

5-INCLUSION SOCIALE : PAUVRETE

OBJECTIF : Oser aborder les amalgames orientés vers les enfants en situation de pauvreté pour être plus solidaires avec eux. C'est un jeu de rugby où les élèves doivent être solidaires avec leurs camarades de classe touchés par la pauvreté.

Âge : 6 – 12 ans
Durée : 40 minutes
Activité : Rugby

S'ORGANISER

Terrain = 30 X 20 m

Taille de la zone centrale : 5 X 5 m



10 joueurs par équipe



10 chasubles par équipe



20 plots pour délimiter le terrain



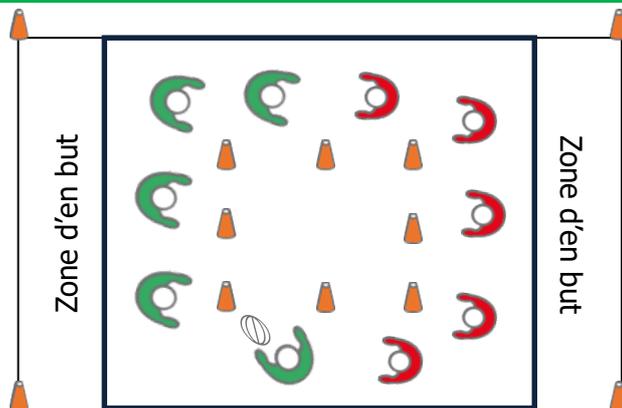
2 ballons de rugby



20 foulards



Utilisez l'annexe du jeu



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 10'

But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse.

Ce jeu est basé sur le jeu du rugby. Deux équipes s'affrontent avec pour objectif d'aller déposer le ballon dans la zone d'en-but de l'équipe adverse. Pour avancer vers le but, les joueurs doivent se faire des passes en arrière, au niveau de la poitrine. Les défenseurs peuvent bloquer le joueur qui va marquer avec leur corps et leurs bras, sans faire de faute.

Une zone au milieu du terrain, délimitée par des plots, ne doit pas être traversée par les enfants. Si un enfant empiète la zone, le ballon est rendu à l'adversaire et le ballon est rejoué à l'endroit de la faute (hors de la zone).

RÈGLES

- Tout geste dangereux (pousser, plaquer, taper, ...) est interdit.
- Interdiction de pousser un adversaire dans la zone centrale.
- Interdiction de faire des passes en avant.
- Marquer en déposant le ballon dans la zone d'en-but de l'équipe adverse.

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans:** Interdire tout contact entre joueurs. Ajouter des foulards dans le dos des joueurs : les défenseurs pourront le retirer pour bloquer le joueur et récupérer le ballon.
- **Pour les 10-12 ans:** Créer une seconde zone interdite qui pourra représenter un autre type d'amalgames.

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

 20'

Le jeu reste le même que précédemment. On insère désormais des symboles :

- Le **terrain** représente **l'école** ;
- Les **zones d'en-but** représentent la **réussite scolaire** ;
- La **zone centrale interdite** au milieu du terrain représente maintenant une **zone des amalgames**, là où les personnes font des confusions d'idées au sujet des personnes en situation de pauvreté. A l'intérieur de cette zone se trouve l'animateur qui combat les

amalgames. Autour de lui, sont déposés au sol des papiers où sont inscrits des amalgames (voir annexe du jeu).

Phase 1 :

Lorsqu'un joueur met un pied dans cette zone, l'enfant va au centre de cette zone et doit lire à haute voix à l'animateur un des papiers déposés sous les plots de la zone (si l'enfant a des difficultés pour lire, l'animateur l'aidera). L'enfant répond à la question inscrite sur le papier et explique à l'animateur en quoi c'est un amalgame. Avant de regagner le jeu, le joueur avance un des plots de 30 cm vers l'intérieur de la grande zone des amalgames. *Les stéréotypes, les amalgames diminuent au fur et à mesure que les enfants en prennent conscience.*

Phase 2 : On garde la même petite zone des amalgames et on place des foulards autour de cette zone : ils représentent le soutien moral apporté aux enfants en situation de pauvreté (amitié, encouragement, aides aux devoirs, conseils, ...).

Désormais, la zone ne rétrécit plus : lorsqu'un joueur la piétine, le joueur n'a plus le droit de bouger et reste là où il est. Pour le libérer, un de ces coéquipiers ramasse un foulard par terre, lui serre la main et lui donne le foulard. Le joueur peut alors repartir dans le jeu après avoir redéposé le foulard à terre. *Le jeu devient de plus en plus fluide car il est désormais plus facile de délivrer ses coéquipiers de la zone d'amalgames et les réintégrer au jeu.*

VARIABLES

- Pour les 10-12 ans :

- Phase 1 : Ajouter une seconde zone d'amalgames sur le terrain : chacune représente une confusion d'idées reçues sur les enfants en situation de pauvreté, que les autres enfants doivent lutter (pour aller plus loin dans la thématique).

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 A travers le jeu, quelles étaient les idées reçues sur les enfants en situation de pauvreté que vous deviez combattre ? Qu'en pensez-vous ?
- 2 Quelles conséquences ce genre de comportements peuvent avoir sur les enfants en situation de pauvreté ?
- 3 Pourquoi est-il important de combattre toutes ces idées reçues ?
- 4 Que peut-on faire pour combattre ces amalgames ?

BILAN



- 1 Ces idées reçues disaient que les enfants pauvres étaient moins intelligents que les autres enfants, qu'ils étaient tous des voleurs et qu'on ne pouvait pas avoir confiance en eux. Ce sont des mensonges car un enfant pauvre est un enfant comme un autre, il peut être fort à l'école et il peut être une personne à qui on peut faire confiance, avec qui on peut être ami.
- 2 Si on continue à avoir ces fausses représentations d'eux, ils vont être exclus et se sentir seuls à l'école et à l'extérieur. Si personne ne va leur parler ou les insultes, ces enfants vont se sentir mal à l'aise et vont finir par quitter l'école.
- 3 Parce que les enfants en situation de pauvreté n'ont pas choisi de vivre ainsi : la pauvreté peut toucher toutes les familles ! Ils ont les mêmes droits d'aller à l'école et d'apprendre comme les autres enfants.
- 4 Pour les combattre, il faut oser dire que l'on n'est pas d'accord avec ces propos et défendre les enfants en situation de pauvreté qui se font embêtés par d'autres. Il faut se comporter avec eux comme avec n'importe quel autre enfant sans distinction.

MESSAGES CLÉS

- L'enfant en situation de pauvreté est souvent injustement moqué, rejeté, mis à l'écart, ce qui peut le pousser à abandonner l'école. L'école est un droit pour tous les enfants, quelle que soit la situation financière de sa famille. Un enfant pauvre est tout aussi intelligent qu'un autre enfant, il a juste moins de moyens pour exploiter son potentiel.
- Nous avons tous un rôle à jouer pour aider les enfants les plus pauvres à rester à l'école. En devenant son ami, on peut l'aider à avoir davantage confiance en lui, à trouver sa place au sein de la société.