
- Quand avez-vous **fait preuve de respect** dans notre classe ? À la maison ? Envers qui ?
- Que **ressentez-vous** lorsque quelqu'un vous montre du respect ? Un manque de respect ?
- Que signifie **gagner le respect** ?

ACTIVITÉ



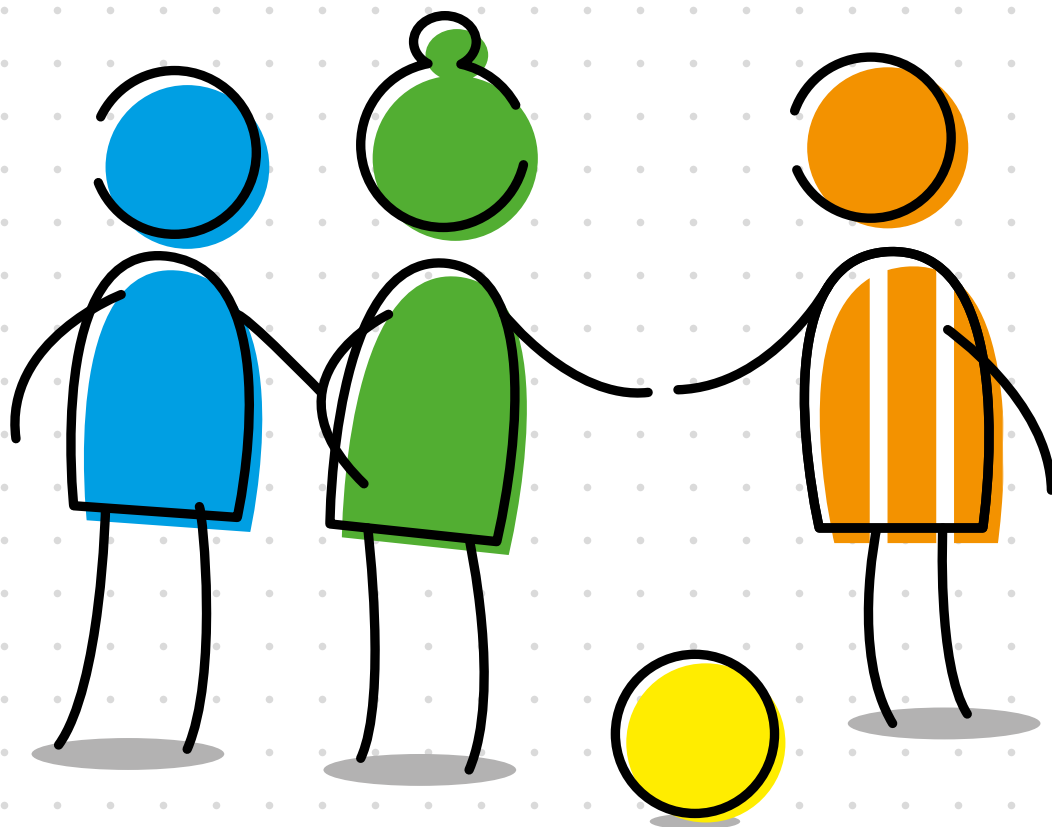
30 MIN



LE RESPECT EN ACTION

ACTIVITÉ :

Montrez un clip vidéo, lisez un passage de livre ou montrez des images où les personnages sont irrespectueux.



PRINCIPALE

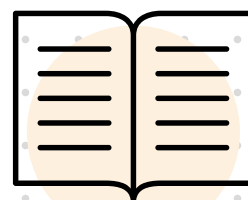
Posez aux élèves les questions suivantes :

- De quelle manière se comportaient les personnages ?
- Quelles **émotions** pourraient-ils ressentir ?
- Leur réaction était-elle raisonnable par rapport à la situation ?
- Ont-ils réussi à obtenir ce qu'ils voulaient ?

Répartissez les élèves en **groupes de 3 ou 4**. Demandez-leur de **créer un sketch** qui montre le comportement opposé à celui qui vient d'être montré dans le clip vidéo, l'histoire ou l'image. Alternativement, demandez-leur de créer une situation entièrement nouvelle où les personnages sont confrontés à une situation difficile mais choisissent d'**agir avec respect**.

LIENS TRANS DISCIPLINAIRES :

Arts du langage : Les élèves peuvent lire un passage d'un roman ou d'une histoire qu'ils étudient actuellement qui montre un comportement irrespectueux et recréer cette scène pour montrer un comportement respectueux.



CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Une fois que tous les groupes ont mis en scène leur sketch, lancez la discussion en posant les questions suivantes :

- Que voient les autres lorsque des personnes se **comportent de manière irrespectueuse** ? Comment cela les affecte-t-il ?
- Comment le respect/manque de respect **affecte-t-il une communauté** ou un groupe ?
- Qu'allez-vous faire aujourd'hui pour montrer du **respect à votre famille** ? À un ami/une amie ? À un enseignant/une enseignante ?

DIFFÉRENCIATION :



S

ESPACE

Assurez-vous qu'il y a **suffisamment d'espace** pour que les élèves puissent mettre en scène leurs sketches.

E

ÉQUIPEMENT

Les réponses aux questions introductives peuvent être écrites au tableau.

Envisagez d'utiliser de **grands visuels** pour qu'ils soient faciles à voir.

T

TÂCHE

Afin de susciter une **plus grande créativité** et une meilleure participation, les élèves peuvent recevoir un accessoire qu'ils doivent utiliser dans leur sketch (p. ex., un sifflet d'arbitre).

Pour les apprenants de niveau avancé :
Demandez aux élèves d'**analyser** leur propre comportement respectueux en le notant dans un journal ou en réfléchissant à des scénarios spécifiques (p. ex., leur comportement pendant la récréation).

P

PERSONNES

Pour l'activité introductive, il peut être préférable, s'il y a un grand nombre d'enfants, de **diviser le groupe** en 2 ou 3 groupes.

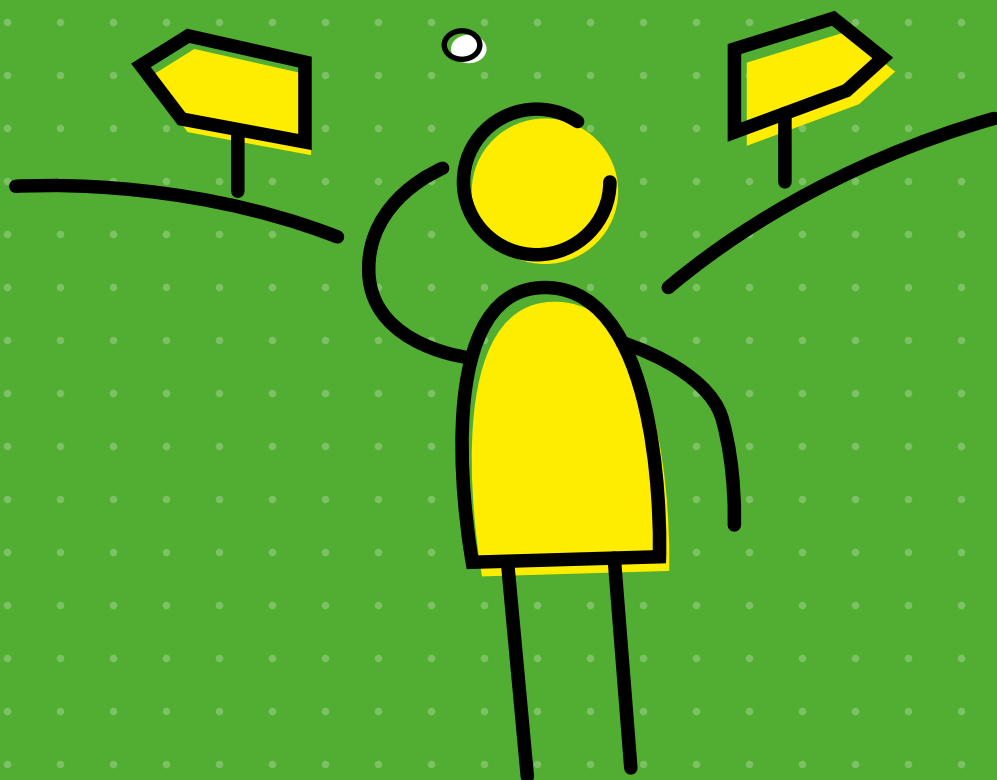
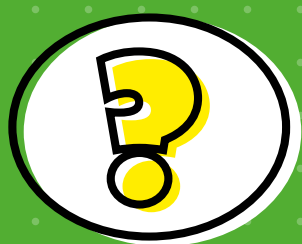


RESPECT

4

LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

SOLUTIONS RESPECTUEUSES AUX DILEMMES ÉTHIQUES



Le but de cette activité est d'amener les élèves à **réfléchir de manière critique à des situations éthiques difficiles**, puis à identifier la meilleure façon d'**agir avec intégrité** et de se **montrer respectueux de soi et des autres** dans les situations données. Pour ce faire, les élèves examineront les dilemmes éthiques et créeront des sketches basés sur ces scénarios.



50 MIN



LIEU

Salle de classe, gymnase ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Fiche de dilemme, les élèves peuvent avoir besoin de papier et d'un crayon pour noter leurs idées.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Compétences socio-émotionnelles, esprit critique.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de : Envisager des solutions respectueuses aux dilemmes éthiques et de les **démontrer**.

Évaluer la manière dont un comportement intègre ou non a un impact sur soi et sur les autres.



VOCABULAIRE CLÉ

Règles, dilemme, intégrité, code moral, code de conduite.



SÉCURITÉ

Assurez-vous que l'espace est dépourvu d'objets pendant la présentation des sketches.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



15 MIN

Présentez le concept d'intégrité (être honnête et suivre un code moral) en discutant de scénarios :

Présentez le **dilemme n° 1** à la classe

- En petits groupes, demandez aux élèves de discuter des questions suivantes :
 - **Enfreindriez-vous la règle** ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
 - **Comment vous sentiriez-vous** si vous gagniez après avoir enfreint la règle ? Comment vous sentiriez-vous si vous aviez perdu, mais aviez joué en respectant selon les règles ?
 - Quelle est une **solution respectueuse** à ce dilemme ?
- Demandez aux élèves de partager leurs opinions avec la classe.

Présentez le **dilemme n° 2** à la classe

- En petits groupes, demandez aux élèves de discuter des questions suivantes :
 - **Écouteriez-vous votre entraîneur** ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
 - Est-ce que simuler une blessure est **acceptable** lorsque votre entraîneur vous le demande ?
 - **Comment vous sentiriez-vous** si vous **simuliez** la blessure ? Et si vous simuliez puis gagniez ?
 - Quelle est une **solution respectueuse** à ce dilemme ?
- Demandez aux élèves de partager leurs opinions avec la classe.
- Expliquez que lorsque nous **agissons avec intégrité**, nous nous comportons d'une manière qui correspond à la situation donnée et démontre du respect envers nous-mêmes et ceux qui nous entourent. Cela repose sur notre moralité personnelle, ainsi que sur des codes de conduite ou des principes établis par d'autres.

ACTIVITÉ



30 MIN



DILEMMES

ACTIVITÉ :

Répartissez les élèves en **groupes de 2 à 4**. Remettez un dilemme à chaque groupe (**remarque** : élaborer des dilemmes appropriés à votre propre groupe ou utilisez les dilemmes ci-dessous) :

Dilemme : Vous avez oublié de faire vos devoirs et l'enseignant sera mécontent, mais vous pouvez copier sur un camarade. **Que faites-vous ?**

DILEMME N° 1

Vous participez à un match de football avec vos camarades de classe. Le jeu est très proche de la fin. Votre équipe est en train de perdre d'un point. L'enseignant ne fait pas très attention. Vous vous rendez compte que si vous **enfreignez une règle**, votre équipe peut marquer un but et faire match nul.

Personne ne vous regarde...

DILEMME N° 2

L'équipe adverse remonte rapidement le terrain avec le ballon de football. On dirait qu'elle est sur le point de marquer un but. Votre entraîneur vous dit de **simuler une blessure** pour arrêter le match. Faire semblant d'être blessé pourrait arrêter le jeu, empêcher l'autre équipe de marquer et aider votre équipe à gagner.



PRINCIPALE

Dilemme : Vous voyez certains de vos camarades endommager un banc dans la cour de l'école. Ils vous appellent pour que vous les rejoigniez. **Que faites-vous ?**

Dilemme : Vous avez oublié votre crayon et vous en avez besoin pour passer l'examen. Votre voisin a beaucoup de crayons, mais la dernière fois que vous lui en avez emprunté un, vous l'avez cassé, alors il est probable qu'il ne vous en prêtera pas un autre. Il regarde ailleurs et sa trousse est ouverte.

Que faites-vous ?

Dilemme : Vous annoncez que vous voulez jouer au football dans la cour de l'école et un grand nombre d'enfants accourent. Il y a trop d'enfants pour jouer et certains ne sont pas très bons au football.

Que faites-vous ?

Examinez les scénarios avec chaque groupe individuellement et vérifiez leur compréhension.

Demandez aux élèves de créer un sketch basé sur leur dilemme. La conclusion choisie doit démontrer une solution respectueuse et intégrée.

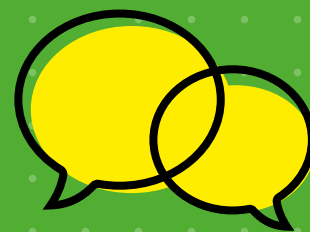
LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Arts du langage :

Fournissez aux élèves des dilemmes tirés de la littérature qui est en train d'être étudiée dans votre classe. Utilisez ces scénarios à la place de ceux ci-dessus.



CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



5 MIN

Après chaque sketch, lancez la discussion et la réflexion en posant les questions suivantes :

- Comment le **personnage principal se sent-il** après avoir agi avec intégrité ? Et s'il agissait sans intégrité ? Comment **se sentirait-il alors** ?
- Comment **agir avec intégrité** affecte-t-il les autres personnages ? De quelle manière seraient-ils affectés si le personnage principal agissait sans intégrité ?
- Réfléchissez à l'avenir du personnage principal. À quoi pourrait ressembler son avenir s'il **continue d'agir** avec ou sans intégrité ?

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Créez un espace pour que les sketches puissent être mis en scène en repoussant les meubles.

E

ÉQUIPEMENT

Des **accessoires** peuvent être fournis pour renforcer la créativité.

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant : Fournissez des dilemmes **simples** et **pertinents**.

Pour les apprenants de niveau avancé : Mettez-les au défi de créer leur propre dilemme auquel ils pourraient être confrontés en classe, à la maison ou dans un environnement sportif.

P

PERSONNES

Assurez-vous que **tous les élèves** participent à la création du sketch et jouent un rôle dans la présentation. Il vaut mieux des groupes de plus petite taille pour encourager la participation.

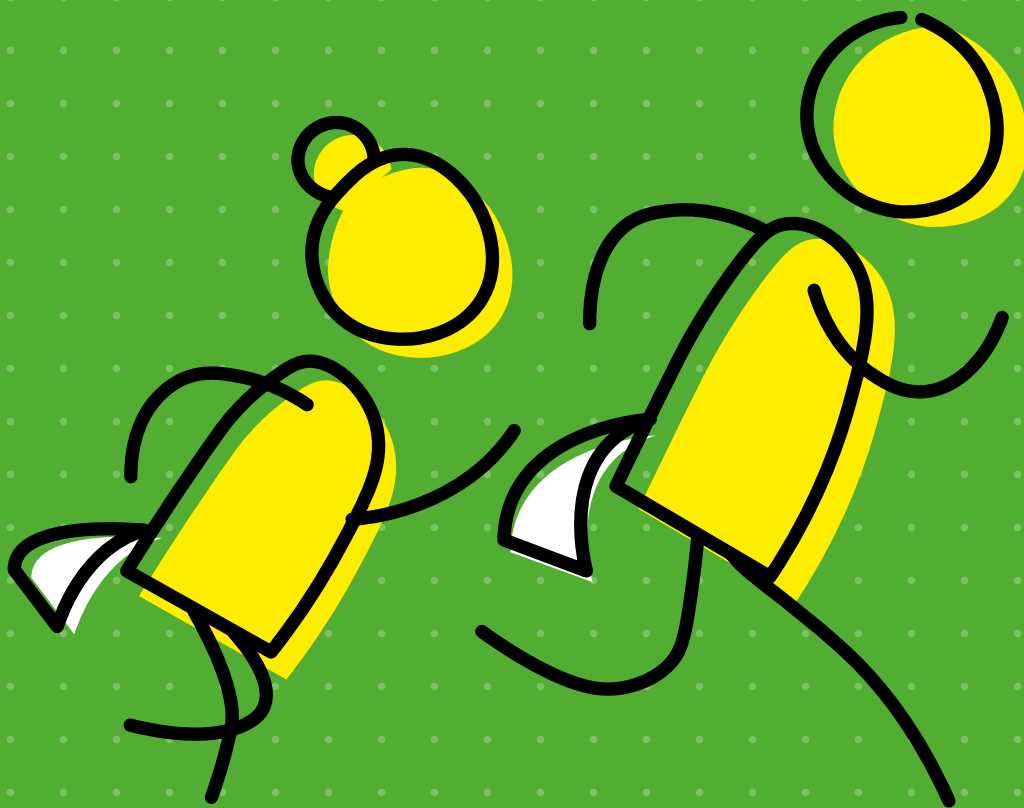


RESPECT

5

LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

L'IMPORTANCE DE SUIVRE LES RÈGLES



Le but de cette activité est d'amener les élèves à examiner l'**importance de suivre et de respecter les règles**.

Pour ce faire, les élèves joueront à **Capter le drapeau**, expérimenteront puis compareront des moments où les règles sont suivies ou enfreintes.



60 MIN



LIEU

Gymnase ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Cônes ou marqueurs, 2 drapeaux (peuvent être des cônes ou des sacs de haricots), des dossards de couleur.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Coopération, esprit critique.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Examiner et **évaluer** l'importance de suivre les règles.



VOCABULAIRE CLÉ

Règles, fair-play.



SÉCURITÉ

Assurez-vous que l'espace est désencombré de tout objet ou meuble lorsque les élèves jouent à Capturer le drapeau. Prenez le temps de faire un débriefing après le match, afin qu'il n'y ait aucun sentiment de frustration au sujet des règles enfreintes. Assurez-vous que les élèves comprennent le but de la simulation.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Commencez la leçon par une brève discussion sur la violation des règles.

Demandez aux élèves de réfléchir individuellement aux questions suivantes :

- Quand avez-vous **enfreint une règle** à l'école ?
- Pourquoi la **règle a-t-elle été enfreinte** ?

Maintenant, demandez-leur de partager :

- Qu'avez-vous **ressenti** en **enfreignant** la règle ?
- **Après** avoir enfreint la règle ?
- Que **s'est-il passé** en conséquence ? Quelqu'un d'autre a-t-il été affecté par votre décision ?

Puis demandez :

- Avez-vous déjà **enfreint une règle** lors d'un match en classe d'éducation physique ou dans un sport ? Y a-t-il eu des **conséquences** ?

ACTIVITÉ P



40 MIN



CAPTURER LE DRAPEAU

OBJECTIF :

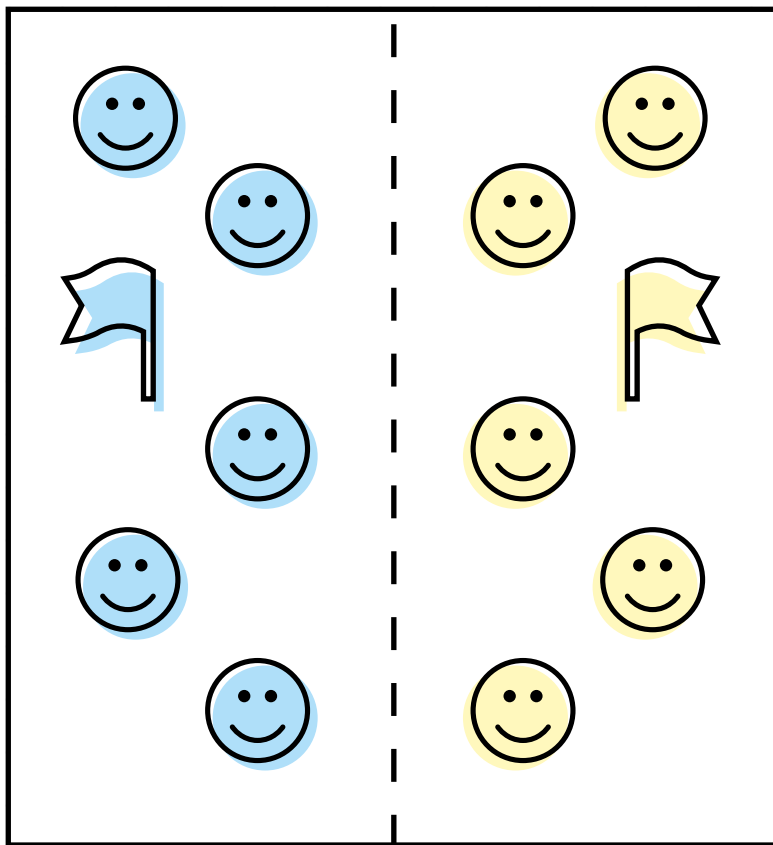
Le but du jeu est d'être la première équipe à **capturer le drapeau du camp adverse** et à le ramener dans votre propre camp.

Remarque : Le drapeau peut être n'importe quel objet que l'équipe pourrait protéger, par exemple un cône ou un sac de haricots.

CARTES DE TÂCHES

Si ta queue est retirée, continue à jouer sans elle.

Si ta queue est retirée, ne fais pas de sauts en étoile.



LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Mathématiques : Donnez aux élèves une série d'équations mathématiques à résoudre. Pendant que la classe travaille à résoudre les équations, distribuez des cartes de règles à certains élèves. Les cartes de règles permettront à ces élèves d'enfreindre certaines règles mathématiques.

Les cartes de règles peuvent inclure :

- Choisis ta propre opération pour la question n° 1.
- Remplace tous les chiffres 4 par le 10.
- Multiplie toutes les équations qui demandent d'additionner.
- Lis le problème mathématique de droite à gauche au lieu de gauche à droite.

Une fois que les problèmes ont été résolus et que les réponses diffèrent clairement, discutez de l'importance de respecter les règles en mathématiques, tout comme les règles de la vie.

PRINCIPALE

INSTALLATION :

- Divisez les élèves en deux équipes et donnez à chaque joueur une « **queue** » – un dossard de couleur, une bande de tissu, du papier ou un article similaire qui permettra de les différencier (p. ex., bleu pour une équipe et jaune pour l'autre). Les joueurs glissent la queue dans un côté de leur short. La queue doit arriver jusqu'au genou de l'enfant.
- Un drapeau est soit **caché** au sein du camp de chaque équipe, soit placé à l'intérieur d'un cerceau à chaque extrémité du gymnase.

RÈGLES :

Pour empêcher l'autre équipe d'avancer, les joueurs peuvent **tirer sur la queue de leur adversaire**. Si la

queue d'un joueur est retirée, il doit accomplir 10 sauts en étoile ou garder l'équilibre pendant 10 secondes (ou exercice équivalent), puis reprendre le jeu.

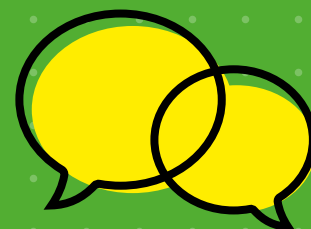
NOUVEL ÉLÉMENT À AJOUTER :

- Au bout de quelques minutes de jeu, commencez à appeler des joueurs sur le côté et à leur assigner des **cartes de tâches**.
- Les cartes de tâches permettront à certains joueurs d'**enfreindre certaines règles**, tant qu'ils possèdent la carte en question.
- **Suggestion :** Remettez des cartes de tâches à une seule équipe afin de créer un **avantage injuste**.

Rentre ta queue le plus possible, en ne laissant qu'une petite partie visible à tes adversaires.

Recule la position du drapeau à l'intérieur de ton camp.

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Lancez une discussion sur la version de **Capter le drapeau** à laquelle on a joué.

Demandez aux élèves :

Remarque : Il serait préférable de demander à des élèves possédant des cartes de tâches de donner leurs réponses, ainsi qu'à des élèves qui n'en possédaient pas, afin de constater une différence d'opinions.

- Quelles parties du jeu avez-vous **le plus appréciées** ?
- Qu'est-ce qui vous a **plu** dans ce jeu ?

- Qu'est-ce qui ne vous a **pas plu** dans ce jeu ?
- Quelles **émotions** avez-vous ressenties à différents moments du jeu (p. ex., lorsque vous aviez une carte de tâches, lorsque quelqu'un avec une carte de tâches suivait des règles différentes) ? Le jeu était-il plus agréable pour tous lorsque les règles étaient respectées ?
- Quand quelqu'un **enfreint les règles dans la vraie vie**, comment cela vous affecte-t-il ? Quel impact cela a-t-il sur eux et sur leur communauté ?

Discutez de l'**importance de suivre et de respecter les règles** et de la manière dont elles permettent à tout le monde de s'amuser et de coexister dans une société harmonieuse.

Pour une discussion approfondie, reliez le concept de suivre les règles au concept d'**agir avec intégrité** (cf. **Respect n° 4** pour de plus amples informations).

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Modifiez la taille de l'espace en fonction de vos besoins. Il est plus facile d'échapper à ses adversaires dans un espace plus grand et plus difficile dans un espace plus petit.



E

ÉQUIPEMENT

Si vous **n'avez pas de cônes à disposition**, des bouteilles d'eau peuvent être utilisées comme marqueurs.

Si vous n'avez pas de dossards de couleur à disposition, des **morceaux de tissu** ou des épingles à linge peuvent être utilisés tant qu'ils identifient clairement les deux équipes.

P

PERSONNES

Avec un **grand groupe**, il est préférable de jouer à l'extérieur, dans un grand espace. Si seul un **espace intérieur** est disponible, envisagez de faire cette activité en deux fois avec deux groupes différents, afin qu'il y ait beaucoup d'espace pour **courir et jouer**.

T

TÂCHE

Si le jeu est **trop difficile** ou statique, ajoutez de nombreux drapeaux différents qui peuvent être capturés.

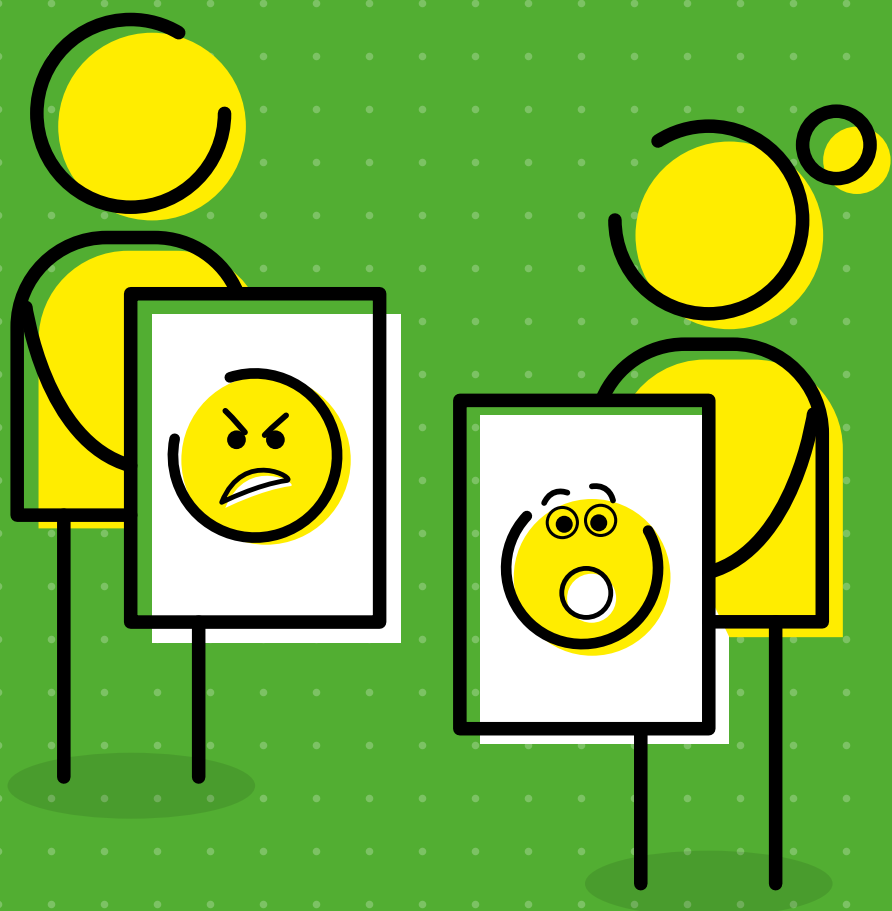
Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves de réfléchir à l'impact des règles sur une communauté ou un pays.

RESPECT



LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

COMPRENDRE LES ÉMOTIONS



Le but de cette activité est que les élèves **développent un vocabulaire des émotions** et **apprennent les expressions faciales et le langage corporel** qui pourraient accompagner chaque émotion, afin d'être en mesure de les identifier chez les autres. Pour ce faire, les élèves examineront un tableau sur les émotions et imiteront ce qu'ils voient.



50 MIN



LIEU

Salle de classe, gymnase
ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

1 tableau des émotions par groupe.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Compétences en communication,
compétences socio-émotionnelles.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Développer un vocabulaire pour
nommer les émotions.

Identifier les indices visuels liés
à chaque émotion.



VOCABULAIRE CLÉ

Émotions, empathie, gêné(e),
jaloux/jalouse, coupable,
anxieux/anxieuse, fier/fière.



SÉCURITÉ

Une discussion sur les émotions peut susciter un sentiment de vulnérabilité chez certains enfants. Assurez-vous que la salle de classe est un espace sûr où les élèves peuvent discuter sans jugement. Soyez conscient de la tendance des élèves à faire les pitres lorsqu'ils parlent des émotions, ainsi que des différentes attentes quant à l'expression de ces émotions chez les filles et les garçons.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant les émotions :

- Répartissez les élèves en groupes de 3 ou 4.
- Distribuez un tableau des émotions par groupe et demandez aux élèves de le parcourir.

Demandez aux élèves :

- Quelles émotions connaissez-vous sur ce tableau ?
- À quoi ressemble l'émotion « être heureux » ? (Demandez aux élèves d'en faire la démonstration.)

- À quoi ressemble l'émotion « être en colère » ?
- À quoi ressemble l'émotion « être triste » ?
- Quels mots sont nouveaux pour vous sur ce tableau ?

Remarque : Variez les émotions en fonction de la tranche d'âge des élèves.

Utilisez la dernière question comme occasion de lancer une **conversation sur les émotions moins familières** (c.-à-d. anxieux/se, gêné/e, jaloux/se, coupable, fier/fière, etc.). Prenez le temps de les expliquer aux élèves à l'aide d'exemples.

Remarque : Dans le cas d'apprenants débutants, il pourrait être utile d'utiliser des clips vidéo ou des livres d'images pour illustrer diverses émotions.

ACTIVITÉ P



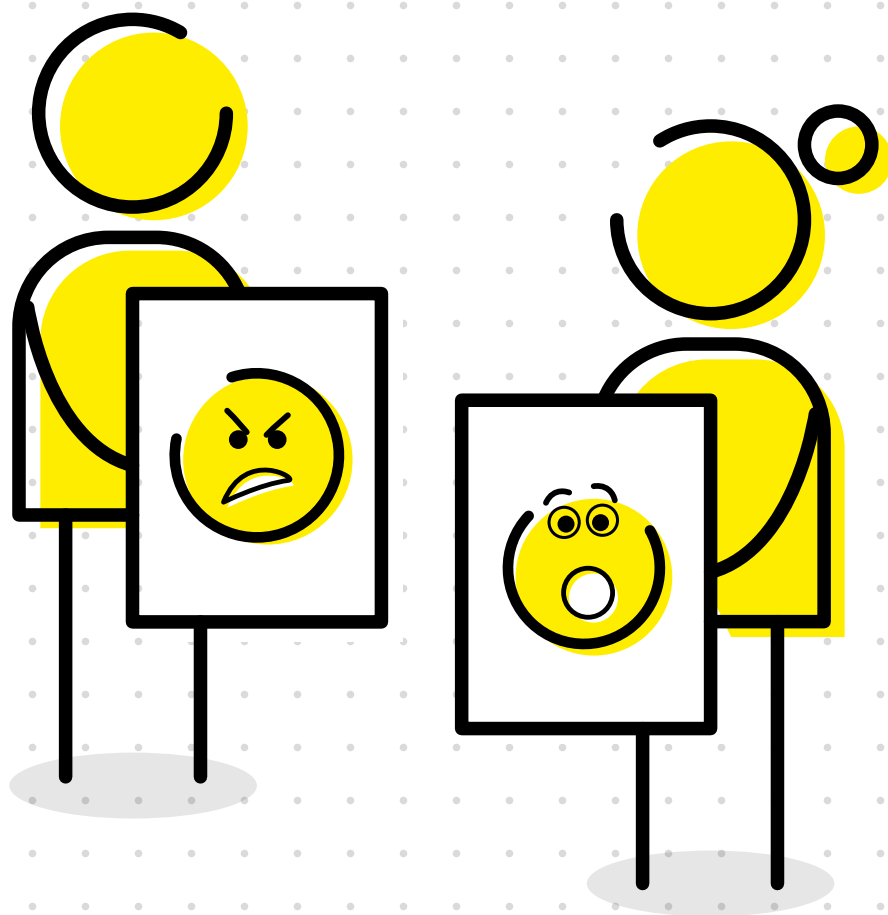
20 MIN



COMMENT VOUS SENTEZ-VOUS ?

INSTALLATION :

Au sein de leurs groupes, demandez aux élèves de faire circuler le tableau de personne à personne.



PRINCIPALE

ACTIVITÉ :

- Lorsque c'est leur tour d'avoir le tableau, demandez aux élèves d'imiter l'une des émotions pendant que les autres membres du groupe tentent de **deviner quelle émotion est interprétée**.
- Une fois qu'ils ont deviné l'émotion correctement, les élèves doivent ensuite **identifier une situation où ils pourraient ressentir cette émotion** (p. ex., gêné/e : « Je me sens gêné/e quand je tombe devant mes amis »).

LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Études sociales : Sélectionnez une population dans l'histoire qui a traversé des épreuves difficiles et subi l'oppression (p. ex., les Premières nations en Amérique du Nord). Demandez aux élèves de réfléchir aux émotions que ces personnes ont pu ressentir à certains moments de l'histoire (p. ex., lorsque les premiers colons européens sont arrivés en Amérique du Nord et ont commencé à coloniser la terre).

Arts du langage : Identifiez les émotions qu'un personnage d'un livre ressent dans une situation donnée. Pour les débutants, utilisez un livre d'images et essayez de deviner l'histoire et les émotions simplement à partir des images. Il est possible de faire la même chose avec une vidéo avec le son coupé.

COMMENT VOUS SENTEZ-VOUS ?



HEUREUX/SE



TRISTE



FRUSTRÉ/E



EN COLÈRE



EFFRAYÉ/E



DÉCONCERTÉ/E



COUPABLE



ARROGANT/E



**FOU/FOLLE
DE JOIE**



SURPRIS/E



FIER/FIÈRE



FURIEUX/SE

COMMENT VOUS SENTEZ-VOUS ?



OPTIMISTE



SOLITAIRE



**INQUIET/
INQUIÈTE**



DÉSESPÉRÉ/E



CHOQUÉ/E



DÉGOÛTÉ/E



HONTEUX/SE



VIDE



JALOUX/SE



NERVEUX/SE



DÉPRIMÉ/E



ÉPUISÉ/E

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



10 MIN

Après l'activité principale, demandez à chaque groupe de partager un exemple de leur discussion.

Demandez-leur de décrire la situation dans laquelle une personne pourrait ressentir cette émotion.

Demandez aux élèves :

- Combien d'entre nous ont déjà ressenti cette émotion ?
- Dans quelle situation avez-vous ressenti cette émotion ?
- Est-ce que toutes les personnes se ressemblent quand elles expriment une émotion ?

Profitez de cette occasion pour **aider les élèves à développer de l'empathie** et à comprendre que **tout le monde ressent ces émotions** de temps en temps, mais que nous pouvons **les exprimer différemment**.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves de discuter de la façon dont nous reconnaissons et/ou réagissons à ces émotions chez nous-mêmes et chez les autres.

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace pour que les groupes puissent collaborer. **Déplacez les meubles et les objets** ou allez dehors.

E

ÉQUIPEMENT

Dessinez des visages avec des émotions sur le tableau s'il n'est pas possible d'imprimer.

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant : Commencez la leçon en lisant un livre d'images où sont représentés des personnages exprimant différentes émotions. Au fur et à mesure de la lecture, demandez aux élèves d'identifier ce que les personnages pourraient ressentir.

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves d'identifier et de décrire les émotions qu'ils seraient les plus susceptibles de retrouver dans un scénario donné (p. ex., lors d'une fête, sur le terrain de football, avant un examen). Demandez-leur d'identifier les comportements ou les pensées qui pourraient accompagner chacune des émotions, puis demandez-leur comment ils réagiraient dans chaque scénario. Pour augmenter le niveau de difficulté, discutez de la maîtrise des émotions, des pensées et des comportements.

P

PERSONNES

Faites attention à la composition des groupes. Du fait que cette activité demande aux enfants de partager leurs expériences personnelles et les place donc dans une situation vulnérable, il est important qu'ils **travaillent avec des camarades avec lesquels ils entretiennent de bons rapports**.

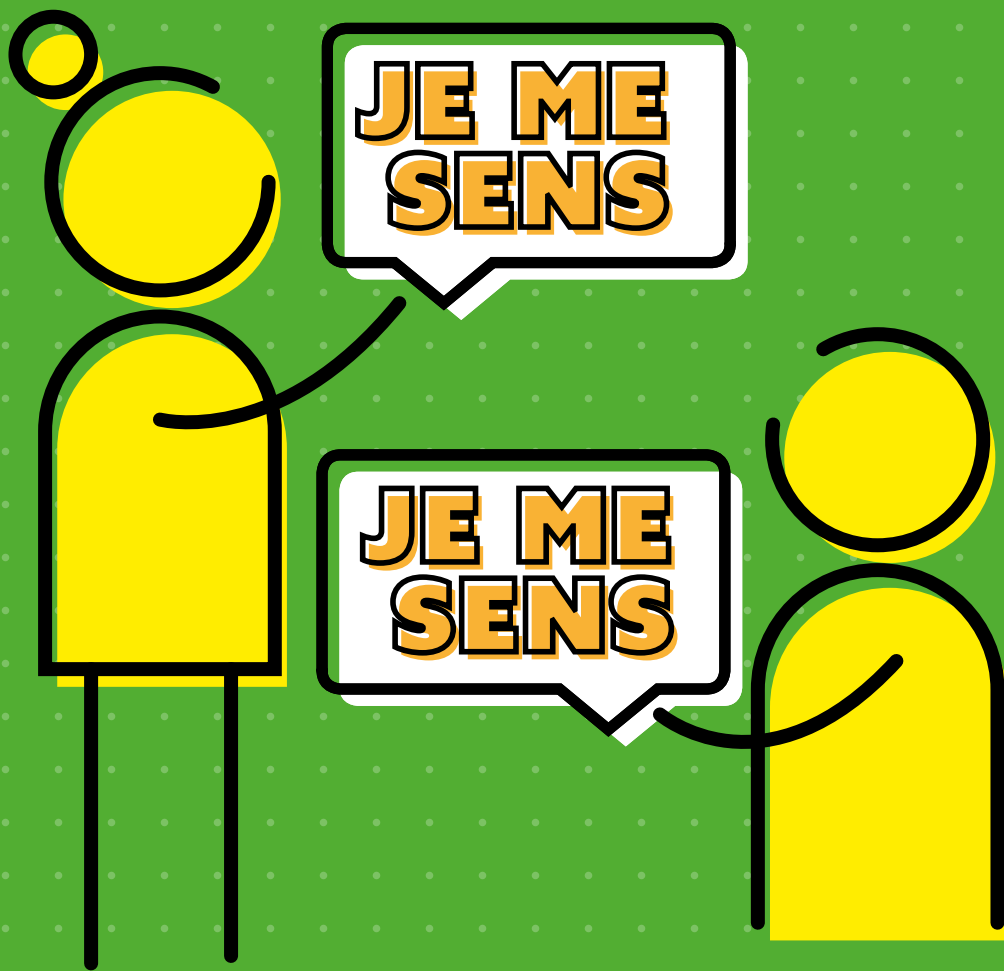


RESPECT

7

LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

EMPLOI DE « JE »



Le but de cette activité est de permettre aux élèves de comprendre les **avantages de l'utilisation du « Je »** dans la communication et d'apprendre comment l'inclure efficacement dans les discussions. Pour ce faire, les élèves rédigeront un dialogue en utilisant des phrases commençant par « Je », le cas échéant.



55 MIN



LIEU

Salle de classe ou gymnase.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

1 modèle de conversation par élève,
1 tableau des émotions par élève,
1 crayon par élève.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Compétences en communication,
compétences socio-émotionnelles.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Élaborer un message employant « Je ».
Évaluer les avantages de l'utilisation
du « Je » dans la résolution
des conflits.



VOCABULAIRE CLÉ

Résolution de conflit, conflit, emploi du
« Je », conversation, faute, réceptif/ve,
résoudre, empathie.



SÉCURITÉ

Pour le succès de cette activité, la
salle de classe doit constituer un
espace sûr et les élèves doivent
considérer l'enseignant comme un
adulte de confiance. La majorité
de l'activité doit être réalisée
individuellement et, pour accroître
le caractère confidentiel du travail,
l'enseignant peut choisir de ne pas
le ramasser.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



**10
MIN**

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant le conflit.

Demandez aux élèves de **décrire ou de définir le conflit** (verbalement ou par une illustration). Expliquez que toutes les personnes sont concernées par le **conflit au cours de leur vie et que le conflit fait partie naturellement de l'expérience**

humaine, même s'il s'agit d'un conflit avec un(e) ami(e), un membre de la famille ou un être cher.

Demandez aux élèves de fermer les yeux et de repenser à une récente dispute ou bagarre qu'ils ont eue avec un membre de la famille ou un ami en dehors de l'école.

Remarque : Il est important que cette personne vienne de l'extérieur de l'environnement scolaire afin que l'activité n'affecte pas des élèves de la classe.

Demandez-leur de **visualiser le conflit** et de réfléchir aux éléments suivants (sans le dire) :

- Comment le conflit a-t-il commencé ?

- Comment vous sentiez-vous avant le début du conflit ? Pendant le conflit ? Après le conflit ?

- Le conflit a-t-il été résolu ?

Demandez aux élèves de partager à voix haute :

- Comment vous sentiez-vous avant, pendant et après le conflit ?
- Comment vous sentez-vous maintenant ?

Remarque : Il est important que les détails du conflit restent confidentiels, car ils pourraient concerner des informations sensibles. Aucun nom ou détail ne doit être partagé.

ACTIVITÉ P



40 MIN



CRÉER UN MESSAGE EMPLOYANT « JE »

PARTIE 1 :

Individuellement, demandez aux élèves d'**écrire sur leur conflit à l'aide du modèle de conversation**.

Remarque : Il est très important que ce travail soit effectué individuellement, car la conversation pourrait concerner des informations sensibles. Pour accroître le degré de confidentialité, l'enseignant peut choisir de ne pas ramasser le travail.

PARTIE 2 :

À l'aide du tableau des émotions ou simplement de leurs propres connaissances, **demandez aux élèves d'attribuer une émotion à chacune des bulles de conversation** pour les deux parties.

**JE ME SUIS SENTI/E
(ÉMOTION) QUAND
(EXPLICATION)**

LIENS TRANSDISCI- PLINAIRES :

Arts du langage :

Trouvez un passage dans un roman ou une histoire que vous êtes en train d'étudier où deux des personnages sont en conflit. Demandez aux élèves de réécrire le passage en employant le « je », puis demandez-leur de rejouer la scène.

PRINCIPALE

Une fois cette tâche terminée, commencez une conversation sur l'emploi du « je ». Demandez aux élèves de compter le nombre de fois où les pronoms « je » et « tu » ont été utilisés dans leur conversation et inscrivez ce nombre en haut de leur feuille.

Demandez aux élèves de se tourner vers un camarade de classe et de discuter des questions suivantes :

- Comment vous sentez-vous quand quelqu'un dit « c'est toi qui as fait ça » ou « c'est de ta faute ! » ?
- Comment pourriez-vous dire « c'est de ta faute » d'une autre manière sans utiliser le mot « tu » ?
- Pourquoi serait-il préférable de commencer une phrase par « Je ressens... » ?

Demandez à certains groupes de partager leur conversation. Profitez de cette discussion pour expliquer l'importance de l'emploi du « je ». Expliquez que le fait de **commencer par « je me sens » amène la personne qui parle à s'approprier ses propres pensées et sentiments**, plutôt que de blâmer les

autres et d'apparaître agressive, ce qui, en retour, mettra l'autre personne sur la défensive. Expliquez que **l'emploi du « je » est un excellent moyen de faire part de ses sentiments afin que l'autre personne soit disposée à écouter** et plus susceptible d'être réceptive à la recherche d'une solution.

Écrivez au tableau la formule d'un emploi du « je » efficace : **JE ME SUIS SENTI/E (ÉMOTION) QUAND (EXPLICATION)** puis écrivez un exemple pour accompagner cette déclaration : « Je me suis senti/e jaloux/se quand je n'ai pas été invité/e à ta fête d'anniversaire », « je me suis senti/e gêné/e quand je suis tombé/e et que tout le monde a ri ».

PARTIE 3 :

Demandez aux élèves de revenir à leurs modèles de conversation. Demandez-leur d'examiner la conversation et d'écrire une **phrase employant le « je »** qu'ils auraient pu utiliser dans le conflit. Assurez-vous que les élèves comprennent la nécessité d'être spécifique dans cette activité. La précision est la clé de la communication.

MODÈLE DE CONVERSATION :

J'AI DIT :

IL/ELLE A DIT :

J'AI DIT :

IL/ELLE A DIT :

J'AI DIT :

IL/ELLE A DIT :

J'AI DIT :

IL/ELLE A DIT :

COMMENT VOUS SENTEZ-VOUS ?



HEUREUX/SE



EFFRAYÉ/E



TRISTE



FRUSTRÉ/E



EN COLÈRE



ARROGANT/E



FOU/FOLLE
DE JOIE



DÉCONCERTÉ/E



SURPRIS/E



COUPABLE



FIER/FIÈRE



FURIEUX/SE



OPTIMISTE



SOLITAIRE



CHOQUÉ/E



DÉSESPÉRÉ/E



DÉGOÛTÉ/E



HONTEUX/SE



INQUIET/
INQUIÈTE



VIDE



JALOUX/SE



NERVEUX/SE

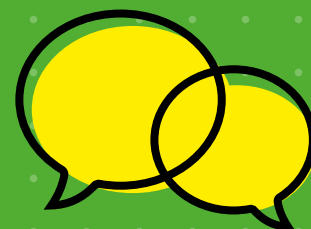


DÉPRIMÉ/E



ÉPUISÉ/E

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



5 MIN

Vérifiez le niveau de compréhension des élèves et encouragez l'auto-évaluation en leur demandant :

- Quel pourrait être le bon moment d'utiliser « je » ?
- Pouvez-vous partager un exemple d'emploi du « je » qui pourrait être utilisé sur le terrain de jeu ?
- Pourquoi est-il utile d'employer le « je » ?

DIFFÉRENCIATION :

S

ESPACE

Les élèves deviennent vulnérables lorsqu'on leur demande d'écrire sur des conflits personnels. Il est important que le **travail soit effectué individuellement**. Si la disposition des tables dans la classe rassemble naturellement les élèves en groupes, regardez à côté de qui les élèves sont assis et réorganisez le plan de salle si nécessaire pour **assurer l'environnement le plus sûr possible**.

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant : Utilisez un clip vidéo ou une histoire pour illustrer un conflit. Ensuite, avec l'ensemble des élèves de la classe, remplissez le modèle avec des phrases employant le « je » :

Pour les apprenants de niveau avancé : Demandez aux élèves d'écrire des dialogues sur le thème du conflit en utilisant « je », le cas échéant, puis de les mettre en scène.

E

ÉQUIPEMENT

L'utilisation du **tableau des émotions** pendant l'activité d'introduction pourrait aider certains apprenants à nommer les émotions.

P

PERSONNES

Évaluez les besoins des groupes. Si la réflexion sur une expérience personnelle est trop difficile ou stressante, **donnez aux élèves un exemple de conflit** sur lequel travailler. L'exemple peut être tiré d'un livre ou d'une vidéo.



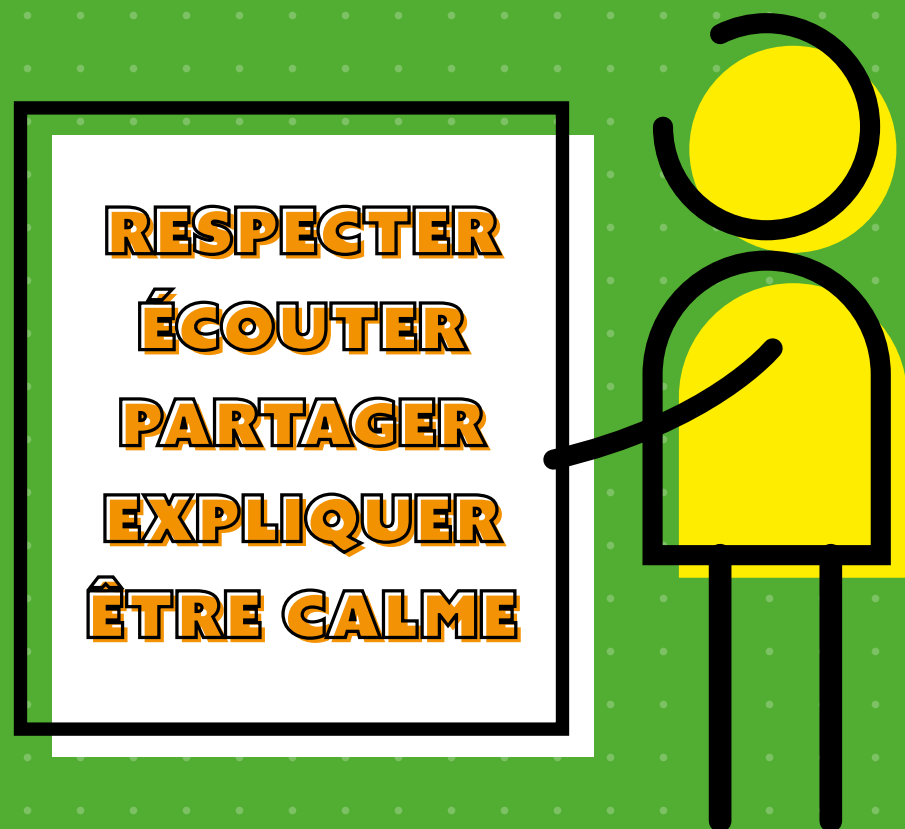
RESPECT

8

LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

LES ÉTAPES DE LA RÉSOLUTION DE CONFLIT

RESPECTER
ÉCOUTER
PARTAGER
EXPLIQUER
ÊTRE CALME



Le but de cette activité est de permettre aux élèves de **développer des compétences en résolution de conflits** afin qu'ils puissent communiquer avec respect avec les autres. Pour ce faire, les élèves participeront à des jeux de rôle dans lesquels ils pourront mettre en scène les étapes de la résolution des conflits.

Remarque : Il est préférable d'enseigner cette activité après avoir effectué la fiche d'activité Respect n° 7.



60 MIN



LIEU

Salle de classe ou gymnase.



ÉQUIPEMENT
NÉCESSAIRE

Grande feuille de papier, tableau noir ou tableau blanc et outils d'écriture appropriés, 1 gabarit de dés par groupe, fournitures de coloriage, ciseaux, ruban adhésif, colle pour chaque groupe.



COMPÉTENCES
PRINCIPALES

Compétences socio-émotionnelles, compétences en communication.



OBJECTIFS
D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Identifier et démontrer les étapes d'une résolution respectueuse du conflit.



VOCABULAIRE CLÉ

Conflit, emploi de « je », résoudre, contribution, point de vue, résoudre, résolution de conflit, reconnaître, faire des compromis, respect, empathie.



SÉCURITÉ

Cette activité peut faire les élèves se sentir vulnérables. Il est important qu'un environnement de confiance et bienveillant soit établi et que les enseignants soient présents et mobilisés pour s'assurer que tous soient traités avec gentillesse.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



20 MIN

Insistez sur le fait que toutes les personnes sont impliquées dans des conflits et des désaccords tout au long de leur vie et que le conflit fait naturellement partie de l'expérience humaine, même s'ils se produisent avec un/e ami/e, un membre de la famille ou un être cher.

Décrivez la scène suivante :

Vous êtes en train de jouer à chat (un jeu de poursuite) dans la cour de l'école et votre ami dit qu'il vous a touché, mais vous n'avez rien senti. Il insiste qu'il vous a bien touché. Que se passe-t-il ensuite ?

- Divisez les élèves en groupes de 2 ou 3 et distribuez un modèle de conversation par groupe. Demandez aux élèves d'écrire ou d'illustrer un dialogue pour la scène décrite.
- Pendant ce temps, notez les étapes de la résolution de conflit sur un tableau ou une grande feuille de papier (cf. Étapes de résolution d'un conflit, gabarit de dés).
- Une fois terminé, demandez aux élèves de faire une pause dans leurs conversations et de suivre les étapes de la résolution de conflit une par une avec le groupe.

Remarque : Il serait utile de préparer quelques exemples que vous partagerez avec les élèves. Les apprenants débutants tout particulièrement bénéficieraient d'exemples visuels tirés de livres ou de vidéos.

- Demandez aux élèves de revenir à leur modèle de conversation et de discuter de la façon dont leurs scénarios de conflit pourraient changer s'ils **suivaient les étapes de la résolution de conflit**. Demandez aux groupes de barrer et de réécrire leur dialogue si besoin.

ACTIVITÉ P



35 MIN



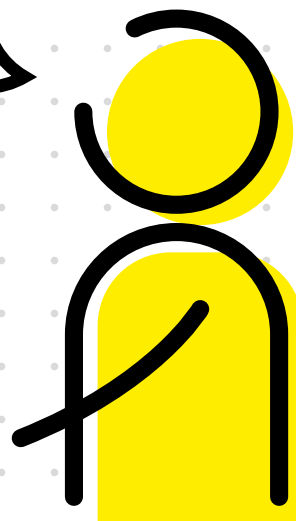
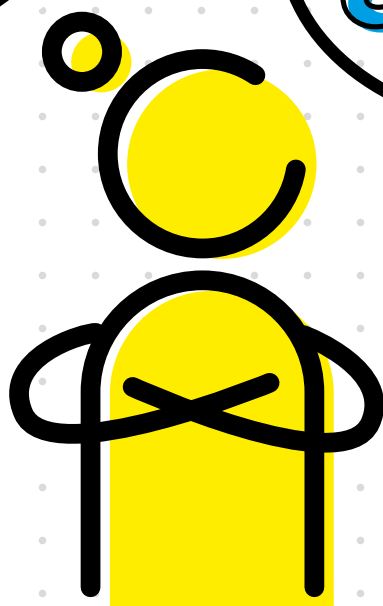
RÉSoudre EFFICACEMENT LES CONFLITS

ÉTAPE 1 :

- Au sein de leurs petits groupes, demandez aux élèves de **réfléchir à une représentation visuelle pour chacune des étapes de résolution de conflit**.

**JE ME
SENS...**

**JE ME
RENDS
COMPTE**



PRINCIPALE

ÉTAPE 2 :

- Distribuez un gabarit de dés, un crayon, une paire de ciseaux et de la colle ou du ruban adhésif à chaque groupe.
- Demandez aux élèves de fabriquer un dé de résolution de conflit où ils **illustrent une étape de résolution de conflit sur chaque côté du dé**.
- Demandez aux élèves de découper le gabarit du dé en suivant les lignes extérieures et de scotcher ou de coller les bords ensemble pour former un cube.

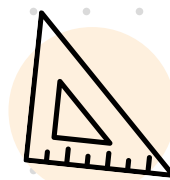
ÉTAPE 3 :

- Dites aux élèves qu'ils sont impliqués dans le même conflit de jeu de poursuite susmentionné et qu'ils doivent résoudre leur différend. Demandez aux groupes de lancer leur dé et de créer une scène du conflit illustrant cette étape.
- Demandez aux groupes de venir devant la classe pour présenter leur scène. Demandez au public de deviner quelle étape le groupe est en train de jouer.

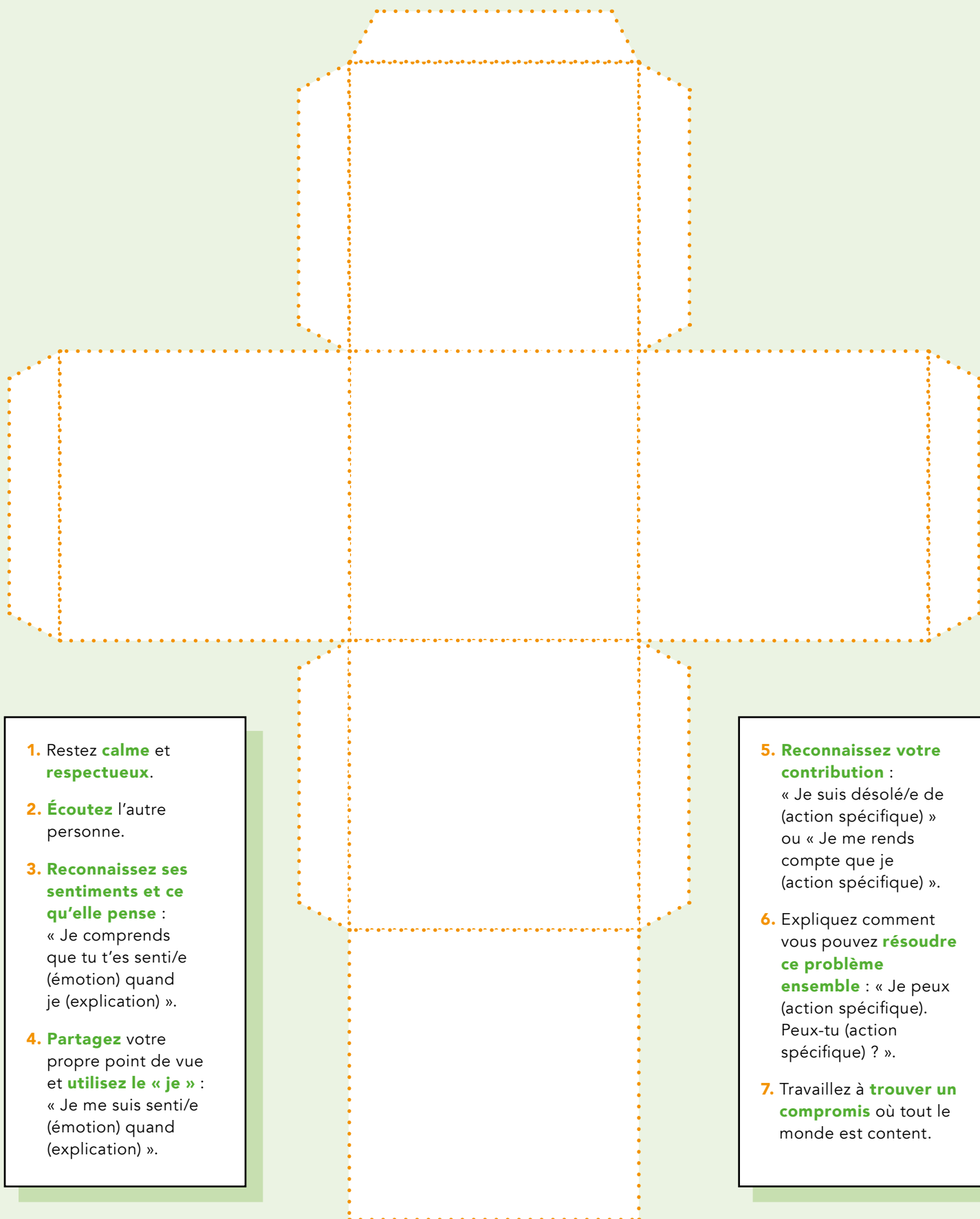
LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Arts du langage :

Demandez aux élèves d'utiliser les étapes de la résolution de conflit pour aider des personnages qui sont en conflit dans un livre ou un film. Demandez aux élèves d'écrire ou de jouer la nouvelle scène qu'ils ont créée à l'aide des étapes.



ÉTAPES DU DÉ DE RÉOLUTION DE CONFLIT :



PARTIE 3 EXAMEN :

PERSONNE 1 :

PERSONNE 2 :

PERSONNE 1 :

PERSONNE 2 :

PERSONNE 1 :

PERSONNE 2 :

PERSONNE 1 :

PERSONNE 2 :

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



5 MIN

Vérifiez le niveau de compréhension des élèves et encouragez l'auto-évaluation en leur demandant :

- Quel est le but de la résolution de conflit ?
- Comment le règlement de conflit démontre-t-il le respect ?

DIFFÉRENCIATION :



S

ESPACE

Assurez-vous que l'espace est **désencombré d'objets et de meubles** afin que les sketches puissent être exécutés en toute sécurité.

E

ÉQUIPEMENT

Fournissez aux élèves des accessoires pour renforcer la créativité de leurs sketches.

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant : Il pourrait être utile de réfléchir à des représentations visuelles de chacune des étapes de la résolution de conflit en classe ou d'utiliser un livre d'images pour illustrer des concepts de niveau avancé.

Pour les apprenants de niveau avancé : Donnez à chaque groupe un nouveau scénario de conflit et demandez-lui d'écrire et de pratiquer un dialogue pour ce scénario à l'aide des étapes de résolution de conflit. Ensuite, appelez des groupes pour présenter leur dialogue devant la classe. Avant de commencer la présentation, demandez-leur de lancer leur dé en privé. Le côté sur lequel le dé atterrit désigne l'étape du processus par laquelle le groupe doit commencer sa scène. Une fois le sketch terminé, demandez au public de deviner à quelle étape le groupe a commencé.

P

PERSONNES

Pour que les élèves prennent cette activité au sérieux, il peut être nécessaire de les **placer dans un groupe éloigné de leurs meilleurs amis**. Soyez ferme lorsque vous déterminez les groupes d'élèves qui vont travailler ensemble.



RESPECT



LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

L'IMPORTANCE DU RESPECT



Le but de cette activité est que les élèves comprennent l'importance du respect de soi et des autres dans tous les domaines de la vie. Pour ce faire, les élèves devront réfléchir de manière critique aux scénarios et créer leurs propres scénarios.



50 MIN



LIEU

Gymnase ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

3 feuilles de papier de couleur différente, une feuille vierge par groupe, un crayon par groupe, feuille de scénario.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Esprit critique, compétences socio-émotionnelles.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :

Démontrer une compréhension de l'importance du respect à l'école et à l'extérieur.

Démontrer une compréhension du fait que le bien-être est favorisé par des comportements respectueux.



VOCABULAIRE CLÉ

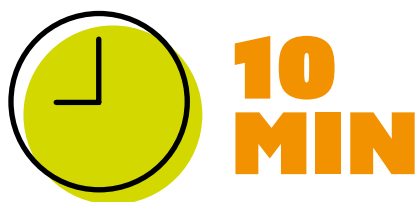
Comportement respectueux, scénario, manque de respect.



SÉCURITÉ

Cette activité peut faire les élèves se sentir vulnérables. Il est important qu'un environnement de confiance et bienveillant soit établi et que les enseignants soient présents et mobilisés pour s'assurer que tous soient traités avec gentillesse.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant l'importance de se comporter avec respect.

Divisez l'espace en une zone rouge, une zone jaune et une zone verte. Placez du papier de couleur (par exemple, rouge, jaune et vert) sur le mur pour aider les élèves à ne pas confondre les différentes zones.

Lisez le scénario 1 et demandez aux élèves de se rendre dans la zone de la classe qui représente le mieux ce qu'ils pensent.

Demandez aux élèves d'expliquer leur position. Servez-vous de leurs réponses pour **lancer une discussion sur l'importance d'avoir un comportement respectueux à l'école et à l'extérieur.**

Posez-leur des questions telles que les suivantes :

- Quelles stratégies avez-vous apprises pour communiquer avec respect et faire passer efficacement votre message lorsque vous vous sentez contrarié ?
- Que pourrait ressentir l'autre personne ? **Pour les apprenants de niveau avancé :** Pourquoi est-il important de tenir compte de ses sentiments ?
- Comment est-ce que cela se passe (qu'exprimez-vous, que ressentez-vous) lorsque vous défendez vos convictions ?

- **Pour les apprenants de niveau avancé :** Comment le fait de défendre vos idées démontre-t-il un respect de soi ?

- Quand/Pourquoi est-il important de passer à autre chose ?

Lisez le scénario 2 et répétez les étapes ci-dessus.

Une fois qu'ils ont choisi une zone, demandez aux élèves d'expliquer leur position. Servez-vous de leurs réponses pour lancer une discussion plus approfondie.

Envisagez de poser des questions telles que :

- Comment le fait de choisir de ne pas participer démontre-t-il du respect de soi ?
- Comment peut-il s'expliquer en utilisant un langage et un comportement respectueux ?

ACTIVITÉ P



30 MIN



SCÉNARIOS RESPECTUEUX

ÉTAPE 1 :

En travaillant en petits groupes de 3 ou 4, demandez aux élèves de **créer des scénarios qui montrent le respect des autres et le respect de soi.** Les scénarios peuvent être écrits ou mis en scène.

ÉTAPE 2 :

Remettez à chaque groupe un sujet de scénario.

Remarque : Créez plus de sujets ou répétez les sujets s'il y a plus de 5 groupes.

SCÉNARIO 1 :

Vous êtes en train de jouer à chat (un jeu de poursuite). Une joueuse de l'équipe bleue touche une joueuse de l'équipe rouge qui tombe. L'élève arbitre siffle et inflige une pénalité à la joueuse de l'équipe bleue pour avoir poussé l'autre joueuse. Elle s'énervé et conteste la décision de l'arbitre. Elle affirme qu'elle a suivi les règles en touchant la joueuse de l'équipe rouge. Elle dit que la seule raison pour laquelle la joueuse de l'équipe rouge est tombée est parce qu'elle a plongé. L'arbitre explique que le geste était trop agressif et revenait à pousser la joueuse. La joueuse de l'équipe bleue n'est pas d'accord et continue de défendre sa position, seulement cette fois elle s'exprime d'une voix plus forte. Êtes-vous d'accord ou non avec les tactiques de la joueuse de l'équipe bleue ?

SCÉNARIO 2 :

Tout le monde va à la piscine pour nager, mais un garçon n'a pas envie d'y aller. Ses compétences en natation ne sont pas aussi bonnes que celles des autres et il se sent gêné. Il décide de rejoindre ses amis à la piscine afin de pouvoir faire partie du groupe, mais choisit de s'asseoir sur le bord. Certains de ses amis viennent le voir pour tenter de le convaincre de les rejoindre dans l'eau. Ils lui disent qu'il n'est pas un véritable ami s'il refuse de jouer avec eux. Il leur dit « non » et décide de partir. Êtes-vous d'accord ou non avec son comportement ?

**JE SUIS
D'ACCORD**

**JE NE
SUIS PAS
SÛR/E**

**JE NE
SUIS PAS
D'ACCORD**

PRINCIPALE

ÉTAPE 3 :

Demandez aux élèves de présenter leurs scénarios en les mettant en scène ou en les lisant à voix haute.

Remarque : Pendant que les groupes terminent leur travail, examinez les scénarios et assurez-vous qu'ils sont conformes aux attentes avant d'être présentés.

LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Études sociales/éthique : Reliez la discussion sur le respect à des groupes historiques qui se sont respectés ou manqué de respect. Parlez des conséquences de leur comportement et de la manière dont elles ont affecté ces personnes et le monde en général.

Études sociales : Demandez aux élèves de penser de manière critique à une personnalité contemporaine ou historique qui montre constamment du respect envers les autres et se comporte de manière respectueuse. Demandez aux élèves de faire des recherches sur cette personne et d'apporter trois exemples de situations où elle a fait preuve de respect. Demandez à l'élève de présenter ses informations à la classe et d'expliquer comment, selon lui, cette personne est perçue par les autres et ce qu'elle ressent à son propre égard du fait de son comportement.

SUJETS DU SCÉNARIO :

SUJET 1 : **RESPECT À LA MAISON :**

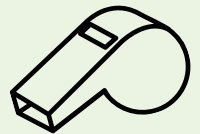
Votre père vous dit qu'il est l'heure de vous coucher. Vous vous sentez fatigué/e mais vous avez encore des devoirs à faire. Créez un scénario qui montre du respect pour votre père, du respect pour vous-même et du respect pour votre professeur.

SUJET 2 : **RESPECT À L'ÉCOLE :**

Vous avez une présentation importante et tout votre groupe compte sur votre présence, mais vous vous sentez très malade. Créez un scénario qui montre du respect pour votre groupe et du respect pour vous-même.

SUJET 3 : **RESPECT DANS LE SPORT :**

Vous êtes un/e joueur/se talentueux/se de votre équipe et vous pouvez marquer des buts. Votre équipe est en train de gagner et certains de vos coéquipiers n'ont pas eu d'occasions avec le ballon. Créez un scénario qui montre du respect pour vous-même et du respect pour vos coéquipiers.



SUJET 4 : **RESPECT DANS LA COMMUNAUTÉ :**

Vous êtes sur le terrain de jeu communautaire et vous aimeriez utiliser les balançoires, mais deux enfants plus âgés sont dessus depuis un bon moment. Créez un scénario qui montre du respect pour les enfants plus âgés et du respect pour vous-même.

SUJET 5 : **RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT :**

Vous avez mangé votre goûter dans la cour de l'école, mais il n'y a pas de poubelle. Vous pouvez voir que d'autres ont jeté leurs emballages par terre. En fait, un de vos amis est justement en train de faire de même ! Créez un scénario qui montre du respect pour l'environnement et du respect pour vous-même.

NOUVEAUX SUJETS DE SCÉNARIO :

SUJET 6 :

SUJET 7 :

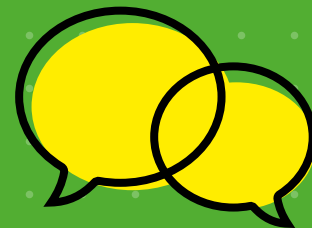
SUJET 8 :

SUJET 10 :

SUJET 9 :



CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



5-10 MIN

Examinez les scénarios présentés et soulignez que toutes les personnes, issues de tous les horizons possibles, sont dignes de respect.

Demandez aux élèves :

- Pourquoi est-il important de faire preuve de respect envers vous-même, les autres et l'environnement ?
- Quels avantages tirez-vous lorsque vous faites preuve de respect à l'école, à la maison et dans votre communauté ?
- Quels avantages tirez-vous lorsque les autres font preuve de respect envers vous ?

Servez-vous de ces questions pour lancer une discussion sur la façon dont les comportements respectueux favorisent le bien-être de soi, des autres et de l'environnement.

DIFFÉRENCIATION :

ESPACE

Prévoyez un espace suffisant pour que les élèves mettent en scène leurs scénarios. Déplacez le mobilier si nécessaire.

S

E



ÉQUIPEMENT

Plutôt que de lire les scénarios de l'activité introductive, ayez recours à la technologie pour **montrer des clips** vidéo qui représentent des situations similaires ou **lisez un extrait d'un livre pour enfants** qui contient des illustrations.

Ceux-ci auront probablement un impact visuel plus fort. Pour améliorer le niveau de participation et de créativité, **donnez à chaque groupe un accessoire** (pouf, chapeau amusant, ballon...) qu'il doit intégrer dans son scénario.

S'il n'y a pas de feuille de papier en couleur, les zones de la pièce peuvent être désignées d'autres manières (p. ex., A, B et C ou 1, 2 et 3 ou simplement d'accord, pas sûr, pas d'accord).

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant :

Plutôt que de demander aux élèves d'écrire eux-mêmes des scénarios, prolongez l'activité introductive et continuez à leur proposer des scénarios qu'ils discuteront en groupe.

Pour les apprenants de niveau avancé : Pour l'activité principale, ne fournissez aux élèves que le sujet et laissez-les créer le scénario de zéro.

Pour les apprenants de niveau avancé : Encouragez les élèves à élargir leur réflexion sur le respect à des problématiques nationales ou internationales. Demandez aux élèves de réfléchir à la façon dont la société peut montrer un plus grand respect pour les groupes marginalisés (p. ex., un accès égal à l'éducation pour les filles et les garçons, les riches et les moins riches ; un salaire égal pour les hommes et les femmes ; un accès égal au sport ; un accès égal aux soins de santé ; une chance égale pour toutes les cultures de pratiquer leurs traditions ; une chance égale pour tous les membres de la société d'accéder à la justice).

T

P

PERSONNES

Des groupes plus petits permettront une plus grande participation de chaque élève.

Si des groupes ont besoin de participants supplémentaires pour rendre leur scène plus réaliste, ils peuvent demander l'aide d'un autre groupe pendant un court moment.

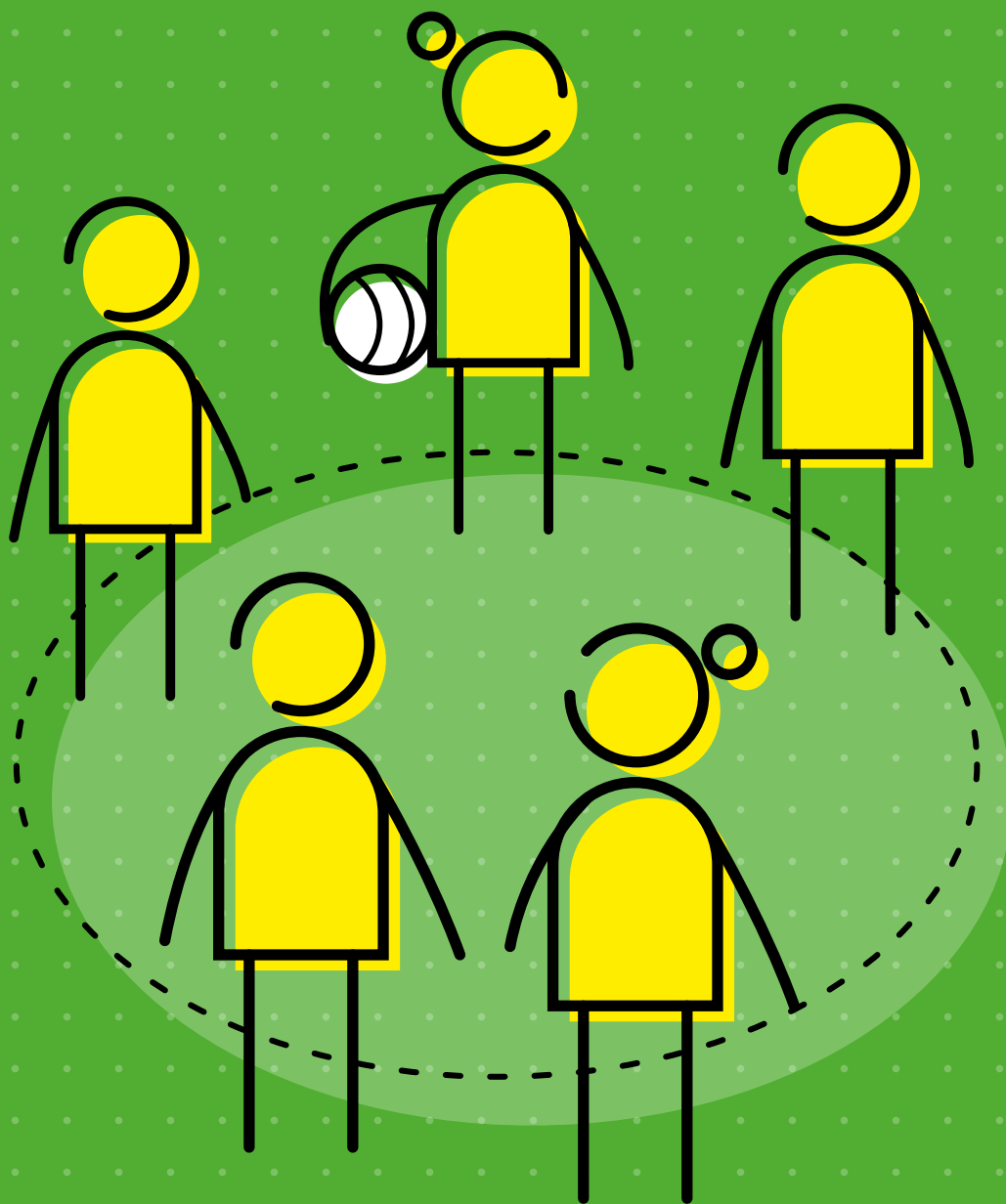


RESPECT

10

LES VALEURS
DU SPORT DANS
CHAQUE CLASSE

FAIR-PLAY



Le but de cette activité est d'**apprendre** le fair-play et ses valeurs associées aux élèves et de leur demander de les **démontrer**. Pour ce faire, les élèves devront jouer à un jeu où ils doivent démontrer les valeurs à travers différents changements de règles.



40 MIN



LIEU

Gymnase, salle de classe
ou espace extérieur.



ÉQUIPEMENT NÉCESSAIRE

Tableau ou grande feuille de papier,
papier et crayons pour les élèves,
1 à 3 balles par groupe, chronomètre.



COMPÉTENCES PRINCIPALES

Esprit critique, compétences
socio-émotionnelles.



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Les élèves seront en mesure de :
Démontrer le fair-play et ses
valeurs associées.

Démontrer une compréhension de
l'importance de faire preuve de
fair-play et des valeurs associées,
afin de vivre dans une société
pacifique et harmonieuse.



VOCABULAIRE CLÉ

Respect, fair-play, équité, tolérance,
intégrité, égalité, solidarité,
bienveillance, excellence, joie, esprit
d'équipe, compétition loyale.



SÉCURITÉ

Assurez-vous que l'espace
ne comporte aucun obstacle
ou mobilier pendant l'activité
principale.

ÉVALUEZ LES CONNAISSANCES ET LES EXPÉRIENCES PRÉALABLES :



10 MIN

Évaluez le niveau de compréhension des élèves concernant le concept de fair-play.

Écrivez le mot « fair-play » au tableau ou sur une grande feuille de papier et écrivez les valeurs suivantes (ou mots équivalents qui sont appropriés au niveau de compréhension) qui y sont associées : **respect, amitié, esprit d'équipe, compétition loyale, égalité, intégrité, solidarité, tolérance, bienveillance, excellence et joie** (International Fair Play Committee, 2015)*.

Expliquez aux élèves que, jusqu'à présent, ils ont étudié le concept de respect, qui est une valeur importante à avoir et à démontrer. Cependant, ce n'est qu'un petit

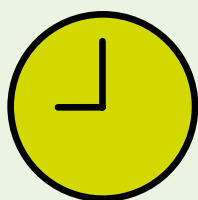
aspect d'un ensemble plus vaste. Le fair-play, lié à l'équité, englobe de nombreuses valeurs, comme le respect, qui sont importantes pour le sport et la vie quotidienne. Lorsque nous jouons avec fair-play, nous jouons avec respect, mais nous jouons également avec toutes ces autres valeurs.

En petits groupes, demandez aux élèves de **réfléchir à des exemples de comportement de fair-play dans le sport**. Attribuez deux valeurs (ou plus) à chaque groupe et demandez-leur d'identifier ce qu'ils pourraient faire pour démontrer ces valeurs durant un match.

Remarque : Il peut s'avérer nécessaire de définir chacune des valeurs de fair-play avant de commencer cette activité ou de modifier les termes en fonction du niveau de compréhension. Les exemples tirés de séances de réflexion peuvent être écrits ou simplement discutés.

Au bout de quelques minutes, demandez à chaque groupe de partager un exemple.

ACTIVITÉ P



15 MIN



CERCLE DE FAIR-PLAY

OBJECTIF :

Faire un « cercle de fair-play » en faisant passer le ballon d'un joueur à l'autre tout en démontrant l'une des valeurs de fair-play.

INSTALLATION :

- Divisez les élèves en **groupes de 5 à 7** et demandez-leur de se tenir debout (ou de s'asseoir en fonction de leurs capacités physiques) en cercle.
- Donnez à chaque groupe **un ballon** et demandez-leur **d'attribuer une valeur de fair-play au ballon** (par exemple, joie, amitié, égalité).

DITES AUX ÉLÈVES QUE :

« [t]raditionnellement, le fair-play était un concept lié au sport qui mettait l'accent sur le fait de jouer selon les règles... Aujourd'hui, il a une signification au-delà du sport et au-delà du simple respect des règles. Cet « esprit de fair-play » est difficile à définir, mais il est facile à identifier grâce à des types spécifiques de comportement (p. ex., se serrer la main à la fin du match) »

(Binder, D. L., 2007)*

SI LES ÉLÈVES ONT DU MAL :

Envisager de fournir des exemples tels que les suivants :

Respect : Parler d'une voix calme lorsque vous devez vous adresser à l'arbitre démontre du respect.

Bienveillance : Aider un adversaire qui est tombé démontre de la bienveillance.

Esprit d'équipe : Encourager votre équipe depuis la ligne de touche démontre un esprit d'équipe.

Tolérance : Faire preuve d'ouverture d'esprit vis-à-vis des nouveaux coéquipiers avec lesquels vous jouez, quelles que soient les différences, démontre de la tolérance.

Solidarité : Le fait que tout le monde reste sur le terrain jusqu'à ce que la dernière personne ait terminé son échauffement démontre de la solidarité.

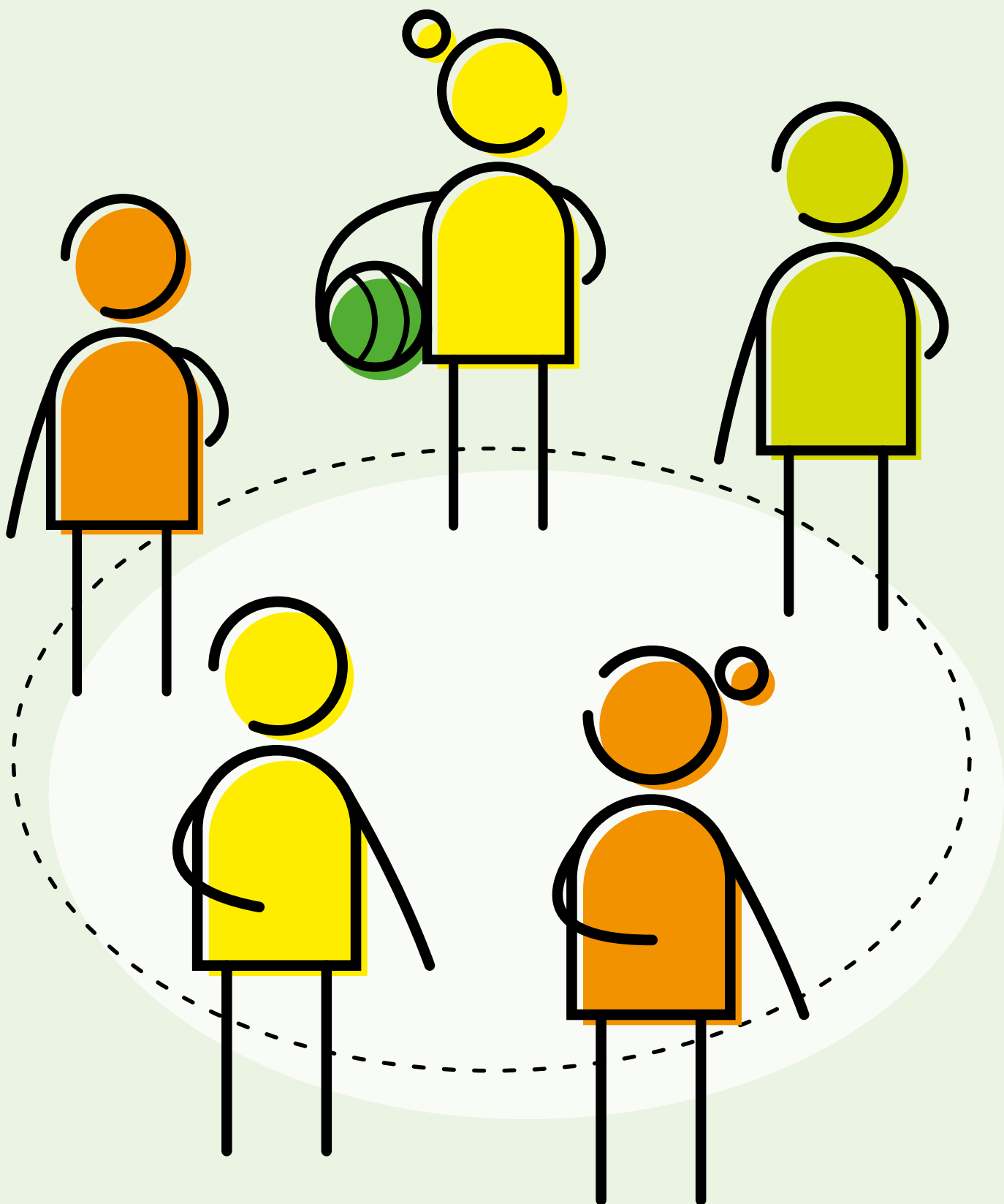
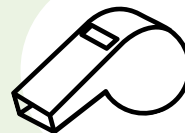
PRINCIPALE

RÈGLES :

- Au signal « top départ », les élèves commencent à **faire passer le ballon autour du cercle tout en démontrant la valeur de fair-play qu'ils ont choisie** (p. ex., s'ils ont choisi la **solidarité**, alors si un joueur doit être assis, tous les joueurs doivent être assis ; s'ils ont choisi la **tolérance**, alors ils doivent faire preuve d'ouverture d'esprit quant à l'inclusion de nouvelles règles ou de nouveaux joueurs dans leur jeu ; s'ils ont choisi compétition **loyale**, ils doivent s'assurer qu'ils respectent les règles en permanence). Expliquez aux élèves qu'ils devront peut-être modifier le jeu afin de continuer à démontrer leur valeur.
- Si le ballon tombe, les élèves le ramassent et recommencent là où ils se sont arrêtés.

- Une fois que les élèves semblent à l'aise, commencez à introduire de nouvelles règles (ne mettez en œuvre qu'une seule règle à la fois) :
 - **Règle no. 1** : Faites passer le ballon à travers le cercle.
 - **Règle n°. 2** : Placez une main derrière votre dos.
 - **Règle n°. 3** : Allongez-vous.
 - **Règle n°. 4** : Fusionnez avec une autre équipe, vous avez donc maintenant deux ballons et deux valeurs à démontrer, ainsi que le double de joueurs.
 - **Règle n°. 5** : Comptez le nombre de touches que vous pouvez effectuer en une minute. À vos marques, prêts, partez !
- Si le temps le permet, jouez à nouveau et donnez à chaque groupe deux ou trois ballons.

CERCLE DE FAIR-PLAY :



CERCLE DE FAIR-PLAY :



LIENS TRANSDISCIPLINAIRES :

Art : Demandez aux élèves d'illustrer le fair-play et ce que cela signifie pour eux.

Arts du langage : Demandez aux élèves d'écrire un poème ou une courte histoire sur le fair-play ou sur l'une de ses valeurs. Demandez-leur de personnaliser le travail en faisant le rapport avec leurs propres expériences.

Remarque : C'est un excellent moyen d'évaluer le niveau de compréhension du concept par l'élève.

Études sociales :

- Demandez aux élèves de rechercher comment chacune des organisations internationales du Partenariat pour l'éducation qui a créé ce kit pédagogique soutient le fair-play.
- Demandez aux élèves d'explorer comment des groupes ou des individus (p. ex. des partis politiques, des équipes sportives, des dirigeants) historiques ou contemporains ont fait preuve de fair-play ou non. Demandez aux élèves de discuter des valeurs spécifiques qu'ils ont démontrées ou négligées et des conséquences de leurs actions (c.-à-d. s'ils ont fait preuve de fair-play, quel a été le résultat ? S'ils n'ont pas fait preuve de fair-play, que s'est-il passé alors ?).

CONSOLIDER ET STIMULER LA DISCUSSION :



15 MIN

Rassemblez tout le monde.

Demandez aux élèves :

- Comment avez-vous dû modifier votre jeu pour continuer à démontrer votre valeur ? (P. ex., pour vous assurer de maintenir un niveau d'**excellence**, vous avez peut-être dû ralentir vos passes ou appeler le nom de la personne à laquelle vous vouliez passer le ballon. Pour vous assurer de faire preuve d'**amitié**, vous avez dû être accueillant et gentil avec tous les joueurs du jeu.

Pour vous assurer de faire preuve d'**égalité**, vous avez dû veiller à ce que tout le monde touche le ballon le même nombre de fois. Pour vous assurer que vous jouiez avec **intégrité**, vous avez dû faire preuve d'honnêteté lorsque l'enseignant vous a demandé combien de passes vous avez pu faire.)

Ensuite, au sein de leurs groupes, demandez aux élèves de **réfléchir à des exemples de comportements de fair-play en dehors du monde du sport** pour leur valeur spécifique. Demandez-leur de réfléchir à des exemples à la maison, à l'école et dans leur communauté.

Enfin, **discutez de l'importance** de démontrer des valeurs de fair-play et des raisons sous-jacentes.

Demandez aux élèves :

- Pourquoi devons-nous démontrer des valeurs de fair-play ? Comment cela nous aide-t-il, nous et les autres ?

Servez-vous des réponses à cette question pour lancer une discussion sur les avantages d'agir de manière à promouvoir le fair-play. Insistez auprès des élèves sur le fait qu'afficher ces valeurs **nous aide à vivre dans une société paisible, coopérative et harmonieuse** où nous pouvons travailler ensemble à la résolution de problèmes et mener une vie heureuse et épanouissante. Si possible, fournissez aux élèves des exemples concrets et pertinents.

DIFFÉRENCIATION :

E

ÉQUIPEMENT

Fournissez aux groupes des **ballons de différentes tailles** en fonction de leurs besoins. Un ballon plus petit est plus facile à attraper d'une main, tandis qu'un ballon plus gros est plus facile à attraper à deux mains et à manipuler pour les joueurs moins entraînés.

S

ESPACE

Changer la taille du cercle rendra le jeu plus facile ou plus difficile. Faites cette proposition aux élèves qui éprouvent des difficultés ou qui ont besoin d'un défi à relever.

T

TÂCHE

Pour les apprenants de niveau débutant : Fournissez autant d'exemples concrets que possible tout au long de la leçon. Envisagez de ne vous concentrer que sur quelques valeurs qui leur sont plus familières.

Pour les apprenants de niveau avancé : Commencez le jeu avec plusieurs ballons.

P

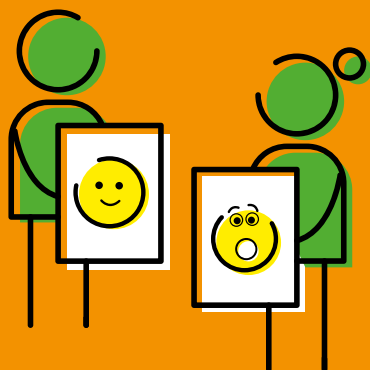
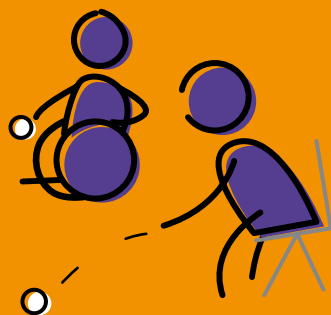
PERSONNES

Pour aider ceux qui ont une déficience visuelle, utilisez un ballon contenant des grelots ou enveloppez le ballon dans un sac en plastique pour qu'il crisse.

Demandez aux élèves de **faire rouler le ballon** pour aider ceux qui ont du mal à le lancer et à l'attraper.



LES VALEURS DU SPORT DANS CHAQUE CLASSE



GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ENSEIGNANT

Guide de soutien pédagogique

Le Partenariat pour l'éducation

Publié en 2021 par l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture, 7 place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France, la Fondation Olympique pour la Culture et le Patrimoine (FOCP), Quai d'Ouchy 1, 1006 Lausanne, Suisse, Fondation Agitos, Adenauerallee 212-214, 53113 Bonn, Allemagne, l'Agence Mondiale Antidopage (AMA), Stock Exchange Tower, 800 Place Victoria (Suite 1700), Montréal (Québec) H4Z 1B7, Canada, le Conseil International pour l'Education Physique et la Science du Sport (ICSSPE/CIEPSS), Hanns-Braun-Straße 1, 14053 Berlin, Allemagne, le Comité International pour le Fair Play (CIFP), Csörsz street 49-51, Budapest, 1124, Hongrie.

© UNESCO / FOCP / Fondation Agitos / AMA / ICSSPE/CIEPSS / CIFP 2021

ISBN : 978-92-3-200233-4

EAN : 9789232002334



Œuvre publiée en libre accès sous la licence Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-NC-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>). Les utilisateurs du contenu de la présente publication acceptent les termes d'utilisation des archives de l'UNESCO en libre accès (www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-fr).

Pour toute œuvre dérivée, veuillez inclure la clause de non-responsabilité suivante : « Le présent ouvrage n'est ni une publication officielle de l'UNESCO ni celle des autres contributeurs et ne doit pas être considéré comme tel ». L'utilisation de tout logo et/ou marque déposée sur les œuvres dérivées n'est pas autorisée. Les images, illustrations et graphiques qui ne sont pas clairement identifiés comme appartenant à l'UNESCO ou aux coéditeurs, ou identifiés comme étant dans le domaine public, ne peuvent être utilisés sans l'autorisation du détenteur du droit d'auteur.

Titre original : *Sport values in every classroom: teaching respect, equity and inclusion to 8-12 year-old students*. Publié en 2019 par l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture, 7 place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France, la Fondation Olympique pour la Culture et le Patrimoine (FOCP), Quai d'Ouchy 1, 1006 Lausanne, Suisse, Fondation Agitos, Adenauerallee 212-214, 53113 Bonn, Allemagne, l'Agence Mondiale Antidopage (AMA), Stock Exchange Tower, 800 Place Victoria (Suite 1700), Montréal (Québec) H4Z 1B7, Canada, le Conseil International pour l'Education Physique et la Science du Sport (ICSSPE/CIEPSS), Hanns-Braun-Straße 1, 14053 Berlin, Allemagne, le Comité International pour le Fair Play (CIFP), Csörsz street 49-51, Budapest, 1124, Hongrie.

Les désignations employées dans cette publication et la présentation des données qui y figurent n'impliquent de la part de l'UNESCO ni d'aucun des coéditeurs aucune prise de position quant au statut juridique des pays, territoires, villes ou zones, ou de leurs autorités, ni quant au tracé de leurs frontières ou limites.

Les idées et les opinions exprimées dans cette publication sont celles des auteurs ; elles ne reflètent pas nécessairement les points de vue de l'UNESCO ni d'aucun des coéditeurs et n'engagent en aucune façon ces Organisation.

Imprimé au Royaume-Uni par Thomas & Trotman Design

Photo de couverture, création graphique, graphisme de la couverture, illustrations, mise en page :

Thomas & Trotman Design

Remerciements :

La Fondation Agitos, le Comité International pour le Fair Play (CIFP), le Conseil International pour l'Education Physique et la Science du Sport (ICSSPE/CIEPSS), la Fondation Olympique pour la Culture et le Patrimoine (FOCP), l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO), et l'Agence Mondiale Antidopage (AMA) souhaitent exprimer leur gratitude aux personnes suivantes et à bien d'autres qui ne sont pas nommées ici :

L'équipe de recherche de l'AIIESEP :

Attilio Carraro, Erica Gobbi, Hans Peter Brandl-Bredenbeck,
Fiona Chambers, Matteo Cucchelli, Catherine Elliot, Márcia Greguol,
Amy Ha, Doune Macdonald, Massimiliano Marino, Marco Maselli,
Louise McCuaig, Jaimie McMullen

Amapola Alama
Ken Black
Léa Cleret
Tony Cunningham
Ana De Azevedo
Marcellin Dally
Detlef Dumon
Eva Erfle
Michèle Garrity
Jeno Kamuti
Rob Koehler

Daniel Koszegi
Nancy McLennan
Kaitlyn Schäfer
Raluca Petre-Sandor
Alexander Schischlik
Kaho Shinohara
Elizabeth Sluyter-Mathew
Erin Tedford
Vanessa Webb
Jennifer Wong

Les membres du Réseau des écoles associées de l'UNESCO qui ont testé le support :

Bangladesh
Brésil
Bulgarie
Cuba
Espagne
France
Guinée Équatoriale
Grèce
Laos
Liban
Mexique
Nigéria
Ukraine

À la mémoire de Margaret Talbot

SOMMAIRE



1 : OBJECTIF DU GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ENSEIGNANT

..... 4

2 : CONTEXTE DU PROJET

..... 5

3 : VALEURS FONDAMENTALES

RESPECT 6

ÉQUITÉ 6

INCLUSION 7

4 : MODÈLE D'ENSEIGNEMENT DES RESPONSABILITÉS PERSONNELLES ET SOCIALES

..... 8

5 : STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE

..... 10

6 : ÉVALUATION

ÉVALUATIONS FORMATIVES ET SOMMATIVES 13

PORTFOLIOS 14

ÉVALUATION QUALITATIVE 15

7 : RÉFÉRENCES

..... 19



1 : OBJECTIF DU GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ENSEIGNANT



Phase pilote – Government Model Secondary School, Jikwoyi, Abuja, Secondary Education Board, FCT, Abuja. ©Josephine Udonsi

L'OBJECTIF DU GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ENSEIGNANT CONSISTE À FOURNIR UN SOUTIEN PÉDAGOGIQUE À CEUX QUI CHERCHENT DES CONSEILS OU DES IDÉES SUPPLÉMENTAIRES LORS DE LA MISE EN ŒUVRE DU KIT SUR LES VALEURS DU SPORT DANS CHAQUE CLASSE.

Vous trouverez ici des informations complémentaires sur le contexte du projet, les valeurs fondamentales, le modèle pédagogique qui a été utilisé pour élaborer le

kit pédagogique, les stratégies d'apprentissage utilisées dans les fiches d'activité et les méthodes d'évaluation qui peuvent être appliquées pendant et après l'enseignement.

2 : CONTEXTE DU PROJET



FONDATION
OLYMPIQUE POUR
LA CULTURE ET
LE PATRIMOINE



LE PROJET A COMMENCÉ PAR LA FORMATION D'UN PARTENARIAT POUR L'ÉDUCATION ENTRE SIX ORGANISMES INTERNATIONAUX :

La Fondation Agitos, le Comité international pour le fair-play (CIFP), le Conseil international pour l'éducation physique et la science du sport (CIEPSS), la Fondation Olympique pour la Culture et le Patrimoine (FOCP), l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO), et l'Agence Mondiale Antidopage (AMA). Le partenariat s'est créé lorsque ses différents membres ont manifesté un désir et un intérêt communs pour la promotion d'une éducation fondée sur les valeurs dans les écoles. À ce titre, ils ont mandaté une équipe de recherche pour effectuer une étude documentaire et commencer à élaborer un ouvrage qui aiderait les enseignants à promouvoir des valeurs dans leurs classes.

Des études documentaires ont permis de constater que l'éducation physique et le sport ont le potentiel de « ... [promouvoir] des valeurs telles que le fair-play, l'égalité, l'honnêteté, l'excellence, l'engagement, le courage, l'esprit d'équipe, le respect des règles et des lois, le respect de soi et d'autrui, l'esprit de

communauté et la solidarité, ainsi que le plaisir et la joie. » (UNESCO, 2015) Conscient de ce potentiel, le Partenariat pour l'éducation a décidé d'utiliser le sport et ses valeurs positives comme contexte pour ses ressources.

Après une version préliminaire réalisée par l'équipe de recherche, l'ouvrage a été édité et adapté par les partenaires, des pairs examinateurs et des experts de programmes et transformé en un outil approprié au niveau international, dynamique et stimulant pour les enseignants et leurs élèves.

Le kit pédagogique que vous avez là est le résultat de la passion du Partenariat pour la promotion d'une éducation fondée sur les valeurs. Il a été conçu pour **aider les enseignants à inculquer aux enfants les valeurs sportives du respect, de l'équité et de l'inclusion grâce à des activités stimulantes et basées sur le mouvement** et pour fournir aux élèves des compétences transférables leur permettant de prendre des décisions et d'agir de manière judicieuse « au-delà du portail de l'école ».

3 : VALEURS FONDAMENTALES

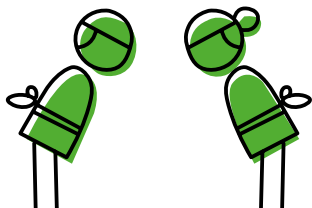


RESPECT

Le dictionnaire Larousse (2021)* fait état de trois significations différentes pour le mot « respect » :

- Sentiment de considération envers quelqu'un, et qui porte à le traiter avec des égards particuliers ; manifestations de ces égards : *Le respect des professeurs, des règles* *Manquer de respect à quelqu'un.*
- Sentiment de vénération envers ce qui est considéré comme sacré : *Le respect des morts.*
- Considération que l'on a pour certaines choses : *Le respect de la parole donnée.*

L'UNICEF (2007) énonce que chaque enfant « a le droit d'être traité avec le respect dû à sa dignité inhérente et de voir ses droits humains universels respectés dans le système éducatif ». Ce kit fait référence au respect dans de nombreux contextes : respect de soi, des autres, des règles, des autorités et de l'environnement. Le sport est utilisé dans cette publication pour aider à promouvoir des comportements respectueux, car le sport est souvent un point de rencontre pour des personnes de différentes origines ethniques, sociales, culturelles, religieuses et politiques, où les personnes ont la possibilité de mieux se connaître et partager des expériences.

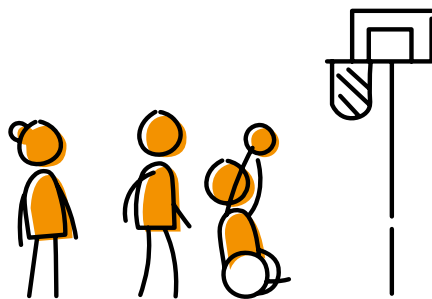


ÉQUITÉ

L'équité a en général été définie comme « l'absence de différences évitables ou remédiables entre différents groupes de personnes, qu'ils soient définis selon des critères sociaux, économiques, démographiques ou géographiques » (OMS, 2008). L'équité peut donc être considérée comme garantissant que les circonstances personnelles et sociales ne représentent pas des obstacles à la réussite (p. ex., en garantissant que ceux qui n'ont pas les moyens financiers d'aller à l'école y ont quand même accès). L'UNESCO (2004) souligne que « pour garantir une justice, des mesures doivent souvent être mises en place, afin de compenser le déséquilibre historique et social qui empêche les femmes et les hommes [ou d'autres groupes de personnes] de participer de façon égale. » À ce titre, il pourrait être nécessaire de donner à certaines personnes ou groupes de personnes des avantages afin de les placer sur un même « pied d'égalité ». Par exemple, il peut être nécessaire de fournir un financement aux familles à faible revenu pour que leurs enfants puissent aller à l'école. Ou bien, il peut être nécessaire de plaider en faveur des filles et d'élaborer des politiques afin qu'elles bénéficient des mêmes opportunités d'accès à l'éducation que les garçons. Ces pratiques seraient la chose équitable, ou juste, à faire.



*Dans Larousse.fr. Tiré de www.larousse.fr/dictionnaires/francais/respect/68670



Ce kit pédagogique vise à aider les enfants à comprendre le concept d'équité, afin qu'ils puissent afficher des comportements équitables tout au long de leur vie. Le Partenariat souhaite aider les jeunes à attribuer un nouveau sens au mot « différence », car la façon dont le mot « différence » est interprété est la clé de l'équité de l'offre, de l'accessibilité et des chances. Trop souvent, les « différences » sont considérées comme un problème nécessitant une solution, alors qu'elles devraient être considérées comme un état d'être qui mérite d'être reconnu et accepté (Penney, 2002).

INCLUSION

L'inclusion, dans le domaine de l'éducation, peut être définie comme suit :

Un processus visant à tenir compte de la diversité des besoins de tous les apprenants et à y répondre par une participation croissante à l'apprentissage, aux cultures et aux collectivités, et à réduire l'exclusion qui se manifeste dans l'éducation. Elle suppose la transformation et la modification des contenus, des approches, des structures et des stratégies, avec une vision commune qui englobe tous les enfants de la tranche d'âge concernée, et la conviction qu'il est de la responsabilité du système éducatif général d'éduquer tous les enfants (UNESCO, 2005).

Une éducation inclusive serait une éducation disponible et accessible à tous. Elle accepterait la diversité et permettrait à chaque personne de se réaliser à sa manière. L'UNESCO (2006) souligne que l'inclusion est un processus et doit être considérée comme une quête sans fin pour trouver de meilleures façons de répondre à la diversité ; qu'elle s'attache à identifier et supprimer les obstacles ; qu'elle concerne la présence, la participation et la réalisation de

tous les élèves ; et qu'elle met particulièrement l'accent sur les groupes d'apprenants qui pourraient être menacés de marginalisation, d'exclusion ou d'échec scolaire.

Au sein de la communauté internationale, certaines catégories d'enfants ont été identifiées comme étant menacées d'exclusion, en particulier en ce qui concerne l'achèvement des études et l'acceptation au sein de leurs communautés locales. Ces catégories comprennent les enfants vivant dans la pauvreté et les communautés rurales éloignées, les filles, les enfants touchés par le sida, les enfants effectuant un travail rémunéré ou domestique, les enfants des groupes ethniques minoritaires, les enfants des pays touchés par des conflits et les enfants handicapés (UNESCO, 2008). Les Nations Unies (2008) prend spécifiquement en compte les personnes handicapées et explique que le manque d'inclusion prive ces personnes d'opportunités et les condamne, ainsi que souvent leurs familles, à une mauvaise qualité de vie. Le manque d'inclusion représente une perte de potentiel pour la société, car, dans des circonstances plus équitables et inclusives, ces personnes pourraient faire une contribution sociale, économique et culturelle plus importante. Le Partenariat estime que cela est vrai pour toutes les personnes qui sont menacées d'exclusion et a donc choisi l'inclusion comme valeur fondamentale pour ce kit pédagogique.

L'inclusion est étroitement liée à l'équité. Ces deux valeurs permettent de surmonter les différences, en s'efforçant d'attribuer les mêmes droits à tout un chacun, quelles que soient ses caractéristiques individuelles.

4 : MODÈLE D'ENSEIGNEMENT DES RESPONSABILITÉS PERSONNELLES ET SOCIALES

Le projet « Les valeurs du sport dans chaque classe » a été créé autour d'un cadre pédagogique holistique et centré sur l'élève connu sous le nom de modèle d'enseignement des responsabilités personnelles et sociales (Teaching for Personal and Social Responsibility – TPSR) de Don Hellison. En bref, le TPSR est un modèle de programme d'études et d'enseignement dont le développement s'appuie sur plus de 40 ans de travail sur le terrain (Hellison, 2011) et d'enquête pratique. Ce modèle est conçu pour utiliser l'activité physique comme moyen pour enseigner les compétences de la vie de tous les jours et promouvoir un développement positif des jeunes (Hellison et al., 2000). Il peut être appliqué à n'importe quel contexte d'apprentissage. Ainsi, le Partenariat estime qu'il s'agit d'un choix pratique sur lequel fonder cet outil, alors que nous nous efforçons d'aider les enseignants à faire leur travail et promouvoir les valeurs fondamentales dans chaque classe par le biais d'activités basées sur le mouvement.

Le modèle TPSR est guidé par un cadre fondamental qui permet une certaine souplesse afin que les enseignants puissent le transformer en fonction des besoins de leurs apprenants dans leur propre contexte. Ce modèle est utilisé dans des contextes éducatifs pour aider les élèves à apprendre à être des citoyens responsables en classe, à l'école, à la maison et dans la communauté. Pour ce faire, les tâches d'apprentissage ont été conçues avec soin de manière à donner aux élèves des responsabilités croissantes, et de transférer une

partie importante de la prise de décision de l'enseignant à l'élève au fur et à mesure de la progression des leçons. Ce modèle encourage la responsabilité individuelle et sociale en permettant aux élèves de devenir davantage responsables de leurs actions et, finalement, de leur vie. Il met l'accent sur l'effort et l'autonomie comme éléments essentiels à la réalisation du bien-être personnel, tout en insistant sur le respect des droits d'autrui, la prise en compte des sentiments d'autrui et la bienveillance vers autrui comme étant essentiels à la réalisation du bien-être social.

Hellison (2011) inscrit la réalisation de ces résultats dans une progression informelle sur cinq niveaux ou objectifs, afin d'aider les enseignants et les élèves à prendre conscience de leurs comportements et à concentrer leurs efforts au fur et à mesure qu'ils progressent vers les résultats souhaités. Les enseignants peuvent utiliser ces cinq niveaux comme cadre de planification, enseignement et évaluation de l'apprentissage des élèves. Chaque niveau est défini par un ensemble particulier de comportements des élèves qui sont présentés au **Tableau n°. 1**. Le Partenariat estime que ces niveaux peuvent être utilisés tels quels ou adaptés pour permettre aux enseignants d'évaluer la performance des élèves. Les enseignants peuvent choisir d'utiliser ce tableau à titre d'évaluation sommative (c.-à-d. à la fin d'un module) ou à titre d'évaluation formative (c.-à-d. au cours d'un module) afin d'évaluer et de rendre compte des progrès des élèves.

TABLEAU N°. 1 :

Composantes des niveaux de responsabilité (adapté de Hellison, 2011).

1. Respecter les droits et les sentiments d'autrui

L'élève peut ne pas participer pleinement, mais contrôle suffisamment son comportement de manière à ne pas perturber les droits d'autrui. L'élève est parfois motivé, mais il se laisse souvent distraire de sa tâche, a besoin d'encouragements et de rappels, est incapable de terminer toutes les tâches et ne termine une tâche que lorsqu'il le souhaite.

2. Effort et coopération

L'élève participe activement à la matière et est disposé à essayer de nouvelles activités. L'élève s'intéresse à l'apprentissage et à sa progression, mais a besoin d'indications et de rappels, de directives et d'une supervision quant à son comportement.

3. Autonomie

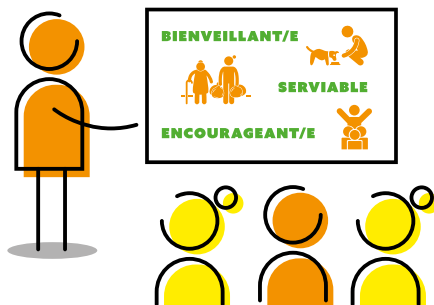
L'élève est disposé à travailler de manière indépendante et assume de plus en plus la responsabilité de ses propres actions. L'élève est motivé, affiche une attitude positive, accomplit les tâches requises et entreprend l'apprentissage de nouvelles compétences hors du cadre d'instruction dispensé par l'enseignant.

4. Serviabilité et leadership

L'élève élargit son sens des responsabilités en coopérant avec les autres, en les encourageant, en se préoccupant des autres et en les aidant. L'élève se soucie des autres et est prêt à travailler avec n'importe qui dans la classe. L'élève est sensible aux besoins des autres et désireux d'aider tout le monde.

5. Transfert

L'élève élargit son sens des responsabilités en coopérant avec les autres, en les encourageant, en se préoccupant des autres et en les aidant en classe et en dehors de la classe (c.-à-d. à la maison et au sein de la communauté).



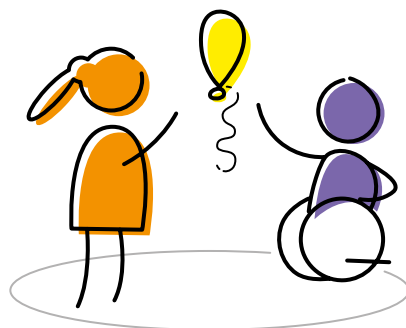
5 : STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE

Ce kit pédagogique est axé sur des approches d'enseignement centrées sur l'élève, reconnaissant les élèves comme étant des personnes uniques qui apprennent de différentes manières et apportent leurs propres connaissances, compétences et besoins en classe (Wright et al., 2004). Selon McInerney et McInerney (2002), on constate, au sein de ces approches, « un déplacement de l'accent, qui n'est plus sur ce que l'enseignant peut faire pour influencer l'apprentissage, mais sur ce que l'apprenant fait en tant qu'agent actif dans le processus d'apprentissage ». Ces approches constructivistes partagent les caractéristiques suivantes :

- un accent central placé sur l'apprenant ;
- un accent mis sur l'importance de la participation active des élèves et sur le processus d'apprentissage plutôt que sur le produit ;
- des expériences d'apprentissage fondées sur les expériences réelles des élèves ;
- un accent mis sur l'importance de l'interaction avec des pairs ;
- une prise en compte des différences individuelles lors de la structuration des expériences d'apprentissage (p.49).

Concrètement, qu'est-ce que cela signifie ? Quelles techniques les enseignants devraient-ils utiliser pour mener efficacement une approche centrée sur l'élève ? **Le projet Les valeurs du sport dans chaque classe se concentre sur les stratégies d'apprentissage actif comme moyen de promouvoir des expériences d'apprentissage pratiques et réelles.** L'apprentissage actif concerne

toutes les activités qui ont en commun de demander aux élèves de faire des choses et de réfléchir aux choses qu'ils font (Bonwell et Eison, 1991). Les activités de ce style peuvent être réalisées en classe et en dehors de la classe, individuellement ou en groupe, avec ou sans technologie. Grâce à des stratégies d'apprentissage actif, les enseignants passent plus de temps à favoriser un apprentissage en profondeur qui facilite une véritable compréhension et l'acquisition de compétences utiles. Comme pour toutes les approches centrées sur l'élève, les avantages de l'utilisation de telles stratégies comprennent une amélioration des compétences de réflexion critique, une rétention et un transfert accrus des nouvelles informations, une augmentation de la motivation et de meilleures compétences interpersonnelles (Eison, 2010). Les pages suivantes répertorient les stratégies d'apprentissage actif utilisées dans les fiches d'activité.



STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE ACTIF UTILISÉES DANS LES FICHES D'ACTIVITÉ



JEUX

Les jeux permettent aux élèves de **participer physiquement** au processus d'apprentissage et sont particulièrement appropriés lorsqu'il faut acquérir des compétences physiques. Ils sont également appropriés lorsque des concepts abstraits, tels que les valeurs, doivent être enseignés, car ils permettent aux élèves de faire l'expérience physique de choses immatérielles telles que la **coopération, le leadership, les méthodes de communication** et de réfléchir à ce processus. De plus, les élèves perçoivent souvent les jeux comme étant amusants et les dissocient des perspectives traditionnelles ou typiques de l'apprentissage, ce qui **accroît leur motivation à participer** et augmente ainsi leur probabilité de participation.

RÉFLEXION

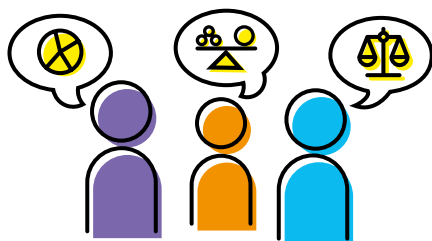
La réflexion encourage les élèves à approfondir le sujet et à se tourner vers eux-mêmes pour réfléchir à ce qu'ils ressentent vraiment à propos d'un concept ou d'une activité. Cette stratégie aide à **développer une pensée et une métacognition d'ordre supérieur**, car elle amène les élèves à prendre conscience de leur niveau de compréhension. C'est souvent par la réflexion que les élèves développeront des questions significatives ou se rendront compte que leur niveau de compréhension est inférieur à ce qui est souhaité, les incitant à demander de l'aide. Des réflexions peuvent se produire tout au long d'une leçon, bien qu'il soit souvent utile de les réserver à la fin d'une activité, afin de découvrir si les élèves ont besoin de davantage d'aide avec le matériel en question. Les élèves peuvent être invités à la réflexion par des questions posées par l'enseignant et les élèves peuvent répondre en écrivant ou tout simplement en réfléchissant à une réponse. Les réflexions peuvent ensuite être partagées avec l'enseignant, avec d'autres élèves, avec des membres de la famille ou pas du tout.

DISCUSSION EN GROUPE

Les discussions en groupe permettent une interaction avec les camarades de classe et les enseignants. Elles impliquent **l'échange et le partage d'idées, d'expériences, de faits et d'opinions** sur un sujet donné et encouragent la réflexion critique en demandant aux élèves d'écouter les réponses des autres et d'y réfléchir. La discussion en grand groupe est utile pour expliquer les concepts ou éclaircir des malentendus entretenus par de nombreux élèves, bien qu'il soit peu probable que tous les élèves soient en mesure de s'exprimer, compte tenu du format plus large et des contraintes de temps. La discussion en petits groupes est utile pour encourager la participation individuelle et garantir une variété d'opinions, même si les enseignants ne pourront pas participer à toutes les conversations simultanément. Les discussions en groupe peuvent être proposées par l'enseignant ou l'élève ; cependant les enseignants doivent superviser les discussions afin de faire en sorte qu'elles restent positives et inclusives.

ÉTUDES DE CAS

Les études de cas sont des histoires vraies ou imaginaires décrivant une personne, un problème ou une situation et sont destinées à être analysées et à provoquer une réflexion. Souvent, des informations sont lues ou remises aux élèves, suivies d'une série de questions ou d'énoncés à examiner. Les études de cas solides impliquent des questions auxquelles il n'est pas facile de répondre et **favorisent l'esprit critique et développent des compétences en résolution de problèmes**. Au fur et à mesure que les élèves appliquent leurs connaissances existantes aux informations fournies, leurs connaissances deviennent de plus en plus authentiques, significatives et transférables, car les élèves sont à présent en mesure de voir comment elles s'intègrent dans un environnement réel.



JEUX DE RÔLE

Le jeu de rôle implique une courte pièce de théâtre au cours de laquelle les élèves mettent en scène ou font semblant d'être un personnage. Les jeux de rôle sont plus efficaces lorsque tous les élèves participent activement à la scène en ayant chacun un rôle important. Pour ce faire, il est préférable de répartir les élèves en petits groupes. Le but du jeu de rôle est de permettre aux élèves de prendre en considération et de faire l'expérience de ce que ressent leur personnage, puis de transférer ces informations dans une situation réelle, **développant ainsi une empathie**. Les jeux de rôle permettent également aux élèves de mieux comprendre le matériel présenté en répétant des informations importantes et en se plongeant dans le contenu.

REMUE-MÉNINGES

L'activité de remue-méninges est une technique de groupe qui peut être utilisée pour trouver une solution à un problème spécifique en rassemblant une liste d'idées spontanément émises par les élèves. Elle est souvent utilisée pour lancer une activité plus structurée et se fait donc souvent en début de leçon. Les principaux avantages de cette stratégie sont la capacité de **recueillir une grande variété d'idées** et la capacité de **minimiser l'inhibition sociale**, en particulier chez les élèves qui manquent de confiance, car toutes les idées sont acceptées et répertoriées. Les enseignants doivent faire preuve de discrétion et ne lister que les réponses respectueuses. Ces listes d'idées peuvent être affichées par les enseignants, puis utilisées par les élèves dans des travaux ultérieurs. Par exemple, les listes peuvent être utilisées pour aider les élèves à répondre aux questions, à rédiger des réflexions, à écrire des histoires courtes, etc.

6 : ÉVALUATION



L'ÉVALUATION EST UNE PRATIQUE IMPORTANTE POUR LES ENSEIGNANTS COMME POUR LES ÉLÈVES, CAR ELLE LEUR PERMET DE MESURER LES RÉSULTATS ET DE VOIR SI L'APPRENTISSAGE A EU LIEU. PLUS IMPORTANT, UNE ÉVALUATION EFFICACE ENCOURAGE ENCORE PLUS L'APPRENTISSAGE DES ÉLÈVES, CAR ELLE FAVORISE LA RÉFLEXION ET L'ITÉRATION, LA PROGRESSION ET LE DÉVELOPPEMENT.

Afin de promouvoir efficacement l'apprentissage des élèves, l'évaluation doit être partagée avec les élèves et comprise par ces derniers. Elle doit inclure un retour d'information substantiel qui peut être utilisé pour apporter des changements et elle doit avoir lieu suffisamment régulièrement pour permettre de voir la progression. De plus, les performances des enseignants et des élèves doivent être évaluées, car cela donnera une vue d'ensemble plus complète des points forts et des difficultés de la leçon ou du module. Un autre avantage de l'évaluation est qu'elle permet aux enseignants de défendre leurs programmes au cas où ils seraient remis

en cause. Si l'apprentissage des élèves est évident, un soutien administratif et parental suivra probablement. Voici quelques points à considérer lors de l'introduction de l'évaluation dans votre pratique.

ÉVALUATION FORMATIVE ET SOMMATIVE

Pour être plus efficace, l'évaluation doit avoir lieu à plusieurs intervalles afin que la progression réelle puisse être mesurée et que les enseignants puissent constamment savoir où en est la compréhension des élèves. Les évaluations peuvent être à la fois formatives et sommatives.

Les évaluations formatives ont lieu tout au long d'une activité ou d'un module et permettent aux enseignants d'identifier les besoins d'apprentissage des élèves et d'y répondre par la suite. Dans ces évaluations, beaucoup de commentaires sont généralement formulés et les élèves peuvent avoir la possibilité de recommencer leur travail.

Les évaluations sommatives ont lieu à la fin d'une activité ou d'un module et sont censées être de nature plus définitive. Ces évaluations sont celles généralement signalées et partagées avec les administrateurs et les parents.

Remarque sur les évaluations sommatives : Il est important de ne pas oublier et de communiquer aux élèves et aux parents que l'apprentissage est un processus continu tout au long de la vie. Une fois qu'une tâche est maîtrisée, une autre commence, ce qui ramène l'apprenant à un niveau débutant de compréhension. Par exemple, quand un enfant naît, il entame son voyage d'apprentissage en apprenant à bouger. Au fil du temps, il développe l'aptitude de la marche. Mais à présent, pour bouger de façon plus efficace, ils doivent sauter et escalader. Bien qu'ils puissent s'apparenter à des maîtres en matière de marche, ils ne sont que des débutants en saut et en escalade. Avec le temps, ils maîtriseront également ces compétences, mais il y aura ensuite d'autres compétences qu'ils devront développer comme lancer et attraper. En fin de compte, ce qui est important à comprendre, c'est que les humains apprennent tout au long de la vie et que le voyage ne se termine jamais. Nous pouvons certes recevoir une évaluation sommative, mais cela ne signifie pas que l'apprentissage de ce sujet est terminé ou que nous ne pouvons pas progresser ou en apprendre davantage. Les élèves devraient toujours avoir la possibilité de progresser dans leur apprentissage, quel que soit le sujet ou la tâche. En tant qu'enseignant, même si vous devez peut-être faire une évaluation sommative pour un rapport à venir, soyez prêt à permettre aux élèves d'examiner les commentaires formulés et de poser des questions.

PORTFOLIO

Afin d'évaluer efficacement l'apprentissage des élèves dans le cadre de ce kit pédagogique, il a été recommandé que les enseignants adoptent un portfolio d'évaluation à composantes multiples. En plus de soutenir l'apprentissage des élèves, le portfolio constitue également un excellent outil pour améliorer la communication entre toutes les parties prenantes : enseignants, élèves, parents et administrateurs, et pour maintenir la responsabilité des enseignants et des élèves de recueillir des éléments probants et de démontrer l'apprentissage.

Un portfolio d'évaluation à composantes multiples comprendrait à la fois une composante « enseignant » et une composante « élève ».

La composante « enseignant », qui comprendrait des énoncés narratifs sur les fiches d'activité effectuées, ainsi que des exemples de travail des élèves et des notes des élèves sur la compréhension/l'enseignement, aiderait les enseignants à améliorer leurs compétences et leurs techniques pour les leçons futures et favoriserait le développement des enseignants.

Dans la composante narrative, les enseignants réfléchiraient et décriraient ce qui s'est bien passé, ce qui n'a pas fonctionné et comment les leçons pourraient être modifiées pour améliorer l'apprentissage des élèves. La structure de cette auto-évaluation pourrait être similaire à la fiche anecdotique du **Tableau n°. 1**. Plutôt que d'écrire les noms des élèves, les enseignants pourraient indiquer le titre ou le numéro de la fiche d'activité utilisée.

En ce qui concerne le travail des élèves, il serait important d'inclure un éventail d'exemples allant de fort à faible afin d'avoir une vue d'ensemble complète. Ceux-ci pourraient être organisés dans des dossiers numériques ou dans un classeur physique et être assortis des commentaires de l'enseignant décrivant les manières d'améliorer les activités ou la méthode pédagogique à l'avenir.

Les élèves peuvent en outre contribuer à la richesse de la composante « enseignant » du portfolio en fournissant des notes de

compréhension ou d'enseignement, des observations en classe et des réflexions personnelles. Les évaluations de la compréhension pourraient être effectuées rapidement à la fin de la leçon en demandant aux élèves de fermer les yeux et de baisser la tête, afin de garder leurs évaluations confidentielles, et de lever le pouce (« je comprends »), mettre leur pouce sur le côté (« je comprends un peu. J'aimerais un peu plus d'aide ») ou vers le bas (« je ne comprends pas »). Si la majorité des élèves mettent leur pouce sur le côté ou vers le bas, l'enseignant saura que la leçon n'a pas fonctionné et qu'une révision et une répétition sont nécessaires. Les observations en classe et les réflexions personnelles peuvent être verbales, car les enseignants peuvent aller voir les élèves un par un, ou elles peuvent être écrites, et même gardées anonymes, afin que les élèves se sentent libres de partager leurs vrais sentiments.

Une autre façon de recueillir des commentaires serait d'inviter un administrateur dans la salle pour observer la classe et fournir des observations verbales ou écrites.

Des photos ou des vidéos de leçons en action pourraient également être incluses pour renforcer le portfolio de l'enseignant. Des photos pourraient illustrer les textes, tableaux ou bien des illustrations pourraient être affichées sur le tableau et des vidéos pourraient montrer la leçon de l'enseignant et/ou l'exécution par les élèves, car ces deux aspects contribueraient à éclairer la pratique.

La composante « élève », qui comprendrait une collection d'évaluations et de travaux d'élèves pour chaque personne dans la classe, serait rassemblée tout au long de la mise en application du kit et démontrerait la progression et le changement des élèves au fil du temps.

Des descriptions des types d'évaluations pouvant être incluses sont fournies dans la section suivante, Évaluations qualitatives.

ÉVALUATION QUALITATIVE

Étant donné la nature des objectifs d'apprentissage contenus dans les fiches d'activité, il est conseillé de procéder à des

évaluations qualitatives. Les évaluations qualitatives permettent aux enseignants de recueillir et de consigner des éléments probants détaillés de l'apprentissage. Elles sont appropriées pour l'évaluation de la progression et du changement, car elles comprennent une description substantielle et des exemples de ce que l'apprenant est en train de faire et de vivre. De plus, en utilisant ces techniques, les élèves peuvent participer activement à leurs évaluations et donc au processus d'apprentissage. Voici des descriptions de diverses techniques d'évaluation qualitative.

FICHE ANECDOTIQUES

Les fiches anecdotiques sont utilisées par les enseignants pour consigner les observations et décrire les réflexions sur le comportement des élèves. Elles peuvent être utiles pour faire un suivi des changements dans les comportements quotidiens se rapportant aux valeurs de ce kit pédagogique. Les observations peuvent être écrites pendant ou après une leçon et peuvent être organisées sous forme de tableau comportant les noms des élèves à gauche et de grands encadrés adjacents à droite comme indiqué au **Tableau n° 1**. Le tableau garantirait également que des commentaires ont été rédigés pour chaque élève.

GRILLE D'ÉVALUATION

Une grille d'évaluation est un guide pour les enseignants qui identifie les critères par rapport auxquels l'apprentissage des élèves sera évalué. Les grilles peuvent être configurées sous forme de tableau dans lequel chaque case décrit un niveau différent d'apprentissage des élèves depuis le niveau débutant jusqu'au niveau avancé. Les grilles doivent être créées en fonction des objectifs ou des résultats d'apprentissage et être distribuées et expliquées au début d'une leçon ou d'un module afin que les élèves comprennent les critères. Il est également possible de créer une grille avec les élèves, afin qu'ils s'investissent davantage dans le processus d'apprentissage et d'évaluation. Lorsque des grilles d'évaluation sont utilisées, les élèves peuvent être davantage concentrés et autonomes dans leur apprentissage, car ils comprennent exactement comment ils seront évalués. Un exemple de grille d'évaluation est fourni au **Tableau n° 4**.

AUTO-ÉVALUATION

L'auto-évaluation est un moyen efficace d'évaluer les performances des élèves dans un domaine affectif (c.-à-d. des activités éducatives qui abordent la motivation, les attitudes, les sentiments et les valeurs des élèves). Il permet aux élèves de faire une introspection et de prendre conscience de leurs caractéristiques, valeurs et attitudes personnelles et de les associer aux comportements extérieurs qu'ils affichent. En d'autres termes, les tâches d'auto-évaluation aident les élèves à reconnaître leur comportement et à comprendre pourquoi ils se comportent d'une manière particulière. Les auto-évaluations peuvent se faire sous forme de récits ou d'échelles. Les élèves peuvent être invités à décrire leur comportement, leurs sentiments ou leur processus d'apprentissage pour une activité particulière ou à s'évaluer eux-mêmes à l'aide d'une série d'énoncés donnés. Des exemples d'auto-évaluations sont fournis au **Tableau n° 2** et au **Tableau n° 3**.

DONNÉES VISUELLES

Lors de l'évaluation d'un portfolio, il est souvent utile d'inclure des données photographiques et vidéo, qui permettent aux enseignants de documenter les éléments probants de l'apprentissage et les progrès des élèves. Ce type de supports permet de saisir sur le vif les tâches et les activités en classe qui démontrent la participation et l'apprentissage entre les enseignants et les élèves et parmi ces derniers. Les données visuelles offrent un aperçu immédiat de l'expérience d'apprentissage et peuvent être utiles pour guider les auto-évaluations, car les élèves peuvent revoir leurs performances et commenter de manière appropriée.

TABLEAU N°. 1 : EXEMPLE DE FICHS ANECDOTIQUES



Nom de l'élève : Exemple d'élève 1

Observations et commentaires :

L'élève 1 a fait preuve d'un grand leadership aujourd'hui lorsqu'elle a aidé à organiser son groupe dans le cadre de l'activité principale. Elle a été particulièrement serviable avec ses camarades qui avaient besoin d'une aide supplémentaire pour comprendre la tâche.

Nom de l'élève : Exemple d'élève 2

Observations et commentaires :

L'élève 2 a passé une grande partie de l'activité d'introduction à ne pas écouter, car il était occupé à bavarder avec son camarade de classe. Sa distraction l'a empêché de participer à la discussion de groupe ou de répondre aux questions qui lui étaient adressées.

TABLEAU N°. 2 : EXEMPLE D'ÉCHELLE DE NOTATION D'AUTOÉVALUATION



Nom :

Date :

Évalue ton comportement personnel au cours de l'activité d'aujourd'hui :

	Toujours	Parfois	Jamais
J'ai suivi les règles du jeu.		✓	
J'ai coopéré avec mes camarades pour atteindre notre objectif.	✓		
J'ai agi de manière respectueuse à l'égard de l'équipe adverse.	✓		
J'ai gardé une attitude positive lorsque nous avons marqué un point.		✓	
J'ai gardé une attitude positive lorsque l'équipe adverse a marqué un point.			✓

TABLEAU N°. 3 : EXEMPLE D'AUTOÉVALUATION NARRATIVE



Nom :

Date :

Réfléchis à ton apprentissage et à tes performances en classe aujourd'hui et réponds aux questions suivantes :

Qu'as-tu fait pendant la leçon d'aujourd'hui ?

Qu'as-tu appris pendant la leçon d'aujourd'hui ?

Que vas-tu continuer à faire pour la prochaine leçon ?

Que pourrais-tu faire différemment pour la prochaine leçon ?

Dans l'ensemble, que penses-tu de ton niveau de participation aujourd'hui ?

Dans l'ensemble, que penses-tu de ton comportement aujourd'hui ?

Y a-t-il quelque chose que tu aimerais que je sache pour la prochaine fois ?

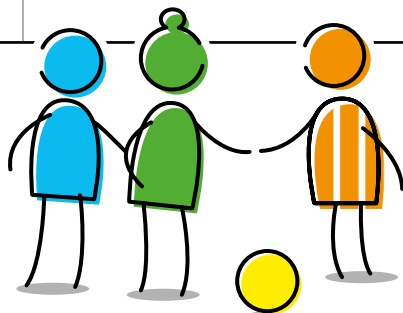
Remarque : La dernière question donne aux élèves l'occasion d'identifier des besoins d'apprentissage. Les réponses à cette question doivent favoriser l'interaction et la compréhension entre l'élève et l'enseignant.

TABEAU N°. 4 : EXEMPLE DE GRILLE D'ÉVALUATION



Évaluation du travail d'équipe

		Continue de travailler	Presque compris	Tu as compris
Objectif d'apprentissage	L'élève est capable de communiquer efficacement avec les autres.	L'élève ne partage pas ses pensées ou ses sentiments ou est incapable d'expliquer ses pensées et ses sentiments d'une manière que les autres peuvent comprendre.	L'élève est capable de communiquer ses pensées et ses sentiments, mais le fait de manière décousue ou compliquée.	L'élève est capable de communiquer ses pensées et ses sentiments simplement, d'une manière que les autres peuvent comprendre.
	L'élève est capable de travailler efficacement avec une variété de personnes.	L'élève a du mal à travailler avec les autres, choisissant de travailler seul ou se retrouvant souvent en désaccord. Il a du mal à partager les responsabilités et est incapable de faire des compromis.	L'élève est capable de travailler avec certains membres du groupe. Il peut partager les responsabilités et faire des compromis avec certaines personnes mais pas avec toutes.	L'élève est capable de travailler avec n'importe quel membre de la classe. Il est capable de partager les responsabilités et faire des compromis le cas échéant.
	L'élève est capable d'accepter les commentaires constructifs des autres.	L'élève a du mal à accepter les commentaires constructifs des autres. Il a du mal à entendre la critique et ne l'applique pas à son apprentissage.	L'élève est capable d'accepter les commentaires constructifs de la part de certains membres du groupe mais pas de la part de tous. Selon la critique, l'élève peut être plus ou moins réticent à écouter ou à appliquer le commentaire à son travail. Il est assez ouvert à la progression et au développement.	L'élève est capable d'accepter les commentaires constructifs des autres. Il apprécie et applique les commentaires afin d'améliorer son travail et son apprentissage. Son objectif principal est de progresser grâce au processus.



7 : RÉFÉRENCES



Binder, D. L. (2007). *Teaching Values: An Olympic Education Toolkit*. Lausanne: Comité International Olympique.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: creating excitement in the classroom*. 1991 ASHE-ERIC Higher Education Reports. Washington, DC: ERIC Clearinghouse on Higher Education.

CIO. (2012). *Olympisme et Mouvement olympique*. Consulté à https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Document-Set-Teachers-The-Main-Olympic-Topics/Olympisme-et-Mouvement-olympique.pdf#_ga=2.19689343.67091249.1610970306-1564136750.1590592873

Comité international pour le fair-play. (2015). *What is fair play?* Consulté à <http://www.fairplayinternational.org/what-is-fair-play->

Eison, J. (2010). *Using active learning instructional strategies to create excitement and enhance learning*. *Jurnal Pendidikan Strategi Pembelajaran Aktif Books*, 2.

Fondation Agitos. (2017). *l'mPOSSIBLE: Engaging young people with the Paralympic Movement*. Bonn: Comité International Olympique.

Hellison, D. (2011). *Teaching personal and social responsibility through physical activity (3rd ed.)*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Hellison, D., Cutforth, N., Kallusky, J., Martinek, T., Parker, M., & Stiehl, J. (2000). *Youth development and physical activity: Linking universities and communities*. Champaign, IL: Human Kinetics.

McInerney, D. & McInerney, V. (2002). *Educational psychology: constructing learning*. Frenchs Forest, N.S.W.: Prentice Hall/Pearson Education.

Nations Unies. (2008). *Sport for Development and Peace Working Group International Working Group: Harnessing the Power of Sport for Development and Peace: Recommendations to Government*. Chapter Five: *Chapter Five: Sport and Persons with Disabilities: Fostering Inclusion and Well-Being*. Tiré de <http://www.un.org/wcm/webdav/site/sport/shared/sport/pdfs/SDP%20IWG/Final%20SDP%20IWG%20Report.pdf>

Northumberland Sport. (2019). *Equity in Sport*. Consulté à <http://www.northumberlandsport.co.uk/about-us/equity-in-sport/>

OCDE. (2012). *Equity and Quality in Education: Supporting Disadvantaged Students and Schools*. OECD Publishing.

OMS. (2008). *Rapport sur la santé dans le monde 2008 – Les soins de santé primaires Maintenant plus que jamais* Tiré de https://www.who.int/whr/2008/08_report_fr.pdf

Penney, D. (2002). *Equality, equity and inclusion in physical education and school sport. The sociology of sport and physical education: An introductory reader*, 110-128.

Respect. (2021). Dans *Larousse.fr*. Tiré de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/respect/68670>

Stereotype. (2019). Dans *Larousse.fr*. Tiré de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/st%C3%A9r%C3%A9otype/74654>

UNDESA/DAES-ONU. (2008). *Report of the expert group meeting: Promoting social integrating*. Tiré de https://www.un.org/esa/socdev/social/meetings/egm6_social_integration/documents/egm6_report.pdf

UNESCO. (2005). *Principes directeurs pour l'inclusion : Assurer l'accès à l' « éducation pour tous »*. Tiré de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140224_fre

UNESCO. (2006). *Principes directeurs pour l'inclusion : Assurer l'accès à l' « éducation pour tous »*. Tiré de http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/Guidelines_for_Inclusion_UNESCO_2006.pdf

UNESCO. (2008). *L'éducation pour tous en 2015 : un objectif inaccessible ?* UNESCO Publishing.

UNESCO. (2014). *Plan d'action de l'UNESCO pour la priorité Égalité des genres : 2014-2021*. Tiré de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227222_fre

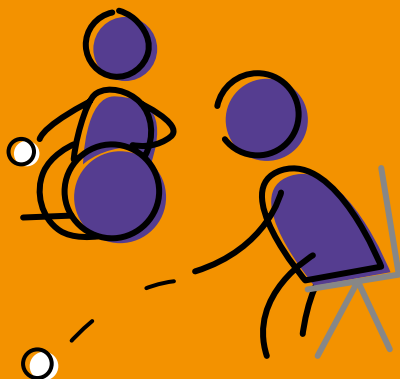
UNESCO. (2015). *Charte internationale de l'éducation physique, de l'activité physique et du sport* Tiré de http://portal.unesco.org/fr/ev.php-URL_ID=13150&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

UNICEF. (2007). *Une Approche de l'Éducation pour tous fondée sur les droits de l'homme* Tiré de https://www.unicef.org/french/publications/files/Une_approche_de_LEDUCATION_POUR_TOUS_fondée_sur_les_droits_de_lhomme.pdf

UNICEF. (2011). *Promoting Gender Equality: An Equity-Focused Approach to Programming*. Tiré de https://www.unicef.org/gender/files/Overarching_Layout_Web.pdf

Velasquez, M., Andre, C., Shanks, T., & Meyer, M. J. (2014). *Justice and Fairness*. Tiré de <http://www.scu.edu/ethics/practicing/decision/justice.html>

Wright, J., Macdonald, D. & Burrows, L. (Eds.). (2004). *Critical inquiry and problem-solving in physical education*. Londres : Routledge.



Le Partenariat pour l'éducation

AGITOS
Foundation

**fair
play**

ICSSPE



FONDATION
OLYMPIQUE POUR
LA CULTURE ET
LE PATRIMOINE


Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture

**AGENCE
MONDIALE
ANTIDOPAGE**
franc jeu