

VALEUR DE L'OLYMPISME *AMITIÉ*

La chaîne de l'amitié • Epervier

Objectif

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

Messages clés

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



15-30 joueurs



6-11 ans



10x25 mètres



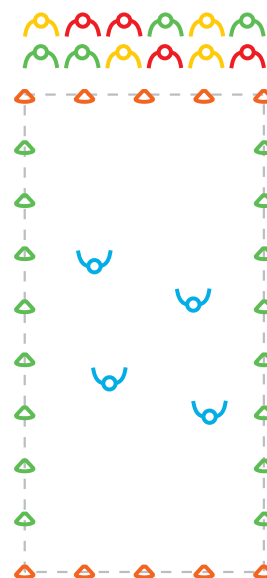
45 min



30 coupelles



3 jeux de chasubles



JEU SANS THÈME 15

BUT DU JEU :

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

CONSIGNES :

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

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

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

Règles

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

Variables

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

JEU AVEC THÈME ⌚15

RÈGLES ET CONSIGNES :

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

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

DÉBAT ⌚15

QUESTIONS :

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

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

POINTS CLÉS :

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

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