

Guide

PLAYDAGOGIE

—
Valeurs de l'Olympisme



PARIS
2024

Sommaire

INTRODUCTION

Éditorial	p.02
Un projet collectif	p.03
Un projet pour promouvoir les valeurs de l'Olympisme	p.04

1 - LES 3 VALEURS DE L'OLYMPISME

L'Olympisme	p.08
L'amitié	p.09
Le respect	p.10
L'excellence	p.11
Séances et cycles du kit "Valeurs de l'Olympisme"	p.12

2 - LA PLAYDAGOGIE

La Playdagogie, une méthode de pédagogie active et participative	p.16
Les 3 étapes d'une séance de Playdagogie	p.17
• <i>Le jeu sans thème</i>	
• <i>Le jeu avec thème</i>	
• <i>Le débat</i>	

3 - MISE EN OEUVRE DU KIT

Organiser une séance	p.22
Créer un cycle pédagogique	p.23
Faire le lien avec les programmes du Ministère de l'Éducation Nationale	p.24
Évaluer	p.25

4 - RESSOURCES

Les séances	p.27
Les annexes aux séances	p.47
Les outils d'évaluation	p.55
Contacts - Aller plus loin	p.57

Éditorial



Paris 2024

« Les Jeux Olympiques et Paralympiques sont des événements exceptionnels qui mettent le sport au cœur de la société. La candidature Paris 2024 se mobilise aujourd'hui pour construire un projet de société de long terme fondé sur le principe de Jeux inclusifs et durables. Quoi de mieux pour transmettre les valeurs de l'Olympisme et l'ambition d'une société en pleine transformation que d'associer la jeunesse de France et du monde entier ? Nous mettons le sport et ses valeurs au service de l'éducation des jeunes, de la « Génération 2024 ». Avec PLAY International et l'UNICEF France, nous concrétisons cette ambition en mettant la Playdagogie aux couleurs de l'Olympisme. »

Tony Estanguet et Bernard Lapasset, co-présidents de Paris 2024



UNICEF

« Le sport et le jeu sont des droits fondamentaux des enfants, et jouent un rôle capital pour leur développement, leur bonheur et leur bien-être. L'UNICEF France, qui promeut au quotidien la participation des enfants et des jeunes, est ravi de s'associer à cette démarche positive, aux côtés de PLAY International et Paris 2024. Cette initiative permettra au plus grand nombre d'entre eux d'être sensibilisés à leurs droits. »

Jean-Marie Dru, président de l'UNICEF France



PLAY International

« Ce kit pédagogique est l'illustration concrète d'une ambition que Paris 2024 partage avec l'UNICEF France et PLAY International : favoriser l'éducation des enfants, en France et à l'étranger. Lorsqu'elles sont traduites en compétence de vie, les valeurs de l'Olympisme constituent une remarquable façon d'aider les enfants à grandir. Nous sommes heureux d'utiliser la Playdagogie au service de l'enfance et du projet de Paris 2024. »

David Blough, Directeur Exécutif PLAY International

Un projet collectif

Cette initiative est un projet collectif porté par :



Paris 2024

Le Comité de Candidature Paris 2024, organisé en Groupement d'Intérêt Public regroupant l'État, la Région Île-de-France, la Ville de Paris et le Mouvement Sportif, travaille en concertation étroite avec les différentes parties prenantes pour construire son dossier de candidature pour accueillir les Jeux Olympiques et Paralympiques en France en 2024. Pour plus d'informations : <http://paris2024.org>



UNICEF France

L'UNICEF promeut les droits et le bien-être de chaque enfant, dans toutes ses actions. L'association travaille dans 190 pays et territoires avec ses partenaires pour faire de cet engagement une réalité, avec un effort particulier pour atteindre les enfants les plus vulnérables et marginalisés, dans l'intérêt de tous les enfants, où qu'ils soient.



PLAY International

PLAY International utilise le sport comme réponse aux problématiques éducatives, sociales et sanitaires des populations à travers le monde. Depuis 1999, l'ONG a développé des solutions novatrices qu'elle partage aujourd'hui avec un nombre exponentiel d'acteurs de terrain en France.

Le programme bénéficie également du soutien actif de :



Ce projet est également rendu possible grâce à l'implication de professeurs des écoles ayant participé à la phase de co-création et de test des séances de Playdagogie, et de leurs élèves.

PLAY International est une association



Un projet pour promouvoir les valeurs de l'Olympisme

Dans le cadre de la candidature de Paris aux Jeux Olympiques et Paralympiques de 2024, Paris 2024 souhaite s'appuyer sur les valeurs de l'Olympisme pour contribuer à l'éducation des enfants et des jeunes.

Afin de développer et de diffuser des contenus pédagogiques autour des valeurs de l'Olympisme, Paris 2024 s'est entouré des partenaires suivants : PLAY International, UNICEF France, le Ministère de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche (MENESR), et le Comité National Olympique et Sportif Français (CNOSF).

L'expertise de chacun de ces partenaires a permis de mettre au point ce programme se voulant éducatif, sportif et ludique.



POURQUOI UN KIT SUR LES VALEURS DE L'OLYMPISME ?

Les valeurs de l'Olympisme se retrouvent dans tous les aspects de la vie quotidienne. Le respect, l'amitié et l'excellence sont des valeurs universelles.

Les communautés du monde entier doivent relever le défi de la paix et de l'inclusion sociale. En comprenant et en intégrant dans nos habitudes les valeurs du respect, de l'excellence et de l'amitié, nous pouvons apporter une réponse concrète à ces défis.

Nos sociétés modernes sont sans cesse confrontées à la nouveauté : nouvelles personnes, nouvelles cultures, etc. Cette situation peut être intimidante et au lieu de favoriser la paix et la solidarité, peut susciter la méfiance et créer des conflits. Il n'est pas toujours simple d'apprendre à vivre ensemble, à dépasser les préjugés et à respecter les autres.

La pratique d'un sport, que ce soit en club, à l'école ou entre amis, développe nos aptitudes sociales, physiques et comportementales. C'est un levier puissant qui contribue à notre développement personnel, favorise une vie saine et nous apprend à partager, à tolérer les différences de chacun et à travailler collectivement pour atteindre nos objectifs.

La compréhension des valeurs de l'Olympisme peut aussi constituer un important tremplin pour beaucoup d'enfants, vers un engagement social positif et durable.

En offrant à tous les jeunes l'occasion de prendre part à des activités physiques et éducatives, Paris 2024 et ses membres fondateurs veillent à ce que l'héritage soit au cœur de cet événement et que les changements (modes de vie plus actifs et plus sains, nouvelles interactions avec les autres) s'inscrivent dans la durée.

LE DROIT DE JOUER

Les valeurs de l'Olympisme contribuent à l'effectivité d'un droit fondamental reconnu et protégé par la Convention internationale des droits de l'enfant (CIDE) : le droit aux loisirs, au sport, à la culture et au jeu. Ce droit permet à l'enfant de se divertir et de grandir dans un climat heureux, mais aussi de réaliser d'autres droits, tels que le droit d'être entendu et le droit à l'éducation. Il favorise le développement de l'enfant et sa concentration à l'école. En France, seulement 68% des enfants pratiquent un sport chaque semaine, le mercredi ou le weekend*.

Afin que le droit aux loisirs, au sport, à la culture et aux jeux soit effectif, plusieurs conditions doivent être réunies:

- Les activités proposées doivent être variées, adaptées à chaque tranche d'âge, attractives pour des publics différents et faire l'objet d'une infrastructure spécifique (stade, aire de jeu, etc.).
- L'encadrement des activités doit être adapté et mis en œuvre par des professionnels formés, qui sachent écouter les enfants et agir si besoin.
- Les activités proposées doivent être accessibles à un très large public (horaire, transports, prix, etc.).

QU'EST-CE QUE LA PLAYDAGOGIE ?

La Playdagogie est une méthode fondée sur l'utilisation de jeux sportifs comme support de sensibilisation pour les enfants. Cette approche est le fruit de nombreux projets développés par PLAY International et ses partenaires dans des pays comme la Bolivie, l'Afghanistan, le Burundi ou encore Haïti. Une expérimentation menée en 2012 avec le Ministère de l'Education Nationale au sein de quatre écoles élémentaires de la région parisienne a permis de réaliser un travail de capitalisation et de formalisation de la méthode. Le programme Playdagogie s'est largement développé depuis (nouvelles thématiques abordées, couverture géographique, etc.) grâce au processus continu de co-création effectué avec les professionnels de l'éducation en France, à la diffusion des outils pédagogiques, à la formation et à l'accompagnement des acteurs de terrain.

Ce guide et les séances pédagogiques qui y sont associées ont pour objectif de permettre aux professeurs des écoles, mais aussi aux éducateurs de mettre en place une action éducative basée sur les valeurs de l'Olympisme.

* UNICEF France, 2016 - Consultation nationale des 6/18 ans "Écoutons ce que les enfants ont à nous dire - Grandir en France, le lieu de vie comme marqueur social"



1

Les valeurs olympiques - chiffres et dates

23 juin 1894

Le Comité Olympique International (CIO) est créé par Pierre de Coubertin, à la Sorbonne, à Paris.

1896

Les premiers Jeux Olympiques modernes sont célébrés à Athènes, en Grèce.

1912

Création des anneaux olympiques.

1928

La flamme olympique est présentée pour la première fois aux Jeux Olympiques modernes d'Amsterdam, aux Pays-Bas.

241 athlètes
(uniquement des hommes)
43 événements
14 pays participants.

1908

La première charte olympique est publiée : elle définit les principes fondamentaux des Jeux Olympiques dont sont issues ses valeurs.

1924

La France a accueilli les Jeux Olympiques pour la dernière fois en 1924, il y a 100 ans.



LES 3 VALEURS DE L'OLYMPISME

2016

Jeux Olympiques et
Paralympiques de
Rio de Janeiro, Brésil.

1936

La première torche olympique, représentant l'amitié, effectue le trajet de 3075 kilomètres entre Athènes et Berlin, en Allemagne. La torche olympique des Jeux de Pékin, en 2008, a parcouru 137 000 km en relais.

11303 athlètes (45 % de femmes)

306 événements
207 pays participants.

L'Olympisme



PARIS

Ville candidate
Jeux Olympiques de 2024

L'Olympisme est une philosophie de vie. À travers le sport, la culture et l'éducation, la candidature Paris 2024 souhaite promouvoir les principes éthiques fondamentaux et favoriser le développement harmonieux de tous.

Les valeurs olympiques sont tenues en haute estime par toutes celles et tous ceux qui adhèrent au Mouvement Olympique. Grâce à elles et à leurs messages associés, les Jeux Olympiques se sont imposés comme une célébration mondiale du sport et de la paix.

Le Mouvement Paralympique promeut également des valeurs universelles : courage, détermination, inspiration et égalité, qui sont au cœur de la candidature de Paris 2024.

Les trois valeurs fondamentales de cette philosophie sont : l'Amitié, le Respect et l'Excellence.

Chacune de ces valeurs se reflète dans les symboles du Mouvement Olympique :

La **devise olympique**, *Citius, Altius, Fortius*, promeut la valeur de l'excellence, encourageant les athlètes à toujours se dépasser.

La **flamme olympique** qui traverse en relais de nombreux pays à travers le monde symbolise l'amitié entre les peuples.

Les **anneaux olympiques** représentent le respect, unissant sans aucune discrimination toutes les nations et les continents dans la paix.

Vous trouverez dans ce kit un jeu reliant ces trois valeurs, intitulé : *Des valeurs pour la vie.*

Ce kit pédagogique défend l'idée que les valeurs olympiques ne s'appliquent pas uniquement aux événements sportifs d'élite. Il s'agit d'une philosophie qui transcende toutes les frontières : dans le sport, à l'école, à la maison, au travail, ... Ces valeurs peuvent être véhiculées dans tous les aspects de notre vie quotidienne.

Ces valeurs de l'Olympisme s'insèrent également dans le cadre du droit aux loisirs, au sport, et à la culture, tel que définit par la Convention internationale des droits de l'enfant (CIDE). L'article 31 explique que *"L'enfant a le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et aux activités récréatives propres à son âge et de participer librement à la vie culturelle et artistique"*.

La Convention internationale des droits de l'enfant (CIDE), adoptée par les Nations Unies le 20 novembre 1989, protège les droits des enfants. Il s'agit d'un ensemble de normes de base qui, une fois ratifiées par un pays, deviennent juridiquement contraignantes. La France, ainsi que 195 autres pays, a ratifié la CIDE faisant ainsi de cette convention le traité sur les droits humains le plus ratifié au monde.

Ce kit se situe à la rencontre de ces deux dynamiques : il souhaite promouvoir les valeurs de l'Olympisme tout en garantissant à tous les enfants le droit de jouer (article 31).*

* Ces articles proviennent de la Convention internationale des droits de l'enfant.



L'amitié

L'amitié est une valeur olympique prônant le rassemblement des athlètes du monde entier dans le cadre d'une compétition pacifique et amicale : les Jeux Olympiques et Paralympiques.

L'amitié permet de surmonter les barrières, en encourageant les individus à passer outre leurs différences visibles et à célébrer leurs similitudes. Elle promeut des actes de solidarité, de paix et la compréhension de l'autre.

Elle est essentielle entre les coéquipiers mais aussi à l'égard des adversaires, car c'est à partir de l'appréciation et de la compréhension des efforts déployés ensemble pour atteindre des records que naissent le soutien, l'encouragement et la solidarité.

L'amitié est quelque chose d'indispensable pour tous au quotidien. Les enfants grandissent et se développent : de personnes centrées sur elles-mêmes, ils deviennent des êtres qui accomplissent des choses en collectivité et qui interagissent avec autrui. La distinction est importante, car elle souligne le fait que l'amitié et les interactions sociales

se construisent et évoluent. Apprendre à s'entendre avec les autres, à partager et à négocier est une notion essentielle. Le vivre-ensemble dans une société, à l'école, au travail se développe à partir des identités de chaque individu, chaque citoyen, vivant dans un environnement réglementé. Accepter l'autre tel qu'il est, se nourrir des différences d'autrui nous enrichit mutuellement et ouvre notre regard et notre esprit au monde qui nous entoure.

Sont présents dans ce kit, trois jeux qui mettent l'accent sur la valeur d'amitié : *La chaîne de l'amitié*, *Bien s'entendre* et *Tous pour un, un pour tous*.

En redécouvrant les principes de l'amitié à travers ces jeux, les enfants acquièrent une vision et une expérience qui leur permettra de mieux comprendre et de défendre leurs droits. Par exemple, la Convention reconnaît à tous les enfants le droit d'apprendre à connaître des civilisations différentes de la leur (article 29), de tisser des liens d'amitié, d'aller à la rencontre d'autres enfants et de rejoindre des groupes d'enfants (article 15)*.

* Ces articles proviennent de la Convention internationale des droits de l'enfant.



Le respect

Le respect est au cœur de la dynamique olympique. Cette valeur englobe le respect de soi, des autres, des règles et de l'environnement. Le respect est une notion essentielle à la base de l'amitié, du fair-play et de l'esprit d'équipe. Le respect nous permet d'agir et d'interagir sans impact négatif sur les autres, sur nous-même et sur notre environnement.

Le respect est une des valeurs les plus fondamentales de l'humanité. Le respect est présent dans le monde entier, en droit, dans notre éducation, dans nos croyances. Se respecter soi-même, respecter les autres et son environnement sont des principes qui vont bien au-delà du sport. Prendre conscience des conséquences de nos actions, bonnes ou mauvaises, est une étape importante pour notre développement et pour notre rôle dans la société :

- être conscient, par exemple, que si l'on abat un arbre, nous empêchons à d'autres de profiter de son ombre ou de ses fruits (respect de son environnement),
- anticiper le fait que l'on peut vexer, blesser quelqu'un en refusant de jouer avec lui (respect des autres),
- savoir qu'il faut adopter une alimentation équilibrée, se reposer, pratiquer une activité physique régulière, et avoir soif de nouvelles connaissances pour favoriser son développement personnel (respect de soi).

Sont présents dans ce kit quatre jeux qui mettent l'accent sur le respect : *Le respect de soi*, *Le respect des règles*, *Aide ou entrave* et *La valeur du respect*.

Ces quatre jeux encouragent les enfants à explorer les différentes notions du respect, à développer une meilleure compréhension de ce que cette valeur implique concrètement, mais aussi d'être en mesure de mieux défendre le droit des enfants à être respectés.

La valeur du respect est la base de la Convention internationale des droits de l'enfant, puisque le document lui-même vise à faire respecter et à défendre ses droits. Plusieurs articles renvoient spécifiquement au respect des enfants : respecter leurs opinions (article 12); trouver et partager les informations de la façon dont ils le souhaitent (article 13); penser et croire ce qu'ils veulent (article 14), le respect de la vie privée (article 16) et de la pratique de leur langue et de leur culture (article 30)*.

De plus, les enfants doivent avoir accès à une éducation qui leur permette d'apprendre à respecter leurs parents, leur identité, leur langue, et leurs valeurs culturelles, ainsi que celles d'autrui (article 29)*.

* Ces articles proviennent de la Convention internationale des droits de l'enfant.



L'excellence

L'excellence consiste à donner le meilleur de soi-même. Les athlètes se présentent aux Jeux Olympiques et Paralympiques comme des représentants du plus haut niveau de leur sport. Il ne s'agit pas uniquement de gagner la médaille d'or mais d'une motivation interne pour atteindre de nouveaux records personnels et ressentir la joie issue de l'effort et de la volonté de se dépasser. La participation est essentielle. Ce sont les petites étapes, le progrès et l'amélioration continue, transformant le novice en expert, qui façonnent l'excellence. Elle est le fruit de la détermination, du goût de l'effort et de la persévérance, de même que d'une vie saine et équilibrée.

L'excellence, dans la vie quotidienne, est l'idée d'atteindre un but, de parvenir à un objectif que je me suis, que l'on m'a ou que nous nous sommes fixé. Pour les enfants, ce but peut être l'apprentissage de l'alphabet, des tables de multiplication ou la lecture d'un livre. Certains de ces buts peuvent avoir été décidés parce que les enfants souhaitent progresser dans un domaine ou parce qu'ils sont nécessaires à la poursuite d'un autre objectif (son éducation par exemple). D'autres enfants peuvent souhaiter atteindre un but simplement parce qu'ils prennent du plaisir dans l'activité en tant que telle, ou parce qu'ils souhaitent s'amuser. L'excellence ne

signifie pas toujours être le meilleur, c'est apprécier ce que l'on fait, être motivé pour le faire et essayer de s'améliorer, de se dépasser.

L'excellence ne doit pas être uniquement envisagée comme une démarche individuelle, solitaire. Dans une équipe sportive, dans une famille, dans un groupe d'amis, nous devons parfois relever des défis collectifs, nous nous fixons un objectif commun à atteindre. L'implication de chacun et la collaboration entre chaque individu (avec une stratégie collective partagée) sont 2 dimensions essentielles pour l'atteinte de ce but.

Vous trouverez dans ce kit deux jeux qui mettent l'accent sur l'excellence : *Bon, meilleur, de son mieux* et *Faire des efforts pour progresser*.

Ces deux jeux éducatifs visent à mieux appréhender la valeur de l'excellence chez les enfants, à les aider à développer au maximum leur personnalité et leurs talents. C'est l'essence même de la Convention : celle-ci appelle à l'éducation pour « développer pleinement la personnalité et les talents de chaque enfant » (article 29). Elle déclare que tous les enfants ont droit à une éducation (article 28) qui leur donne la possibilité de rechercher l'excellence dans leur domaine de prédilection*.

* Ces articles proviennent de la Convention internationale des droits de l'enfant.

Séances et cycles du kit "Valeurs de l'Olympisme"

Nom	Valeur	Objectif	Messages clés
La chaîne de l'amitié	Amitié	Comprendre qu'il est essentiel d'accepter les différences de chacun pour mieux vivre ensemble, et que la diversité est une richesse pour chacun d'entre nous.	<ul style="list-style-type: none"> - Nous sommes tous différents, et c'est justement ce qui nous rend unique. La diversité nous permet d'élargir nos connaissances, d'apprendre sur soi en découvrant l'autre avec sa propre culture, ses propres idées, ... - Nous tissons des liens d'amitié à partir d'éléments que nous avons en commun, mais aussi en s'enrichissant mutuellement de nos différences.
Le respect des règles	Respect	Comprendre que le respect des règles est primordial pour permettre à tous un traitement équitable.	<ul style="list-style-type: none"> - En respectant les règles, vous montrez que vous respectez à la fois vos adversaires et le jeu. - Le fait d'avoir des règles claires et acceptées de tous garantit une société plus équitable et favorise le vivre-ensemble. - Les règles nous donnent un cadre et des orientations sur ce qui est acceptable et ce qui ne l'est pas.
Le respect de Soi	Respect	Comprendre que nous devons respecter notre corps et notre esprit en prenant soin d'eux.	<ul style="list-style-type: none"> - Le corps et l'esprit ont des besoins que nous devons comprendre et respecter. - Il faut avoir un esprit sain dans un corps sain pour pouvoir relever les défis de notre quotidien et atteindre ses objectifs. - Trouver l'équilibre entre son développement corporel, intellectuel, social et émotionnel est essentiel pour s'épanouir et bien vivre avec ceux qui nous entourent.
Bon, meilleur, de son mieux	Excellence	Comprendre que l'excellence est un défi personnel pour faire de son mieux.	<ul style="list-style-type: none"> - L'excellence ne signifie pas être le meilleur ou le champion du monde. - L'excellence, c'est se fixer un but et faire les efforts nécessaires pour l'atteindre. - Chacun se fixe des objectifs différents ; pour certains, leur but est de jouer avec leurs amis, s'amuser ; pour d'autres, c'est d'atteindre un nouveau record personnel, améliorer sa technique. L'essentiel est que chaque enfant développe son propre potentiel.
Aide ou entrave	Respect	Prendre conscience des répercussions qu'ont nos décisions / choix sur les autres.	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque action, chaque geste a un impact positif ou négatif sur les autres et sur ce qui nous entoure. - Réfléchir aux conséquences possibles de ses actes avant d'agir est une marque de respect vis-à-vis des autres. - En adoptant une attitude respectueuse et bienveillante, vous développez un comportement citoyen et vous agissez pour le respect des droits des autres.
Bien s'entendre	Amitié	Comprendre que bien s'entendre avec autrui nécessite d'affirmer, de défendre ses idées, ses opinions, de négocier et de trouver un compromis.	<ul style="list-style-type: none"> - Une amitié forte et durable ne se construit pas avec un dominant qui décide et un dominé qui obéit. Chacun a le droit de s'exprimer, de défendre ses propres opinions, afin de confronter les idées de chacun. - Il est important d'écouter l'avis de tous, de prendre en considération ce que pense autrui, pour ne pas engendrer de la frustration, de la colère. - La négociation et le compromis sont essentiels dans toute relation avec autrui.
La valeur du respect	Respect	Comprendre que défendre ses propres valeurs, c'est se respecter soi-même, mais aussi respecter les autres.	<ul style="list-style-type: none"> - Les valeurs de chacun sont différentes d'un individu à l'autre. - Défendre ses valeurs, agir selon nos principes et nos valeurs, permet de montrer aux autres qui nous sommes réellement (notre identité). Ignorer ses valeurs, c'est se manquer de respect. - Être à l'écoute, respecter les valeurs des autres, faire preuve d'empathie est nécessaire pour mieux vivre-ensemble dans une société.
Tous pour un, un pour tous	Amitié	Comprendre que faire partie d'une équipe comporte des avantages, mais nécessite également une attitude, un comportement approprié.	<ul style="list-style-type: none"> - Une équipe est un groupe de personnes qui partage le même objectif commun, et qui doit coopérer pour l'atteindre. - Dans une équipe, un groupe, on vit ensemble des émotions positives comme négatives : la joie, la fierté, la déception, le découragement. Faire partie d'un groupe soudé et solidaire permet à chacun de mieux les gérer.
Faire des efforts pour progresser	Excellence	Comprendre qu'en définissant des objectifs réalistes et en faisant preuve de détermination, les efforts portent leurs fruits.	<ul style="list-style-type: none"> - C'est en faisant des efforts et en surmontant les obstacles que l'on progresse. - En se fixant des objectifs réalistes, on peut mesurer sa progression et développer son potentiel. - Tout le monde n'a pas la même attitude face au travail ou aux efforts, out dépend de la nature de l'activité et de nos motivations.
Des valeurs pour la vie	Les 3 valeurs de l'Olympisme	Les valeurs de l'Olympisme sont transférables à notre vie de tous les jours, au quotidien.	<ul style="list-style-type: none"> - Les valeurs de l'Olympisme sont l'amitié, le respect et l'excellence. - Elles sont transférables de l'univers du sport au monde réel. Comprendre et s'inspirer des valeurs de l'Olympisme permet de se construire en tant qu'individu et citoyen.

Activité de base	Annexe	Cycle complet	Cycle 'Une vie équilibrée'	Cycle 'Respect pour les autres'	Cycle 'S'améliorer'
Épervier	NON	1	3	3	
Volleyball	NON	2	2	2	
Handball	NON	3	1		
Course de relais	OUI	4			1
Jeu de stratégie	OUI	5		1	3
Handball	NON	6		5	
Thèque	OUI	7			5
Netball	NON	8		4	4
Jeu classique	NON	9	4		2
Passe à cinq	OUI	10	5	6	6

2



LA PLAYDAGOGIE



La Playdagogie, une méthode de pédagogie active et participative



PLAY
INTERNATIONAL

PLAY IT HUMAN

Objectifs de la Playdagogie

La Playdagogie se caractérise par un objectif simple : fournir aux enseignants, éducateurs et animateurs des outils pédagogiques ludiques et dynamiques leur permettant de favoriser l'éducation et réduire les comportements à risque des enfants entre 6 et 12 ans :

1. Sensibiliser les enfants sur les grands enjeux sanitaires, sociaux et environnementaux de façon ludique et positive.
2. Offrir un espace où l'enfant peut réfléchir à ses propres comportements, prendre conscience des conséquences de ses actes.
3. Favoriser l'identification de bonnes pratiques et adopter des réflexes comportementaux responsables et adaptés.

Création des contenus pédagogiques

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

Pourquoi utiliser le jeu ?

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

**cognitif, intellectuel
imaginatif,
verbal, émotif...**

L'ambition de cette méthode : Sensibiliser

Sensibiliser : c'est rendre réceptif quelqu'un à quelque chose qu'il ne connaissait pas ou pour lequel il ne manifestait pas forcément un grand intérêt. En effet, un changement de comportement nécessite que les personnes concernées aient identifié un enjeu / une problématique où elles se sentent concernées. Il s'agit de donner aux enfants les possibilités de s'approprier de façon active, autonome et personnelle les thèmes de sensibilisation. La sensibilisation place donc les participants au centre du processus, pour les rendre actifs et responsables.

Le sensibilisateur doit donc se positionner comme accompagnateur, afin de soutenir et d'appuyer la mise en réflexion, la conscientisation du problème et de ses conséquences, par les participants.

Sensibiliser par le jeu : la Playdagogie

La Playdagogie a donc pour ambition la sensibilisation par le jeu des enfants sur des problématiques identifiées. Cela passe d'abord par l'insertion progressive de la thématique à travers l'activité physique. L'espace de pratique et d'échange permet à l'enfant de participer activement à la séance. Plusieurs opportunités sont activées pour le stimuler et le rendre acteur du sujet. De ce fait, de façon naturelle, l'enfant va s'approprier le sujet grâce aux symboles intégrés dans le jeu qui permettent la création de parallèles entre la situation de jeu et la vraie vie. Ces symboles facilitent le dialogue et réduisent les tabous en dédramatisant le sujet.

Les 3 étapes d'une séance de Playdagogie

La Playdagogie est donc une méthode innovante d'éducation active propre à PLAY International. Elle utilise le sport comme support éducatif mais également comme catalyseur d'expérimentation sensorielle, motrice, cognitive et émotionnelle. Cette dynamique libère la parole lors du débat et met en réflexion les enfants entre eux sur des thématiques sociales ou de santé.

Les outils pédagogiques développés sont volontairement ludiques et dynamiques.

Une séance de Playdagogie dure environ 50 minutes et se décline en 3 étapes, autant d'opportunités pour l'enfant de s'intéresser au thème :

- une séance type repose sur des activités physiques (handball, basketball, etc.) ou des jeux traditionnels connus (chat, épervier, poule renard vipère, etc.). Les enfants jouent et prennent du plaisir en pratiquant une activité physique et sportive,
- du vocabulaire et des symboles sont ensuite intégrés dans l'activité pour familiariser l'enfant avec le sujet. Ces « parallèles » entre la situation de jeu et une situation de la « vraie » vie seront discutés après,
- à la fin d'une séance, un débat est organisé pour accompagner l'enfant à réfléchir et à s'exprimer autour de l'enjeu de sensibilisation. Les messages préventifs clés sont alors transmis et discutés.

ÉTAPE 1 JEU SANS THÈME

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

L'enseignant met en activité dans un cadre sécurisant et ludique.

ÉTAPE 2 JEU AVEC THÈME

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

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

ÉTAPE 3 DÉBAT

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

L'enseignant est médiateur et étaye les notions abordées.

1

le jeu *sans thème*

BUT

Mettre le plus vite possible les enfants en activité. Donner de la vie au groupe : les enthousiasmer.

DURÉE

10-15 minutes. Nous vous conseillons pour des jeux que vos enfants connaissent peu, de faire 1 à 2 séances au préalable, afin qu'ils s'approprient les règles, et les consignes.

LES ÉLÉMENTS DONT L'ENFANT A BESOIN

- Commencer vite (jeu simple ou connu, consignes claires),
- avoir une pratique effective de 6 à 10 minutes minimum,
- un espace matérialisé et sécurisé pour se repérer,
- savoir quoi faire et comment gagner,
- avoir 70% de chance de réussite.

LES ÉLÉMENTS DONT L'ENSEIGNANT A BESOIN

- Les formes de regroupement (atelier, nombre de joueurs, nombre d'équipes) pour un effectif type (20 à 30 enfants),
- les dimensions du terrain ou de l'espace de jeu,
- le matériel nécessaire.

CE QU'IL FAUT SAVOIR

Le jeu est fait une première fois sans thème pour que les enfants soient rapidement en activité. Une fois en mouvement, des variables sont proposées dans la fiche afin de donner de la vie au jeu, d'assurer la réussite de tous et d'adapter le jeu à votre groupe. En pratiquant cette séquence les enfants vont donc intégrer progressivement les règles d'organisation et de déroulement, le but et les consignes principales. Quand la phase suivante commencera, l'enfant sera prêt à absorber les nouveaux éléments liés au thème.

TRUCS ET ASTUCES

Réduire au maximum le temps d'attente des enfants :

- diminuer le nombre de joueurs de chaque équipe/groupe/colonne,
- multiplier les terrains ou les colonnes (et donc élargir les terrains).

Dynamiser le jeu : assurer des rotations régulières aux différents postes.

2

le jeu *avec thème*

BUT

Familiariser les enfants avec le vocabulaire et l'enjeu lié à l'objectif de sensibilisation. L'idée majeure est de planter les graines (les symboles) qui nourriront ensuite le débat dans l'étape finale.

DURÉE

Entre 15 et 20 minutes minimum.
À adapter en fonction des évolutions du jeu.

LES ÉLÉMENTS DONT L'ENFANT

A BESOIN

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

LES ÉLÉMENTS DONT L'ENSEIGNANT

A BESOIN

- Des éléments descriptifs pour que le jeu reste facile à organiser et qu'il soit cohérent,
- des passerelles/parallèles symbolisant des faits liés à la vie réelle.

INTRODUIRE LA THÉMATIQUE DE CINQ MANIÈRES DIFFÉRENTES

LES VARIABLES DIDACTIQUES AU SERVICE DE LA SYMBOLIQUE POUR METTRE EN SCÈNE LES NOTIONS

1. Renommer l'espace, le matériel, le statut des joueurs ou des équipes pour imaginer, imaginer, se projeter. Cela permet aux enfants d'évoluer dans un univers lié au thème développé et de conscientiser certains éléments clés. Les déplacements, les interactions, la forme d'utilisation du matériel prennent un nouveau sens, directement en cohérence avec les messages clés.
Exemples : Les zones sont nommées et identifiées comme « le marché », ou bien les joueurs sont nommés « aliments bâtisseurs ».
2. Adapter ou modifier les règles pour placer les enfants dans une dynamique de réflexion, dans le jeu et en lien avec le thème. Les enfants adaptent ou modifient leur stratégie dans le jeu pour atteindre leur but. Cela provoque des intentions, qui elles-mêmes peuvent faire émerger un comportement.
Exemple : Les joueurs « aliments énergétiques » ont le droit de courir.
3. Intégrer des supports didactiques (images, cartes, documents, médias) pour favoriser l'appropriation par les enfants des contenus et des enjeux liés au thème abordé. Les enfants manipulent des objets dont l'utilisation dans le jeu va déterminer leur atteinte du but. Ils pourront ensuite opportunément mettre en lien le jeu, les faits et la réalité en fonction du thème.
Exemple : le joueur tire une carte « inactif » qui lui enlève un tour de course.
4. Mettre les enfants en réflexion stratégique, qu'ils soient dans la position d'adapter eux-mêmes et progressivement leur objectif de jeu, pour les responsabiliser et leur offrir un espace d'autonomie et d'initiatives. L'auto-détermination est un élément clé de la construction de l'estime de soi et du plaisir dans l'apprentissage. Déléguer aux enfants une partie des choix qu'ils peuvent faire pour réussir est un levier majeur de la pédagogie active.
5. Simuler une expérience émotionnelle proche de la réalité pour faire émerger chez l'enfant des réactions authentiques et nourrir une réflexion plus riche qui s'appuie sur elles. En se trouvant dans une situation où il ne sait pas qu'il est stimulé artificiellement, l'enfant réagit comme il le ferait « dans la vraie vie ». C'est un stade avancé du processus d'apprentissage basé sur le « faire » pour « apprendre » qui nécessite un cadrage maîtrisé.

3 le débat

BUT

Rassembler les éléments découverts dans le jeu. Réfléchir pour comprendre l'enjeu. S'approprier de nouveaux savoirs.

LES ÉLÉMENTS DONT L'ENFANT A BESOIN

- Le but et les règles de cette phase,
- l'utilisation d'un vocabulaire simple et adapté, pour faciliter la compréhension du débat, et l'appropriation des messages,
- les liens concrets entre le jeu et l'enjeu,
- être stimulé pour avoir la possibilité d'être actif,
- que ses connaissances actuelles soient questionnées, réutilisées et approfondies avec de nouvelles données.

DES ÉLÉMENTS POUR MENER UN DÉBAT

INTRODUIRE LE DÉBAT - 4 techniques proposées :

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

FAIRE VIVRE LE DÉBAT

- Prendre des exemples de comportements observés pendant le jeu et réutiliser du vocabulaire du « jeu à thème » pour faire des parallèles,
- faire des passerelles entre le jeu vécu et la vie quotidienne des enfants pour donner du sens aux messages clés,
- utiliser les ressentis (à partir de ceux vécus durant le jeu), avis, opinions autour de la thématique pour faciliter la prise de parole et l'échange entre les enfants,
- exploiter les verbalisations pour les raccrocher à des connaissances du socle commun, en Sciences et en EMC,
- relancer les enfants, rebondir sur leurs réponses. Ex : « Ce que tu as dit est vrai mais est-ce que tout le monde réagirait de la même façon ? Les autres vous êtes d'accord ? »,
- utiliser un vocabulaire simple et poser des questions courtes et ouvertes. Poser des questions plus simples si les enfants ne s'engagent pas ou peu dans la discussion. Ex : « vous êtes d'accord avec ce qu'il vient de dire ? Pourquoi ? ».

CONCLURE LE DÉBAT - 3 techniques proposées :

1. Reprendre ce que les enfants ont dit en le synthétisant et en faisant le parallèle avec les messages clés de la séance,
2. demander à un ou plusieurs enfants de conclure en résumant ce qu'ils ont compris, appris de la séance,
3. relancer le jeu avec thème pour observer les changements de comportements révélateurs d'une prise de conscience.

DURÉE

15 à 20 minutes après le jeu. Possibilité de prolonger pendant les activités de classe.

LES ÉLÉMENTS DONT L'ENSEIGNANT A BESOIN

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

3

MISE EN ŒUVRE DU KIT



Organiser une séance

Vous trouverez sur les fiches de jeu toutes les informations pour organiser une séance.

Assurez-vous de bien les avoir lues au préalable afin que la séance soit productive.

Y sont clairement indiqués :

- L'espace et le matériel requis,
- les éventuelles annexes à imprimer et à distribuer,
- l'organisation de l'aire de jeu,
- les objectifs pédagogiques, les messages clés et les sujets à débattre.

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



Variez le jeu

Les fiches de jeu vous servent de guide.

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

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

Chaque séance a été conçue pour un temps unique d'environ 50 minutes. Si le jeu de base/sport est nouveau pour votre classe, vous pouvez envisager une ou deux séances avec simplement le jeu sans thème, puis la séance complète plus tard. Il peut également être utile d'expliquer à la classe les règles du jeu avant de se lancer dans l'activité.

Vous avez de grands groupes d'enfants ?

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

Vous avez un groupe d'enfants plus âgés (cycle 3)?

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

N'intervenez que pour cadrer, injecter des connaissances. Pour le bilan, partez toujours de ce qu'ils reconnaissent avoir appris

Avez-vous des enfants dont la tranche d'âge est plus jeune (cycle 2) ?

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

Vous pouvez vous focaliser sur un seul message clé, et lors du débat n'aborder que 1 ou 2 questions proposées.

Créer un cycle pédagogique

Voici les quatre cycles de séances proposés :

- Cycle « complet » (jaune) : 10 séances.
- Cycle « une vie équilibrée » (rouge) : 5 séances.
- Cycle « respect des autres » (vert) : 6 séances.
- Cycle « amélioration de soi » (bleu) : 6 séances.

Ces cycles avec les séances correspondantes se trouvent dans le tableau « Séances et cycles du kit ».

Des symboles en haut de chaque séance indiquent le cycle et le numéro correspond à la place de la séance dans le cycle. La couleur du symbole correspond à un cycle précis.



Ici, l'exemple nous indique que le jeu est le huitième jeu du cycle « complet ». Quel est le nom de ce jeu ? (réponse en bas de page).



Comment créer un cycle de plusieurs séances de Playdagogie?

L'objectif étant de développer des comportements sains et responsables : la mise en réflexion des enfants et la prise de conscience des enjeux requièrent du temps.

Un cycle de séances répond à des objectifs éducatifs et fixe des résultats à atteindre. Chacune des séances du cycle apporte une partie de la réponse, permet de répondre en partie aux objectifs fixés.

Nous vous proposons quatre cycles différents, mais il vous appartient de sélectionner les jeux qui vous semblent les plus adaptés pour les intégrer à votre progression, en fonction de vos objectifs avec votre classe.



Les bonnes pratiques et conseils pour la mise en place de vos séances

Mettre en place des séances de manière régulière (par exemple : le rendez-vous hebdomadaire!) afin d'observer un changement de comportement chez les enfants.

Effectuer le cycle avec les mêmes enfants du début jusqu'à la fin du projet.

Si un thème est difficilement compris par les enfants, ne pas hésiter à faire une même séance plusieurs fois en apportant des variables, et en complexifiant les messages et les sujets traités.

Tout en respectant les 3 étapes d'une séance, il est important de faire un lien entre les différentes séances vécues par les enfants, de faire un rappel sur la séance précédente pour créer des passerelles.

Faire le lien avec les programmes du Ministère de l'Éducation Nationale



Les séances de Playdagogie sont des expériences éducatives ludiques pendant lesquelles un apprentissage authentique des valeurs citoyennes et sportives prend forme à travers les valeurs de l'Olympisme.

En lien avec les objectifs de l'Enseignement Moral et Civique (EMC) et les compétences du socle commun, le kit Playdagogie « valeurs de l'Olympisme » engage les enfants dans le développement de leur personne (domaine 3 du socle commun).

La **dimension sensible entre soi et les autres** est éprouvée lors des séances mobilisant les ressources psychologiques et émotionnelles des élèves (régulation des sentiments pour agir de manière lucide et efficace). Apprendre par le jeu, l'analyse de son activité et de celle des autres permet de construire l'estime de soi, l'écoute des autres et l'empathie.

Ces séances sont aussi l'occasion de comprendre la **dimension normative d'une vie de groupe** et le rôle bienveillant et sécurisant des règles, pour favoriser le vivre ensemble. Comprendre les principes et les raisons de la valeur « respect » n'est prégnant qu'à travers des expériences vécues collectivement en assumant différents rôles sociaux.

La **dimension cognitive du jugement** permet de mettre en lumière l'« excellence » à travers le développement d'attitudes et d'aptitudes réflexives critiques : penser par soi-même et avec les autres, et différencier son intérêt particulier (défi personnel) de l'intérêt général (défi d'équipe).

Enfin, **l'engagement des enfants dans un projet à dimension individuelle et collective** est mis en lumière par leurs efforts pour atteindre leurs objectifs tout en prenant en charge les aspects de la vie collective.

Créer du lien entre des pratiques physiques et des pratiques de classe permet de donner du sens aux situations pour les élèves. Les valeurs de l'Olympisme peuvent être liées à d'autres expériences pédagogiques portant sur la citoyenneté, l'histoire, la géographie, la maîtrise de la langue, la culture et la philosophie.

Discuter et interpréter ces valeurs pour percevoir comment elles ont évolué au fil du temps (et/ou comprendre comment elles sont perçues dans les différentes cultures et communautés) ne fera que contribuer à une compréhension plus profonde de ce que ces valeurs signifient réellement pour les élèves de votre classe.

Évaluer



La réflexion et l'évaluation d'un apprentissage se font en trois temps : avant, durant et après la période d'apprentissage.

Avant la séance ou un cycle de séances, il est important de réfléchir à ce que les enfants connaissent déjà, à leurs capacités et à ce que vous souhaitez qu'ils découvrent.

Durant la séance ou le cycle, les enfants réfléchiront au thème. La discussion est conçue pour mettre l'expérience de jeu au cœur de la conversation, là où l'apprentissage est consolidé. Il est important pour les enseignants de se demander constamment si les enfants comprennent bien le thème et si les informations sont bien transmises.

Après la séance ou le cycle, il est important de savoir si la compréhension des enfants du sujet traité a progressé, et si certains éléments doivent être renforcés lors des prochaines séances.

Une fois le cycle terminé, il est important de réfléchir :

- à la pertinence de la méthode vis-à-vis des besoins et attentes de l'enseignant et des enfants,
- à son impact sur la compréhension des enfants des sujets traités, sur leurs comportements et sur l'ambiance du groupe, de la classe.

Pour aider à guider la réflexion, un outil a été créé et fait partie de ce kit.

Il s'agit d'un document de 2 pages qui vous aidera à appréhender la compréhension et le comportement des élèves, en lien avec les valeurs olympiques.

N'hésitez pas à vous servir de l'outil pour évaluer les progrès des enfants, le nombre de séances effectuées et d'enfants ayant pris part.

Nous ne nous attendons pas à voir des groupes entiers d'enfants passer d'un extrême à l'autre après seulement quelques séances de Playdagogie. Nous espérons en revanche que vous remarquerez des changements positifs sur le comportement de certains enfants, sur leurs attitudes, mais aussi sur l'ambiance qui règne dans la classe.

Afin de nous aider à perfectionner les prochaines versions de nos kits, nous serions ravis de comprendre quel usage vous en avez fait, l'ampleur des progrès observés chez vos élèves. Les améliorations éventuelles à apporter selon vous et votre opinion générale nous seront également précieux. Vous pouvez remplir le formulaire d'évaluation conçu à cet effet et nous le renvoyer. Vous trouverez nos coordonnées à la fin de ce guide.

4

RESSOURCES



VALEUR DE L'OLYMPISME AMITIÉ

La chaîne de l'amitié • Épervier

Objectif

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

Messages clés

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



15-30 joueurs



6-11 ans



10x25 mètres



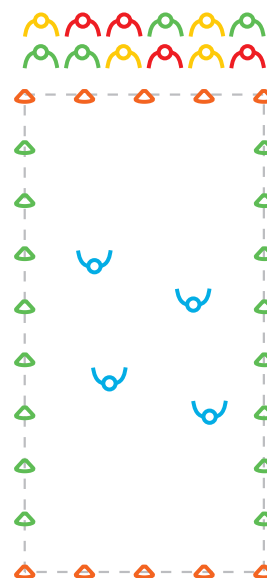
45 min



30 coupelles



3 jeux de chasubles



JEU SANS THÈME 15

BUT DU JEU :

Que les chasseurs touchent le plus de joueurs et le plus rapidement possible. Pour les éperviers, ne pas se faire toucher par les chasseurs. L'équipe gagnante pour les 3 équipes d'éperviers est celle qui a le plus de joueurs à la dernière manche (la dernière manche correspond à celle où les derniers éperviers sont touchés).

CONSIGNES :

Il s'agit d'une adaptation du jeu de l'épervier. Répartissez les enfants en 4 équipes, et désignez-en une qui jouera le rôle des chasseurs. Demandez aux chasseurs de choisir leur capitaine.

Les autres équipes attendent sur un côté du terrain de jeu. Lorsque le capitaine crie « GO ! », tous les joueurs partent en courant jusqu'à l'autre bout du terrain en essayant de ne pas se faire toucher par les chasseurs. Si un joueur est touché, il devient chasseur, et forme une chaîne humaine avec le chasseur qui l'a touché en lui tenant la main. Si l'équipe de chasseurs est composée de 4 joueurs, 4 chaînes humaines vont se constituer. Les courses (allers et retours) s'enchaînent avec à chaque fois le « GO ! » du capitaine, jusqu'à qu'il ne reste plus aucun joueur non touché par les chasseurs. Les chasseurs doivent commencer chaque course au milieu du terrain.

Jouez 4 manches de 3 minutes de façon à ce que chaque équipe ait joué le rôle du chasseur.

Règles

- Si un joueur sort des limites du terrain, il doit rejoindre la chaîne la plus proche de lui.
- L'interception se fait d'une simple tape de la main sur le haut du corps, sans force.
- N'importe quel joueur dans la chaîne a le droit de toucher un autre joueur (seulement avec les mains, pas de coup de pied), mais il est interdit de casser la chaîne humaine (on ne peut lâcher la main de son voisin).
- Les joueurs des 3 équipes sont mélangés sur la ligne de départ.

Variables

- Si c'est trop facile pour l'équipe de chasseurs,
- Commencer directement par des duos.
- Changer la façon dont les joueurs doivent toucher les autres (à deux mains) ou la façon de relier la chaîne (par les coudes, les mains sur les épaules, etc.).
- Élargir le terrain.
- Interdire aux chasseurs de reculer : ils ne peuvent que progresser, avancer.

JEU AVEC THÈME ⌚15

RÈGLES ET CONSIGNES :

C'est le même jeu, mais les 4 équipes représentent maintenant des **pays différents** (1 pays par continent). Un chasseur représente « l'amitié » : lorsqu'il touche un joueur, il l'accepte dans sa **chaîne de l'amitié**. Pour commencer, désigner un joueur de chaque pays comme chasseur (= l'amitié). Utilisez le nouveau vocabulaire pour décrire le jeu. Pour chaque manche, les règles du jeu vont varier. Ne dire les règles qu'aux « amitiés », elles ne doivent pas être divulguées aux autres. Pour chaque manche, changer les « amitiés ».

- La manche « **EXCLUSIVITÉ** » : Les « amitiés » peuvent uniquement toucher des joueurs issus de leur pays. Le pays gagnant est celui qui a constitué en premier sa chaîne de l'amitié, mais seules les « amitiés » ont cet objectif. « Les amitiés » informent au fur et à mesure les nouveaux amis de la chaîne de l'objectif du jeu.
- La manche « **INTÉGRATION** » : Les « amitiés » peuvent toucher les joueurs de 3 des 4 équipes dont la leur (à vous de définir lesquelles). Un joueur touché intègre la chaîne de l'amitié, mais ne peut pas toucher d'autres joueurs, l'« amitié » est le seul à pouvoir attraper de nouveaux amis : cette règle est annoncée à tous les joueurs. Le pays gagnant est celui qui a la chaîne la plus nombreuse à la fin de la manche.
- La manche « **INCLUSION** » : Les « amitiés » sont en duos (donc 2 duos, 2 chaînes au départ, que vous constituez). Les « amitiés » peuvent toucher les joueurs des 4 équipes. Un joueur touché est inclus dans la chaîne entre les 2 « amitiés », et peut également toucher de nouveaux amis. Le duo gagnant est celui qui le plus de joueurs dans sa chaîne.

DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

Quelle manche avez-vous trouvée la plus intéressante : « exclusivité », « intégration » ou « inclusion » ? Pourquoi ?

Dans la vie réelle, est-il difficile de se faire des amis qui sont différents de vous ? Pourquoi ?

POINTS CLÉS :

La manche « exclusivité » est assez restreinte. Tout comme dans la vie réelle, avoir uniquement des amis qui vous ressemblent, qui pensent comme vous peut rapidement être ennuyeux. La manche « intégration » est plus riche mais les joueurs intégrés dans la chaîne sont passifs et ne participent pas au jeu. La manche « inclusion » est encore plus riche. Tous les joueurs participent à la création de la chaîne. Il ne suffit pas d'intégrer de nouveaux amis dans un groupe, mais il faut aussi les inclure, permettre à chacun de trouver sa place et participer à la vie du groupe.

Tout le monde est différent d'une certaine façon, c'est précisément ce qui nous rend uniques et qui nous enrichit au quotidien. Nous apprenons de la différence des autres. Certes, il existe parfois des obstacles, des freins dans la vie réelle à se faire des amis qui sont différents (stéréotype, culture, barrière de la langue, ...). Mais surmonter ces obstacles, lutter contre les discriminations, accepter l'autre tel qu'il est, ne pourra que vous aider à vous construire en tant qu'individu et citoyen et à favoriser le vivre ensemble dans notre société.

VALEUR DE L'OLYMPISME *RESPECT*

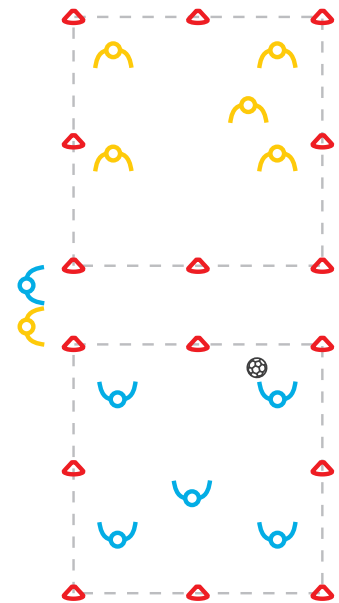
Le respect des règles • Volleyball

Objectif

Comprendre que le respect des règles est primordial pour permettre à tous un traitement équitable.

Messages clés

- En respectant les règles, vous montrez que vous respectez à la fois vos adversaires et le jeu.
- Le fait d'avoir des règles claires et acceptées de tous garantit une société plus équitable et favorise le vivre-ensemble.
- Les règles nous donnent un cadre et des orientations sur ce qui est acceptable et ce qui ne l'est pas.



JEU SANS THÈME ⌚15

BUT DU JEU :

Marquer le plus de points possibles par équipe.

CONSIGNES :

C'est une partie de volleyball simplifiée. Répartissez les enfants en groupes de 6 à 9. Demandez à chacune des équipes de choisir un arbitre.

Les équipes se positionnent de part et d'autre du «filet» (l'espace de deux mètres situé entre chaque moitié de terrain). La balle est mise en jeu depuis l'une ou l'autre des moitiés de terrain. Le rôle de l'équipe adverse est d'attraper la balle, puis de se faire obligatoirement 3 passes (3 joueurs différents) avant de lancer à nouveau la balle dans la zone adverse.

Les arbitres doivent se mettre d'accord quand il y a infraction à une règle et comptabiliser le score.

Jouez 2 manches de 5 minutes. Intervertissez les équipes et arbitres entre chaque manche. Si vous avez plus de joueurs, vous pouvez faire 3 équipes, avec 3 parties de 3 minutes afin que les 3 équipes se rencontrent.

Variables

- Pour accentuer la participation de tous, vous pouvez ajouter comme règle que tous les joueurs doivent lancer au moins une fois la balle dans le camp adverse.
- Pas besoin d'utiliser un vrai filet, il suffit de délimiter les deux moitiés de terrain avec des coupelles. Avec des enfants plus jeunes, n'hésitez pas à réduire la taille de la zone de jeu. Avec des enfants plus âgés, vous pouvez agrandir la zone du filet.
- En fonction des aptitudes des groupes d'enfants, modifiez la façon dont les joueurs doivent attraper ou lancer la balle (lancer la balle seulement vers le haut, lancer à une main façon volleyball, ...). Mais les échanges doivent être riches.

Règles

- Les joueurs n'ont pas le droit de garder la balle pendant plus de 3 secondes. Passé ce délai, l'autre équipe gagne un point.
- Les joueurs réceptionnant la balle n'ont pas le droit de bouger leurs pieds. Aucun pas n'est autorisé. C'est aux autres joueurs de se déplacer en fonction. Sinon, un point pour l'adversaire.
- 3 joueurs doivent toucher la balle, ni plus ni moins. Autrement, l'équipe adverse gagne un point.
- Si la balle touche le sol, sort du terrain ou est touchée par un joueur à l'extérieur du terrain, l'équipe qui a fait la faute perd un point.
- À chaque fois qu'un point est marqué, c'est l'équipe ayant marqué qui fait le service. Le serveur a le droit à un deuxième essai si besoin. Changez le serveur après chaque échange.
- Pour le service, la balle peut être lancée depuis n'importe où (dans les limites de la moitié de terrain de l'équipe qui sert). Le ballon de service doit être dirigé vers le haut par le serveur.

JEU AVEC THÈME ⌚ 25

RÈGLES ET CONSIGNES :

Il s'agit toujours du même jeu. Chaque manche dure 5 à 6 minutes ; changez les arbitres à chaque manche.

- **1^{re} manche : Règles :** Chaque équipe introduit une ou 2 nouvelle(s) règle(s) pour permettre une meilleure participation de tous et/ou pour rendre le jeu plus ludique. La règle ajoutée peut être une modification d'une règle en place ou bien l'ajout d'une nouvelle. Veillez à expliquer clairement ces nouvelles règles de manière à ce qu'elle soit comprise de tous. Les arbitres veillent à l'application par l'ensemble des équipes des nouvelles règles introduites.
- **2^e manche : Pénalités :** Les règles en place à la fin de la première manche s'appliquent toujours, mais dorénavant au début de cette seconde manche, chaque équipe définit et/ou modifie 1 ou 2 pénalité(s) / sanction(s) lors du non-respect d'une règle, lors d'une faute. L'objectif est que les enfants réfléchissent à l'adéquation entre le non-respect d'une règle et sa sanction, qui doit être appropriée et juste.
- **3^e manche : Traitement équitable :** Au début de cette manche, chaque équipe introduit 1 ou 2 nouvelle(s) règle(s) et/ou pénalité(s) de manière à ce que le jeu soit plus équitable, plus juste pour tout le monde. Si besoin, vous pouvez prendre un temps avec les enfants pour qu'ils comprennent bien la notion « d'équité ».

Laissez 2 minutes à chaque équipe avant chaque manche pour choisir leurs nouvelles règles et pénalités.

DÉBAT ⌚ 15

QUESTIONS :

Est-ce important que tout le monde comprenne et accepte les règles du jeu ? Pourquoi ?

Comment et pourquoi acceptons-nous les règles ? À quoi sert une sanction, une punition lorsqu'une règle n'est pas respectée ?

Les règles sont-elles toutes justes ? Avez-vous déjà été victime d'une règle injuste ? Que peut-on faire à ce sujet ?

POINTS CLÉS :

Quand tout le monde comprend et s'accorde sur des règles précises, le respect de celles-ci par l'ensemble des joueurs est facilité. Chaque joueur peut choisir de respecter les règles ou risquer de devoir répondre de ses actes et être sanctionné. Dans une société, pour pouvoir vivre en communauté, vivre-ensemble, il est primordial d'avoir des règles partagées de tous.

Les règles font partie du quotidien, elles existent presque partout : à l'école, à la maison, sur le terrain de sport, dans les transports et les magasins. Nous acceptons tacitement les règles dès l'instant où nous mettons les pieds dans un lieu ou lorsque nous prenons part à une activité. En n'acceptant pas les règles, on risque d'être pénalisés : par exemple dans le bus, on doit acheter un ticket, sinon on est en infraction et on risque de payer une amende. La sanction liée au non-respect d'une règle peut dissuader une personne de ne pas la respecter, mais cette sanction doit être appropriée aux conséquences du non-respect de la règle. Une sanction a pour but principal de protéger (soi-même, les autres, l'environnement, ...) ; elle doit donc être dissuasive, adaptée, mais aussi préventive. Il est souvent plus facile de respecter des règles qui nous semblent justes et équitables et qui nous sont expliqués, voire qu'on fixe nous-même, comme dans le jeu.

Les règles sont censées créer un environnement équitable et sécurisé, permettant à chacun de trouver sa place. Elles sont justes lorsqu'elles s'appliquent à tous et ne désavantagent ou n'avantagent pas une personne ou un groupe en particulier. Mais les règles ne sont pas toujours « justes » ou l'absence de règles peut entraîner de l'injustice. En tout cas, nous ne devons pas rester passifs. Comme dans ce jeu, il est possible d'ajuster certaines règles, de proposer des modifications pour les rendre plus équitables. Si vous considérez qu'une règle n'est pas « juste », la meilleure chose à faire est d'en parler calmement à la personne qui vous l'impose (parent, professeur, ami, ...). La plupart du temps, les règles ne sont pas décidées pour être délibérément injustes. On ne sent pas forcément compte des conséquences qu'elles peuvent avoir, de l'injustice qu'elles peuvent créer.

VALEUR DE L'OLYMPISME *RESPECT*

Le respect de soi • Handball

Objectif

Comprendre que nous devons respecter notre corps et notre esprit en prenant soin d'eux.

Messages clés

- Le corps et l'esprit ont des besoins que nous devons entendre, comprendre et respecter.
- Il faut avoir un esprit sain dans un corps sain pour pouvoir relever les défis de notre quotidien et atteindre ses objectifs.
- Trouver l'équilibre entre son développement corporel, intellectuel, social et émotionnel est essentiel pour s'épanouir et bien vivre avec ceux qui nous entourent.



14-25 joueurs



6-11 ans



15x30 mètres



50 min



18 coupelles



1 ballon de hand



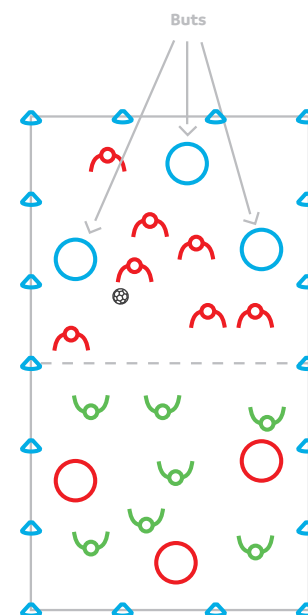
6 cerceaux



1 sifflet



2 jeux de chasubles



JEU SANS THÈME ⌚15

BUT DU JEU :

Marquer des points en passant la balle à un coéquipier placé dans un des trois buts de la moitié de terrain adverse (un but correspond à un cerceau).

CONSIGNES :

Il s'agit d'un jeu proche du handball. Répartissez les enfants en deux équipes. Les joueurs d'une même équipe se passent la balle, pendant que l'équipe adverse essaie d'intercepter les passes. Les joueurs tentent de progresser dans la moitié de terrain adverse pour s'approcher des buts. Le jeu continue après une interception. Lorsqu'un but est marqué (un but vaut un point), les équipes reviennent dans leur moitié de terrain et c'est l'équipe qui vient d'encaisser le but qui relance le jeu.

Jouez deux manches de 5 minutes. Les 2 équipes changent de terrain durant la mi-temps. Si vous avez beaucoup d'enfants, vous pouvez faire 3 équipes, avec 3 parties de 3-4 minutes pour que toutes les équipes se rencontrent.

Règles

- Aucun contact physique n'est autorisé. Il est interdit de prendre le ballon dans les mains d'un adversaire.
- Interdiction pour un joueur de faire plus de deux pas avec le ballon et de le conserver plus de 5 secondes. Pas de dribble avec le ballon en se déplaçant.
- Interdiction pour un joueur de rester plus de 10 secondes dans un des 3 buts adverses, et interdiction de rentrer dans ses propres buts.
- Les passes peuvent se faire avec ou sans rebond (un seul rebond maximum).

Variation et conseils

- Utilisez un ballon (forme et taille) que les enfants peuvent facilement lancer et rattraper.
- Modifiez le jeu en exigeant un nombre minimum de passes avant de marquer, et/ou en interdisant de passer le ballon à la personne qui vient d'effectuer la passe.
- Vous pouvez demander qu'un joueur arbitre.

JEU AVEC THÈME ⌚20

RÈGLES ET CONSIGNES :

Il s'agit toujours du même jeu. Dorénavant, les cerceaux représentent **l'esprit** et **le corps** (désignez pour chaque camp, un cerceau représentant l'esprit, un représentant le corps, et le cerceau axial représentant à la fois le corps et l'esprit).

La seule façon de marquer un but est de lancer la balle dans un des cerceaux adverses « esprit », « corps », ou « corps et esprit » à un partenaire situé dedans. Le but est marqué uniquement lorsque le joueur situé dans un des cerceaux a la balle et relève le **défi**.

Le défi du cerceau « esprit » consiste à crier quelque chose dont notre esprit a besoin (émotionnel, social, intellectuel). Le défi du cerceau « corps » consiste à crier quelque chose dont notre corps a besoin (physique). Le défi du cerceau « corps et esprit » consiste à crier quelque chose dont notre corps ou notre esprit a besoin. Les équipes peuvent venir en aide au joueur qui se trouve dans le cerceau. Les joueurs ne peuvent pas redire une idée déjà exprimée par un de leurs coéquipiers. Quelques exemples : les amis, la joie, rire, apprendre, se reposer, manger, boire, faire du sport, Le but est validé par l'arbitre s'il valide le défi (message correspondant bien à la symbolique du cerceau où le joueur se situe) et si le joueur est bien situé dans un cerceau en possession de la balle.

Jouez deux mi-temps d'environ 8 minutes. Avant de démarrer chaque mi-temps, vous pouvez laisser 2 minutes à chaque équipe pour trouver des idées.

Si les équipes ne parviennent pas à trouver de nouvelles idées, modifiez les règles pour leur permettre de penser à ce qui se produit lorsqu'on ne subvient pas aux besoins de notre corps (fatigue, faim, soif, ...) et de notre esprit (solitude, ignorance, tristesse, ...).

DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

Est-ce important de respecter notre esprit et notre corps ? Pourquoi ?

Comment savoir quand notre corps ou notre esprit a besoin de quelque chose ? Que faire ?

Que risque-t-il de se produire si on ne prend pas soin de son corps ou de son esprit ? Pouvez-vous donner des exemples ?

POINTS CLÉS :

Respecter notre corps et notre esprit, c'est savoir subvenir à nos besoins. Lorsque nous ne sommes pas à l'écoute de nos besoins, nous avons du mal à nous épanouir, à faire ce dont nous aimerions, à accomplir nos objectifs ; ceci est vrai dans tous les domaines.

Nos corps sont des machines très précises quand il s'agit de nous signaler ce dont nous avons besoin, il suffit d'écouter. Les sensations de faim, de fatigue et de douleur correspondent à des solutions simples. C'est un peu plus délicat quand il s'agit de notre esprit. Lorsque l'on se sent triste, seul ou que plus rien ne nous amuse, la meilleure chose à faire est d'en parler à quelqu'un.

Si nous ne nous occupons pas de notre esprit ou/et de notre corps, nous sommes moins à même de réussir à atteindre nos objectifs, voir même de s'en fixer, de vouloir aller de l'avant. Corps et esprit sont interconnectés : ne pas répondre à un besoin de notre corps a des conséquences sur notre corps et notre esprit ; et inversement. Quand on ne dort pas suffisamment, il est difficile de rester concentré à l'école le lendemain et nous sommes plus susceptibles, parfois plus agressifs. Lorsqu'on a faim, notre cerveau n'arrive pas à se concentrer sur ce que l'on doit apprendre. Si nous sommes mélancoliques ou tristes, nous avons moins envie de jouer avec nos amis. Il est important de chérir notre corps et notre esprit pour pouvoir donner le meilleur de nous.

VALEUR DE L'OLYMPISME *EXCELLENCE*

Bon, meilleur, de son mieux • Course de relais

Objectif

Comprendre que l'excellence est un défi personnel pour faire de son mieux.

Messages clés

- L'excellence ne signifie pas être le meilleur ou le champion du monde.
- L'excellence, c'est se fixer un but et faire les efforts nécessaires pour l'atteindre.
- Chacun se fixe des objectifs différents ; pour certains, leur but est de jouer avec leurs amis, s'amuser ; pour d'autres, c'est d'atteindre un nouveau record personnel, améliorer sa technique. L'essentiel est que chaque enfant développe son propre potentiel.



10-25 joueurs



6-11 ans



15x15 mètres



45 min



Annexe à imprimer



Bandeaux, balles, raquettes, etc. (au besoin/selon l'inventaire disponible)



12 coupelles



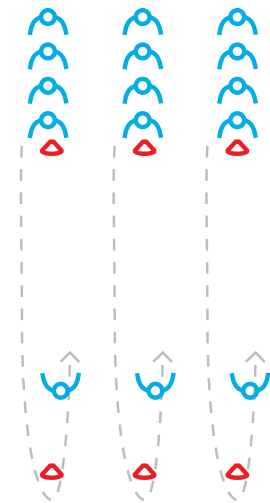
5 témoins de relais bâtons ou autre (chiffon, dossard)



5 stylos ou crayons



5 chronos



JEU SANS THÈME ⌚10

BUT DU JEU :

Accomplir le relais de plus en plus vite à chaque manche. Chronométrez les équipes et mettez-les au défi d'effectuer le relais suivant plus rapidement que lors de la manche précédente.

CONSIGNES :

Il s'agit d'une course en relais. Répartissez les enfants en groupes de 5. Créez autant de couloirs qu'il y a d'équipes. Les couloirs doivent mesurer environ 15 mètres de long et un mètre de large.

Chaque joueur d'une équipe doit choisir un mode de déplacement pour effectuer le relais (par équipe, 5 modes de déplacement différents). Par exemple : courir, marcher, courir à cloche-pied, ramper, sauter à pieds joints, marcher les yeux bandés, dribbler avec un ballon, garder le contrôle d'une balle en l'air (jongler avec une balle de volley-ball sans l'attraper, etc.)...

Choisissez les activités en fonction du matériel disponible.

Faites deux à trois manches, chaque joueur doit choisir un mode de déplacement différent à chaque fois. Chaque équipe doit améliorer son temps d'une manche à l'autre.

Règles

- Les joueurs doivent se déplacer de la même manière à l'aller et au retour.
- Les autres joueurs doivent attendre leur tour assis, jusqu'à ce que le témoin soit transmis.
- Une fois que tous les joueurs d'une équipe ont fait leur tour, toute l'équipe s'assoit. C'est à ce moment que le chrono s'arrête.
- Ce n'est pas une compétition entre équipe, mais un challenge de progression au sein même des équipes.

Variables

- Adaptez la distance et les modes de déplacement en fonction de l'âge et des capacités des enfants.
- Il peut y avoir plus de modes de déplacement proposés que de joueurs par équipe. Dans ce cas, les joueurs disposent d'un plus grand choix, et des décisions stratégiques entrent en jeu.
- Si possible, notez les activités sur un tableau ou des fiches pour que les enfants puissent les voir et réfléchir aux options disponibles. Des images à imprimer sont proposées dans l'annexe.

JEU AVEC THÈME ⌚20

RÈGLES ET CONSIGNES :

Il s'agit toujours du même jeu où les enfants choisissent **leur activité préférée** (au sein de l'équipe, ils doivent se mettre d'accord pour avoir 5 activités différentes).

- **Individuellement :** Confiez à chaque équipe un chronomètre et demandez-leur de chronométrer la **performance** de chaque joueur (avec le mode de déplacement qu'il a choisi). Assurez-vous que chaque joueur accomplisse au moins trois distances chronométrées. Demandez aux joueurs de conserver une trace de leurs temps en l'inscrivant sur une feuille. Les joueurs tentent de battre leur **record personnel** en faisant un **meilleur temps** à chaque passage. Ce n'est donc pas une manche avec un relais. Les joueurs de chaque équipe doivent se donner des conseils pour progresser, s'améliorer.
- **Par équipe :** Rappelez à chaque équipe leur dernier temps effectué lors du dernier relais (jeu sans thème) et demandez-leur de définir par équipe un **objectif plus ambitieux mais atteignable** pour savoir en combien de temps ils pensent pouvoir faire le prochain relais (ils peuvent décider en fonction des records individuels). Effectuez 2 manches où les équipes essaient d'atteindre le but fixé, voire de le dépasser. Incitez les autres enfants à **encourager** et à **applaudir** leurs partenaires.
- **Défi :** Se sentent-ils capables de battre leur temps record si chaque joueur choisit un autre mode de déplacement ? Demandez à tous les joueurs de choisir une activité qu'ils n'ont pas encore faite, puis d'effectuer une course chronométrée.

DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

Comment et pourquoi poursuivre l'excellence ?

Qu'est-ce qu'un objectif personnel ? Comment se motive-t-on pour l'atteindre ?

La devise olympique est « aller plus vite, plus haut, plus fort ». Pourquoi pensez-vous que c'est cette devise qui prime et pas « Dépasser les autres » ?

Que ressentez-vous quand vous atteignez (ou n'atteignez pas) votre objectif ? Pouvez-vous donner des exemples de votre quotidien ?

POINTS CLÉS :

L'excellence consiste à faire de son mieux et à progresser pour atteindre son objectif et développer sans cesse ses propres compétences. Ce n'est pas l'équipe qui a terminé le relais le plus rapidement qui remporte ce jeu, mais chaque équipe gagne si elle progresse d'un relai à un autre. Même les équipes qui n'ont pas atteint leur but sont à la poursuite de l'excellence, si elles ont fait de leur mieux pour progresser.

Un objectif personnel est un but que l'on se fixe et que l'on veut atteindre ou que l'on se sent capable d'accomplir. Pour se motiver à atteindre cet objectif, il faut une raison qui nous appartient : s'amuser, être plus rapide, battre un nouveau record ... peu importe !

La devise olympique représente la valeur de l'excellence, c'est-à-dire le défi de faire de son mieux et d'accomplir ses propres objectifs. Gagner, vaincre l'adversaire, n'est pas la seule raison pour laquelle nous pratiquons un sport. Chacun doit trouver en soi-même ses propres raisons, ses propres sources de motivations pour pratiquer un ou des sport(s).

Atteindre un but que nous nous sommes fixé apporte du plaisir, de la confiance et une certaine fierté. Au contraire, lorsque nous échouons, nous pouvons ressentir un sentiment de déception, de frustration, de découragement, voire de colère. Mais l'échec ne doit pas être vécu comme une fin en soi, mais plutôt comme une source d'inspiration pour réessayer, redoubler d'effort pour parvenir la prochaine fois à atteindre cet objectif. Cela est vrai dans le sport, à l'école ou dans bien des aspects de notre vie.

VALEUR DE L'OLYMPISME *RESPECT*

Aide ou entrave • Jeu de stratégie

Objectif

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

Messages clés

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



12-30 joueurs



6-11 ans



30x30 mètres



45 min



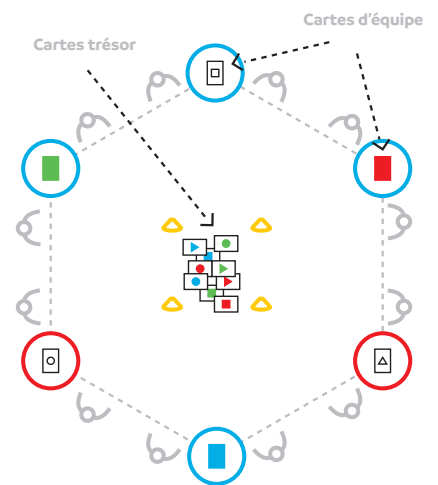
4 coupelles



6 cerceaux



Annexe à imprimer (cartes)



JEU SANS THÈME ⌚10

BUT DU JEU :

Pour chaque équipe, récolter 15 cartes.

CONSIGNES :

Il s'agit d'un jeu collaboratif stratégique où les équipes ont la possibilité de se « prendre » des cartes. Répartissez les enfants en six équipes, où chacune d'entre elles est placée autour d'un des 6 cerceaux.

Donnez à chaque équipe une carte leur indiquant ce qu'ils doivent récolter (couleur ou forme). Chaque équipe doit récolter 15 cartes « trésor » représentant une forme ou une couleur. Au début de la partie, toutes les cartes se trouvent au centre du jeu. Les joueurs prennent une carte à la fois (depuis l'espace central ou en la « prenant dans le cerceau des autres équipes) pour atteindre leur objectif.

Jouez-le plus de parties possibles en 10 minutes. Le jeu s'arrête dès que trois équipes ont atteint leur but (bien vérifier que les 15 cartes correspondent à l'objectif fixé à l'équipe). Une fois qu'une équipe atteint son but, on ne peut plus lui prendre de cartes.

Conseils

- Demandez aux équipes de montrer leur carte d'équipe aux autres équipes.
- Les joueurs sont susceptibles d'éprouver de la frustration quand les adversaires prennent leurs cartes, rappelez leur que tout le monde se trouve dans la même situation et encouragez les à développer une stratégie pour éviter cela.
- Pour éviter qu'une équipe ait un avantage, distribuez les cartes d'équipes en alternant forme et couleur.

Règles

- Tous les joueurs ont le droit de prendre n'importe quelle carte depuis n'importe quel cerceau.
- Les joueurs ne peuvent transporter qu'une carte à la fois.
- Si un joueur prend une carte d'une autre équipe, un joueur de cette autre équipe peut l'intercepter avant qu'il ne dépose la carte dans son cerceau (en le touchant à 2 mains, sans violence). Si le joueur est touché par un adversaire, il doit lui rendre la carte.
- Si un joueur ne respecte pas une de ces règles, il doit faire le tour du terrain en courant.

Variables

- Faire un relais : seul un membre de chaque équipe a le droit d'entrer sur le terrain. Cela permet de restreindre les « vols » tout en encourageant la coopération entre les équipes.

JEU AVEC THÈME ⌚20

RÈGLES ET CONSIGNES :

Il s'agit du même jeu, mais les mots utilisés changent. Les joueurs décident d'être :

- **Bienveillants** lorsqu'ils choisissent de prendre des cartes uniquement depuis l'espace central,
- **Respectueux** lorsqu'ils choisissent d'échanger leurs cartes avec les autres équipes (apporter une carte à l'équipe adverse qui correspond à ce qu'elle a besoin en échange d'une autre, sans demander leur autorisation), ou
- **Égoïstes** lorsqu'ils choisissent de prendre les cartes dans les camps adverses sans contrepartie.

Si un joueur « égoïste » est intercepté par un membre de l'équipe « flouée », le joueur doit rendre la carte et attendre dans l'espace central qu'un co-équipier vienne le relâcher. Les joueurs peuvent uniquement être interceptés lorsqu'ils sont en possession d'une carte. Les joueurs sont relâchés lorsqu'un co-équipier vient les libérer puis les escorter jusqu'à leur cerceau d'équipe. On ne peut pas transporter de cartes lorsqu'on est en train de libérer un joueur

- Jouez plusieurs manches de cette version du jeu où les trois premières équipes à atteindre leur but remportent la partie, ce qui met immédiatement fin au jeu. Vous pouvez faire une partie où tous les joueurs peuvent être bienveillants, respectueux et égoïstes en alternant comme ils le souhaitent. Puis, vous pouvez faire une partie, où ils se répartissent les rôles au sein de l'équipe sans le dire aux autres équipes (chaque équipe doit avoir des joueurs jouant les 3 rôles).
- Terminez en jouant une manche « challenge » dans laquelle le jeu s'arrête uniquement lorsque toutes les équipes ont atteint leur objectif.

DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

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

Était-ce difficile d'être respectueux ? Pourquoi pensez-vous que certaines personnes manquent de respect ?

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

Doit-on être prévenant à l'égard des autres personnes que l'on rencontre au quotidien ? De quelle façon et pourquoi ?

POINTS CLÉS :

Comme dans la vie réelle, le mauvais comportement des joueurs (égoïstes) a eu un impact négatif sur leur entourage. Ils ont empêché l'équipe d'atteindre leur objectif, et une fois interceptés par un adversaire, un de leurs équipiers devait aller les libérer. Bien souvent, les gens n'agissent pas irrespectueusement de manière consciente, ils sont simplement tellement concentrés sur leur objectif qu'ils oublient l'impact qu'ils peuvent avoir sur les autres.

Au cours de la partie, il n'était pas difficile d'être respectueux : les joueurs pouvaient choisir de donner une carte pour en obtenir une autre. Les joueurs qui imaginaient pouvoir se tirer d'affaire sans conséquences étaient irrespectueux et égoïstes. Ils n'avaient pas forcément conscience des conséquences sur les autres et sur eux que cet acte pouvait engendrer.

Tout ce et tous ceux que l'on rencontre peuvent être traités respectueusement : un livre de la bibliothèque, les arbres dans un parc, la voiture de ses parents, le chien du voisin. En prenant conscience des conséquences de nos actes sur ces objets, nous pouvons agir avec plus de considération.

Si tout le monde était bienveillant et respectueux envers ceux qui nous entourent, le monde serait plus paisible et en harmonie. Les petites choses comme les bonnes manières, la patience et l'entraide sont des preuves de bienveillance et de respect. Avoir une attitude respectueuse et responsable vis-à-vis des autres et de son environnement est la base pour développer un comportement citoyen. Nous avons le droit au respect, mais nous avons aussi le devoir de respecter les droits des autres.

VALEUR DE L'OLYMPISME *AMITIÉ*

Bien s'entendre • Handball

Objectif

Comprendre que bien s'entendre avec autrui nécessite d'affirmer, de défendre ses idées, ses opinions, de négocier et de trouver un compromis.

Messages clés

- Une amitié forte et durable ne se construit pas avec un dominant qui décide et un dominé qui obéit. Chacun a le droit de s'exprimer, de défendre ses propres opinions, afin de confronter les idées de chacun.
- Il est important d'écouter l'avis de tous, de prendre en considération ce que pense autrui, pour ne pas engendrer de la frustration, de la colère.
- La négociation et le compromis sont essentiels dans toute relation avec autrui.



15-25 joueurs



6-11 ans



25x25 mètres



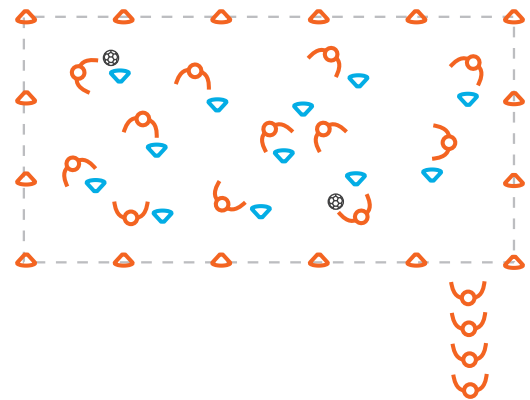
45 min



40 coupelles



2 ballons de hand



JEU SANS THÈME ⌚10

BUT DU JEU :

Marquer le plus de points possibles en touchant avec la balle les coupelles des adversaires, tout en protégeant la sienne.

CONSIGNES :

Ce jeu s'appuie sur les bases du handball, où chaque joueur individuellement défend son propre but (sa coupelle) et attaque les coupelles des autres.

Donner une coupelle aux trois quarts des enfants. Ils placent leur coupelle (à l'envers) où ils veulent sur le terrain de jeu.

Les joueurs avec des coupelles commencent sur le terrain, et essaient de toucher (en touchant ou en lançant) avec le ballon, les coupelles des adversaires. Ils doivent se faire des passes entre eux. Les joueurs qui n'ont pas de coupelle attendent sur la ligne extérieure en file indienne.

Lorsque le ballon touche la coupelle d'un joueur, le joueur dont la coupelle a été touchée doit la ramasser et la remettre au premier joueur de la file. Puis il se place à la fin de cette file d'attente. Le joueur qui a reçu la coupelle peut alors la placer n'importe où sur le terrain et commencer à jouer.

Comptage

- Un point gagné par le joueur qui touche une coupelle d'un adversaire. Chaque joueur compte ses points. Un arbitre est désigné pour faire appliquer les règles.

Règles

- Les coupelles doivent être espacées d'au moins un mètre de la ligne et des autres coupelles des joueurs. Une fois en place, on ne peut plus les déplacer.
- Un joueur ne peut pas viser sa propre coupelle.
- Les joueurs ont maximum 3 secondes et 2 pas lorsqu'ils ont le ballon. Pas de dribble autorisé. Aucun contact n'est permis. S'ils ne respectent pas une de ces règles, ils prennent leur coupelle, et la remettent au premier de la file d'attente.
- Si le ballon sort du terrain, le joueur le plus proche relance par une passe à un autre joueur.

Variables et conseils

- Si vous avez 25 enfants, vous pouvez installer 2 terrains séparés, avec 2 groupes de 12-14 enfants.
- Ajouter un second ballon sur le terrain.
- Introduire une règle obligeant tous les joueurs sur le terrain à être en mouvement.

JEU AVEC THÈME ⌚20

BUT DU JEU :

Marquer le plus de points possibles en négociant avec le maximum de joueurs.

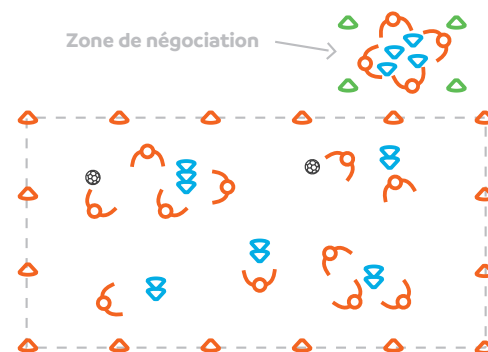
RÈGLES ET CONSIGNES :

Il s'agit toujours du même jeu, mais il n'y a plus de joueur en attente en dehors du terrain. Tous les joueurs ont une coupelle.

Au lieu de quitter le terrain quand leur coupelle est touchée, les joueurs doivent maintenant coopérer avec les joueurs ayant réussi à toucher leur coupelle. Le joueur dont la coupelle a été touchée doit la placer sur celle du joueur qui a touché sa coupelle; créant ainsi une tour commune.

Première partie (5min) : Les joueurs débutent la partie par équipe de 2 (soit vous qui faites les équipes, soit eux). Nous avons donc au départ sur le terrain uniquement des tours de 2 coupelles. Une fois qu'une tour commune est composée de quatre coupelles, les 4 joueurs doivent retirer leurs coupelles du terrain, aller dans la zone de négociation et trouver une entente sur la façon de diviser la tour. Il faut la diviser en 2 tours de deux coupelles. Puis pour chaque nouveau duo, ils doivent se mettre d'accord sur la stratégie et le lieu où déposer la nouvelle tour de 2 coupelles. Ils peuvent réintégrer le jeu une fois qu'ils se sont tous mis d'accord.

Deuxième partie (15min) : Changer les duos (toujours un départ avec des tours de 2 coupelles). Dès qu'une tour atteint 5 coupelles (minimums), les joueurs sortent avec leurs coupelles, et doivent diviser la tour en plusieurs tours, mais ne pouvant pas dépasser 3 coupelles. Les joueurs peuvent donc décider de créer des tours d'une, 2 ou 3 coupelles. Là encore, les joueurs doivent trouver un consensus sur la façon de diviser leur tour, sur le positionnement de leurs nouvelles tours et sur la stratégie (qui défend? qui attaque?) de chaque nouvelle équipe. Tous les joueurs doivent s'être mis d'accord avant de retourner sur le terrain.



Comptage

- Chaque joueur obtient des points dès lors qu'il sort du terrain pour négocier. Si la tour est de 7 coupelles (une tour de 2 qui récupère une tour de 2, puis une tour de 3), chacun des 7 joueurs obtient 7 points.

Variables et conseils

- Délimiter une ou 2 zone(s) de négociation en dehors du terrain.
- Pour la première partie, les 2 duos ne peuvent pas recomposer les mêmes duos lors de la division de la tour.
- Lorsque les joueurs d'une tour sortent négocier, ils doivent attendre une autre tour, afin de négocier avec eux. Avec l'obligation de faire des équipes mixtes. (Troisième partie).

DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

Comment avez-vous décidé de diviser vos tours communes ? Était-ce facile de vous mettre d'accord ?

Que ressentiez-vous quand les autres écoutaient ou n'écoutaient pas votre avis ? Pourquoi ?

Est-ce difficile de bien s'entendre avec les autres, avec ses amis ? Pourquoi ?

Pourquoi est-il crucial de bien s'entendre avec les autres tout en affirmant ses opinions et ses envies ?

POINTS CLÉS :

Le choix de la constitution des nouvelles équipes peut se faire sur des critères stratégiques mais aussi en fonction de ses amitiés. Plus nous sommes de personnes à devoir faire un choix, plus il y a d'avis, et plus le compromis et la négociation est difficile.

Négocier, c'est écouter et respecter les envies et les besoins des autres. Nous nous sentons valorisés quand on tient compte de nos opinions, mais lorsque l'on se rend compte que notre voix ne compte pas, nous pouvons éprouver de la frustration ou du désintéressement. La prise de décision ne peut pas toujours se faire par une seule et même personne, chacun doit pouvoir donner son avis, et être d'accord avec la décision prise. En partageant ses opinions et ses idées, ce qui n'est pas toujours évident, nous affirmons notre identité et développons notre personnalité.

Chacun a ses propres idées, sa propre personnalité, et trouver un terrain d'entente pour que chacun trouve sa place, soit d'accord peut être difficile. Il peut arriver de ne pas être d'accord avec une personne, un ami, mais par peur de sa réaction, nous n'affirmons pas notre désaccord. Dans toute amitié, chacun doit faire des concessions, ce qui n'est pas toujours évident car cela peut impliquer de ne pas faire ce que nous voulons, ce que nous aimons.

S'exprimer, avoir des opinions est un droit que nous devons préserver et défendre. C'est important de défendre ses idées afin d'être respectueux de soi-même, mais aussi envers les autres. Ne pas imposer ses idées, ses envies, mais les exposer, les défendre, tout en étant en capacité de négocier, de trouver un compromis permet à chacun de s'affirmer tout en maintenant une relation saine et non conflictuelle.

VALEUR DE L'OLYMPISME *RESPECT*

La valeur du respect • Thèque

Objectif

Comprendre que défendre ses valeurs, c'est se respecter soi-même.

Messages clés

- Les valeurs de chacun sont différentes d'un individu à l'autre.
- Défendre ses valeurs, agir selon nos principes et nos valeurs, permet de montrer aux autres qui nous sommes réellement (notre identité). Ignorer ses valeurs, c'est se manquer de respect.
- Être à l'écoute, respecter les valeurs des autres, faire preuve d'empathie est nécessaire pour mieux vivre-ensemble dans une société.



15-25 joueurs



6-11 ans



20x35 mètres



45 min



10 coupelles



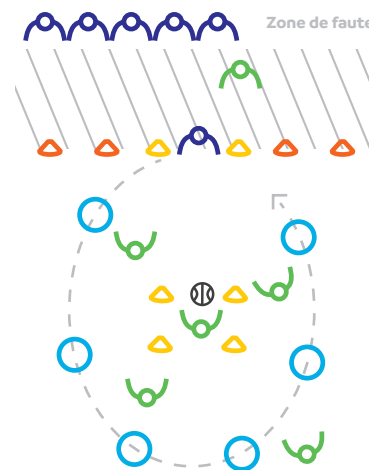
1 balle en mousse



6 cerceaux



Annexe à imprimer



JEU SANS THÈME ⌚15

BUT DU JEU :

Pour l'équipe d'attaquants, obtenir le maximum de points possible.

CONSIGNES :

Ce jeu s'apparente à celui de la thèque. Répartissez les enfants en deux équipes : une équipe de défenseurs placés sur le terrain, et une équipe d'attaquants placés derrière la zone de faute.

Les défenseurs se positionnent de manière à couvrir le terrain et choisissent un lanceur (dans le cerceau central) et un gardien (dans la zone de faute). Les tireurs (attaquants) attendent leur tour sur la touche et viennent frapper la balle au pied, à tour de rôle. Le lanceur lance la balle au sol (à la main ou au pied), et l'attaquant doit essayer de la frapper. S'il la rate, si la passe est mauvaise, ou si sa frappe n'est pas bonne, il crie « Refusé ». Le gardien rend au lanceur (2 essais maximum). Si l'attaquant parvient à frapper la balle, il doit alors effectuer un tour du terrain en passant à l'extérieur des cerceaux. Il peut choisir de s'arrêter au niveau d'un cerceau et de reprendre la course autour du terrain dès que l'équipier suivant frappe la balle. Chaque tour effectué en une seule fois sans arrêt vaut 3 points, et 1 point s'il réalise le tour en plusieurs fois.

Les défenseurs cherchent à éliminer les attaquants. Lors d'un lancer, ils doivent ramener la balle le plus vite possible au lanceur (par des passes entre eux). Lorsque le lanceur récupère la balle avec au moins un pied dans le cerceau, il crie « STOP ! ». Si un attaquant se trouve sur le terrain entre deux cerceaux, il est éliminé.

Faites 2 manches afin que chacune des deux équipes joue le rôle de défenseur et d'attaquant. Chaque joueur doit avoir lancé la balle au moins une fois. Changer régulièrement les lanceurs et gardiens.

Règles

- Le lanceur lance la balle au sol sans chercher à mettre en difficulté l'attaquant. Il ne peut sortir de son cerceau. Le gardien peut participer au jeu pour ramener la balle au lanceur, mais ne sort pas de la zone de faute.
- Les attaquants ne peuvent pas courir si la balle sort des limites du terrain (dans la zone de faute).
- Un seul joueur maximum par cerceau.
- Un attaquant qui vient de frapper la balle n'a pas le droit de dépasser un coéquipier resté dans un cerceau.

Variables

- Changez la façon de lancer la balle (avec un ou plusieurs rebonds) et la manière de la réceptionner : style volley-ball, style tennis, etc.
- Éloignez / rapprochez les cerceaux si vous voulez faire une partie plus ou moins physique.

JEU AVEC THÈME ⌚25

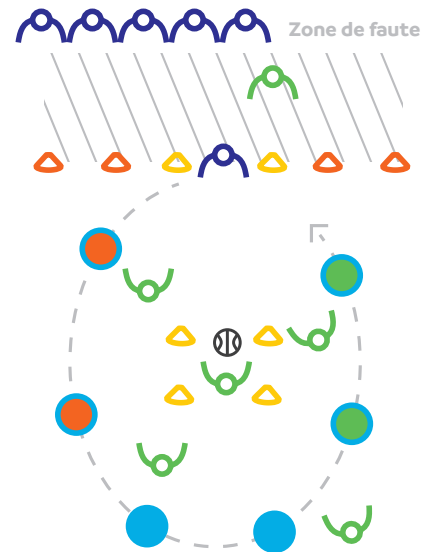
RÈGLES ET CONSIGNES :

Il s'agit du même jeu, mais les joueurs doivent faire des choix lorsqu'ils sont à l'arrêt dans certains cerceaux. Placez les étiquettes (en annexe) dans les bons cerceaux (rouge dans le premier cerceau, violet dans le troisième cerceau et vert dans le cinquième cerceau). Si un joueur s'arrête dans un de ces cerceaux, il doit lire les 2 options proposées (recto : action positive – verso : action négative, à risque). Puis dire à haute voix l'action/l'option qu'il a choisi. Rappelez aux joueurs qu'ils n'ont ni le droit de s'arrêter dans un cerceau déjà occupé, ni le droit de doubler (sauf si une action/étiquette le permet).

Les joueurs prennent une seule étiquette (dans le premier cerceau où ils s'arrêtent : une seule pour tour). Si un joueur effectue le tour sans s'arrêter, ou s'arrête dans les cerceaux 2 ou 4, il ne tire pas d'étiquette. Les étiquettes ne sortent pas du cerceau.

Faites une partie où les deux équipes ont l'occasion d'attaquer et de défendre, et où chacun des joueurs a l'occasion de lancer la balle.

Chaque étiquette propose 2 actions : une qui met en avant une valeur plutôt positive et une plutôt négative. En annexe, un récapitulatif permet à l'enseignant de faire le lien entre les actions et les valeurs qui peuvent s'y référer. L'idée est de partir de ces actions/valeurs lors du débat avec les enfants.



DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

Au cours de la partie, pourquoi avez-vous choisi une action plutôt qu'une autre ? À quelles valeurs correspondent les différentes actions proposées ?

En optant pour des valeurs positives, qui peuvent parfois vous empêcher de gagner davantage, qu'avez-vous ressenti ?

Y a-t-il des conséquences à ne pas respecter nos valeurs, ne pas se respecter soi-même ?

Faire les bons choix, c'est être fidèle à nos valeurs. Pourquoi est-ce important d'être fidèle à ses valeurs ?

POINTS CLÉS :

Les valeurs diffèrent d'un individu à l'autre. Les attaquants devaient peser entre leur envie de gagner et le respect des autres. C'est dans ces moments que l'on se rend compte qu'il n'est pas facile de rester fidèle à ses valeurs. Certaines de ces valeurs positives sont : l'honnêteté, la générosité, la gentillesse, l'entraide,...

Adhérer à nos valeurs en tout temps n'est pas toujours facile, mais cela peut renforcer notre estime de soi, mais aussi le respect des autres, en montrant aux autres qui nous sommes. Les valeurs positives sont des qualités qui nous définissent et qui diffèrent d'une personne à l'autre. Traduire nos valeurs en actes n'est pas chose facile, et demande de bien se connaître et avoir le courage de s'écouter et de faire ce que l'on pense être juste.

Au cours de la partie, il était parfois plus aisé de mettre de côté nos vraies valeurs face à l'envie de gagner. Ceci s'applique aussi aux sportifs qui ont recours au dopage, ou aux élèves qui décident de tricher, ils se trahissent eux-mêmes et la sensation de réussite s'en trouve fortement diminuée.

En appliquant nos valeurs, nous sommes fidèles à nous-mêmes, et c'est aussi ça le respect. Nous montrons quel genre de personne nous sommes. Être fidèle à ses valeurs, et agir en conséquence, sans se faire entraîner négativement, permet aux personnes qui nous entourent d'avoir confiance, et de se comporter réciproquement. Si vous êtes davantage dans l'entraide que dans l'égoïsme, le jour où vous aurez besoin d'aide, vous avez de grandes chances que quelqu'un vienne vous prêter main forte. Si vous êtes sincère, les gens sont plus susceptibles d'être honnêtes avec vous. On récolte ce que l'on sème !

VALEUR DE L'OLYMPISME *AMITIÉ*

Tous pour un, un pour tous • Netball

Objectif

Comprendre que faire partie d'une équipe comporte des avantages, mais nécessite également une attitude, un comportement approprié.

Messages clés

- Une équipe est un groupe de personnes qui partage le même objectif commun, et qui doit coopérer pour l'atteindre.
- Dans une équipe, un groupe, on vit ensemble des émotions positives comme négatives : la joie, la fierté, la déception, le découragement. Faire partie d'un groupe soudé et solidaire permet à chacun de mieux les gérer.



12-25 joueurs



6-11 ans



30x15 mètres



50 min



18 coupelles



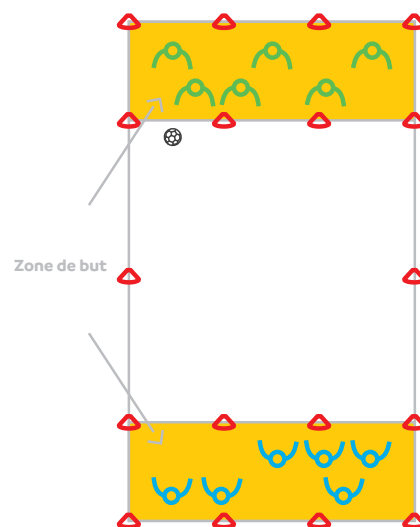
1 ballon de hand



2 jeux de chasubles



1 sifflet



JEU SANS THÈME ⌚10

BUT DU JEU :

Marquer le plus de points possibles en passant la balle à un coéquipier placé dans la zone de but de l'équipe adverse.

CONSIGNES :

Ce jeu s'apparente au netball. Organiser le groupe en 2, 3 ou 4 équipes en fonction du nombre d'enfants (entre 6 et 8 joueurs par équipe). Chaque équipe choisit son capitaine.

Le jeu commence lorsque les deux équipes sont dans leurs propres zones de but. En effectuant des passes à la main, les coéquipiers doivent faire arriver le ballon dans la zone de but adverse pour pouvoir marquer. Si la balle est interceptée, les rôles changent : l'équipe ayant récupéré le ballon essaie à son tour de marquer dans la zone de but adverse.

Jouez une partie de deux mi-temps de 4 minutes, en échangeant les zones de but à la mi-temps.

Règles

- Le joueur en possession du ballon ne doit pas faire plus d'un pas.
- Les passes se font avec les 2 mains.
- Les joueurs n'ont le droit ni de dribbler, ni de tenir la balle pendant plus de 5 secondes.
- Les joueurs ne peuvent pas rester plus de 10 secondes dans les zones de but adverses.
- Les « intercepteurs » n'ont le droit ni de toucher les autres joueurs, ni d'attraper le ballon des mains des adversaires.
- Si le ballon sort du terrain, il est remis en jeu par l'équipe adverse.
- Chaque fois qu'un but est marqué, la partie recommence : tous les joueurs reviennent dans leur zone de but. Le ballon revient à l'équipe qui vient de prendre un but.

Variables

- En fonction du nombre d'enfants, vous pouvez faire 3 équipes, avec 3 rotations de 3 minutes ; avec quatre équipes, lancer deux parties en parallèle si l'espace est suffisant.
- En fonction des aptitudes de vos enfants, vous pouvez utiliser des balles de tailles différentes ou faire une version « football » de cette activité.
- Pour les enfants de 6-8 ans, autoriser les joueurs à faire un maximum de trois pas avec le ballon.

JEU AVEC THÈME ⌚25

RÈGLES ET CONSIGNES :

Il s'agit toujours du même jeu. Jouer 6 minutes pour chaque phase avec 2 mi-temps de 3 minutes (avec une réflexion de 2 minutes par équipe avant chaque partie).

Première phase : Demandez à chaque joueur de définir un objectif individuel à atteindre à l'issue de la partie et d'en faire part à leur équipe. Ces objectifs peuvent être : de marquer un but en récupérant le ballon dans la zone de but adverse, d'intercepter au moins 3 ballons à l'équipe adverse, de défendre autour de ma zone de but, d'encourager mes coéquipiers, de faire au moins 5 passes, de ne perdre aucun ballon, ... Demandez à la fin de cette phase qui a réussi à l'atteindre.

Deuxième phase : Demandez aux capitaines de rester sur la touche pour cette phase du jeu. Les joueurs peuvent modifier leurs objectifs individuels. Les capitaines doivent encourager, organiser, conseiller leur équipe. Un des 2 capitaines encourage positivement son équipe (« bien joué! », « belle passe! », « ce n'est pas grave, la prochaine fois tu réussiras », « demandez plus le ballon pour aider le porteur du ballon », ...), tandis que l'autre capitaine encourage négativement son équipe, mais sans agressivité (« vous pouvez mieux faire! », « Expliquez-moi comment on peut manquer une passe aussi facile?! », « c'est complètement raté! », « tu n'auras jamais le ballon, tu ne bouges pas », ...). Échangez les rôles des capitaines à la mi-temps.

Troisième phase : Demandez à chaque équipe de convenir d'une stratégie commune pour le jeu en définissant un objectif d'équipe (ex : on va marquer 2 buts sans en prendre 1 seul), et des rôles précis pour chacun. Le capitaine joue de nouveau mais doit avec un rôle précis.

DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

Les encouragements des capitaines ont-ils influencé la façon dont l'équipe fonctionne ensemble? Pourquoi et comment?

Que signifie « faire partie d'une équipe » ?

Faire partie d'une équipe peut-il être le début d'une amitié? Pourquoi?

POINTS CLÉS :

L'encouragement, positif ou négatif, a un impact non négligeable sur la performance d'une équipe. Cela affecte la motivation, la façon dont les joueurs interagissent entre eux. Au cours de la partie, s'ils reçoivent des encouragements négatifs, ils se sentiront dévalorisés, engendrant de la démotivation, voire de la colère, de la frustration. C'est comme à l'école : si on vous dit que vous n'êtes pas bon en sport, vous pouvez être découragé et ne pas chercher à vous améliorer. Les pensées positives ont une grande influence sur vos comportements et vos résultats !

Faire partie d'une équipe, c'est coopérer et vivre-ensemble pour atteindre un objectif commun, avec des rôles prédéfinis pour chacun. Chaque joueur faisant partie d'une équipe aura son propre objectif, son propre rôle au service de l'équipe. Les buts et rôles individuels doivent contribuer à aider l'équipe à réussir, à gagner. Si chacun agit pour son propre intérêt personnel (comme lors de la phase 1), il ne peut pas y avoir d'esprit d'équipe, de réelle collaboration et d'entraide.

Avoir un but commun, et agir ensemble vers cet objectif crée un sentiment d'appartenance à un groupe. Les émotions ressenties par chacun, positives ou négatives, seront mieux vécues si le groupe est solidaire et soudé. C'est dans un climat sain et serein que les amitiés se créent et évoluent au sein d'un groupe.

VALEUR DE L'OLYMPISME *EXCELLENCE*

Faire des efforts pour progresser • Jeu classique

Objectif

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

Messages clés

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



15-25 joueurs



6-11 ans



15x25 mètres



50 min



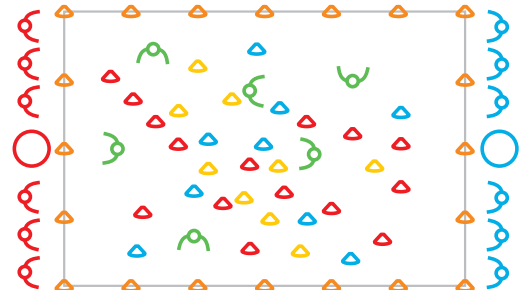
60 coupelles
(4 couleurs)



3 jeux
de chasubles



2
cerceaux



JEU SANS THÈME ⌚10

BUT DU JEU :

Marquer plus de points que les autres équipes. Les coupelles des équipes en attaque et en défense sont comptabilisées à la fin du jeu ; chaque coupelle donne un point.

CONSIGNES :

Répartissez les enfants en trois équipes égales. Une équipe est en défense sur le terrain, les autres équipes sont en attaque, et se positionnent au départ chacune à une extrémité du terrain (cf. schéma). 20 coupelles (1 couleur) pour délimiter le terrain et 40 coupelles pour le jeu (3 couleurs).

Si un attaquant réussit à ramasser une coupelle, il doit aller la déposer dans le cerceau de son équipe.

S'il est touché par un défenseur, l'attaquant doit laisser la coupelle au sol et revenir toucher le cerceau de son équipe. Il peut ensuite revenir dans le jeu.

Jouez trois parties de 1 minute 30 (voir 2 minutes), en assurant la rotation des équipes entre chaque partie. L'équipe qui a obtenu le plus de points en additionnant les 3 parties remporte le jeu.

Chaque équipe peut avoir une fiche pour noter ses résultats.

Conseils

- Donnez aux défenseurs 30 secondes pour disposer les coupelles comme ils le souhaitent sur le terrain de jeu.
- Avec des enfants plus âgés, et si l'espace le permet, n'hésitez pas à agrandir le terrain de jeu.

Règles

- Les attaquants doivent être touchés à deux mains par les défenseurs, sans agressivité.
- Les joueurs ont le droit de transporter une seule coupelle à la fois.
- Si un attaquant est touché pendant qu'il transporte une coupelle, il doit la déposer sur place.
- Il est interdit de voler des coupelles du cerceau des attaquants.
- Les attaquants peuvent sortir du terrain avec leur coupelle par le côté où est situé leur cerceau (sur toute la ligne).

Variables

- Pour changer la dynamique, choisissez une nouvelle façon de toucher les adversaires (avec une balle par exemple).
- Pour complexifier, vous pouvez ajouter une règle : lorsque qu'un défenseur touche un attaquant, il récupère la coupelle et la replace où il le souhaite (sans pouvoir toucher un autre défenseur durant ce temps).

JEU AVEC THÈME ⌚25

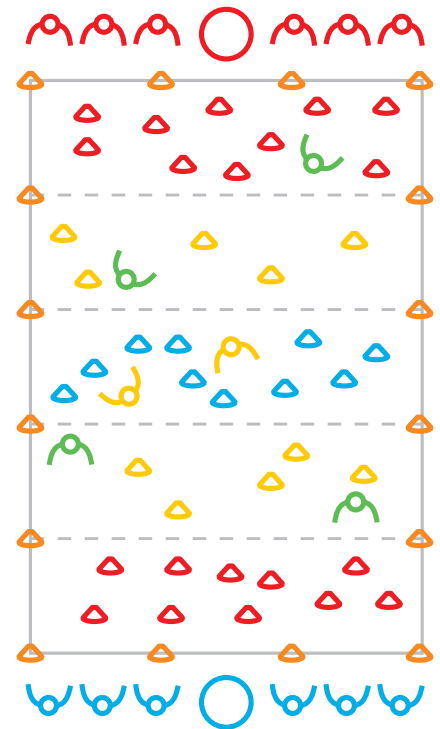
RÈGLES ET CONSIGNES :

Il s'agit toujours du même jeu, mais les coupelles s'appellent dorénavant des **progrès** et les défenseurs des **obstacles**. Chaque zone (5 zones à délimiter) du terrain représente des **niveaux d'effort** différents (cf. schéma pour répartition des coupelles).

- Les coupelles rouges représentent un point de progression. Les coupelles jaunes, cinq points de progression. Les plots bleus, dix points de progression.
- Dans l'équipe des défenseurs, choisissez 2 joueurs (ils enlèvent leur chasuble pour être bien repérables) qui doivent rester dans la zone d'effort avec les plots bleus.

Jouer une première partie, avec trois manches de 1 minute 30 (voir 2 minutes), en faisant tourner les équipes après chaque manche. Bien comptabiliser les points à chaque manche, et l'équipe gagnante est celle qui a le plus de point en additionnant les 3 manches.

Jouer une seconde partie, où chaque équipe à chaque manche se fixe un nouvel objectif de points à atteindre, qui doit être plus ambitieux que leurs résultats de la partie précédente. Chaque équipe a 1 minute de réflexion avant chaque manche pour faire ce choix, et définir une stratégie en se répartissant les rôles. Une équipe qui lors d'une manche obtient le résultat qu'elle avait planifiée à + ou - 3 points, à 20 points en plus de son score additionnant les points des « progrès (coupelles).



DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

Les défenseurs représentaient les obstacles dans le jeu. À quels types d'obstacles sommes-nous confrontés au quotidien pour réussir, pour progresser ?

Dans le jeu, plus la progression est importante (valeur des coupelles), plus les obstacles sont nombreux. Quels sentiments avez-vous eu en ramenant des coupelles bleues ou jaunes ? Pourquoi ?

Est-ce que vous déployez le même niveau d'effort, la même énergie entre une activité que vous avez envie de faire et une que vous ne voulez pas faire ? Pourquoi ?

POINTS CLÉS :

Les obstacles sont ce qui peut nous empêcher d'atteindre nos objectifs. Dans le sport, il peut s'agir d'une blessure, d'un manque de motivation de ma part, d'un manque de technique, d'une mauvaise ambiance dans l'équipe, À l'école, cela peut être des stéréotypes parce que je suis une fille, mes camarades qui me rejettent, Être déterminé sur ses objectifs, sur ce qu'on veut atteindre permet de surmonter ces obstacles et fournir les efforts suffisants.

En cherchant à progresser toujours plus, les joueurs seront confrontés à plus de difficultés, et les efforts requis seront d'autant plus importants. D'un autre côté, la satisfaction et la fierté seront elles aussi plus grandes. Surmonter les obstacles et fournir les efforts suffisants est notre façon à tous de progresser, dans l'objectif d'atteindre un but précis. À l'école, lorsque l'on est confronté à un exercice très difficile (orthographe, tables de multiplication, ...), le sentiment de fierté est renforcé lorsqu'on parvient à surmonter l'obstacle. La sensation ne serait pas la même si c'était tout le temps facile. Mais, l'objectif fixé doit être atteignable, car le découragement et la démotivation peuvent rapidement prendre le dessus. Nous devons sans cesse chercher à développer notre potentiel.

Les enfants ont des attitudes très différentes en fonction des activités à faire (ranger sa chambre, se brosser les dents, jouer au foot, lire un livre). L'effort fourni est lié au niveau de motivation de faire l'activité. L'idéal est de trouver l'activité que nous aimons faire. Mais n'oublions pas qu'il y a des choses que nous n'aimons pas faire, mais qu'il faut faire quand même. Et c'est parfois, en se fixant un objectif que nous pouvons trouver de la motivation supplémentaire. Par exemple : « aujourd'hui, je vais ranger ma chambre en 10 minutes pour avoir le temps ensuite de jouer ».

LES 3 VALEURS DE L'OLYMPISME

Des valeurs pour la vie • Passe à cinq

Objectif

Les valeurs de l'Olympisme sont transférables à notre vie de tous les jours, au quotidien.

Messages clés

- Les valeurs de l'Olympisme sont l'amitié, le respect et l'excellence.
- Elles sont transférables de l'univers du sport au monde réel. Comprendre et s'inspirer des valeurs de l'Olympisme permet de se construire en tant qu'individu et citoyen.



9-25 joueurs



6-11 ans



12x12 mètres



55 min



10 coupelles



3 jeux de chasubles



1 ballon de hand



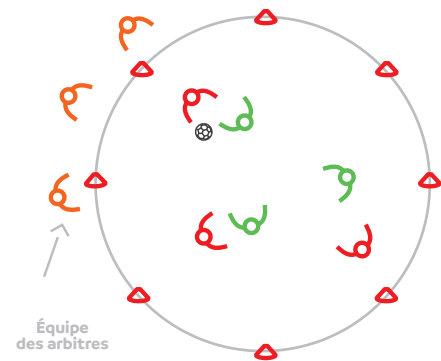
1 sifflet



1 chrono



Annexe à imprimer



JEU SANS THÈME ⌚10

BUT DU JEU :

Pour marquer un point, l'équipe doit se faire 5 passes sans que le ballon soit intercepté par l'équipe adverse. À chaque point remporté, l'équipe adverse récupère le ballon.

CONSIGNES :

Il s'agit du jeu de la passe à cinq à la main. Répartir les enfants en trois équipes égales. 2 équipes jouent pendant que la troisième endosse le rôle d'arbitre. Vous pouvez ajuster le nombre de passes si besoin (8 passes pour marquer un point par exemple).

Jouez trois parties de 3 minutes, en assurant la rotation des équipes entre chaque partie.

Règles

- Si le ballon sort de la zone de jeu, le ballon est perdu pour l'équipe qui a mis le ballon dehors.
- La personne en possession du ballon ne doit pas faire plus de 3 pas.
- Si le ballon est intercepté par l'équipe adverse, le comptage recommence directement à 0. Si le ballon est touché par l'équipe adverse, mais récupéré par l'équipe qui se faisait des passes, elle conserve le ballon mais le comptage des passes recommence à 0.
- Aucune autre règle dans le jeu sans thème n'est ajoutée. L'objectif est que les enfants se rendent compte de l'intérêt de mettre des règles claires dans un jeu, et de la difficulté pour les arbitres si un jeu n'est pas suffisamment cadré et réglementé.

JEU AVEC THÈME ⌚30

RÈGLES ET CONSIGNES :

Les joueurs ajoutent des règles au fur et à mesure que le jeu avance. Si les enfants ont besoin d'être aidés, vous pouvez vous référer à l'annexe. Ils peuvent choisir une des règles proposées qui représente à leurs yeux la valeur prônée au cours de la manche.

Il s'agit toujours de la « passe à cinq ». Chaque manche est composée de 3 parties afin que chaque équipe se rencontre (2 à 3 minutes par partie). La 3^e équipe arbitre (vous pouvez mettre 1 ou 2 arbitre à chaque fois, en tournant les arbitres à chaque partie). Assurez-vous de changer l'ordre/la rotation des équipes pour chaque manche.

- 1^{re} manche : **le respect** : Au début de chaque partie, une nouvelle règle (ou consigne, ou un complément sur le but du jeu) est introduite par l'équipe « arbitre », fondée sur leur compréhension de ce qu'est le respect. Vous pouvez laisser 1 à 2 minutes avant de commencer chaque manche pour que chaque équipe définisse entre elle la règle qu'ils vont faire appliquer aux 2 autres équipes quand ils seront arbitre.
- 2^e manche : **l'excellence** : Même chose que ci-dessus, mais cette fois les équipes ajoutent des règles établies sur leur compréhension de ce qu'est l'excellence.
- 3^e manche : **l'amitié** : Toujours le même jeu, mais cette fois les équipes ajoutent des règles établies sur leur compréhension de ce qu'est l'amitié.

Toutes les règles ajoutées doivent être respectées par les équipes, et elles sont maintenues tout au long des 3 phases. Ce sont des ajouts ou des compléments, et non des changements ou modifications de règles. Chaque équipe « arbitre » doit ajouter une nouvelle règle, donc l'équipe qui arbitre la 3^{ème} partie ne peut pas mettre une règle identique ajoutée précédemment. Elle doit donc pouvoir s'adapter si une autre équipe a choisit précédemment la même règle qu'elle.

DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

Avez-vous pris du plaisir lors du 1er jeu (jeu sans thème) ? Pourquoi ? L'ajout des règles prônant les 3 valeurs de l'Olympisme a-t-il été utile ? En quoi ?

Ces 3 valeurs s'appliquent-elles uniquement à des sportifs ? À quoi servent-elles ?

Comment faire vivre le respect, l'excellence et l'amitié au quotidien ?

POINTS CLÉS :

Pour prendre du plaisir dans un jeu, les règles sont essentielles. Sans règles, nous avons du mal à nous comprendre, à nous entendre, à nous respecter (entre coéquipiers et entre adversaires), à savoir ce que je dois faire, provoquant des émotions négatives (colère, démotivation, frustration, ...).

Le respect, l'amitié et l'excellence sont certes des valeurs Olympiques, mais ce sont avant tout des valeurs « positives » que tout le monde peut adopter dans la vie de tous les jours. S'appliquer ces valeurs au quotidien n'est pas forcément évident, mais permet en tant qu'individu de vivre en société et de s'épanouir comme citoyen responsable.

Le respect, c'est **se respecter soi-même** (une alimentation saine, la pratique régulière d'un sport, agir selon ses principes, ...), c'est **respecter les autres** (être bienveillant, à l'écoute d'autrui, ... ; respecter les règles en société, ...) et c'est **respecter son environnement** (réduire sa consommation des déchets, ne pas gaspiller, ...).

L'excellence consiste à vouloir progresser, repousser ses limites au quotidien, en se fixant des objectifs ambitieux mais atteignables, en faisant des efforts et en s'en donnant les moyens pour y parvenir. Il peut s'agir de perfectionner son orthographe (en faisant des exercices tous les soirs), ou son niveau en mathématiques (en récitant ses tables de multiplication sur le chemin de l'école).

L'amitié avec une personne repose sur une relation de confiance, où l'on partage avec elle ses émotions, ses idées, ses envies. L'amitié se construit, se renforce au fil du temps, et se nourrit continuellement des différences et des expériences de l'autre.



En courant



En marchant



En dribble
(football)



À cloche-pied



En faisant des bonds



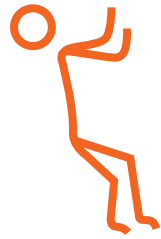
En sautant



En dribble
(basket-ball)



En gardant la balle dans les airs
(volley)



En rampant



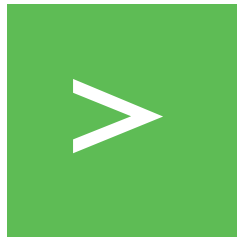
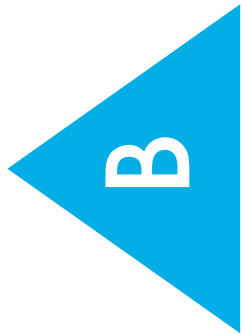
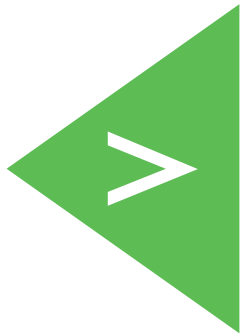
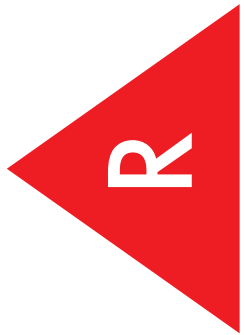
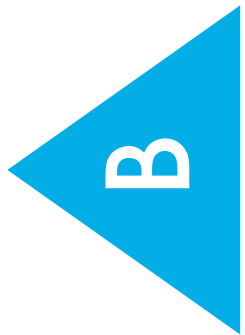
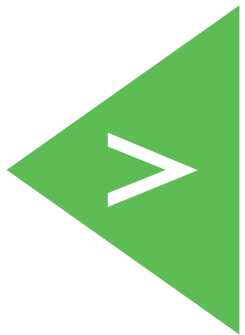
En lançant et
en attrapant la balle



En gardant la balle dans les airs
(tennis)



Les yeux bandés



Vert

Bleu

Carré

Rouge

Triangle

Cercle

<p>Gentil :</p> <p>J'autorise mes coéquipiers à me doubler s'ils le souhaitent.</p> <p>Inéquitable :</p> <p>Jusqu'à que je finisse mon tour, les défenseurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon.</p> <p>Généreux :</p> <p>J'échange ma place avec un coéquipier placé dans un des 4 premiers cerceaux.</p> <p>Méchant :</p> <p>Je décide pour mon coéquipier qui tire, quand il peut courir (si ses 2 essais ne sont pas bons, le coéquipier suivant se présente au lancer).</p> <p>Honnête :</p> <p>Je ne cherche pas à tricher, je démarre seulement lorsque mon coéquipier qui vient de lancer commence à courir.</p> <p>Égoïste :</p> <p>Je finis mon tour quand je veux, et je me remet devant immédiatement.</p> <p>Sens du collectif :</p> <p>À mon retour dans la file d'attente, j'encourage et je conseille mes coéquipiers qui lancent.</p>	<p>Attentionné :</p> <p>J'accepte d'accueillir un coéquipier dans un des cerceaux avec moi jusqu'à la fin de mon tour.</p> <p>Égoïste :</p> <p>Je finis mon tour quand je veux, et je me remet devant mes coéquipiers pour rejouer immédiatement.</p> <p>Généreux :</p> <p>J'échange ma place avec un coéquipier placé dans un des 2 premiers cerceaux.</p> <p>Irresponsable / inconscient :</p> <p>Je décide lors du lancer de mon prochain coéquipier de finir mon tour sans m'arrêter, ce qui fera gagner 2 points à mon équipe, mais si j'échoue, je ferai perdre 1 point à mon équipe.</p> <p>Honnête :</p> <p>Je ne cherche pas à tricher, je démarre seulement lorsque mon coéquipier qui vient de lancer commence à courir.</p> <p>Méchant / injuste :</p> <p>Je change les joueurs qui sont dans les cerceaux devant moi par des coéquipiers (les meilleurs) de la file d'attente.</p> <p>Sens du collectif :</p> <p>La prochaine fois qu'un coéquipier tire, je finis mon tour pour ne pas le bloquer. Je peux doubler si besoin.</p> <p>Egoïste :</p> <p>J'attends dans le cerceau jusqu'à ce qu'un coéquipier lance la balle très loin pour être sûre de ne pas perdre (même si je bloque des coéquipiers derrière moi).</p>	<p>Sens du collectif :</p> <p>À mon retour dans la file d'attente, j'encourage et je conseille mes coéquipiers qui lancent.</p> <p>Injuste :</p> <p>Je choisis le coéquipier qui va tirer (le meilleur), même s'il est le dernier de la file.</p> <p>Honnête :</p> <p>Je ne cherche pas à tricher, je démarre seulement lorsque mon coéquipier qui vient de lancer commence à courir.</p> <p>Méchant :</p> <p>J'oblige tous mes coéquipiers placés dans des cerceaux à finir leur tour au prochain lancé pour que je puisse avancer comme je le veux.</p> <p>Attentionné :</p> <p>J'accepte d'accueillir un coéquipier dans un des cerceaux avec moi jusqu'à la fin de mon tour.</p> <p>Inéquitable :</p> <p>Jusqu'à que je finisse mon tour, les défenseurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon.</p> <p>Gentil :</p> <p>J'autorise mes coéquipiers à me doubler s'ils le souhaitent.</p> <p>Irresponsable / inconscient :</p> <p>Je décide lors du lancer de mon prochain coéquipier de finir mon tour sans m'arrêter, ce qui fera gagner 2 points à mon équipe, mais si j'échoue, je ferai perdre 1 point à mon équipe.</p>
--	--	---

<p>J'autorise mes coéquipiers à me doubler s'ils le souhaitent.</p>	<p>La prochaine fois qu'un coéquipier tire, je finis mon tour pour ne pas le bloquer. Je peux doubler si besoin.</p>	<p>À mon retour dans la file d'attente, j'encourage et je conseille mes coéquipiers qui lancent.</p>
<p>J'accepte d'accueillir un coéquipier dans un des cerceaux avec moi jusqu'à la fin de mon tour.</p>	<p>Je ne cherche pas à tricher, je démarre seulement lorsque mon coéquipier qui vient de lancer commence à courir.</p>	<p>Je ne cherche pas à tricher, je démarre seulement lorsque mon coéquipier qui vient de lancer commence à courir.</p>
<p>Je ne cherche pas à tricher, je démarre seulement lorsque mon coéquipier qui vient de lancer commence à courir.</p>	<p>J'échange ma place avec un coéquipier placé dans un des 2 premiers cerceaux.</p>	<p>J'échange ma place avec un coéquipier placé dans un des 4 premiers cerceaux.</p>
<p>À mon retour dans la file d'attente, j'encourage et je conseille mes coéquipiers qui lancent.</p>	<p>J'accepte d'accueillir un coéquipier dans un des cerceaux avec moi jusqu'à la fin de mon tour.</p>	<p>J'autorise mes coéquipiers à me doubler s'ils le souhaitent.</p>

<p>Je choisis le coéquipier qui va tirer (le meilleur) même s'il est le dernier de la file.</p>	<p>J'attends dans le cerceau jusqu'à ce qu'un coéquipier lance la balle très loin pour être sûre de ne pas perdre (même si je bloque des coéquipiers derrière moi).</p>	<p>Je décide lors du lancer de mon prochain coéquipier de finir mon tour sans m'arrêter, ce qui fera gagner 2 points à mon équipe, mais si j'échoue, je ferai perdre 1 point à mon équipe.</p>
<p>Je finis mon tour quand je veux, et je me remet devant mes coéquipiers pour rejouer immédiatement.</p>	<p>Je change les joueurs qui sont dans les cerceaux devant moi par des coéquipiers (les meilleurs) de la file d'attente.</p>	<p>Jusqu'à que je finisse mon tour, les défenseurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon.</p>
<p>Je décide pour mon coéquipier qui tire, quand il peux courir (si ses 2 essais ne sont pas bons, le coéquipier suivant se présente au lancer).</p>	<p>Je décide lors du lancer de mon prochain coéquipier de finir mon tour sans m'arrêter, ce qui fera gagner 2 points à mon équipe, mais si j'échoue, je ferai perdre 1 point à mon équipe.</p>	<p>J'oblige tous mes coéquipiers placés dans des cerceaux à finir leur tour au prochain lancé pour que je puisse avancer comme je le veux.</p>
<p>Jusqu'à que je finisse mon tour, les défenseurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon.</p>	<p>Je finis mon tour quand je veux, et je me remet devant mes coéquipiers pour rejouer immédiatement.</p>	<p>Je choisis le coéquipier qui va tirer (le meilleur), même s'il est le dernier de la file.</p>

Annexe : "La valeur du respect"

Pour le jeu (verso valeurs négatives)

Si vous décidez d'utiliser les étiquettes pendant l'activité, demandez aux enfants de choisir la règle qui correspond, selon eux, le mieux à la valeur demandée (en fonction de la manche du jeu).

EXCELLENCE	RESPECT	AMITIÉ
<p>But du jeu : Chaque équipe se fixe son propre objectif quant au nombre de passes maximums qu'elle pense pouvoir atteindre, sans interception de l'équipe adverse. Elle gagne si elle réussit.</p>	<p>Pour tout non-respect d'une règle, le ballon est rendu à l'équipe adverse.</p>	<p>Criez « Merci ! » lorsque quelqu'un vous lance la balle.</p>
<p>Tous les joueurs doivent constamment courir quand ils n'ont pas le ballon. Il est interdit de marcher ou d'être à l'arrêt.</p>	<p>Il est interdit de garder individuellement la balle plus de 5 secondes (pour permettre au plus grand nombre de participer).</p>	<p>Serrez la main de tous vos adversaires à l'issue de la partie.</p>
<p>Pour obtenir le premier point, l'équipe doit faire 5 passes. Pour obtenir le 2^{ème} point, elle doit faire 6 passes. Pour obtenir le 3^{ème} point, elle doit faire 7 passes, ...</p>	<p>Il est interdit d'attraper le ballon dans les mains du porteur du ballon ou de le pousser.</p>	<p>Si un joueur perd le ballon, il est interdit pour ses coéquipiers de le critiquer, et obligatoire de l'encourager positivement.</p>
<p>Pour gagner un point, vous devez faire le nombre de passes requis en moins de 20 secondes.</p>	<p>Pour marquer 1 point, 5 joueurs différents de l'équipe doivent toucher le ballon (pour permettre au plus grand nombre de participer).</p>	<p>L'équipe sur la ligne de touche (à part l'arbitre) doit encourager positivement les deux équipes.</p>



Grille d'évaluation

NOM :

EMAIL :

ÉCOLE / STRUCTURE :

LOCALITÉ :

ÂGE MOYEN :

EFFECTIF DE LA CLASSE (EN MOYENNE) :

NOMBRE DE GARÇONS :

NOMBRE DE FILLES :

REMARQUES ÉVENTUELLES :

NIVEAU	INSUFFISANT	ACCEPTABLE	SATISFAISANT	EXCELLENT	JEUX RÉALISÉS
RESPECT	<p>Les enfants se focalisent sur eux-mêmes, ne font que très peu attention aux autres personnes ou objets qui les entourent. Ils obéissent insuffisamment aux règles et les contestent régulièrement.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les enfants sont généralement courtois envers ceux qui les entourent, et font souvent de leur mieux pour utiliser les bonnes manières. Ils sont au courant des règles et les respectent généralement, mais les enfreignent dès qu'ils ne sont plus surveillés.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les enfants font presque toujours preuve de bonnes manières et savent respecter les règles. En règle générale, ils écoutent l'opinion et les idées des autres, respectent les règles et en acceptent les conséquences.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les enfants prennent des décisions, conscients que celles-ci peuvent avoir une incidence sur les personnes qui les entourent, sur eux-mêmes et sur leur environnement. Ils comprennent le but des règles et en acceptent les conséquences comme une méthode d'apprentissage.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Le respect de soi <input type="checkbox"/> Respect des règles <input type="checkbox"/> Aide ou entrave <input type="checkbox"/> La valeur du respect
EXCELLENCE	<p>Les enfants ne font pas ou peu d'efforts pour accomplir des objectifs fixés. Ils restent passifs dans l'apprentissage. Ils se projettent très peu et n'ont que trop peu d'ambition de progresser.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les enfants se fixent des objectifs ou comprennent les objectifs demandés, mais ont du mal à surmonter les difficultés pour les atteindre. Leurs motivations pour progresser sont trop souvent liées à des facteurs extérieurs. Ils n'ont pas un goût de l'effort très prononcé, et le renoncement, l'abandon est trop fréquent.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les enfants ont des objectifs précis et déploient les efforts nécessaires pour atteindre leurs objectifs. Ils savent rebondir après un échec. Ils se comparent aux autres et mesurent leurs progrès par rapport à leurs camarades.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les enfants se fixent des objectifs personnels atteignables qu'ils arrivent à obtenir en déployant des efforts et en étant persévérants. Ils mesurent leur réussite en fonction du but à atteindre, pas par rapport aux autres.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bon, meilleur, de son mieux <input type="checkbox"/> Faire des efforts pour progresser
AMITIÉ	<p>Les tensions sont fréquentes. La classe est constituée de plusieurs groupes avec des rivalités entre eux. Les relations ne sont pas saines. Il y a des leaders négatifs et des dominés. Les adultes doivent fréquemment intervenir pour régler des différends.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les groupes d'amitié ne changent pas souvent, certains enfants tentent de s'ouvrir à de nouvelles idées / personnes, mais le statu quo prévaut. Les échanges constructifs et participatifs restent faibles. Les adultes doivent généralement intervenir pour régler des tensions.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les amitiés sont généralement ouvertes aux opinions de chacun, avec des échanges constructifs. Les groupes ne sont pas fermés entre eux, il y a des interactions. Les prises de décisions ne sont pas suffisamment collectives. Parfois, les adultes doivent intervenir mais les enfants savent régler par eux même des différends.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les amitiés sont fluides et dynamiques, elles encouragent le partage des idées, des opinions de chacun. Les prises de décisions sont souvent collectives. L'inclusion de personnes nouvelles/différentes est fréquente. Les adultes n'ont pas souvent besoin d'intervenir pour résoudre des différends.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Chaîne de l'amitié <input type="checkbox"/> Tous pour un, un pour tous <input type="checkbox"/> Bien s'entendre
VALEURS DE L'OLYMPISME	<p>Les enfants ne connaissent que très peu les valeurs de l'Olympisme. Ils sont peu capables de transférer ces valeurs à leur vie quotidienne.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les enfants peuvent mettre quelques idées sur une ou deux valeurs de l'Olympisme et expliquer en quoi elles sont importantes pour les athlètes sportifs.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les enfants connaissent les trois valeurs de l'Olympisme et sont en mesure de donner des exemples concrets de leur application dans leur environnement familial et/ou scolaire.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<p>Les enfants connaissent les trois valeurs de l'Olympisme. Ils sont capables de faire des liens avec leur vie quotidienne, et également d'identifier pour eux-mêmes leurs points faibles et leurs points forts.</p> <p><input type="checkbox"/> Avant <input type="checkbox"/> Après</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Des valeurs pour la vie

Pour utiliser cet outil : avant de commencer des séances du kit sur les valeurs de l'Olympisme, indiquez où se situe selon vous, sur les 4 niveaux proposés, votre groupe d'enfants (dans son ensemble) sur le Respect, l'Excellence, l'Amitié et sur les Valeurs olympiques. S'ils se situent entre deux niveaux, indiquez les deux. Une fois les séances effectuées, refaites ce même exercice en indiquant où se situe votre groupe d'enfants après la mise en place des séances Playdologie, et cochez les séances que vous avez effectuées.

Questionnaire

- **Pouvez-vous nous faire part de votre expérience avec ce kit Playdagogie sur les valeurs de l'Olympisme (durée, quel cycle? Nombre de séances? Âges des enfants ?, ...)?**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- **Y a-t-il certains éléments dans le kit, le guide ou les jeux qui, selon vous, mériteraient d'être améliorés ? Si oui, lesquels et comment ?**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- **Décrivez les réflexions suscitées et l'impact des séances, de la méthode sur les enfants (compréhensions des valeurs, comportements, ambiance de classe).**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nous souhaitons en savoir davantage sur votre expérience.
Merci de : • Scanner et envoyer le recto/verso de cette page à playdagogie@pl4y.international
• ou de photocopier le recto/verso et d'envoyer le tout à l'équipe pédagogique :
PLAY International, 126 rue de l'Ouest, 75014 Paris.

Contacts / *Aller plus loin*

Pour en savoir plus sur le **Mouvement Olympique et l'histoire des Jeux Olympiques**, vous pouvez visiter le site Internet du Comité International Olympique: olympic.org/fr. Vous pouvez également consulter les sites consacrés à l'éducation sur les Valeurs Olympiques www.olympic.org/fr/programme-valeurs-et-education-olympique et au Mouvement Paralympique www.paralympic.org.

Pour être à jour sur **la candidature de Paris aux Jeux Olympiques et Paralympiques de 2024**, rendez-vous sur paris2024.org et pour en savoir plus sur la préparation des équipes de France aux prochains Jeux : franceolympique.com et cpsf.france-paralympique.fr.

Le Réseau CANOPE (Ministère de l'Éducation Nationale) propose une grande diversité de ressources pédagogiques pour célébrer l'année de l'Olympisme à travers « La Grande École du Sport ». Pour en savoir plus, visitez leur site : reseau-canope.fr/la-grande-ecole-du-sport.

Pour mieux comprendre **le droit aux loisirs, au sport, à la culture et au jeu**, rendez-vous sur my.unicef.fr/contenu/comprendre-le-droit-aux-loisirs

Envie d'aller plus loin? La plateforme **ludo-éducative** www.myunicef.fr propose de nombreuses ressources pour sensibiliser les enfants et les jeunes à leur droits et les engager auprès de l'**UNICEF** en devenant jeunes ambassadeurs de l'**UNICEF**.

Pour en savoir plus sur les actions de l'UNICEF dans plus de 190 pays, rendez-vous sur www.unicef.fr.

Pour en savoir davantage sur les actions réalisées par **PLAY International**, vous pouvez vous rendre sur notre site : pl4y.international

Pour accéder en version numérique à ce guide et aux **10 séances sur les valeurs de l'Olympisme**, vous pouvez consulter notre plateforme : playdagogie.org En vous inscrivant, vous accéderez également à nos contenus pédagogiques sur d'autres thématiques (nutrition, questions de genre, vivre ensemble, etc.).

Pour nous joindre, vous pouvez nous contacter par mail : playdagogie@pl4y.international.



PARIS
2024



PLAY IT HUMAN

unicef 

