



ACTION TERRAIN

OBJECTIF
DE L'ATELIER

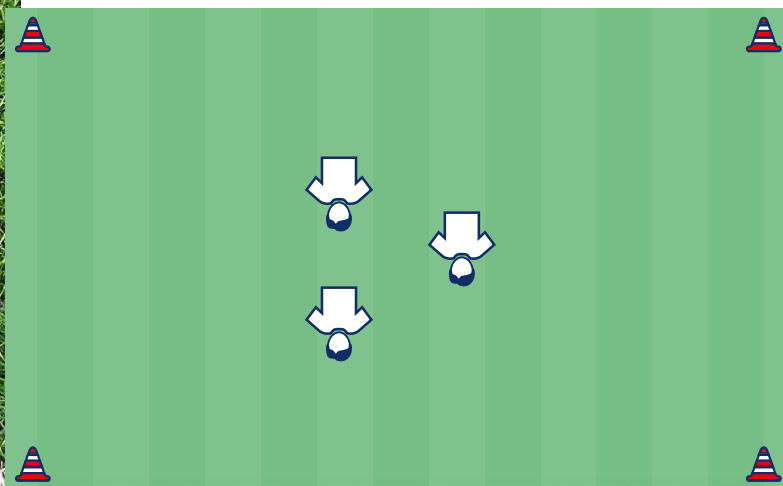
Comprendre que
l'amitié se base sur des
relations authentiques
de confiance et de
solidarité.

- **Espace nécessaire**
1 Terrain de football
(10 x 20 m)
- **Encadrement souhaité**
1 personne
- **Effectif idéal**
3 à 4 équipes
18 à 20 joueur(se)s
- **Durée de l'action**
60 minutes
- **Matériel nécessaire**
3-4 jeux de chasubles,
4 plots, 20 coupelles

MESSAGES CLÉS

- Un «ami» sur Internet, c'est souvent différent d'un ami dans la vie.
- Être amis, que ce soit en ligne ou non, c'est avant tout être solidaires et présents les uns pour les autres.

MODÉLISATION DE L'ATELIER



Afin d'atteindre cet objectif, nous vous proposons
une séance de 60 minutes qui inclut :



- Un jeu sans thème
- Un jeu avec thème
- Un débat





JEU SANS THÈME

15MN 

BUT DU JEU • • Pour les éperviers, toucher le plus de proies et le plus rapidement possible. Pour les proies, ne pas se faire toucher deux fois par les éperviers.

CONSIGNES • • Il s'agit d'une adaptation du jeu de l'épervier. Constituer trois à quatre équipes mixtes et équilibrées. Distribuer un jeu de chasubles à chaque équipe. Une équipe, qui jouera le rôle d'épervier, se place au centre du terrain (adapter le nombre d'éperviers au besoin).

Les trois équipes de proies se placent sur un côté du terrain, mélangées sur la ligne de départ. Leur but est de traverser le terrain sans se faire toucher par un épervier et de rester le plus longtemps possible en jeu.

Quand une proie se fait toucher, elle continue tout de même sa course jusqu'à l'autre côté du terrain. Elle récupère alors une coupelle et peut continuer à jouer. Si elle se fait toucher une deuxième fois (avec une coupelle dans la main) lors d'une traversée suivante, elle est éliminée et sort s'asseoir à quelques mètres sur le côté du terrain.

Les départs des proies se font dans les deux sens, tout le monde en même temps, au signal de l'animateur.

LA PARTIE S'ARRÊTE • • à la fin du temps imparti de trois minutes, ou lorsque toutes les proies ont été éliminées. L'équipe avec le plus de proies encore en jeu à la fin du temps imparti, ou l'équipe de la dernière proie touchée par les éperviers, est déclarée gagnante. Changer l'équipe qui joue le rôle des éperviers entre chaque partie.



→ RÈGLES

- Il est interdit de sortir des limites du terrain sauf lorsque l'on a été touché une deuxième fois par un épervier (ou cela compte comme une touche).
- Il est interdit pour les proies de rester sur la ligne de départ au signal de l'animateur.

→ VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté des proies, les faire partir par trois ou par quatre à la fois.
- Pour augmenter la difficulté des éperviers, les obliger à toucher les proies à deux mains simultanément.
- Pour augmenter la difficulté des éperviers, leur interdire de reculer : ils ne peuvent que progresser, avancer dans l'espace de jeu.



JEU AVEC THÈME

25MN

À partir de cette étape, les membres d'une même équipe représentent les « **amis de la vraie vie** » et les membres des deux autres équipes sont des « **amis sur Internet** ». Chaque traversée représente une « **journée** », et les éperviers représentent les « **problèmes** » que l'on peut rencontrer dans la journée.

BUT DU JEU • • Les proies ont désormais deux objectifs.

○ **Objectif collectif** : avoir le maximum « **d'amis** » encore en jeu, toutes équipes confondues.

○ **Objectif individuel** : rester en jeu jusqu'à la fin du temps imparti.

CONSIGNES • • L'organisation générale du jeu reste identique.

Lorsqu'un joueur récupère une coupelle après avoir été touché, **il doit demander à un « ami » (de la vraie vie ou sur Internet) de l'aider**. L'ami choisi n'a pas le droit de refuser cette demande et les deux « **amis** » devront commencer la prochaine traversée en se tenant la main.

Lors de cette traversée en binôme, « **l'ami sur Internet** » a la **possibilité de lâcher la main du joueur qui a fait appel à lui, au contraire d'un « ami de la vraie vie »**. Si un binôme parvient à traverser sans se faire toucher, le joueur du binôme qui avait une coupelle est autorisé à la déposer.

Si un « **problème** » réussit à toucher un joueur d'un binôme se tenant la main, alors :

○ Le **joueur sans coupelle en récupère une** pour la traversée suivante, l'autre garde sa coupelle, mais **aucun des deux « amis » n'est éliminé**.

○ Si les deux avaient une coupelle en main, les **deux « amis » sont éliminés** pour cette partie.

LA PARTIE S'ARRÊTE • • à la fin du temps imparti de trois minutes, ou lorsque tous les « **amis** » ont été éliminés. Changer les « **problèmes** » entre chaque partie. En six traversées, tous les « **amis** » doivent chercher à établir un record « **d'amis** » encore en jeu à la fin de la partie.

→ CONSEILS

- Veiller à ce qu'aucun « **ami** » (sur Internet ou dans la vie), ne refuse d'aider un joueur ayant été touché.
- S'assurer avant chaque départ que les « **amis sur Internet** » ont bien compris qu'ils avaient la possibilité de lâcher la main de leur partenaire.

→ COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVÉ

- Observer si les « **amis sur Internet** » restent plutôt solidaires ou s'ils n'hésitent pas à lâcher la main de leur partenaire.
- Observer les réactions des enfants dont les « **amis sur Internet** » lâchent la main.



DÉBAT 20MN

→ QUESTIONS

Ressentis et sensations

- Qu'avez-vous aimé ou moins aimé dans le jeu ?
- Comment se sont comportés les « amis sur Internet » ? Qu'avez-vous ressenti ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

- Avez-vous déjà été surpris par le comportement d'amis sur Internet ?
- Avez-vous des amis sur Internet que vous n'avez jamais ou pas beaucoup rencontré dans la vraie vie ?

Connaissances et représentations

- Qu'est-ce que l'amitié ?
- En quoi un ami de la vraie vie est-il différent d'un ami sur Internet ?

→ ÉLÉMENTS CLÉS

Vous avez dû faire des choix importants pour réussir votre partie : **choisir un ami plutôt qu'un autre** pour ne pas vous faire éliminer, risquer de **vous sacrifier pour un « ami sur Internet »**, ou augmenter vos chances en jouant individuellement. Certains ont pu se sentir **trahis** ou **abandonnés** par des « amis sur Internet » à qui ils avaient pourtant **accordé leur confiance**. D'autres ont également été aidés **jusqu'au bout** par un « ami » (de la vraie vie ou d'Internet) et ont pu ressentir de la **reconnaissance** ou de la **gratitude**.

Avec l'utilisation d'Internet et des réseaux sociaux, nous donnons de plus en plus **d'importance à nos relations en ligne (ex. : jeux vidéo, chat en ligne, etc.)**. Comme cela a pu se produire dans le jeu, certains « amis sur Internet » ne sont pourtant **pas toujours dignes de confiance**. Les amis que l'on ne connaît qu'à travers l'usage d'Internet seront souvent **moins susceptibles de nous aider en cas de besoin**, et cela même si on a l'impression de bien les connaître.

L'amitié se base sur plusieurs choses : **l'intérêt pour l'autre, la confiance, le partage, l'empathie, la complicité**, etc. Bien sûr, il est possible de se faire des amis en ligne, comme il est possible d'être déçu ou abandonné par un ami de la vraie vie. Avoir des amis en ligne demande cependant **de se montrer plus prudent que lorsque l'on côtoie quelqu'un directement dans la vraie vie, car très souvent, on connaît moins la personne en ligne**. Parfois, on ne connaît même pas son prénom, on n'a jamais vu son visage, etc. De plus, il est beaucoup plus facile de mentir à propos de soi sur Internet que dans la vraie vie.

→ PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Autoriser au maximum deux prises de parole par enfant.
- À la fin du débat, noter sur une affiche les différences entre un ami dans la vraie vie et un ami sur Internet.

Faites remonter vos actions sur le site du PEF en flashant ce QR CODE

