

Titre du séjour	Sportivement votre
Niveau de la classe	CE1 -> CM2
<p><b>Démarche pédagogique :</b> Quelle approche et quels moyens pédagogiques, mettez-vous en place lors de vos séjours classe ?</p>	<p>Utiliser l'E.P.S. et les jeux collectifs comme vecteur d'éducation. Se servir de jeux traditionnels et des bases du rugby comme clé d'entrée ludique et physique pour apporter des valeurs de citoyenneté et faire réfléchir les enfants sur leur place dans la société. Aborder les thèmes de la sensibilité (soi et les autres), du droit et de la règle (des principes pour vivre avec les autres) et du jugement (penser par soi-même et avec les autres) et de l'engagement (agir individuellement et collectivement).</p> <p>Pendant le séjour, les jeux mis en place abordent des thèmes cités ci-dessous de façon progressive, selon une évolution éducative, en cohérence avec les demandes pédagogiques des équipes enseignantes, et sont toujours ponctués de débats lors desquels chacun peut s'exprimer librement.</p> <p>Pour une meilleure progressivité, les thèmes citoyens sont abordés dans l'ordre suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le respect : apprendre à identifier les comportements irrespectueux et illégaux et comprendre l'intérêt des règles. Avec un Flag rugby, on distinguera les comportements qui génèrent des tensions et provoquent des émotions négatives ;</li> <li>• Le handicap : prendre en compte les différences de chacun pour rendre les lois plus équitables. Avec un béret classique, certains joueurs seront désavantagés par rapport à d'autres à cause de leur « déficience » et les règles n'en tiendront pas toujours compte ;</li> <li>• L'égalité filles-garçons : découvrir les discriminations dont les filles peuvent être victimes dans le sport ou dans la vie de tous les jours. Avec un jeu de traversée de terrain, on permettra aux joueurs de déjouer les préjugés qui freinent leur avancée ;</li> <li>• La violence : identifier les différentes formes de violence et comment s'en défaire. Avec un épervier, on essaiera d'éradiquer la violence et les perdants devront classer dans différentes catégories des petits billets écrits, représentant un acte de violence ;</li> <li>• Le harcèlement : identifier le harcèlement et oser réagir. Avec du rugby, pendant la finale du tournoi, des "supporters" devront se moquer d'un ou plusieurs joueurs de manière répétée. Ces joueurs, complices, feront semblant de mal vivre les moqueries, mais leurs camarades réagiront-ils ?</li> <li>• Les droits (et devoirs) -en option, pour des enfants de 8 ans et plus- : comprendre en quoi la laïcité peut être un moyen de mieux vivre ensemble. Avec du rugby, on montrera que l'on peut parvenir à atteindre le même but en agissant ou en pensant de façon différente...</li> </ul> <p>Exemple détaillé de la SÉQUENCE 4 : <u>Thème de la violence, avec le jeu l'épervier.</u> <i>1<sup>ère</sup> phase 10'</i> : mise en place du jeu traditionnel de l'épervier, en version rugby. Deux joueurs, au milieu du terrain, que l'on nommera « les éperviers », devront éliminer</p>

tous les autres joueurs : les lapins. Les lapins disposent de deux « maisons », dans lesquelles ils ne peuvent se faire attraper par les éperviers.  
Les lapins disposent de 4 ballons de rugby.  
Au signal, ils sortent de leur maison pour rejoindre celle se trouvant à l'opposé. Pour éliminer les lapins, les éperviers doivent réussir à « attraper » un lapin porteur de balle. Pour attraper un lapin, il faut réussir à le ceinturer (en s'abaissant) avant qu'il n'ait fait une passe. Les passes peuvent se faire vers l'avant ou l'arrière.  
But pour les éperviers : éliminer tous les lapins.  
But pour les lapins : être le dernier en liberté.  
Pour commencer le jeu : tous les lapins démarrent dans une maison, les éperviers dans l'autre et ils sortent au signal.

Règles du jeu de base :

- \* Il est interdit de rester plus de 10 secondes dans une « maison ».
- \* Quand on sort d'une maison il faut rejoindre celle qui est à l'opposée.
- \* Si un lapin est « attrapé », il devient épervier.
- \* Si un ballon est intercepté, l'auteur de la passe devient épervier.
- \* Il est interdit de frapper, de plaquer et de sortir du terrain.
- \* Les éperviers ne peuvent tenter d'éliminer que les lapins porteurs de balle.

Variables :

- \* 5 secondes de répit dans les zones.
- \* Varier la largeur et/ou la longueur du terrain, le nombre d'éperviers initiaux.
- \* Changer le mode d'élimination des éperviers (touchés à deux mains, ... etc.).

*2<sup>ème</sup> phase 20 à 30' : mise en place de variantes avec des contraintes.*

Distribution des petits billets, découpés pré-imprimés, à chaque joueur excepté l'épervier.

Énoncé des nouvelles règles : une fois touché, le joueur sort du terrain avec son billet et le dépose sur l'un des 5 posters affichés : Violence physique / Violence verbale / Violence psychologique / Je ne sais pas / Ce n'est pas de la violence.

A cette étape, si possible, on ne définit pas avec les enfants les trois types de violence, on les laisse s'inspirer des illustrations mises à disposition.

On fait plusieurs manches et l'on accompagne si besoin les enfants avec les questions suivantes : Est-ce une situation où il n'y a ni intention de faire souffrir, ni maltraitance ? Ce n'est pas de la violence. Le corps a été maltraité ? C'est de la violence physique ou un défaut de soin. Y a-t-il des gros mots, des insultes ? C'est de la violence verbale. Est-ce une situation où le but est de provoquer des émotions négatives sans toucher la personne ? C'est de la violence psychologique.

*3<sup>ème</sup> phase 20 à 30' : mise en place du débat.*

Installation des élèves en rond, assis par terre pour plus de détente, avec l'animateur et l'enseignant de la classe au milieu d'eux pour une communication plus aisée.

Chacun expose son vécu avec une courte argumentation pour exprimer et justifier son point de vue. Il s'exprime sans imposer son point de vue, en essayant d'accepter le point de vue des autres. Il respecte son temps de parole et la parole de l'autre...

Pour conclure, l'animateur synthétise avec quelques questions :

1 C'est quoi « être violent » ?

➔ Être violent c'est utiliser la force pour faire mal. C'est puni par la loi dès 13 ans. Les cas les plus graves peuvent entraîner une peine de prison (la moitié de celle des adultes) et une amende de 45 000 euros pour les parents.

2 Comment les violents font-ils pour faire mal aux autres ?

➔ Pour faire mal, les violents utilisent leur force physique, des mots ou une attitude menaçante, irrespectueuse.

3 Est-ce qu'une personne violente peut-être aidée ?

→ Oui mais elle devra assumer quand même les conséquences de ses actes. Une personne violente doit apprendre à canaliser ses émotions avant que cela n'empire (c'est-à-dire avant d'être de plus en plus violente et de plus en plus souvent). Elle peut demander de l'aide auprès d'un adulte de confiance.

4 Qu'est-ce que ça veut dire « harceler » ?

→ Harceler c'est quand une personne cherche souvent/régulièrement/tout le temps à faire du mal à la même personne avec une des formes de violence. Harceler est aussi interdit par la loi.

5 Que faire quand on est témoin de faits violents ?

→ Quand on est spectateur de la violence et que l'on voit une victime se faire agresser, il faut intervenir si c'est sans risque pour nous. Un témoin qui ne réagit pas est un spectateur passif. Si c'est risqué, il faut appeler les secours le plus vite possible. Ne rien faire lorsqu'une personne est agressée fait de nous un complice et peut être condamnable.

D'autres thèmes sont également disponibles, comme Les espaces de règles de vie (respecter les autres et les règles de la vie collective), Les handicaps invisibles (la situation de handicap et la pratique de l'inclusion scolaire), Les discriminations (connaître les différentes formes de discrimination et ses effets) et tous peuvent être abordés en fonction des demandes des équipes enseignantes.

Tout au long de cette classe Parcours citoyen, les enfants sont investis dans la vie quotidienne. Ils s'engagent volontairement et assument au mieux leurs responsabilités, accompagnés des animateurs de vie quotidienne :

- Ils participent à l'élaboration des règles de vie (règles communes dans le cadre des Chalets, du village de Saint Hugues et du Parc Naturel de Chartreuse),
- Ils participent à la création d'un planning de répartition des tâches (organisation de leur implication),
- Ils respectent le partage des tâches (respect des engagements pris envers eux-mêmes et envers les autres),
- Ils s'impliquent dans la vie collective (prise en charge de certains aspects de la vie en collectivité, de l'environnement),
- Ils coopèrent et s'entraident...

En parallèle du « Sportivement votre », des sorties nature sont organisées au cœur du Parc Naturel Régional de Chartreuse, encadrées par les animateurs des Chalets. Ces sorties sont l'occasion d'apprendre à se connaître en dehors du cadre formel de l'école ou de la cour de récréation.

En fin de séjour, une activité escalade peut être mise en place, de façon à compléter les valeurs de partage, de confiance en soi et de confiance en l'autre.

Un grand jeu final de sport coopératif est organisé pour faire le bilan des objectifs fixés :

- Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi,
- Identifier et exprimer ses émotions et ses sentiments,
- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie,
- Se sentir membre d'une collectivité,
- Développer des aptitudes à la réflexion critique,
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.

Présentation du planning	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
Matin	Accueil au Chalets et installation dans les chambres	Jeu « sportive-ment votre » sur le respect et les règles	Jeu « sportive-ment votre » sur l'égalité filles-garçons	Découverte de l'art éphémère (land'art) OU « Sportivement votre » sur la laïcité	Grand jeu final de sport coopératif
Encadrement, outils, situation séance		1 animateur par classe : « À fond le respect », avec un Flag rugby	1 animateur par classe : « À bas les préjugés », avec un relai - traversée de terrain	1 animateur par classe : « Ici, là, tes droits sont les miens », avec du rugby	Tous ensemble
Après-midi 1	Découverte du centre : Rallye-photos et règles de vie.	Jeu « sportive-ment votre » sur le handicap, les différences	Jeu « sportive-ment votre » sur la violence, les violences	Initiation à l'escalade par petits groupes, en roulement	Rangement du centre et départ des Chalets pour retour
Après-midi 2	Intro au « sporti-vement votre »	Balade en nature pour goûter en extérieur	Sortie au bord du ruisseau pour goûter en extérieur		
Encadrement, outils, situation...	1 animateur par classe avec photos plasti-fiées pour rallye : balade dans et autour des Chalets, puis interaction entre élèves et animateur pour introduction	1 animateur par classe : «Ajustons les règles» avec un béret Jeu en 3 phases, comme décrit ci-dessus	1 animateur par classe : «L'épervier de la justice» avec un épervier Jeu en 3 phases, comme décrit ci-dessus	Encadrement de l'activité par un Brevet d'État, sur le mur du centre, aux Chalets, par groupes de 8	
Veillée	Faisons connaissance	La grille mystérieuse	Taboo'ge ton corps	Veillée pas sérieuse	
Encadrement, outils, situation...	1 animateur par classe anime des petits jeux de connaissance	1 animateur par classe, une grille à découvrir, des déguisements à disposition...	1 animateur par classe, des défis à mimer, de l'expression corporelle...	Tout le monde ensemble pour une veillée musique et danse !	

Le séjour est déclinable en 3 jours (les jours 1, 2 et 5 sont préférables), de fait, moins de thèmes seront abordés. L'équipe pédagogique pourra faire un choix en fonction des objectifs de la classe et l'équipe d'animation s'adaptera pour un enseignement moral et civique le plus cohérent possible.