

# PÉDAGOGIE EN MOUVEMENT

UNE MÉTHODE DE PÉDAGOGIE ACTIVE  
ET PARTICIPATIVE PAR LE JEU SPORTIF



# SOMMAIRE



**3** **UNE MÉTHODE DE PÉDAGOGIE  
ACTIVE ET PARTICIPATIVE**

**4** **LES 3 ÉTAPES D'UNE SÉANCE**

6 Le jeu **SANS** thème

7 Le jeu **AVEC** thème

8 Le Débat

**9** **MISE EN ŒUVRE DU KIT**

10 Organiser une séance

**11** **RESSOURCES**

12 Valeur de l'Olympisme : **AMITIÉ**

26 Valeur de l'Olympisme : **EXCELLENCE**

35 Valeur de l'Olympisme : **RESPECT**

PORTOKLEKENEKIEKEDOLUTIOANNIKI  
PRENDREINCLUSIFCREATIVITEINVENTEREX  
PARTAGEATHLETERESPECTHERITAGERASS  
**UNE MÉTHODE DE PÉDAGOGIE DE PASSAGE**  
PARTICIPERACTIVE ET PARTICIPATIVECOU  
EUNIVERSALITECOLLECTIFETOLERANCES

## Les objectifs

La Pédagogie en mouvement se caractérise par un objectif simple : fournir aux enseignant-e-s, éducateur-ric-e-s et animateur-ric-e-s des outils pédagogiques ludiques et dynamiques leurs permettant de favoriser l'éducation et l'évolution des représentations des enfants entre 8 et 12 ans.

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

## Création des contenus pédagogiques

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

## Pourquoi utiliser le jeu ?

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

## L'ambition de cette méthode : sensibiliser et prévenir

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

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

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

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

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





**LES  
3 ÉTAPES  
D'UNE  
SÉANCE**

**#PARIS2024**

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

Les outils pédagogiques développés sont volontairement ludiques et dynamiques.

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

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

## ÉTAPE 1 JEU SANS THÈME

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

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

## ÉTAPE 2 JEU AVEC THÈME

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

**L'adulte est metteur·euse en scène. Elle·il place des indices, des symboles, et relève les comportements qui seront à discuter.**

## ÉTAPE 3 DÉBAT

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

**L'adulte est médiateur·rice et étaye les notions abordées.**

### But :

Mettre rapidement les enfants en activité.

### Durée : 10-15 minutes

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

### Les éléments dont l'enfant a besoin :

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

### Les éléments dont l'adulte a besoin :

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

### Ce qu'il faut savoir :

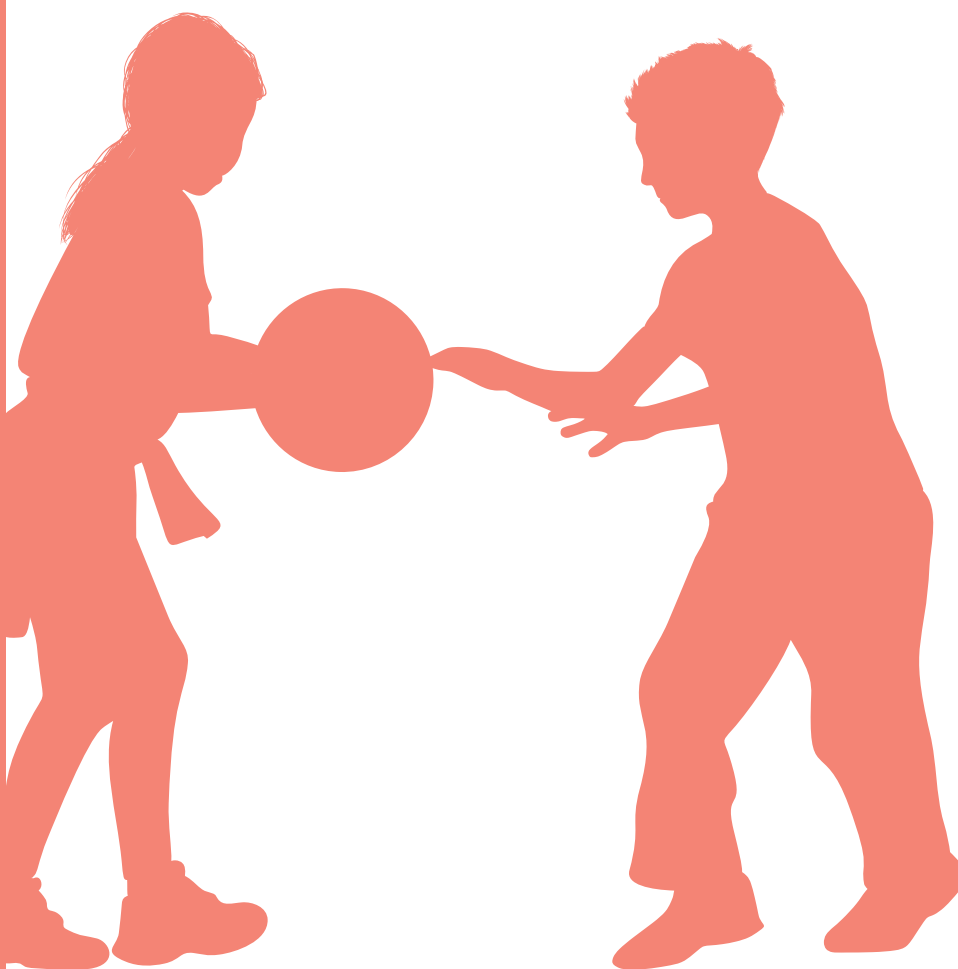
Le jeu est fait une première fois sans thème pour que les enfants soient rapidement en activité.

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

### Trucs et astuces :

Réduire au maximum le temps d'attente des enfants :

- Diminuer le nombre de joueur-euse-s 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.





## But :

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

## Durée : 20-25 minutes

À adapter en fonction des évolutions du jeu.

## Les éléments dont l'enfant a besoin :

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

## Les éléments dont l'adulte a besoin :

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

## Introduire la thématique de cinq manières différentes :

**1. Renommer l'espace, le matériel, le statut des joueur·euse·s 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.

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

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

*Exemple :* Plus les coupelles sont éloignées, plus elles rapportent de points car les joueur·euse·s font un effort plus important.

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

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

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

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

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

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

### But :

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

**Durée :** 15 à 20 minutes après le jeu.

Possibilité de prolonger pendant les activités en classe par exemple.

### Les éléments dont l'enfant a besoin :

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

### Les éléments dont l'adulte a besoin :

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

## DES ÉLÉMENTS POUR MENER LE DÉBAT

### Introduire le débat, 4 techniques proposées :

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

### Faire vivre le débat

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

### Conclure le débat - 3 techniques proposées :

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





# MISE EN ŒUVRE DU KIT

# ORGANISER UNE SÉANCE

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

Y sont clairement indiqués :

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

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



Le nombre d'enfants



L'âge des enfants



La taille du terrain de jeu



Une estimation de la durée de jeu

## Faire varier le jeu

Les fiches de jeu vous servent de guide.

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

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

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

## Vous avez de grands groupes d'enfants ?

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

## Vous avez un groupe d'enfants plus âgé·e·s ?

Adapter les consignes pour rendre les séances plus actives ou intenses physiquement ; rallonger la durée des « jeux sans thème » et « jeux avec thème » ; lors du débat, désigner un·e maître·maitresse du temps et un·e chef·fe de parole. Celle·celui·ci fera respecter les règles définies avec les enfants ; les laisser interagir davantage entre elles·eux, tant qu'elle·il·s se respectent. N'intervenir que pour cadrer ou partager des connaissances collectives. Pour le bilan, partir de ce qu'elle·il·s ont compris ou appris.

## Vous avez un groupe d'enfants moins âgé·e·s ?

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

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

# RESSOURCES

# VALEUR DE L'OLYMPISME : AMITIÉ

## BIEN S'ENTENDRE

1 collectif

1 à 2 terrains

### 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·e dominant·e qui décide et un·e dominé·e qui obéit. Chacun·e a le droit de s'exprimer, de défendre ses propres opinions, afin de confronter les idées de chacun·e.
- Il est important d'écouter l'avis de tou·te·s, 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.



18-24 joueurs



8-12 ans



20x30 mètres



60 min



30 coupelles



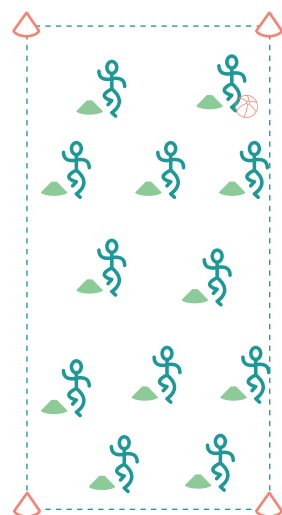
8 à 16 plots



3 à 6 ballons en mousse



2 chronomètres



## JEU SANS THÈME

15

### BUT DU JEU :

Obtenir le plus de coupelles possibles dans le temps imparti en touchant avec le ballon les adversaires, tout en protégeant sa propre coupelle.

### CONSIGNES :

Installer un ou deux terrains (en fonction du nombre d'enfants), et les répartir de manière mixte et équilibrée. **Quand votre groupe comporte un·e ou plusieurs enfants à besoins particuliers, se référer au tableau en annexe pour des propositions d'adaptations en fonction de son ou leurs profil(s).**

Au départ, tou·te·s les joueur·euse·s sont à l'intérieur du terrain, avec une coupelle en main. Au signal, l'animateur·rice lance un ballon. La·le joueur·euse qui récupère un ballon doit le lancer sur un·e autre joueur pour la·le toucher. Tout·e joueur·euse touché·e doit donner sa/ses coupelle(s) à la·au joueur·euse qui l'a touché·e. Une fois touché·e, elle·il continue à jouer en essayant de toucher avec le ballon les autres joueur·euse·s pour leur prendre leur(s) coupelle(s).

Si le ballon touche le sol avant de toucher un·e joueur·euse, cela ne compte pas comme une touche et le jeu se poursuit. Lorsque le ballon est « gobé » (attrapé sans avoir touché le sol) par un·e joueur·euse, celle·celui·ci récupère la/les coupelle(s) de la·du joueur·euse qui a lancé.

Lorsque le ballon sort du terrain, le·la joueur·euse le·le plus proche relance par une tentative de lancer sur un·e autre joueur·euse.

**La partie s'arrête** à la fin du temps imparti de quatre minutes. Deux enfants (une fille et un garçon) sont désignés arbitres pour épauler l'animateur·rice. Chacun·e dispose d'un chronomètre afin de faire respecter le temps imparti. Faire plusieurs parties en changeant les arbitres entre chaque partie.

### Règles

- Il est interdit de faire plus de trois pas avec le ballon en main.
- Il est interdit de sortir des limites du terrain, sauf pour aller chercher le ballon lorsqu'il est sorti.
- Il est interdit de garder le ballon plus de trois secondes.
- Il est interdit de lancer le ballon dans la tête ou le visage (sinon on donne sa coupelle).

### Variables

- Pour diminuer la difficulté, interdire le déplacement à la·au porteur·euse du ballon (aucun pas autorisé).
- Pour diminuer la difficulté, tout ballon lancé qui est « gobé » (attrapé sans avoir touché le sol) ne provoque pas la perte de sa/ses coupelle(s).
- Pour augmenter la difficulté, ajouter un ou plusieurs ballons.

## JEU AVEC THÈME

🕒 25

### BUT DU JEU :

Marquer le plus de points possible.

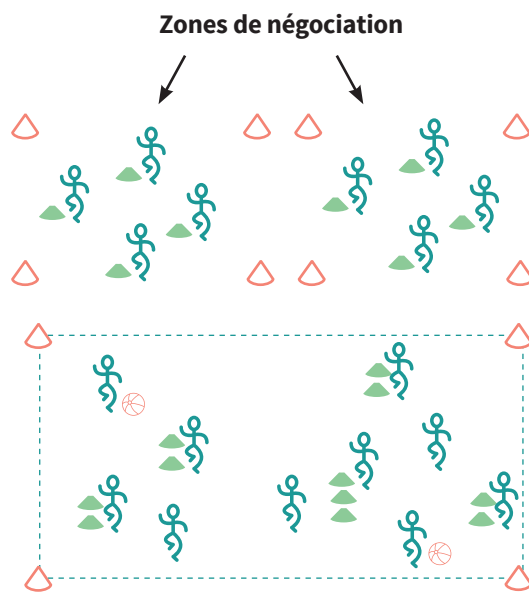
### RÈGLES ET CONSIGNES :

L'organisation générale du jeu reste identique mais les consignes changent. Les joueur·euse·s sont désormais par binômes. Si cela est réalisable, chaque binôme doit être constitué **d'une fille et d'un garçon**. Quand des enfants ayant des besoins particuliers sont présent·e·s, faire en sorte elle·il·s soient en binôme avec des enfants n'ayant pas de besoins particuliers. Dans chaque binôme, seul un·e joueur·euse s'occupe de transporter les coupelles. Deux arbitres (une fille et un garçon) sont désigné·e·s pour épauler l'animateur·rice et se placent à proximité des zones de négociation (un·e arbitre par zone). Ces deux arbitres sont équipé·e·s d'un chronomètre.

Lorsqu'un·e des membres du binôme est touché·e ou lorsque le ballon est « gobé », les deux binômes concernés par l'action sortent du terrain et vont dans la **zone de négociation**. Ils sont **intouchables** à ce moment-là. Dans la zone, les binômes doivent **négoier** et trouver un **compromis**. Les binômes doivent se mettre d'accord sur le nombre de coupelles que vont récupérer chacun des binômes (ex.: chaque binôme repart avec deux coupelles ; le binôme touché repart avec une coupelle et le binôme qui a touché repart avec trois coupelles). Chaque binôme peut également profiter de la négociation pour **changer la·le porteur·euse des coupelles**.

Les enfants peuvent sortir de la zone et réintégrer le jeu uniquement quand elle·il·s se sont mis·e·s d'accord. Elle·il·s ont **un délai de 45 secondes** pour trouver un accord. Si elle·il·s n'y parviennent pas, chaque binôme perd ses coupelles et doit **les donner à l'arbitre de la zone**.

**La partie s'arrête** à la fin du temps imparti de quatre minutes. Faire plusieurs parties en changeant les arbitres et les binômes.



#### Conseils

- Rester à proximité de la zone de négociation afin d'accompagner les enfants et les arbitres dans les zones dédiées.
- Inviter les enfants à prendre en compte les qualités de chacun·e (qui est bon·ne pour « gober », qui esquive bien, qui lance bien) dans leurs choix stratégiques.

#### Comportements et indices à relever

- Observer si les enfants parviennent à se mettre d'accord rapidement pendant la phase de négociation.
- Observer si les enfants adoptent une stratégie dans chaque binôme suite à la négociation.





## DÉBAT

20

### QUESTIONS :

#### Ressentis et sensations

Que ressentiez-vous quand les autres écoutaient votre avis ou non ? Quand une stratégie d'équipe fonctionnait ou non ?

Était-ce difficile de se mettre d'accord et trouver un compromis ?

#### Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Comment avez-vous fait pour faire des choix stratégiques ?

En quoi est-ce important d'exprimer ses idées ?

#### Connaissances et bonnes pratiques

Comment faire pour négocier dans de bonnes conditions ?

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

### POINTS CLÉS :

Vous avez pu vous sentir **valorisé·e·s** lorsque les autres ont tenu compte de votre avis, surtout si vous avez aidé à élaborer une stratégie d'équipe qui fonctionnait. Mais lorsque c'est l'inverse qui s'est produit, que vous avez échoué à une ou plusieurs reprises, vous avez pu éprouver de la **frustration** ou vous **retirer de la négociation**, voire perdre de la motivation pour la suite du jeu. **Plus vous étiez nombreux·euses, plus il y avait d'avis, et plus le compromis devenait difficile.** Il était aussi difficile de s'exprimer puisque de plus en plus de joueur·euse·s participaient à la négociation.

Dans le jeu, vous avez pu choisir de nouvelles équipes selon les **qualités de chacun·e** (pour gober, lancer ou esquiver) mais aussi en fonction des **amitiés entre vous** (ex. : suivre la stratégie de quelqu'un parce que c'est mon ami). Dans le jeu, chacun·e a pu négocier avec les autres, donner son avis. Dans la vie c'est pareil, chacun·e a ses propres idées et **doit pouvoir les exprimer**, peu importe si c'est une fille ou un garçon, un·e ami·e ou non, une personne à besoins particuliers ou non. Il peut arriver de ne pas être d'accord avec une personne, parfois avec un·e ami·e, et par peur de sa réaction, nous n'osons pas donner notre point de vue. Pourtant il est important de partager ses opinions et ses idées, **car cela nous permet d'affirmer notre identité et de développer notre personnalité.**

Négocier, c'est **écouter et respecter les envies et les besoins des autres.** S'exprimer, avoir des opinions est un droit, mais il est important de **défendre ses idées tout en restant respectueux envers les autres lorsqu'on les exprime.** Ne pas imposer ses idées, ses envies, mais les exposer, **trouver des arguments pour les défendre**, tout en étant en capacité de négocier, de trouver un compromis, permet à chacun·e de s'exprimer tout en restant **bienveillant·e et respectueux·se envers l'autre.** Et c'est par cela que passe la **construction d'une amitié.**

#### Piste pour mener le débat

Après la première question, demander à un/des groupe(s) dont vous avez observé la négociation d'expliquer comment et pourquoi elle/il·s ont réussi à se mettre d'accord, ou non.





## ANNEXE 1

### Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers

		ADAPTATIONS			
BESOINS	Intervenant-e (consignes)	Règles	Environnement	Matériel	
<b>Mobilité</b>	Guidage physique et/ou sensoriel au fur et à mesure des instructions données.	Autoriser un nombre de pas différents selon les possibilités de déplacements (ex. : <i>aucune limite de pas pour certain-e-s enfants</i> ).	Guidage physique/sensoriel dans la délimitation de l'espace/ des positions.	Utilisation de matériel défini avec les joueuse-s (plots de couleur, chasubles identifiables, etc.) pour délimiter l'espace de jeu.	
<b>Lancer et viser</b>		Autoriser à toucher de n'importe quelle manière (sauf en visant la tête) – ex. : <i>il est permis à la-au lanceur-euse de faire rouler le ballon, mais pas aux joueur-euse-s de le « rattraper »</i> .		Utiliser un ballon adapté (taille, texture, ballon sonore, etc.)	
<b>Esquiver</b>		Faire appel à un-e guide ou à un-e enfant protecteur-ice (le-la guide ne peut pas être touché-e).	Mise en place de zones de repos dans lesquelles le-la joueuse est intouchable un certain temps.	Ajouter des modules ou objets pour se cacher.	
<b>Communiquer</b>	Faire appel à un-e enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu. Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement. Introduire les règles dans plusieurs manches progressives. Présence de l'animateur-ice à proximité de la zone de négociation pour accompagner les enfants.	Utilisation de signes que toutes les joueuse-s choisissent (ex. : <i>lever le bras pour signaler qu'on est touché-e</i> ).	Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>support tableau, démonstration, etc.</i> ).	Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres, pendant les phases de négociation et de débat notamment.	

# VALEUR DE L'OLYMPISME : AMITIÉ

## LA CHAÎNE DE L'AMITIÉ

4 équipes

1 terrain

### Objectif

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

### Messages clés

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



18-24 joueurs



4 plots

8-12 ans



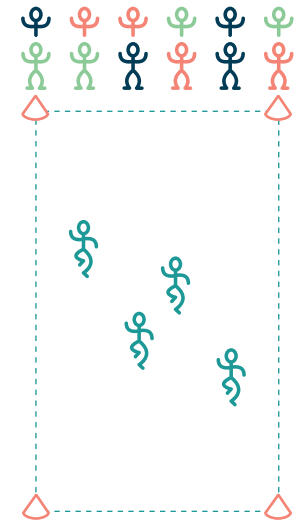
4 jeux de chasubles



10x25 mètres



60 min



## JEU SANS THÈME

15

### BUT DU JEU :

Pour les éperviers, toucher le plus de joueur·euse·s le plus rapidement possible. Pour les autres joueur·euse·s, ne pas se faire toucher par les éperviers.

### CONSIGNES :

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

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

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

**La partie s'arrête** lorsque tou·te·s les joueur·euse·s ont été touché·e·s ou à la fin du temps imparti de trois minutes. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de joueur·euse·s à la fin de la partie. Jouer quatre parties de trois minutes de façon à ce que chaque équipe ait joué le rôle d'épervier.

### Règles

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

### Variables

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

## JEU AVEC THÈME

🕒 25

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

### BUT DU JEU :

Pour les « amitiés », toucher le plus de joueur-euse-s le plus rapidement possible. Pour les autres joueur-euse-s, ne pas se faire toucher par les « amitiés ».

### RÈGLES ET CONSIGNES :

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

#### • PARTIE 1 : La manche « Exclusion »

Les « amitiés » peuvent uniquement **toucher des joueur-euse-s issu-e-s de leur « pays »**. Seules les « amitiés » connaissent cette consigne. Les « amitiés » informent au fur et à mesure les nouveaux-elles ami-e-s de la chaîne du but du jeu.

**La partie s'arrête** lorsque tou-te-s les joueur-euse-s ont été touché-e-s ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Faire une deuxième manche en changeant les « amitiés ».

#### • PARTIE 2 : La manche « Inclusion »

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

**La partie s'arrête** lorsque tou-te-s les joueur-euse-s ont été touché-e-s ou à la fin du temps imparti de quatre minutes. Faire une deuxième manche en changeant les « amitiés ».

#### Conseils

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

#### Comportements et indices à relever

- Observer la réaction des joueur-euse-s lorsqu'elle-il-s ne sont pas pris-e-s pour cible dans la manche « exclusion » et leur comportement dans la suite de la partie.
- Observer dans quelle manche les amitiés ont le plus de mal à agrandir leur « chaîne de l'amitié ».



## DÉBAT



### QUESTIONS :

#### Ressentis et sensations

Qu'avez-vous ressenti dans les différentes parties ?

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

#### Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Dans la vie de tous les jours, est-il difficile de se faire des ami-e-s qui sont différent-e-s de vous ?

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

#### Connaissances et représentations

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

### POINTS CLÉS :

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

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

**L'exclusion**, c'est lorsqu'une personne ou un groupe de personnes est/sont **mis à l'écart** (ex. : *impossibilité ou interdiction d'utiliser les transports en commun*). **L'inclusion**, c'est lorsqu'on **prend en compte les différences et les besoins de chacun-e** (ex. : *mettre des places de parking à proximité des entrées pour les personnes en situation de handicap*). L'inclusion, c'est ce qui permet de rééquilibrer les chances pour tou-te-s dans la vie, de réduire les inégalités, et aussi de s'ouvrir aux autres (personnes, cultures, etc.).

#### Piste pour mener le débat

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



**ANNEXE 1**  
**Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers**

<b>BESOINS</b>		<b>ADAPTATIONS</b>			
	<b>Intervenant·e (consignes)</b>	<b>Règles</b>	<b>Environnement</b>	<b>Matériel</b>	
<b>Mobilité</b>	Guidage physique et/ou sensoriel au fur et à mesure des instructions données.	En tant qu'épervier, utilisation de frites en mousse pour toucher les joueur·euse·s.	Guidage physique/sensoriel dans la délimitation de l'espace/ des positions.	Utilisation de matériel défini avec les joueur·euse·s (plots de couleur, chasubles identifiables, etc.) pour délimiter l'espace de jeu.	
<b>Esquiver</b>			Mise en place de zones de repos dans lesquelles la·le joueur·euse est intouchable un certain temps.		
<b>Communiquer</b>	Faire appel à un·e enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu. Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement. Introduire les règles dans plusieurs manches progressives. Utilisation de signaux visuels et sonores pour les débuts et fins de partie.		Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>support tableau, démonstration, etc.</i> ).		

# VALEUR DE L'OLYMPISME : AMITIÉ

## TOU · TE · S POUR UN · E, UN · E POUR TOU · TE · S

2 à 4 équipes

1 à 2 terrains

### 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 et qui doit coopérer pour l'atteindre, peu importe ses différences ou besoins particuliers.
- Dans une équipe, un groupe, on vit ensemble des émotions aux effets positifs comme négatifs : la joie, la fierté, la déception, le découragement. Faire partie d'un groupe soudé permet à chacun·e de mieux les gérer.



18-24 joueurs



8-12 ans



30x15 mètres



60 min



24 plots



2 à 4 jeux de chasubles



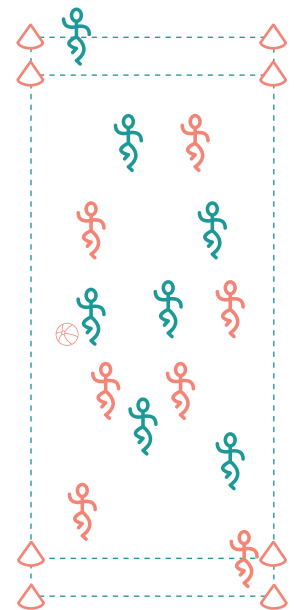
1 à 2 ballons en mousse



1 sifflet



Annexes



## JEU SANS THÈME

15

### BUT DU JEU :

Marquer le plus de points possible en passant le ballon à un·e coéquipier·ère placé·e dans la zone d'en-but adverse.

### CONSIGNES :

Ce jeu s'apparente à la balle à la·au capitaine. Organiser le groupe en deux, trois ou quatre équipes mixtes et équilibrées (en fonction du nombre d'enfants). Si votre groupe comporte un·e ou plusieurs enfants à besoins particuliers, se référer au tableau en **annexe 1** pour des propositions d'adaptations en fonction de son ou leurs profil(s).

Chaque équipe choisit sa·son capitaine. Le jeu commence lorsque les deux équipes sont dans leur propre zone d'en-but. En effectuant des passes à la main, les coéquipier·ère·s doivent faire parvenir le ballon dans la zone d'en-but adverse pour marquer. Si c'est la·le capitaine de l'équipe qui réceptionne la passe dans la zone d'en-but adverse, le point vaut double. Un·e seul·e joueur·euse à la fois est autorisé·e à être dans la zone d'en-but adverse.

Si le ballon est intercepté, les rôles changent : l'équipe ayant récupéré le ballon essaie à son tour de marquer dans la zone d'en-but adverse.

**La partie s'arrête** à la fin du temps imparti de huit minutes. Jouer une partie de deux mi-temps de quatre minutes, en échangeant les zones d'en-but à la mi-temps et en changeant les capitaines. Dans chaque équipe, il est interdit de désigner un·e capitaine du même sexe entre les deux mi-temps.

### Règles

- Il est interdit de toucher un·e joueur·euse adverse (défense sans contact).
- Il est autorisé de pénétrer dans la zone d'en-but adverse, mais un·e seul·e joueur·euse à la fois est autorisé·e à être dans la zone.
- Il est interdit de pénétrer dans la zone d'en-but de son équipe.
- Il est interdit de se déplacer avec le ballon en main (sinon le ballon est rendu à l'équipe adverse).

### Variables

- Pour diminuer la difficulté, rajouter un·e deuxième capitaine dans chaque équipe.
- Pour diminuer la difficulté, seul la·le capitaine de chaque équipe est autorisé·e à pénétrer dans la zone d'en-but adverse.
- Pour augmenter la difficulté, diminuer la taille de la zone de la·du capitaine.
- Pour diminuer la difficulté, il est autorisé de faire 3 pas avec le ballon en main.



## JEU AVEC THÈME

🕒 25

### BUT DU JEU :

Marquer le plus de points possible en passant le ballon à sa son coéquipier·ère placé·e dans la zone d'en-but de l'équipe adverse.

### RÈGLES ET CONSIGNES :

L'organisation générale du jeu et les consignes restent identiques.

• **PARTIE 1 :** Avant la partie, laisser aux enfants deux à trois minutes de réflexion pour choisir un objectif individuel en fonction des capacités de chacun·e parmi les propositions en annexe 2, et d'en faire part à leur équipe. Les enfants doivent chercher à atteindre cet objectif individuel avant la fin de la partie. Demander à la fin de cette partie **qui a réussi à atteindre son objectif**.

Dans cette partie, les capitaines doivent faire des **commentaires négatifs** à leurs coéquipier·ère·s, mais **sans trop d'agressivité**. Ex.: « Vous pouvez mieux faire ! », « C'est quoi cette passe ? », « Si vous continuez comme ça on va perdre. », etc.

• **PARTIE 2 :** Dans cette partie, les capitaines doivent encourager, organiser et conseiller leur équipe en faisant des **commentaires positifs** sur le jeu. Ex. : « Bien joué ! », « Belle passe ! », « C'est pas grave, allez on continue ! », « Allez on continue à défendre ! », etc.

• **PARTIE 3 :** Les capitaines encouragent leur équipe de la même manière qu'en partie 2. Demander à chaque équipe de choisir **un objectif collectif à atteindre à l'issue de la partie (annexe 2)**. Si cet objectif collectif est atteint, **un bonus de trois points** est attribué à l'équipe.

**Chaque partie s'arrête** à la fin du temps imparti de six minutes. Jouer chaque partie en deux mi-temps de trois minutes, en échangeant les zones d'en-but à la mi-temps et en changeant les capitaines. Dans chaque équipe, il est interdit de désigner un·e capitaine du même sexe entre les deux mi-temps.

#### Conseils

- Avant les parties 1 et 2, réunir les capitaines à part et prendre le temps de leur expliquer leur rôle spécifique.
- Pendant les parties 1 et 2, rester à proximité des capitaines afin de cadrer leurs retours au besoin (ex. : lorsqu'un·e capitaine fait des commentaires trop agressifs).

#### Comportements et indices à relever

- Observer l'impact des commentaires des capitaines sur leurs coéquipier·ère·s.
- Observer comment les équipes choisissent leur objectif collectif et comment elles s'organisent pour l'atteindre.





## ANNEXE 1

### Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers

BESOINS		ADAPTATIONS			
	Intervenant·e (consignes)	Règles	Environnement	Matériel	
<b>Mobilité</b>	Guidage physique et/ou sensoriel au fur et à mesure des instructions données.	Création d'une ou plusieurs zone(s) protectrices dans l'espace de jeu pour les enfants capables de réceptionner une passe.		Utilisation de matériel défini avec les joueur·euse·s (plots de couleur, chasubles identifiables, etc.) pour délimiter l'espace de jeu.	
<b>Passer et attraper</b>		Demander un type de passe spécifique (ex. : <i>avec rebond, en faisant rouler, etc.</i> ).	Jouer sur des positions fixes, pour tou·te·s les joueur·euse·ur·s ou seulement certain·e·s.	Utiliser un ballon adapté (taille, texture, ballon sonore, etc.)	
<b>Communiquer</b>	Faire appel à un·e enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu. Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement. Introduire les règles dans plusieurs manches progressives.	Utilisation de signes que tou·te·s les joueur·euse·s choisissent (ex. : <i>lever le bras pour demander le ballon</i> ).	Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>support tableau, démonstration, etc.</i> ).	Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres.	

## ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME, PARTIES 1, 2, 3)

(Liste d'**objectifs individuels** à distribuer à chaque équipe avant la partie 1)

<b>Objectif individuel 1</b>	Passer au moins une fois le ballon à la·au capitaine pendant la partie.
<b>Objectif individuel 2</b>	Faire au moins une passe à chaque coéquipier·ère pendant la partie.
<b>Objectif individuel 3</b>	Ne perdre aucun ballon pendant la partie (ex. : <i>ne pas faire sortir le ballon des limites du terrain, réussir toutes ses passes, etc.</i> ).
<b>Objectif individuel 4</b>	Attraper au moins trois fois le ballon en tant que capitaine.
<b>Objectif individuel 5</b>	Faire cinq passes à la·au même coéquipier·ère pendant la partie.

(Liste d'**objectifs collectifs** à distribuer à chaque équipe avant la partie 3)

<b>Objectif collectif 1</b>	Lors d'une action <u>au moins</u> pendant la partie, toucher tou·te·s le ballon au moins une fois avant de lancer le ballon à la·au capitaine.
<b>Objectif collectif 2</b>	Marquer tou·te·s <u>au moins</u> une fois un point pendant la partie.
<b>Objectif collectif 3</b>	Lors d'une action <u>au moins</u> pendant la partie, faire au moins dix passes avant de lancer le ballon à la·au capitaine, qui doit attraper le ballon pour que l'objectif soit validé.

## ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME, PARTIES 1, 2, 3)

(Liste d'**objectifs individuels** à distribuer à chaque équipe avant la partie 1)

<b>Objectif individuel 1</b>	Passer au moins une fois le ballon à la·au capitaine pendant la partie.
<b>Objectif individuel 2</b>	Faire au moins une passe à chaque coéquipier·ère pendant la partie.
<b>Objectif individuel 3</b>	Ne perdre aucun ballon pendant la partie (ex. : ne pas faire sortir le ballon des limites du terrain, réussir toutes ses passes, etc.).
<b>Objectif individuel 4</b>	Attraper au moins trois fois le ballon en tant que capitaine.
<b>Objectif individuel 5</b>	Faire cinq passes à la·au même coéquipier·ère pendant la partie.

(Liste d'**objectifs individuels** à distribuer à chaque équipe avant la partie 3)

<b>Objectif collectif 1</b>	Lors d'une action <u>au moins</u> pendant la partie, toucher tou·te·s le ballon au moins une fois avant de lancer le ballon à la·au capitaine.
<b>Objectif collectif 2</b>	Marquer tou·te·s <u>au moins</u> une fois un point pendant la partie.
<b>Objectif collectif 3</b>	Lors d'une action <u>au moins</u> pendant la partie, faire au moins dix passes avant de lancer le ballon à la·au capitaine, qui doit attraper le ballon pour que l'objectif soit validé.

# VALEUR DE L'OLYMPISME : EXCELLENCE

BON · NE, MEILLEUR · E, DE SON MIEUX

Groupes de

**5** joueurs

**1** terrain

## Objectif

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

## Messages clés

- L'excellence, c'est se fixer un but et faire les efforts nécessaires pour essayer de l'atteindre.
- L'excellence ne signifie pas être la-le meilleur-e ou la-le champion-ne du monde.
- Chacun-e se fixe des objectifs différents : cela peut être de jouer avec ses ami-e-s, s'amuser ; pour d'autres, c'est d'atteindre un nouveau record personnel, améliorer sa technique. L'essentiel est de développer son propre potentiel.



18-24 joueurs



8-12 ans



15x15 mètres



60 min



6 plots



5 témoins de relai  
(bâton, dossard,  
etc.)



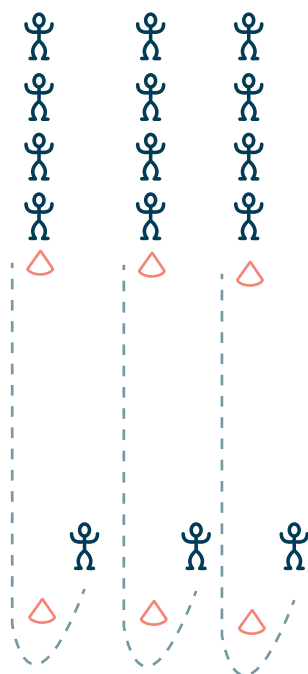
Bandeaux, balles,  
raquettes, etc.  
(selon inventaire  
disponible)



5 chronomètres



Annexes



## JEU SANS THÈME

15

## BUT DU JEU :

Accomplir le relais de plus en plus vite à chaque manche.

## CONSIGNES :

Il s'agit d'une course de relais. Répartir les enfants en groupes de cinq, de manière mixte et équilibrée. **Si votre groupe comporte un-e ou plusieurs enfants à besoins particuliers, se référer au tableau en annexe 1 pour des propositions d'adaptations en fonction de son ou leurs profil(s).**

Créer autant de couloirs qu'il y a de groupes. Les couloirs doivent mesurer environ quinze mètres de long et un mètre de large.

Chaque joueur-euse dans chaque groupe choisit un mode de déplacement pour effectuer le relais (par équipe, cinq modes de déplacement différents).  
Ex : 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 sans l'attraper, etc.), etc.

Choisir les modes de déplacement en fonction du matériel disponible et des besoins de chaque enfant. Si possible, noter les modes de déplacement 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 2. Il peut y avoir plus de modes de déplacement proposés que de joueur-euse-s par groupe. Dans ce cas, les joueur-euse-s disposent d'un plus grand choix et décident de leur mode de déplacement en fonction de leurs préférences.

Chaque groupe doit améliorer son temps global d'une partie à l'autre. Ce n'est pas une compétition entre les groupes, mais un challenge de progression au sein même des groupes. Une fois que tou-te-s les joueur-euse-s d'un groupe ont effectué leur relai, l'animateur-riche arrête le chronomètre.

**La partie s'arrête** lorsque tous les groupes ont terminé leur course de relais. Faire deux à trois parties, chaque joueur-euse doit choisir un mode de déplacement différent à chaque fois, en respect de ses besoins.

## Règles

- Il est interdit de changer de mode de déplacement entre l'aller et le retour.
- Il est interdit de partir tant que la-le partenaire précédent-e n'a pas fini son passage.

## Variables

- Pour augmenter ou diminuer la difficulté, adapter la distance et les modes de déplacement en fonction de l'âge et des capacités des enfants.
- Pour faire varier la difficulté, faire courir les enfants par deux.



## JEU AVEC THÈME

🕒 25

### BUT DU JEU :

Être le groupe qui obtient la plus grande progression entre le temps de départ et le meilleur temps final réalisé.

### RÈGLES ET CONSIGNES :

L'organisation générale du jeu reste identique mais les consignes changent. Les enfants choisissent **leur activité préférée**, mais à partir de cette étape **elle-il-s courent par deux**. Au sein du groupe, chaque binôme doit se mettre d'accord pour avoir une activité différente des autres binômes. Dans la mesure du possible, chaque binôme doit être constitué **d'un garçon et d'une fille**.

**PARTIE 1 :** Confier à chaque groupe un chronomètre et leur demander de chronométrer la **performance collective** effectuée. Chaque binôme doit se mettre d'accord sur le mode de déplacement, en fonction des capacités de chaque membre du binôme, pour faire le temps le plus court possible. S'assurer que chaque groupe accomplisse au moins **deux distances chronométrées** et ne garder que le meilleur de ces temps. Entre chaque passage, les joueur-euse-s de chaque binôme et de chaque groupe peuvent **se donner des conseils pour progresser, s'améliorer**.

**PARTIE 2 :** Rappeler à chaque groupe le meilleur temps effectué lors de la partie précédente et leur demander de définir par groupe **un objectif plus ambitieux mais atteignable** pour savoir en combien de temps ils pensent pouvoir faire le prochain relais. Effectuer deux manches où les groupes essayent d'atteindre l'objectif fixé. **Inciter les autres enfants à encourager et à applaudir leurs partenaires**.

**Chaque partie s'arrête** lorsque tous les groupes ont terminé leur course de relais.

#### Conseils

- Demander aux joueur-euse-s de signaler à l'animateur-riche leur temps entre chaque course ainsi que l'objectif défini en partie 2 pour qu'elle-il puisse les noter.
- Ne dévoiler l'objectif de meilleure progression entre les groupes qu'à la fin de la partie 1 pour ne pas influencer le comportement des enfants.

#### Comportements et indices à relever

- Observer l'attitude des enfants qui se font encourager et celle des enfants qui le sont moins.
- Observer la stratégie adoptée par les enfants qui ne parviennent pas à atteindre leur objectif dès la première tentative.



# DÉBAT



## QUESTIONS :

### Ressentis et sensations

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

Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez atteint, ou non, votre objectif ?

### Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Dans le jeu, comment pouviez-vous remporter la partie ?

Dans la vie, comment réagissez-vous face à un échec ?

### Connaissances et représentations

Comment et pourquoi poursuivre l'excellence ?

Comment se motive-t-on pour atteindre un objectif personnel ?

## POINTS CLÉS :

Même s'il pouvait être difficile de faire mieux d'une partie à l'autre, atteindre l'objectif que vous vous étiez fixé-e-s ou simplement utiliser de nouvelles techniques de course a pu vous apporter **du plaisir, de la confiance ou de la fierté**. Au contraire, si vous avez échoué, vous avez pu ressentir **un sentiment de déception, de frustration, de découragement, voire de colère**.

Ce n'est pas le groupe qui a terminé le relais le plus rapidement qui a remporté ce jeu, mais celui qui parvenait à s'améliorer le plus possible (à avoir le plus grand écart entre le temps de départ et le temps final). Vous aviez la contrainte de courir par deux, et pour progresser, vous avez dû vous organiser en conséquence **en fonction des capacités de chacun-e** (choisir le bon mode de déplacement). Dans le jeu certains groupes ont échoué à atteindre leurs objectifs. Dans la vie, dans le sport, à l'école, il peut également arriver d'échouer. Il est possible de réagir à l'échec en **réessayant, en redoublant d'effort pour parvenir la prochaine fois à atteindre notre objectif**.

L'excellence, c'est **faire de son mieux et chercher à se dépasser**. Pour y arriver, on peut **chercher à progresser, à développer sans cesse de nouvelles compétences**. 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, etc.** peu importe ! La devise olympique est « aller plus vite, plus haut, plus fort » et représente l'excellence, **c'est-à-dire le défi de faire de son mieux pour chercher à accomplir ses objectifs**. Gagner, vaincre, n'est pas le seul objectif que l'on se fixe dans la vie (ex. : école, études, travail, sport, etc.). Chacun-e doit trouver en soi-même ses propres **sources de motivation**.

### Piste pour mener le débat

Pour lancer le débat, utiliser la feuille avec les résultats inscrits de chacun des groupes pour voir ceux qui sont parvenus à atteindre leurs objectifs et à s'améliorer.

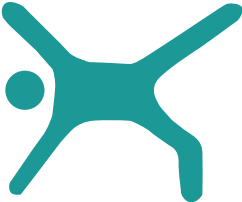










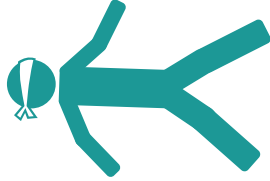


**ANNEXE 1**  
**Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers**

<b>BESOINS</b>		<b>ADAPTATIONS</b>		
<b>BESOINS</b>	<b>Intervenant·e (consignes)</b>	<b>Règles</b>	<b>Environnement</b>	<b>Matériel</b>
<b>Mobilité</b>	Guidage physique et/ou sensoriel au fur et à mesure des instructions données.	Autoriser à courir avec un·e guide ou un·e partenaire si nécessaire. Choix d'un mode de déplacement adapté (ex.: <i>petit slalom de conduite pour les enfants en fauteuil électrique</i> ).	Renforcer le marquage au sol (ou vertical) pour délimiter les limites de la zone de course.	Toute aide ou compensation matérielle pour accompagner le déplacement (cane ou béquille, fauteuil, etc.).
<b>Entendre ou voir le signal de départ</b>	Utilisation de signaux visuels et sonores adaptés pour les départs (ex. : avec le bras pour les personnes malentendantes, à la voix pour les personnes non-voyantes).			RUtilisation d'un sifflet ou d'un « clap » de départ.
<b>Comprendre les règles</b>	Faire appel à un·e enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu. Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement. Introduire les règles dans plusieurs manches progressives.		Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>support tableau, démonstration, etc.</i> ).	

## ANNEXE 2

**CONSEIL : Avant le jeu, sélectionner les cartes que vous allez utiliser selon le matériel disponible.**

<b>EN COURANT</b> 	<b>EN MARCHANT</b> 	<b>EN DRIBBLE (FOOTBALL)</b> 	<b>A CLOCHE-PIED</b> 
<b>EN FAISANT DES BONDS</b> 	<b>EN SAUTANT</b> 	<b>EN DRIBBLE (BASKET-BALL)</b> 	<b>EN GARDANT LA BALLE DANS LES AIRS (VOLLEY BALL)</b> 
<b>EN RAMPANT</b> 	<b>EN LANÇANT ET EN ATTRAPANT LA BALLE</b> 	<b>EN GARDANT LA BALLE DANS LES AIRS (TENNIS)</b> 	<b>LES YEUX BANDÉS</b> 

# VALEUR DE L'OLYMPISME : EXCELLENCE

FAIRE DES EFFORTS POUR PROGRESSER

3 équipes

1 terrain

## Objectif

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

## Messages clés

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



18-24 joueurs



8-12 ans



15x25 mètres



60 min



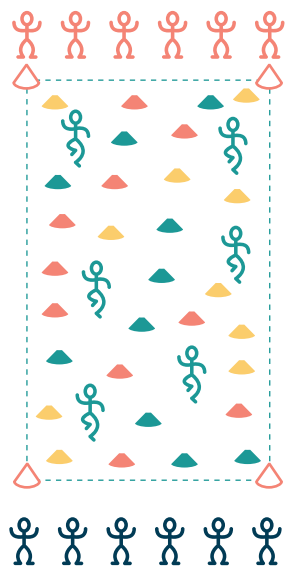
12 plots



30 coupelles



3 jeux de chasubles



## JEU SANS THÈME

15

### BUT DU JEU :

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

### CONSIGNES :

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

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

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

Si elle-il est touché-e par un-e défenseur-euse, un-e attaquant-e doit laisser la coupelle au sol si elle-il en possédait une et revenir dans son camp. Elle-il peut ensuite repartir dans le jeu. Les défenseur-euse-s doivent toucher les attaquant-e-s à deux mains, sans agressivité.

**La partie s'arrête** à la fin du temps imparti de trois minutes. Jouer trois parties de sorte que chaque équipe passe en défense. L'équipe qui a obtenu le plus de points en additionnant les trois parties remporte le jeu. Chaque équipe peut avoir une fiche pour noter ses résultats. Parmi l'équipe de défenseur-euse-s, deux enfants (une fille et un garçon) sont désigné-e-s arbitres pour aider l'animateur-ice. Changer les arbitres entre les parties.

### Règles

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

### Variables

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

## JEU AVEC THÈME

25

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

### BUT DU JEU :

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

### RÈGLES ET CONSIGNES :

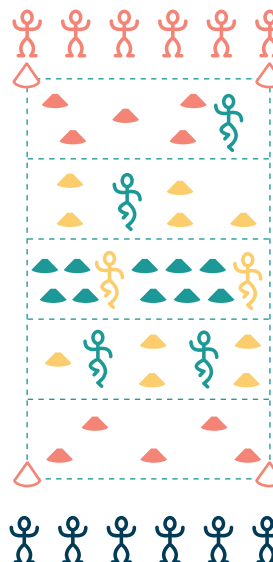
L'organisation générale du jeu et les consignes changent. **Disposition des coupelles** : Disposer les coupelles comme sur le schéma en délimitant les différents « niveaux d'effort ». Les coupelles rouges représentent un « point de progression ». Les coupelles jaunes, cinq « points de progression ».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

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

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

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

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

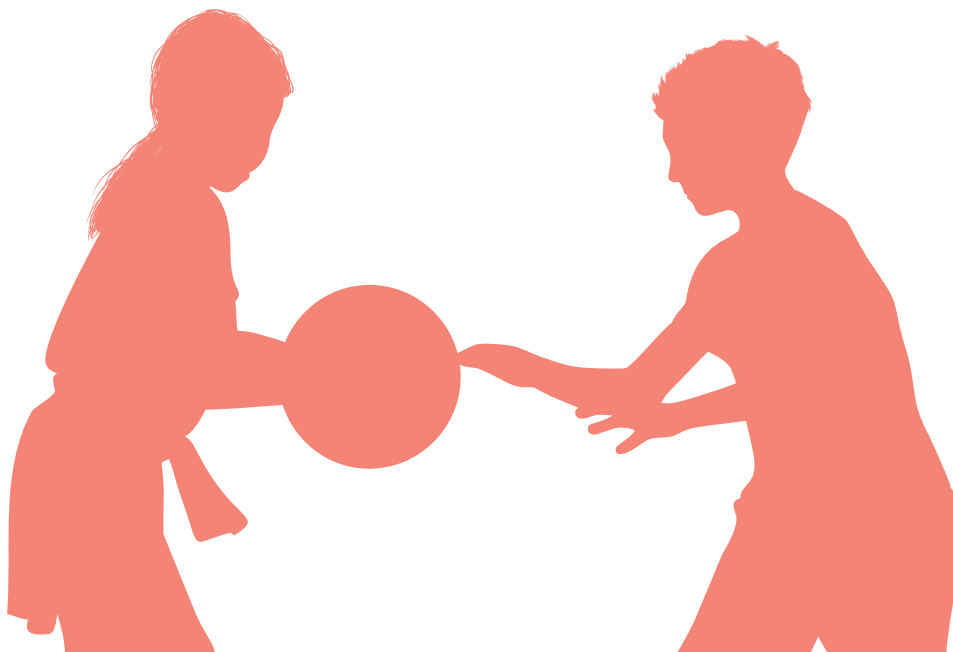


**Conseils**

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

**Comportements et indices à relever**

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







## ANNEXE 1

### Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers

BESOINS		ADAPTATIONS		
	Intervenant·e (consignes)	Règles	Environnement	Matériel
<b>Mobilité</b>	Guidage physique/sensoriel dans la délimitation de l'espace/des positions.	Déterminer un rôle fixe (attaque ou défense). Permettre aux défenseur·euses de lancer un ballon pour toucher les adversaires.	Guidage physique et/ou sensoriel au fur et à mesure des instructions données. Réduire la distance à parcourir pour collecter les coupelles.	Utilisation de matériel défini avec les joueur·euses (plots de couleur, chasubles identifiables, etc.) pour délimiter l'espace de jeu.
<b>Attraper/prendre</b>		Faire appel à un·e enfant pour aider la·le joueur·euse à saisir les coupelles. Autoriser la transmission de coupelles entre joueur·euses.	Créer des zones supplémentaires de repos ou dans lesquelles personne ne peut être touché·e pour récupérer un objet.	Remplacer les coupelles par des objets plus simples à attraper (ex. : <i>grosses balles en mousse</i> ).
<b>Communiquer</b>	Faire appel à un·e enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu. Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement. Introduire les règles dans plusieurs manches progressives.		Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>support tableau, démonstration, etc.</i> ).	Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres.

# VALEUR DE L'OLYMPISME : RESPECT

## AIDE OU ENTRAÛVE

**6** équipes

**1** terrain

### Objectif

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

### Messages clés

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



18-24 joueurs



8-12 ans



30x30 mètres



60 min



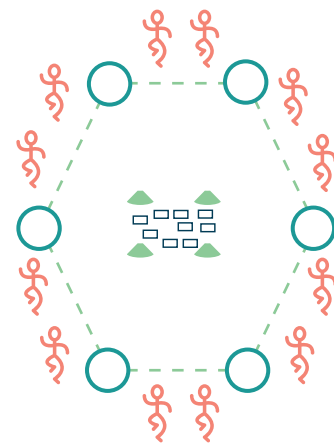
4 coupelles



6 cerceaux



Annexes



## JEU SANS THÈME

20

### BUT DU JEU :

Pour chaque équipe, récolter 15 cartes « trésor ».

### CONSIGNES :

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

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

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

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

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

### Règles

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

### Variables et conseils

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



## DÉBAT

15

### QUESTIONS :

#### Ressentis et sensations

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

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

#### Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

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

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

#### Connaissances et bonnes pratiques

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

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

### POINTS CLÉS :

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

Dans le jeu, le comportement des joueur·euse·s « égoïstes » **a eu un impact négatif sur leurs coéquipier·ère·s et adversaires** en ne les traitant pas de manière respectueuse. Elle·il·s **empêchaient l'équipe d'atteindre son objectif**, et une fois intercepté·e·s par un·e adversaire, un·e de leurs coéquipier·ère·s devait aller les libérer. Dans la vie, c'est parfois la même chose, **les gens n'agissent pas toujours irrespectueusement de manière consciente**. Elle·il·s peuvent simplement être tellement concentré·e·s sur leur objectif qu'elle·il·s oublient **l'impact qu'elle·il·s peuvent avoir sur les autres**, et agissent parfois **sans se soucier des conséquences**.

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

#### Piste pour mener le débat

Utiliser un bâton de la parole.

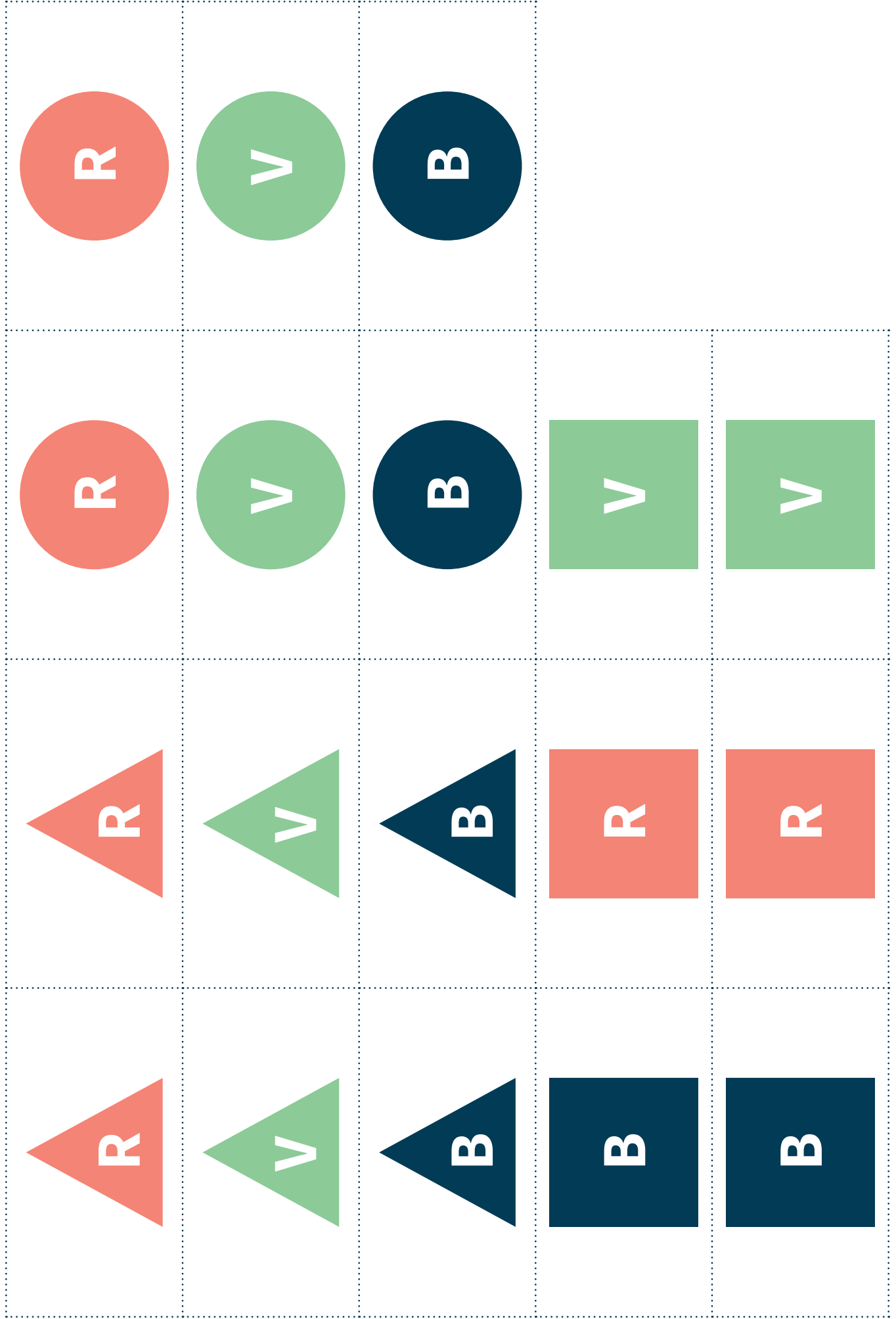


## ANNEXE 1

### Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers

BESOINS		ADAPTATIONS		
Intervenant·e (consignes)	Règles	Environnement	Matériel	
<b>Mobilité</b>	<p>Guidage physique/sensoriel dans la délimitation de l'espace/des positions.</p>	<p>Mettre les joueur·euse·s uniquement dans le rôle de « bienveillant·e ».</p> <p>Ajouter des zones (ex. : <i>cerceaux</i>) de secours ou de repos.</p>	<p>Guidage physique et/ou sensoriel au fur et à mesure des instructions données.</p> <p>Délimitation plus claire des différents espaces.</p>	<p>Utilisation de matériel défini avec les joueur·euse·s (plots de couleur, chasubles identifiables, etc.) pour délimiter l'espace de jeu.</p>
<b>Attraper/prendre</b>				<p>Surélever les cartes en les plaçant sur une table ou autre objet au niveau de la zone centrale.</p> <p>Utilisation d'étiquettes adaptées (taille).</p>
<b>Communiquer</b>	<p>Faire appel à un·e enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu.</p> <p>Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement.</p> <p>Introduire les règles dans plusieurs manches progressives.</p>			<p>Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>support tableau, démonstration, etc.</i>).</p> <p>Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres</p>

ANNEXE 2



#PARIS2024



**ANNEXE 2**

CONSEIL : À imprimer en un seul exemplaire

<p><b>VERT</b></p>	<p><b>BLEU</b></p>	<p><b>CARRÉ</b></p>
<p><b>ROUGE</b></p>	<p><b>TRIANGLE</b></p>	<p><b>CERCLE</b></p>

# VALEUR DE L'OLYMPISME : RESPECT

## LA VALEUR DU RESPECT

2 équipes

1 terrain

### Objectif

Comprendre que défendre ses valeurs, c'est se respecter soi-même, mais aussi respecter les autres.

### Messages clés

- Les valeurs de chacun·e sont différentes d'un·e individu·e 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.



18-24 joueurs



8-12 ans



20x35 mètres



60 min



6 plots



2 jeux de chasubles



1 balle en mousse



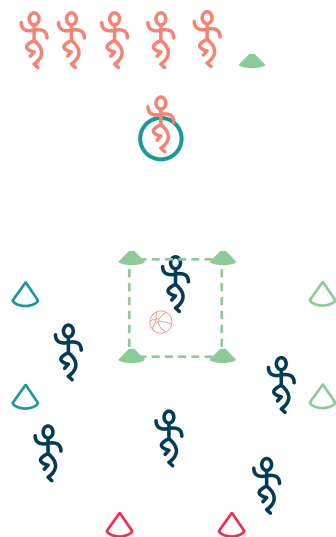
5 coupelles



1 cerceaux



Annexes



## JEU SANS THÈME

15

### BUT DU JEU :

Pour les attaquant·e·s, marquer le plus de points possible. Pour les défenseur·euse·s, éliminer tou·te·s les attaquant·e·s.

### CONSIGNES :

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

Les attaquant·e·s se présentent un·e par un·e dans le cerceau. Les défenseur·euse·s se placent sur tout l'espace à l'exception de l'un·e d'entre elles·eux qui se place dans la zone délimitée par les coupelles. Ce·tte joueur·euse appelé·e la·le « chien·ne » n'a pas le droit de sortir de sa zone. La·le « chien·ne » lance le ballon à l'attaquant·e qui se trouve dans le cerceau. L'attaquant·e attrape la passe et renvoie la balle où elle·il souhaite dans le terrain (à la main ou au pied selon ses capacités). Après avoir renvoyé la balle, l'attaquant·e essaye de parcourir le plus de distance possible en courant à l'extérieur des plots, en même temps que les défenseur·euse·s essaient de ramener le ballon le plus rapidement possible à la·au « chien·ne ». Tou·te·s les attaquant·e·s qui sont entre deux plots lorsque la·le « chien·ne » attrape le ballon sont éliminé·e·s. Les attaquant·e·s peuvent s'arrêter sur un plot avant d'être éliminé·e·s. Au lancer suivant, elle·il·s peuvent partir de ce même plot pour poursuivre et terminer leur tour pour marquer un point. Lorsqu'un·e attaquant·e réussit à effectuer un tour complet sans se faire éliminer, elle·il marque un point. Elle·il peut se replacer dans la colonne des lanceur·euse·s. Changer de « chien·ne » tous les trois ou quatre lancers, en alternant systématiquement filles et garçons.

**La partie s'arrête** lorsque tou·te·s les attaquant·e·s ont été éliminé·e·s ou à la fin du temps imparti de cinq minutes. Faire une deuxième manche en échangeant les rôles : les défenseur·euse·s passent attaquant·e·s et inversement.

### Règles

- Il est interdit pour les attaquant·e·s de courir à l'intérieur des plots (seulement à l'extérieur).
- Il est interdit pour plusieurs attaquant·e·s d'occuper le même plot. Sinon elle·il·s sont éliminé·e·s.
- Il est interdit de se doubler pour les attaquant·e·s. L'attaquant·e qui a doublé est éliminé·e.
- Il est autorisé pour un·e attaquant·e qui se trouve à un plot de repartir, uniquement lorsqu'un attaquant·e suivant effectue son lancer.
- Il est autorisé de se faire des passes entre défenseur·euse·s.

### Variables et conseils

- Pour diminuer ou augmenter la difficulté des attaquant·e·s, modifier le lancer (tir au pied avec ou sans contrôle, à la main, avec une raquette, etc.).
- Pour augmenter la difficulté des attaquant·e·s, si le lancer est récupéré sans rebond par un·e défenseur·euse, l'attaquant·e est directement éliminé·e.

## JEU AVEC THÈME

🕒 25

### BUT DU JEU :

Pour les attaquant·e·s, marquer le plus de points possible. Pour les défenseur·euse·s, éliminer tou·te·s les attaquant·e·s.

### RÈGLES ET CONSIGNES :

L'organisation générale du jeu et les consignes restent identiques, mais les joueurs doivent **faire des choix lorsqu'elle·il·s sont à l'arrêt au niveau des plots.**

Placer les étiquettes en annexe 2 (deux par plots) sous les bons plots (rouge pour les deux premiers plots, bleu pour les troisième et quatrième plots et vert pour les deux derniers plots). Si un·e joueur·euse s'arrête à un de ces plots, elle·il doit choisir au hasard une des deux étiquettes, puis lire les deux bonus proposés (**bonus 1 : bonus collectif** – **bonus 2 : bonus individuel**). Puis elle·il dit à haute voix le bonus qu'elle·il a choisi. Rappeler aux joueur·euse·s qu'elle·il·s n'ont pas le droit de s'arrêter à un plot déjà occupé, ni le droit de doubler (sauf si une action / étiquette le permet).

Les joueur·euse·s prennent une seule étiquette par tour (au premier plot où elle·il·s s'arrêtent). Si un·e joueur·euse effectue le tour sans s'arrêter, elle·il ne prend pas d'étiquette. **Les étiquettes restent sous les plots.**

**La partie s'arrête** lorsque tou·te·s les attaquant·e·s ont été éliminé·e·s ou à la fin du temps imparti de huit minutes. Faire une deuxième partie en échangeant les rôles : les attaquant·e·s passent défenseur·euse·s et inversement.

#### Conseils

- Insister sur le fait qu'au moment où elle·il·s s'arrêtent à un des plots, les enfants doivent lire à haute voix le bonus qu'ils choisissent, et s'assurer que tout le monde ait entendu.
- Noter les bonus choisis pour y revenir pendant le débat

#### Comportements et indices à relever

- Observer si les joueur·euse·s choisissent de réaliser en priorité des bonus collectifs ou individuels.
- Observer les réactions des enfants lorsqu'un·e de leur coéquipier·ère ou adversaire choisit et réalise un bonus individuel.



## DÉBAT



### QUESTIONS :

#### Ressentis et sensations

Qu'avez-vous ressenti au moment de choisir des bonus ?

Était-ce difficile de choisir des bonus plutôt que d'autres ?

#### Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Pour faire vos choix dans le jeu, sur quoi se sont basées vos décisions ?

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

#### Connaissances et représentations

Est-ce important de rester fidèle à ses propres valeurs ?

Quelles valeurs faut-il privilégier pour mieux vivre-ensemble ?

### POINTS CLÉS :

Il pouvait être difficile de choisir les bonus pour plusieurs raisons : les bonus collectifs avaient des **conséquences positives sur l'équipe mais néfastes sur la-le joueur·euse** et les bonus individuels des **conséquences positives sur la-le joueur·euse mais négatives sur l'équipe**. Il pouvait donc être tentant de choisir un bonus individuel mais certain·e-s ont pu ressentir du **remord** ou de la **honte** à choisir ces bonus. Vos coéquipier·ère-s ont pu ressentir de la **frustration** ou un **sentiment d'injustice** au moment où vous avez choisi les bonus individuels.

Certain·e-s ont privilégié le résultat de l'équipe, d'autres le fait d'impliquer tout le monde dans le jeu, d'autres ont préféré le résultat individuel. Ces choix correspondent à vos valeurs personnelles. Ces valeurs nous définissent et **sont différentes d'une personne à l'autre**. Il n'est pas toujours évident de rester fidèle à certaines valeurs comme **la gentillesse, l'entraide, etc.** Au cours de la partie, certain·e-s ont décidé **mettre de côté ces valeurs**, quitte à se mettre les autres joueur·euse-s à dos, **en choisissant d'avoir un comportement individualiste**, car l'envie de gagner était trop grande. Dans la vie, certain·e-s sportif·ve-s ont parfois recours au **dopage**, ou des élèves décident de **tricher à l'école**. **En adoptant ce genre d'attitude**, la sensation de réussite peut être diminuée et je risque de moins être respecté·e par les autres.

Avoir ses propres opinions et valeurs et pouvoir les exprimer est un droit pour chacun·e. En agissant selon nos valeurs, nous sommes **fidèles à nous-mêmes**. Être fidèle à ses valeurs, agir en conséquence sans se faire influencer, permet aux personnes qui nous **entourent d'avoir confiance et de se comporter de la même manière avec nous**. Si vous êtes davantage dans l'entraide que dans l'individualisme, il y a plus de chances que le jour où vous aurez besoin d'aide, quelqu'un vienne vous prêter main forte à son tour.

#### Piste pour mener le débat

Pour introduire le débat, repartir des bonus proposés pendant le jeu et demander aux enfants d'y associer une attitude : générosité, honnêteté, gentillesse, individualisme, égoïsme, etc.



## Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers

BESOINS		ADAPTATIONS		
	Intervenant·e (consignes)	Règles	Environnement	Matériel
<b>Mobilité</b>	Guidage physique/sensoriel dans la délimitation de l'espace/des positions.	Distance de course raccourcie pour les attaquant·es (diminuer l'espace entre les plots ou ajout de plots intermédiaires pour les joueur·euses qui en ont besoin)	Guidage physique et/ou sensoriel au fur et à mesure des instructions données.	Utilisation de matériel défini avec les joueur·euses (plots de couleur, chasubles identifiables, etc.) pour délimiter l'espace de jeu.
<b>Utiliser le ballon</b>		Autoriser le lancer en faisant rouler le ballon pour la·le chien·ne.		Utiliser un ballon adapté (taille, texture, ballon sonore, etc.).
<b>Communiquer</b>	Faire appel à un·e enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu. Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement. Introduire les règles dans plusieurs manches progressives.	Utilisation de signes que toutes les joueur·euses de l'équipe choisissent (ex. : lever le bras pour demander le ballon).	Utiliser différents canaux de communication (ex. : support tableau, démonstration, etc.).	Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres.

## ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : Les bonus 1 correspondent à des bonus collectifs tandis que les bonus 2 correspondent à des bonus individuels.

<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>Mes coéquipier·ère·s ont le droit de me doubler si elle·il·s le souhaitent.</p>	<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Lors du lancer de ma·mon prochain·e coéquipier·ère, je peux finir mon tour sans m'arrêter, ce qui fera gagner deux points à mon équipe, mais si j'échoue je ferai perdre un point à mon équipe.</p>	<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>Jusqu'à ce que je finisse mon tour, il est autorisé pour mon équipe d'être plusieurs joueur·euse·s à un même plot.</p>	<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Jusqu'à ce que je finisse mon tour, les défenseur·euse·s ne peuvent pas se déplacer avec le ballon.</p>
<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>J'échange ma place avec un·e coéquipier·ère qui se trouve dans la file d'attente.</p>	<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Jusqu'à ce que je finisse mon tour, si je me retrouve au même plot qu'un·e de mes coéquipier·ère·s, c'est elle·lui qui est éliminé·e.</p>	<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>Mes coéquipier·ère·s ont le droit de me doubler si elle·il·s le souhaitent.</p>	<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Je choisis la·le coéquipier·ère qui va tirer au prochain tour, même si elle·il est la·le dernier·ère de la file.</p>

(À placer sous les deux premiers plots)

## ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : Les bonus 1 correspondent à des bonus collectifs tandis que les bonus 2 correspondent à des bonus individuels.

<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>Jusqu'à ce que je finisse mon tour, il est autorisé pour mon équipe d'être plusieurs joueuse-s à un même plot.</p>	<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Jusqu'à ce que je finisse mon tour, les défenseur-euse-s ne peuvent pas se déplacer avec le ballon.</p>
<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>Mes coéquipier-ère-s ont le droit de me doubler si elle-il-s le souhaitent.</p>	<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>Un-e coéquipier-ère a le droit de venir à un plot avec moi jusqu'à la fin de mon tour.</p>
<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Jusqu'à ce que je finisse mon tour, les défenseur-euse-s ne peuvent pas se déplacer avec le ballon.</p>	<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>J'échange ma place avec un-e coéquipier-ère placé-e à un des deux premiers plots (s'il y en a un).</p>
<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Je choisis la-le coéquipier-ère qui va tirer au prochain tour, même si elle-il est la-le dernier-ère de la file.</p>	<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Lors du lancer de ma mon prochain-e coéquipier-ère, je peux finir mon tour sans m'arrêter, ce qui fera gagner deux points à mon équipe, mais si j'échoue, je ferai perdre un point à mon équipe.</p>
<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>Mes coéquipier-ère-s ont le droit de me doubler si elle-il-s le souhaitent.</p>	<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Je peux finir mon tour quand je veux et je me remets devant mes coéquipier-ère-s pour rejouer immédiatement.</p>

(À placer sous les troisième et quatrième plots)



## ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : Les bonus 1 correspondent à des bonus collectifs tandis que les bonus 2 correspondent à des bonus individuels.

<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>À mon retour dans la file d'attente, j'encourage et je conseille mes coéquipier·ère·s qui lancent.</p>	<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Je choisis le coéquipier·ère qui va tirer même si elle·il est la·le dernier·ère de la file.</p>	<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>J'échange ma place avec un·e coéquipier·ère placée à un des quatre premiers plots.</p>	<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Je peux finir mon tour quand je veux et je me remets devant mes coéquipier·ère·s pour rejouer immédiatement.</p>
<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>Mes coéquipier·ère·s ont le droit de me doubler si elle·ils le souhaitent.</p>	<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Je finis mon tour quand je veux et je me remets devant mes coéquipier·ère·s pour rejouer immédiatement.</p>	<p><b>Bonus 1 :</b></p> <p>Un·e coéquipier·ère a le droit de venir à un plot avec moi jusqu'à la fin de mon tour.</p>	<p><b>Bonus 2 :</b></p> <p>Jusqu'à ce que je finisse mon tour, les défenseur·euse·s ne peuvent pas se déplacer avec le ballon.</p>

(À placer sous les cinquième et sixième plots)

# VALEUR DE L'OLYMPISME : RESPECT

## LE RESPECT DE SOI

2 à 3 équipes

1 terrain

### 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 propres à chacun-e, que nous devons entendre, comprendre et respecter.
- Il nous faut avoir un esprit sain dans un corps sain pour pouvoir relever les défis de notre quotidien.
- Trouver l'équilibre entre son développement corporel, intellectuel, social et émotionnel est essentiel pour bien vivre avec les personnes qui nous entourent



18-24 joueurs



8-12 ans



15x30 mètres



60 min



6 plots



2 à 3 jeux de chasubles



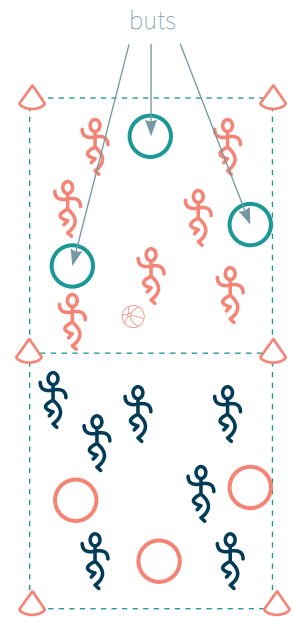
1 ballons de handball



6 cerceaux



1 sifflet



## JEU SANS THÈME

15

### BUT DU JEU :

Remporter la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

### CONSIGNES :

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

Pour lancer le jeu, une équipe commence avec le ballon et doit essayer de se faire des passes sans se faire intercepter le ballon par l'autre équipe. Le jeu continue après une interception. Les joueur-euse-s tentent de progresser dans le camp adverse pour s'approcher des buts. Pour marquer un point, il faut passer le ballon à un-e coéquipier-ère placé-e dans un des trois buts du camp adverse. Lorsqu'un but est marqué (un but vaut un point), les équipes reviennent dans leur camp et c'est l'équipe qui vient d'encaisser le but qui relance le jeu.

**La partie s'arrête** à la fin du temps imparti de dix minutes. Jouer deux mi-temps de cinq minutes. Les deux équipes changent de terrain durant la mi-temps.

### Règles

- Aucun contact physique n'est autorisé.
- Il est interdit de prendre le ballon des mains d'un-e adversaire.
- Il est interdit de défendre à moins d'un mètre de l'attaquant-e (sinon le ballon est rendu à l'équipe adverse).
- Il est interdit de toucher le ballon avec le pied ou la jambe.
- Il est interdit de dribbler ou de se déplacer ballon en main.
- Il est autorisé de faire des passes avec ou sans rebond (un rebond maximum).

### Variables

- Pour augmenter la difficulté des joueur-euse-s, interdire de passer le ballon à la personne qui vient d'effectuer la passe.
- Pour diminuer la difficulté des joueur-euse-s, utiliser un ballon plus petit ou un ballon en mousse que les enfants peuvent plus facilement lancer et attraper.



## DÉBAT

15

### QUESTION :

#### Ressentis et sensations

Était-ce difficile de réaliser les défis correspondant aux différents cerceaux ?

Qu'avez-vous ressenti lorsque vous réussissiez ou ne réussissiez pas à relever le défi ?

#### Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Dans le jeu, que deviez-vous faire pour gagner des points supplémentaires ?

Dans la vie, de quoi notre corps et notre esprit ont-ils besoin ?

#### Connaissances et représentations

Que risque-t-il de se produire si on ne prend pas soin de son corps ou de son esprit ?

En quoi est-il important d'écouter et respecter ses besoins ?

### POINTS CLÉS :

Dans chaque cerceau, il pouvait être difficile de relever le défi correspondant car vous deviez le faire en quelques secondes. Certain-e-s ont pu choisir par stratégie de se placer dans des cerceaux où elle-il-s savaient qu'elle-il-s auraient plus de chances de réussir le défi. Lorsque vous ne réussissiez pas, vous avez pu ressentir de la frustration à échouer car vous ne marquiez pas de point ou au contraire du plaisir et de la fierté lorsque vous réussissiez à rapporter des points supplémentaires à votre équipe.

Dans le jeu, vous deviez réaliser des défis correspondant à des besoin du corps et de l'esprit (besoin d'amis, de repos ou de se dépenser). Dans la vie, nous avons certains besoins fondamentaux, et notre corps nous signale lorsque nous avons besoin de quelque chose. Par exemple, les sensations de **faim** et de **fatigue** correspondent à des besoins simples du corps : **manger** et **dormir**. Concernant l'esprit, des exemples de ce dont nous avons besoin peuvent être d'avoir des amis, apprendre, rire, etc. Globalement, **nous avons tous les mêmes besoins**, que l'on soit un garçon ou une fille, même si certaines personnes ont des besoins particuliers ou ces besoins se font ressentir différemment.

Si nous ne nous occupons pas de notre esprit et/ou de notre corps, **nous ne pouvons pas nous sentir bien. Corps et esprit sont connectés : ne pas répondre à un besoin de notre corps a des conséquences sur notre esprit, et inversement**. Quand on ne dort pas suffisamment, il est parfois difficile de rester concentré-e à l'école le lendemain et nous pouvons être plus susceptibles, parfois plus agressif-ve-s. Lorsque nous avons faim, nous avons souvent davantage de difficultés pour nous concentrer. Lorsque nous sommes mélancoliques ou tristes, nous avons moins envie de jouer avec nos ami-e-s. **Il est important de répondre aux besoins de notre corps et notre esprit pour pouvoir se sentir bien dans sa peau.**

#### Piste pour mener le débat

Organiser un relais de la parole pour savoir comment les enfants prennent en compte leurs besoins dans la vie, en s'appuyant sur les éléments de réponse qui ont été donnés pendant le jeu.



## ANNEXE 1

### Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers

BESOINS		ADAPTATIONS		
	Intervenant·e (consignes)	Règles	Environnement	Matériel
<b>Mobilité</b>	Guidage physique et/ou sensoriel au fur et à mesure des instructions données.	Utilisation d'une zone « protectrice » dans le terrain, où les autres joueuses ne peuvent pas entrer. Placement des joueuses dans les cerceaux uniquement. Augmenter ou réduire le délai pour réaliser le défi correspondant au cerceau.		Utilisation de matériel défini avec les joueuses (plots de couleur, chasubles identifiables, etc.) pour délimiter l'espace de jeu.
<b>Passer et attraper</b>		Demander un type de passe spécifique (ex. : <i>avec rebond, en faisant rouler, etc.</i> ).		Utiliser un ballon adapté (taille, texture, ballon sonore, etc.)
<b>Communiquer</b>	Faire appel à un·e enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu. Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement. Introduire les règles dans plusieurs manches progressives.	Utilisation de signes que tous les joueurs de l'équipe choisissent (ex. : <i>lever le bras pour demander le ballon</i> ).	Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>support tableau, démonstration, etc.</i> ).	Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres

# VALEUR DE L'OLYMPISME : RESPECT

## LE RESPECT DES RÈGLES

**3** équipes

**1** terrain

### Objectif

Comprendre que le respect des règles est primordial pour permettre à tou-te-s un traitement équitable.

### Messages clés

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



18-24 joueurs



8-12 ans



10x15mètres



60 min



4 à 8 plots



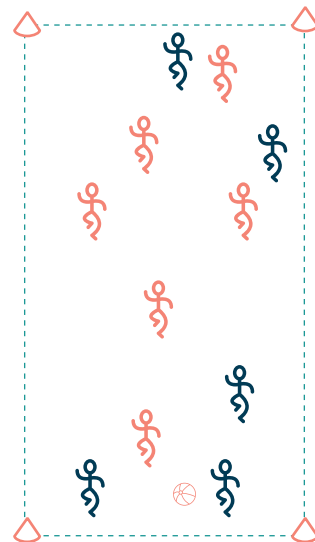
3 jeux de chasubles



1 ballons en mousse



1 sifflet



## JEU SANS THÈME

15

### BUT DU JEU :

Gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

### CONSIGNES :

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

Deux équipes jouent sur le terrain et la troisième aide l'animateur-riche dans l'arbitrage. Les arbitres doivent se mettre d'accord quand il y a une infraction à une règle et comptabiliser le score.

Quand elle a le ballon, une équipe doit réaliser cinq passes consécutives à la main pour marquer un point. Le décompte des passes repart à zéro dès que le ballon est intercepté, qu'il sort des limites du terrain ou qu'un point est marqué par une équipe. Lorsqu'un point est marqué, le ballon est rendu à l'autre équipe.

**La partie s'arrête** à la fin du temps imparti de quatre minutes. Changer les arbitres entre chaque partie. Organiser trois parties de sorte à ce que chaque équipe passe dans le rôle d'arbitre.

### Règles

- Il est interdit de se déplacer avec le ballon en main.
- Il est interdit de toucher un-e adversaire (la défense se fait sans contact).
- Il est interdit de défendre à moins d'un mètre de l'attaquant-e (sinon une passe est ajoutée au décompte lorsque l'infraction est signalée par l'arbitre).
- Il est interdit de sortir des limites du terrain avec le ballon ou de faire sortir le ballon (sinon le ballon est rendu à l'adversaire).
- Il est autorisé de faire des passes avec rebond.

### Variables

- Pour ajuster la difficulté, faire une « passe à 3 » ou une « passe à 8 ».
- Pour diminuer la difficulté, autoriser le porteur-euse du ballon à faire trois pas, ou à se déplacer librement.
- Pour inclure un maximum de participant-e-s, interdire le retour de passe (passer le ballon à celle-celui qui vient de faire la passe).

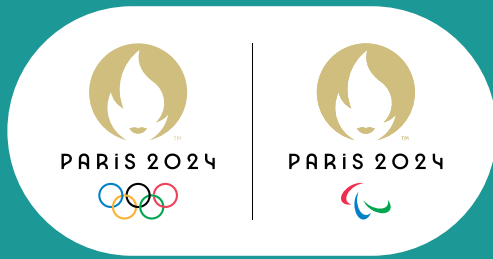






**ANNEXE 1**  
**Propositions d'adaptations pour les enfants à besoins particuliers**

<b>BESOINS</b>		<b>ADAPTATIONS</b>			
	<b>Intervenant·e (consignes)</b>	<b>Règles</b>	<b>Environnement</b>	<b>Matériel</b>	
<b>Mobilité</b>	Guidage physique et/ou sensoriel au fur et à mesure des instructions données.	Utilisation d'une zone « protectrice » dans le terrain, où les autres joueuses ne peuvent pas entrer.		Utilisation de matériel défini avec les joueuses (plots de couleur, chasubles identifiables, etc.) pour délimiter l'espace de jeu.	
<b>Attraper/prendre</b>		Demander un type de passe spécifique (ex. : <i>avec rebond, en faisant rouler, etc.</i> ).	Jouer sur des positions fixes.	Utiliser un ballon adapté (taille, texture, ballon sonore, etc.)	
<b>Communiquer</b>	Faire appel à un·e enfant pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu. Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement. Introduire les règles dans plusieurs manches progressives.	Interdire la communication verbale à tou·te·s les joueuses. Autoriser le jeu sans aucune restriction de communication ni règles spécifiques.	Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>support tableau, démonstration, etc.</i> ).	Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres.	



**#PARIS2024**