





### 1-INCLUSION SOCIALE : INTRODUCTION

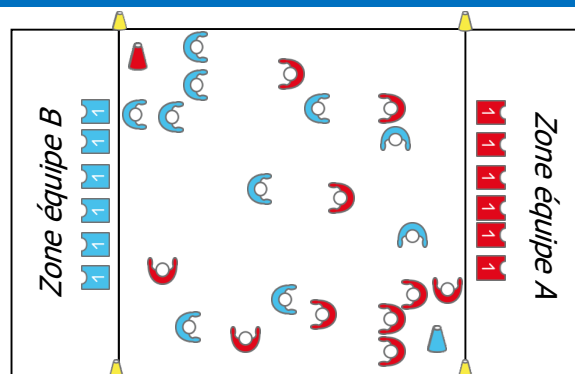
**OBJECTIF : Comprendre l'intérêt et les bienfaits d'aller à l'école, ce que l'école apporte à l'enfant !** A travers ce jeu de stratégie, on évolue d'un jeu individuel vers un jeu collectif pour réussir ensemble à atteindre un objectif commun : le drapeau !

Âge : 6 – 12 ans  
Durée : 45 minutes  
Activité : Jeu du drapeau

#### S'ORGANISER

Terrain = 20x20m (+ 3m pour les zones)

-  2 équipes de 10 joueurs
-  12 petits plots (pour délimiter le terrain)
-  2 grands plots (drapeau – jeu avec thème)
-  2 jeux de 20 foulards (2 couleurs)



*Attention : représentation jeu avec thème*

#### JEU SANS THÈME

#### CONSIGNES

 10'

**But :** Attraper le foulard accroché dans le dos de son adversaire.

**Phase 1 :** Les enfants sont répartis en deux équipes et ont chacun un foulard (couleurs différentes selon l'équipe) accroché au pantalon, dans son dos. Ce premier jeu est individuel : l'animateur forme des binômes avec un joueur de chaque équipe, de même taille. Le but du jeu est de récupérer le foulard accroché dans le dos de son adversaire, sans faire de fautes (voir règles). Lorsqu'un des joueurs a réussi à attraper le foulard, il lui rend puis ils reprennent le jeu. Chaque foulard enlevé vaut un point : les joueurs comptent les points qu'ils ont obtenus.

**Phase 2 :** Désormais, le jeu devient collectif : les joueurs de l'équipe A doivent récupérer le plus de foulards de l'équipe B. Chaque fois qu'un joueur récupère le foulard d'un adversaire (n'importe lequel), il va le déposer dans la zone de son équipe (derrière la ligne de son camp) et repart jouer. Dans chaque zone se trouve une réserve de 10 foulards, qui permettront aux joueurs ayant perdu le leur pendant un duel d'en récupérer un et de repartir jouer. L'équipe qui a gagnée est celle qui a récupéré le plus de foulards adverses.

#### RÈGLES

- Interdiction de taper, pousser son adversaire.
- Interdiction de cacher son foulard ou de le retenir.
- Interdiction de sortir de la zone du terrain.
- Interdiction de prendre les foulards dans la zone adverse.

#### VARIABLES

- **Pour les 10-12 ans :**
  - Phase 1 : obligation d'avoir un bras dans le dos pendant le duel.
  - Phase 2 : l'équipe gagnante est celle qui a le plus de foulards, les deux couleurs confondues (les siens et ceux de l'équipe adverse) : on valorise à la fois l'attaque et la défense.

#### JEU AVEC THÈME

#### RÈGLES ET CONSIGNES

 25'

**Phase 1 :** Même jeu que précédemment, mais on insère des symboles :

- Les **foulards** représentent les **connaissances** ;
- Les **zones de chaque équipe** représentent **l'école** ;
- Le **terrain** représente la **vie quotidienne** ;

- Les **adversaires** représentent les **défis** à relever (résoudre un problème, savoir pratiquer une activité)

Dans chaque zone se trouvent 10 foulards de la couleur de l'équipe : ce sont les connaissances que l'on acquiert à l'école. Chaque fois qu'un joueur perd un duel (donc son foulard), il retourne à l'école (sa zone) pour récupérer une connaissance (un foulard) pour affronter de nouveaux défis. Le joueur qui a gagné son duel, ramène le foulard obtenu dans sa zone (il a acquis une nouvelle connaissance à travers ce duel).

L'équipe qui gagne est celle qui a récupéré le plus de foulards (les siens + ceux de l'équipe adverse) au signal de l'animateur (partie de 5 minutes).

**Phase 2 :** Même jeu sauf que cette fois-ci, chaque équipe a un objectif commun : dans un coin de la zone de chaque équipe se trouve un grand plot, appelé « **le drapeau** », représentant l'objectif des enfants : **le métier qu'ils veulent faire plus tard.**

Chaque équipe doit élaborer une stratégie pour attraper le drapeau adverse, tout en défendant le sien (laisser 2 minutes de temps de réflexion par équipe). Attention, chaque joueur doit continuer à défendre son propre foulard pour ne pas perdre ses connaissances. Si les joueurs perdent leurs foulards lors du jeu, ils repartent à l'école (la zone) pour en récupérer un et repartent jouer.

*Cette phase représente donc la construction d'un projet dans sa vie : on se fixe un objectif, on met tout en œuvre pour l'atteindre. On y arrive grâce à l'aide de nos proches, tout en continuant à aller à l'école pour acquérir les connaissances qui permettent de relever ces défis.*

L'équipe qui remporte la partie est celle qui attrape le drapeau et le ramène dans sa zone sans se faire attraper. Si le joueur qui a le drapeau perd son foulard, il repose le drapeau là où il est et le jeu reprend.

#### VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :** définir un nombre de défenseurs autorisés à défendre autour du plot qui auront le droit de rester seulement quelques minutes (pour alterner les défenseurs).

#### DÉBAT

#### QUESTIONS

- 1 Avez-vous ressenti une différence entre le temps où vous défendiez seul votre foulard et le temps où vous le faisiez en équipe ?
- 2 Comment avez-vous fait lors de la dernière phase de jeu pour atteindre votre objectif ?
- 3 Dans la vraie vie, comment fait-on pour atteindre les objectifs que l'on s'est fixés, notamment à l'école ?
- 4 Et donc : Pourquoi je vais à l'école ?

#### BILAN



- 1 Oui, lorsqu'on était seul, on pouvait perdre plus rapidement notre foulard, alors que lorsqu'on était en équipe, on pouvait s'entraider et attraper plus de foulards adverses. Si on perdait un foulard, on pouvait en récupérer dans notre zone pour continuer à jouer, on avait droit à une autre chance !
- 2 On a réfléchi en équipe pour trouver la meilleure stratégie pour attraper le drapeau de l'équipe adverse : il fallait oser, prendre des risques pour avoir une chance de l'atteindre. Nos coéquipiers pouvaient nous aider pour ne pas que l'on perde notre foulard, en nous défendant des autres joueurs.
- 3 On détermine les différentes étapes qui nous amèneront à l'objectif que l'on s'est atteint. L'école nous sert de ressource pour apprendre plus chaque jour afin d'être mieux armé pour affronter les défis de la vie quotidienne.
- 4 Pour apprendre à devenir une personne qui a sa propre opinion, qui travaille pour pouvoir choisir son métier, quel qu'il soit. À l'école, je rencontre aussi d'autres enfants, qui deviennent mes amis : on s'entraide, on se protège et cette amitié nous permettra d'avoir des personnes de confiance sur qui compter plus tard !

#### MESSAGES CLÉS

L'école est et doit être accessible à tous, elle est essentielle pour le développement d'un enfant :

- au niveau social (se faire de nouveaux amis, apprendre à vivre en groupe) ;
- au niveau intellectuel (acquérir de nouvelles connaissances) ;
- au niveau de sa personnalité (apprendre à penser par soi-même, prendre sa vie en main, ...) ;
- au niveau de son épanouissement personnel (avoir le choix de son futur travail, pour décider de sa vie, choisir son destin et ne pas le subir).