

FICHE THÉMATIQUE

VIVRE ENSEMBLE - CITOYENNETÉ

Comprendre la notion de discrimination et l'importance d'agir au quotidien pour lutter contre.

Contexte

Ce kit « Lutte contre les discriminations » se compose de **six séances** de **Playdagogie**, méthode de pédagogie active et participative développée par l'ONG PLAY International. **Le kit et le contenu pédagogique** sont destinés à outiller les **enseignants de cycle 3** dans le déploiement de la **Playdagogie**. Les séances ont pour objectif d'amener les enfants à comprendre la notion de « discrimination », son origine et ses conséquences, mais aussi l'importance de développer des comportements inclusifs et de les éduquer à la diversité et la tolérance.

Définitions et concepts

Le stéréotype : c'est une **idée reçue** (qui peut être positive ou négative), **simpliste et fausse**, que l'on se fait d'un groupe ou d'une communauté, et que l'on **généralise** à son ensemble.

Ex. : toutes les femmes jouent mal au foot ; les grands sont forts au basket.

Le préjugé : c'est un **jugement rapide**, souvent **négatif**, que l'on se fait d'une personne ou d'un groupe de personnes. C'est « juger avant » de connaître. Le préjugé repose sur des idées reçues (les stéréotypes). Il peut être renforcé par les expériences de vie.

Ex. : cette personne court vite parce qu'elle est noire ; c'est un homme donc il aime le bricolage.

La discrimination : c'est le fait de **traiter une personne ou un groupe de manière injuste** et moins favorable **dans une situation comparable**. Discriminer, c'est rejeter une personne ou un groupe pour une raison injuste, liée par exemple à : une partie de son corps (il est roux, elle a un gros nez, elle est bègue, il porte des lunettes), sa couleur de peau (il est blanc, elle est noire), son origine (maghrébine, espagnole), ses préférences sexuelles (elle est homosexuelle, il est hétérosexuel), sa religion (il est protestant, musulman, catholique, juif) ou ses croyances, son état de santé (pathologies, situation de handicap), son âge, son identité sexuelle. La discrimination est un **acte irrespectueux et illégal**.

Une inégalité : c'est une **différence de situation** entre des individus en raison de leurs ressources (éducation, revenus, capital social, etc.) ou de leurs pratiques (santé, logement, emploi, etc.). Les discriminations produisent des **inégalités de traitement**, mais les inégalités ne sont pas uniquement la conséquence de discriminations.

L'équité : c'est le fait **d'adapter les moyens aux besoins et aux capacités des individus**, pour donner à tout le monde les mêmes chances de réussir un même but.

Ex. : une personne en fauteuil roulant qui ne peut pas prendre l'escalier peut monter à l'étage comme tout le monde grâce à un ascenseur.

L'empathie : c'est la capacité de se « **mettre à la place** » de quelqu'un d'autre pour comprendre ce qu'il pense ou ce qu'il ressent, sans pour autant **l'éprouver soi-même**.

L'exclusion (sociale) : L'exclusion sociale est le fait de **mettre à l'écart** un individu ou un groupe par rapport à un groupe social majoritaire ou par rapport à la société. De fait, les individus exclus ont des privations de droits, et des interdictions qui ne s'appliquent qu'à eux.

Ex. : un ERP (établissement recevant du public) dont l'accès ne serait pas autorisé aux personnes en fauteuil roulant. Ces personnes seraient en situation d'exclusion.

L'intégration (sociale) : L'intégration sociale représente **l'assimilation d'un groupe ou d'une communauté à un groupe social, et plus largement, à la société**. Elle consiste en une égalité de droits avec les individus du groupe social auxquels ils sont assimilés. L'intégration est un modèle qui laisse subsister quelques inégalités car il ne prend pas en compte les différences et/ou besoins de chacun.

Ex. : un ERP ne possédant pas de rampe d'accès pour les personnes en fauteuil : l'accès est autorisé à ces personnes mais ils ne pourront pas en profiter car ils n'en n'ont pas la capacité. Dans les faits, ils seront donc exclus de cet établissement, malgré une égalité dans le droit d'y accéder.

L'inclusion (sociale) : L'inclusion sociale consiste à faire en sorte **que tous les individus aient les moyens de participer, de manière la plus égale possible, en tant que membres valorisés, respectés et contribuant à leur communauté et à la société**. Pour donner à tous ces moyens, il est essentiel de prendre en compte les particularités de chacun et que la société soit (dans la mesure du possible) adaptée aux différences, particularités et besoins de chacun. La notion d'inclusion fait donc référence au principe d'égalité des chances (ou équité) pour l'étendre à l'ensemble de la société.

Ex. : un ERP doit pouvoir accueillir tous les citoyens. Pour cela, il faut que l'accès soit adapté à tous les citoyens. Une rampe d'accès pour les personnes en fauteuil roulant est donc un critère d'inclusion envers ce public.



CHIFFRES CLÉS

41 % des jeunes de 10 à 24 ans touchés par des déficiences déclarent avoir subi au cours de leur vie une discrimination à cause de leur état de santé – *INSEE, 2010*. C'est 8 fois plus que chez les jeunes sans déficience.

Entre 2014 et 2015, le nombre d'actes ou menaces racistes a augmenté de 22%, et de 223% pour les actes et menaces antimusulmans – *Délégation Interministérielle à la Lutte Contre le Racisme et l'Antisémitisme, 2015*.

40% des femmes déclarent avoir subi une injustice en raison de leur sexe – *CSA, 2016*. Dans la sphère professionnelle, 80% des femmes sont régulièrement confrontées à des attitudes ou décisions sexistes – *CSEP, 2013*.

Les femmes font 2/3 du nombre d'heures travaillées mais ne touchent que 10% du revenu total. – *Panorama des bas salaires et de la qualité de l'emploi peu qualifié en France, 2009*.

En 2014, les actes et propos homophobes ont augmenté dans les contextes du quotidien (espaces publics, famille, école), les agressions physiques n'ont pas diminué, et il y a eu 41% de témoignages de plus en 2014 qu'en 2011 – *Association « SOS Homophobie »*.

Enjeux liés à la thématique

LA NOTION DE DISCRIMINATION

En 1948, l'ONU a inscrit dans la « Déclaration universelle des droits de l'Homme » que « **tous les êtres humains naissent libres et égaux en dignité et en droits** ». Malgré ça, il existe aujourd'hui, au sein et en dehors des nombreux pays ayant ratifié cette déclaration, de **nombreuses inégalités** entre les individus. Les **discriminations** sont l'une des plus grandes sources d'inégalités à l'heure actuelle.

Une discrimination, c'est le fait **de traiter une personne ou un groupe de manière injuste et moins favorable dans une situation comparable**. Les discriminations sont définies par des critères. En France, la loi reconnaît plus de **25 critères**. Certains critères de discrimination sont inscrits dans les textes internationaux ou européens alors que d'autres sont spécifiques au droit français.

Les critères de discrimination peuvent être répartis en 3 catégories :

- Rapport à l'**identité de l'individu** : sexe, âge, apparence physique, origine, identité sexuelle, caractéristiques génétiques, « race », patronyme, appartenance à une communauté ou non.
- Rapport aux **choix** : orientation sexuelle, appartenance ou non à une religion, opinion politique, mœurs...
- Rapport à la **situation** : situation de famille (marié, célibataire, en charge ou non d'enfants), appartenance ou non à une nation, lieu de résidence, grossesse, état de santé, situation de handicap.

EXCEPTIONS AUX PRINCIPES DE NON-DISCRIMINATION

Il existe deux exceptions majeures au principe de non-discrimination. La première concerne l'existence d'**exigences professionnelles** essentielles liées à une caractéristique « protégée ».

Ex. : *une organisation caritative travaille avec des personnes gays et lesbiennes qui ont souffert de harcèlement au travail ou dans l'éducation, ou de violences liées à leur orientation sexuelle. Elle ne souhaite engager que des assistants homosexuels car elle pense qu'ils sont plus à même de nouer des liens avec les victimes et de leur donner des conseils.*

Le second cas dans lequel une exception au principe de non-discrimination est possible concerne l'**action positive**. Ces actions ont pour objectif de **prévenir ou de compenser les désavantages** dont souffrent certains groupes.

Ex. : *une caserne de pompiers constate que les femmes sont sous-représentées dans ses effectifs. Pendant sa campagne de recrutement, le service ouvre davantage de places aux femmes qu'aux hommes.*

LES DIFFÉRENTES FORMES DE LA DISCRIMINATION

La discrimination est « **directe** » lorsqu'elle est **volontaire** et que la différence de traitement se fonde sur un **critère interdit par la loi**. Le comportement discriminatoire est **visible**.

Ex. : *interdire l'entrée dans un lieu à une personne parce qu'elle est noire est une discrimination directe.*

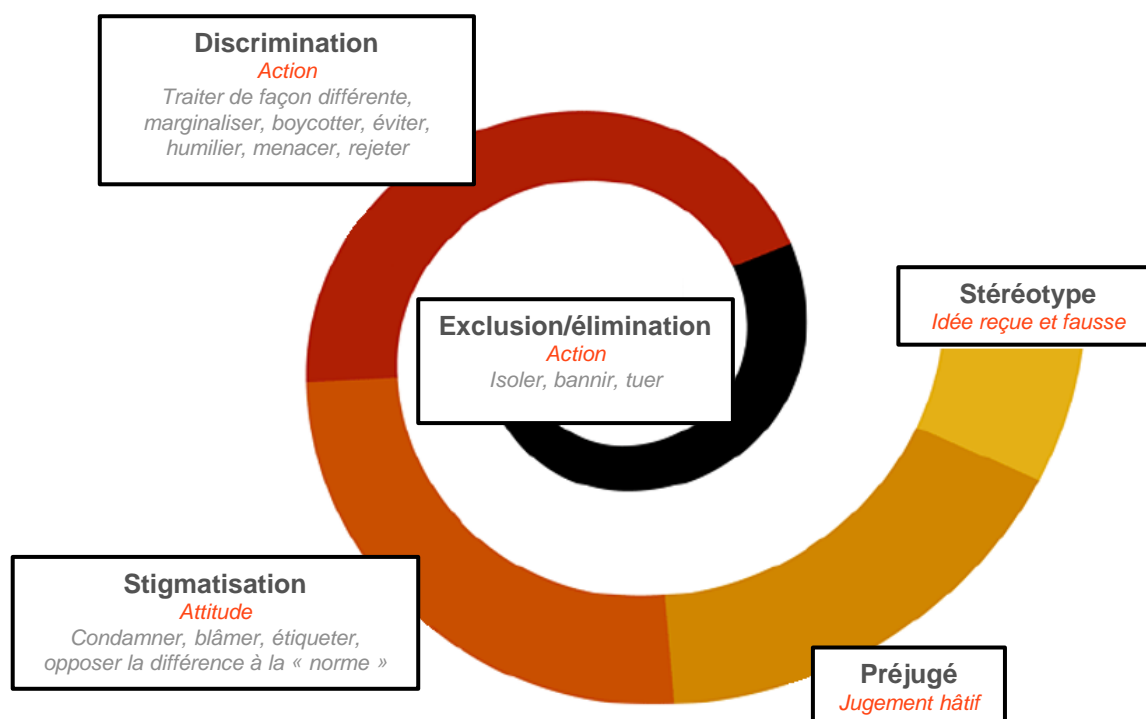
La discrimination est « **indirecte** » lorsqu'une personne est **désavantagée face à un critère** ou une pratique neutre en apparence, qui en réalité produit de la discrimination en fonction d'un critère interdit par la loi.

Ex. : *si un employeur décide d'accorder des primes aux salariés qui font des heures supplémentaires après 16h, la pratique est objectivement la même pour tous. Sauf que cela défavorise de manière indirecte tous les employés qui par exemple ont des enfants à leur charge après l'école.*

On parle de discrimination « **positive** » quand on cherche à prendre en compte la discrimination subie par un groupe de personnes en adoptant des **mesures spécifiques pour compenser les désavantages**.

Ex. : *permettre à des jeunes issus de quartiers défavorisés d'avoir une bourse pour que l'argent ne soit pas un frein à leurs études.*

DU STÉRÉOTYPE À L'EXCLUSION, L'ENGRENAGE DES DISCRIMINATIONS



Stéréotypes, préjugés et discriminations sont trois notions bien distinctes mais liées. Il existe une relation directe de cause à effet entre stéréotypes et préjugés puis entre préjugés et discriminations. Les stéréotypes (pour rappel : idées reçues fausses que l'on se fait d'un groupe et que l'on généralise à l'ensemble de ses membres) sont ainsi à l'origine des préjugés (jugement de valeur simpliste et prématuré), qui sont eux-mêmes à l'origine des discriminations mais aussi de certaines situations d'exclusion qui peuvent aller jusqu'à l'élimination (tuer une ou plusieurs personnes « en raison de »...). Il y a un lien extrêmement fort entre stéréotypes et discriminations, c'est pour cela qu'il est nécessaire de travailler sur les stéréotypes pour lutter efficacement et durablement contre les discriminations.

Prenons un exemple qui représente l'enchaînement des différentes notions.

- **Stéréotype** : l'homosexualité est contre-nature.
- **Préjugé** : tu es lesbienne, donc tu n'es pas normale.
- **Stigmatisation** : avoir des propos déplacés sur l'orientation sexuelle de cette personne.
- **Discrimination** : favoriser pour un poste une personne hétérosexuelle plutôt qu'une personne homosexuelle à compétences égales, en raison de son orientation sexuelle.
- **Exclusion** : Interdire le mariage aux personnes homosexuelles.

LES CONSÉQUENCES DE LA DISCRIMINATION

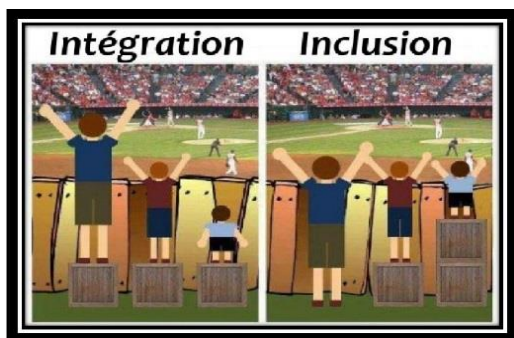
Tous les types de discriminations, quelles qu'en soient les causes, peuvent avoir des conséquences négatives : les personnes victimes de discriminations sont victimes d'une **injustice**, ce qui peut provoquer des sentiments de **frustration**, d'**exclusion** ou de **rejet**. De plus, les discriminations provoquent **des inégalités de traitement ou d'accès**, qui diminuent le pouvoir d'action et le bien être des personnes victimes. Cela peut aussi influencer leurs comportements : une personne mise à l'écart pour une raison injustifiée peut **s'autocensurer**, ou au contraire **se révolter**. Enfin, les conséquences des discriminations et des actes discriminants peuvent causer des **blessures physiques**, voire la mort (élimination).

LA LUTTE CONTRE LES DISCRIMINATIONS

Les discriminations étant sources d'inégalités, les combattre permet de **promouvoir l'égalité**. L'égalité, c'est traiter tout le monde de manière égale en donnant à tous les mêmes droits de réussir : on parle d'**intégration**.

Pour autant mettre les individus dans la même situation ne suffit pas toujours à garantir les mêmes chances de réussite pour tout le monde, ce qui peut provoquer des injustices.

Par exemple, sur l'image ci-dessous, donner la même caisse à tout le monde ne permet pas à tout le monde de voir le match !



Pour que la situation soit plus « **inclusive** », on va alors donner des moyens différents pour s'adapter aux possibilités de chacun et permettre à tous de réellement réussir de la même manière. On rend ainsi la situation plus « **équitable** », et donc plus juste. Lutter contre les discriminations revient donc à rechercher à rendre chaque situation du quotidien la plus inclusive possible et donc à se rapprocher du modèle de l'inclusion au maximum.

A l'échelle sociétale, cela se fait par la création **de lois inclusives et des outils/compensations** qui permettent d'inclure une majorité de la population.

Lorsque l'on est confronté à des situations pouvant engendrer des discriminations, il est possible de les combattre de plusieurs manières.

Dépasser ses propres stéréotypes

Nous avons tous des **stéréotypes** qui proviennent de notre **éducation, notre environnement, de la société, des médias**, mais aussi de notre **cerveau** qui les utilise pour **simplifier sa représentation et sa catégorisation du monde**. Ils **peuvent influencer nos attitudes, nos choix de vie, nos opinions**, et peuvent parfois être à l'origine d'attitudes ou d'actes discriminatoires. Il est donc important de **prendre conscience des stéréotypes** qui pèsent majoritairement sur certains groupes **pour les éviter et ne pas les renforcer**.

Par exemple, faire des blagues sexistes sur les filles qui jouent au foot : même si le but n'est pas d'être méchant, cela peut renforcer les stéréotypes, et donc les discriminations. Il est donc important de faire attention à ne pas être stigmatisant au quotidien.

Déconstruire nos stéréotypes est un moyen d'aller plus loin encore dans la lutte contre les discriminations. Pour cela, il faut apprendre à **identifier ses propres stéréotypes**, et surtout comprendre qu'ils ne représentent pas la réalité. Par exemple, dire que tous les hommes aiment le foot, c'est tout simplement faux. Certains faits peuvent aller dans le sens des stéréotypes, comme le fait que le foot est pratiqué par beaucoup plus d'hommes que de femmes en France. Cela ne signifie pas que tous les hommes aiment le foot, ou que le foot serait plus un sport pour les garçons. Par exemple, aux États-Unis, le football est pratiqué en majorité par les femmes.

Développer et encourager l'empathie

Avoir de l'empathie, c'est être capable de **se mettre à la place de l'autre** et **comprendre ce qu'il ressent** ou ce qu'il pense. C'est une capacité à la base **de la solidarité, de la coopération** et de la possibilité **de mieux vivre ensemble**. Faire preuve d'empathie, c'est aussi être capable de mieux se rendre compte des **conséquences de nos actions** sur le ressenti des autres. Cela aide aussi à prendre conscience des conséquences négatives des discriminations sur les personnes qui en sont victimes. Cela peut nous amener à **agir de façon plus adaptée**, en essayant de ne pas être discriminants, **en évitant de faire souffrir les autres** ou en essayant de leur venir en aide. Au-delà des discriminations, l'empathie permet de **mieux comprendre l'autre et sa différence**, car même dans des situations comparables, nous sommes tous différents et nous ressentons ou interprétons tous les émotions de façon différente.

Éduquer à la diversité et à la tolérance des différences pour développer des comportements « inclusifs »

Une des principales causes de la discrimination est la **méconnaissance et la peur de la différence**. Pourtant, nous sommes tous différents, et ce sont ces différences qui nous rendent uniques. Une autre explication possible, c'est le **manque d'adaptation aux différences** : il est parfois plus simple d'avoir des idées toutes faites sur une personne différente que de faire l'effort d'apprendre à la connaître. **Être tolérant, c'est accepter et respecter des opinions ou des habitudes différentes des siennes**. La tolérance permet de considérer chacun et chacune sur un pied d'égalité, quelles que soient les différences. Être tolérant, c'est aussi **accepter de s'adapter aux besoins des autres pour permettre l'équité**, grâce à des **comportements plus inclusifs**. Par exemple, accepter de laisser en priorité l'ascenseur aux personnes en fauteuil roulant nécessite d'être tolérant et de prendre en compte les moyens dont elles ont plus besoin. De manière générale, les comportements inclusifs sont ceux qui permettent à toutes et tous de se sentir plus et mieux inclus dans la société. Ce sont tous les comportements et attitudes qui vont favoriser l'**équité** entre les individus.

Adopter des formes de compensations

Au quotidien, la lutte contre les discriminations et la promotion de l'équité passent aussi par le fait d'accorder des **compensations** à certaines personnes en fonction de leurs besoins.

Pour compenser une situation de handicap, il est possible d'**adapter l'environnement** (ascenseur, rampe d'accès...) ou le **matériel** (cane d'aveugle, appareil auditif...) afin de permettre aux personnes déficientes de **gagner en autonomie** dans une situation donnée. Les personnes en situation de handicap peuvent également bénéficier de compensations **humaines et financières** (ex. : allocation aux Adultes Handicapés).

POUR LUTTER CONTRE LES DISCRIMINATIONS, LES PROFESSIONNELS DE L'ÉDUCATION PEUVENT NOTAMMENT :

Prévenir :

- Eduquer à l'importance **de déconstruire les stéréotypes** pour favoriser le **vivre ensemble**
- Valoriser **l'entraide et la solidarité** entre les enfants pour que la diversité devienne une richesse
- Apprendre aux enfants à faire **preuve d'empathie**

Réagir :

- Aider les victimes à se reconnaître en tant que telles et à **oser s'exprimer, demander de l'aide**
- Favoriser **la prise de conscience** chez les auteurs de discriminations de **la gravité de leurs actes** (effets sur la victime, lois et sanctions...)



CE QUE DIT LA LOI

EN FRANCE :

Un acte de discrimination **peut être puni jusqu'à 3 ans de prison et 45 000 € d'amende.**

En 2000, le Parlement français a créé une **Autorité Indépendante chargée de défendre et promouvoir les droits de l'enfant**. En 2011, le Parlement a voté une loi créant le **Défenseur des droits**. Il est chargé de défendre les droits et les libertés de toute personne qui le sollicite (enfants et adultes) et de promouvoir l'égalité entre tous. Il est aidé par la **Défenseure des enfants**.

Depuis 1946, la Constitution Française proclame que : « **les hommes naissent tous libres et égaux en droit** ». Plus encore, la « loi garantit à la femme, dans tous les domaines, **des droits égaux à ceux de l'homme** ».

La loi du 4 août 2014 pour l'égalité réelle entre les femmes et les hommes aborde l'égalité entre les femmes et les hommes dans toutes ses dimensions : **égalité professionnelle, lutte contre la précarité, protection contre les violences, image des femmes dans les médias, ou encore parité en politique et dans le milieu social et professionnel.**

La loi sur le handicap de 2005 apporte le **droit à la compensation des conséquences du handicap**, à l'accessibilité, à l'emploi, à la scolarité.

Le racisme est un **délit** inscrit dans le code pénal, qui prévoit des **sanctions en fonction de la gravité de l'acte** (l'injure raciale est punie de 750€ d'amende, la provocation publique à la haine raciale ou religieuse est punie d'un an de prison et 45 000 € d'amende).

La loi n°2003-239 du 18 mars 2003 fait des discriminations **fondées sur l'orientation sexuelle une circonstance aggravante.**

À L'INTERNATIONAL :

La Déclaration Universelle de l'UNESCO sur la diversité culturelle (2 novembre 2001), stipule dans son Article 4 que « la défense de la diversité culturelle est un impératif éthique, **inséparable du respect de la dignité de la personne humaine**. Elle implique l'engagement **de respecter les droits de l'homme et les libertés fondamentales** ».

La Convention pour l'élimination de toutes les formes de discriminations à l'égard des femmes a été adoptée en 1979 par les Nations unies. Ce traité international régit **la non-discrimination à l'égard des femmes.**

Aborder la thématique avec les élèves

La thématique de la lutte contre les discriminations **peut être sensible** à plusieurs égards. Elle touche parfois **directement le quotidien des enfants** et peut parfois **faire émerger des situations vécues difficilement**. Il s'agit donc pour les professeurs de garantir la sécurité affective des enfants et de transmettre plusieurs éléments avant et pendant la séquence de jeux.

Il est possible de **dialoguer sur ce sujet sans juger, questionner sans arrière-pensée les enfants sur leurs ressentis et leurs représentations, en rappelant que nous avons tous les mêmes droits**.

GARANTIR UN BON CLIMAT ET LA SÉCURITÉ AFFECTIVE DE CHAQUE ENFANT

- Discuter avec les enfants des conditions pour bien vivre ensemble : apprendre à connaître l'autre, à être tolérant et bienveillant, insister sur l'importance du dialogue et de l'empathie.
Ex. : « *Il est possible d'être copain avec les autres même s'ils sont un peu différents de nous* ».
- Utiliser l'étape du débat pour travailler sur le respect de l'autre. Ex. : *s'écouter parler, ne pas couper la parole, accepter que quelqu'un ait un point de vue différent...*

TRAVAILLER À BIEN DÉFINIR LES TERMES ET CONCEPTS UTILISÉS AVEC LES ENFANTS

- Reformuler les définitions importantes avec les mots des enfants.
- Proposer ou demander aux enfants de proposer des **exemples concrets** pour s'assurer de leur bonne compréhension des termes et concepts abordés (voir exemples en *italique* dans toute la fiche).
- Passer par la trace écrite et varier les supports complémentaires pour matérialiser les nouvelles connaissances.

S'APPUYER SUR LE VÉCU DES ENFANTS ET LES DYNAMIQUES DE GROUPE

- Les enfants vivent ou sont témoins de situations au quotidien, qui peuvent servir de point de départ des discussions pour faire prendre conscience des effets des discriminations (souffrance, injustices...)
Ex. : « *Avez-vous déjà eu l'impression d'être exclu ou traité différemment alors que vous ne le méritiez pas ?* », « *Qu'est ce que vous avez ressenti ?* », « *Avez-vous déjà entendu parler d'une injustice ?* ».

RAPPELER QUE LA LOI PROTÈGE CONTRE TOUTE FORME DE DISCRIMINATION

- Énoncer les textes de lois qui se réfèrent à la thématique (Ex. : *citer l'article 1 de la Constitution Française*).
- Travailler autour de la prévention de la discrimination et les moyens de l'éviter.
- Identifier quels recours les enfants ont pour lutter contre les discriminations (Ex. : *les rôles du Défenseur des droits et de la Défenseure des enfants*).

Intérêt de la séquence dans les textes officiels du Ministère de l'Éducation nationale

La séquence de **Playdagogie** sur la thématique de la lutte contre les discriminations est composée de six séances et est destinée à des élèves de cycle 3. Ces six séances suivent un ordre croissant et logique de la séance 1 à la séance 6. La méthode **Playdagogie** s'appuie essentiellement sur le jeu sportif et le débat pour sensibiliser les élèves à la thématique développée. Cette séquence est l'une des réponses possibles pour aborder certaines compétences attendues des programmes de l'Éducation nationale.

SOCLE COMMUN DES CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

- **Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres**
- Développement de la réflexion et du discernement
 - Percevoir les enjeux d'ordre moral d'une situation réelle ou fictive
 - **Dépasser des clichés et des stéréotypes**

Plus spécifiquement au regard de la thématique de la lutte contre les discriminations, cette séquence permettra aux enseignants de traiter avec leurs élèves :

- Développement du langage :
 - Mettre en œuvre l'aptitude à l'échange et au questionnement (domaine 2)
 - Remettre en cause ses jugements initiaux après un débat argumenté (domaine 3)
- Lutte contre les discriminations :
 - Apprentissage et expérience **des principes qui garantissent la liberté de tous**, comme l'égalité, notamment entre les hommes et les femmes (domaine 3)
 - Identification des grandes questions et **principaux enjeux du développement humain, appréhension des causes et conséquences des inégalités** (domaine 5)

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les six séances de la séquence s'appuient sur des **APSA ou des jeux traditionnels**. Malgré sa vocation prioritaire à entrer dans les programmes d'EMC, cette séquence de **Playdagogie**, lorsqu'elle est utilisée de manière interdisciplinaire et complémentaire, peut contribuer à travailler **quatre des cinq compétences générales du programme d'EPS** :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE (EMC)

La méthode **Playdagogie** et la thématique développée dans cette séquence permettent **de traiter certains points du programme d'EMC du cycle 3, s'intégrant par la même occasion dans le Parcours Citoyen de l'élève**. Elle s'inscrit aussi bien dans les finalités de l'EMC que dans ses contenus d'enseignements :

Finalités de l'EMC :

- Finalité 4 : L'enseignement moral et civique a pour but de favoriser le développement d'une aptitude à vivre ensemble dans une République indivisible, laïque, démocratique et sociale.
 - **Penser et agir par soi-même et avec les autres et pouvoir argumenter ses positions et ses choix**
 - **Reconnaître le pluralisme des opinions, des convictions, des croyances et des modes de vie**

La sensibilité : soi et les autres

- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie
- **Respecter autrui et accepter les différences**

Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres

- Respecter tous les autres et notamment appliquer les principes de l'égalité des femmes et des hommes : l'égalité entre les filles et les garçons, la mixité à l'école, **l'égalité des droits et la notion de discrimination**

Le jugement : penser par soi-même

- **Nuancer son point de vue en tenant compte du point de vue des autres.**
 - Les préjugés et les stéréotypes (racisme, antisémitisme, sexisme, homophobie)

Tableau de présentation de la séquence

Ordre de la séquence	Nom de la séance	Objectif	Attendus de fin de séance	Activité support de séance
1	Tout le monde veut prendre sa place	Être capable d'identifier les différents critères de discriminations.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre que discriminer, c'est traiter une personne ou un groupe de manière différente, injuste et moins favorable que les autres dans une même situation. Comprendre que toute discrimination, quel que soit le critère sur lequel elle se base (sexe, origine, couleur de peau, handicap, orientation...) est illégale et punie par la loi. Identifier les différents critères de discriminations pour mieux les dénoncer. 	Jeu collectif de course et d'évitement
2	Jamais sans conséquence	Être capable de mesurer la gravité et les conséquences d'un acte discriminant.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre que les discriminations ont des conséquences graves sur leurs victimes, qu'elles soient physiques, mentales ou psychologiques (blessures, sentiment d'injustice, frustration, colère, stress, honte, repli sur soi...). Comprendre que les discriminations peuvent avoir des conséquences plus larges affectant tout un groupe social (rejet, stigmatisation, exclusion...). Réaliser qu'il est possible d'être discriminé mais aussi discriminant en même temps. 	Balle américaine collective
3	Les rouages de la discrimination	Être capable de comprendre les mécanismes à l'origine de la discrimination.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre ce que sont les stéréotypes et les préjugés, qui sont souvent à l'origine des actes de discrimination. Distinguer et comprendre le lien entre un stéréotype, un préjugé et une discrimination. 	Jeu traditionnel / poules-renards-vipères
4	Souriez, vous êtes stéréotypés	Être capable d'identifier, de déconstruire et de dépasser ses propres stéréotypes.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre qu'il est normal d'avoir des stéréotypes, mais qu'il faut en avoir conscience et pouvoir les dépasser. Identifier les facteurs ou les contextes qui peuvent influencer la construction des stéréotypes (famille, éducation, amis, médias...). Comprendre qu'il faut faire preuve d'esprit critique pour remettre en question et lutter contre ses propres stéréotypes. 	Jeu collectif par équipes
5	Pari d'avance	Être capable d'accepter les différences et d'adapter son comportement pour respecter autrui.	<ul style="list-style-type: none"> Admettre que nous sommes tous différents, et qu'il est important d'apprendre à connaître l'autre avant de le juger, en dépassant ses préjugés. Se rendre compte que la différence est une richesse et que nous avons tous à apprendre des autres. Comprendre que pour lutter contre les discriminations il faut faire preuve de tolérance, d'empathie, d'ouverture d'esprit, de curiosité. 	Ateliers de motricité
6	Inclusion à l'américaine	Être capable de se montrer plus inclusif pour lutter contre les discriminations et s'en protéger.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre que lutter contre les discriminations c'est promouvoir et rechercher l'équité et l'égalité des chances. Identifier les moyens qui permettent d'augmenter l'équité dans la société : la mixité, la parité, l'adaptation des règles/lois, les différentes formes de compensations... Comprendre que les discriminations sont punies par la loi et qu'il existe des structures pour s'en protéger (associations, Défenseur des Droits, adultes de l'école...). 	Jeu traditionnel collectif / balle américaine

Ressources pour aller plus loin

POUR LES ADULTES

Obtenir des réponses auprès du défenseur des droits
<https://defenseurdesdroits.fr/>

Et notamment la défenseure des enfants
https://www.defenseurdesdroits.fr/fr/competences/missions_objectifs/defense_des_droits_de_lenfant#

Des films pour sensibiliser au handicap
<http://www.enfant-different.org/outils-de-sensibilisation/films-dessins-animes-sensibiliser-au-handicap>

Convention interministérielle pour l'égalité entre les filles et les garçons, les femmes et les hommes dans le système éducatif http://cache.media.education.gouv.fr/file/02_Fevrier/17/0/2013_convention_egalite_FG_241170.pdf

Témoignages sur le racisme ordinaire
<http://temoignages.francetv.fr/racisme-ordinaire/>

SOS Homophobie
<https://www.sos-homophobie.org/>

Le portail de la Délégation Interministérielle à la Lutte Contre le Racisme, l'Antisémitisme et la Haine anti-LGBT (DILCRAH)
<https://www.gouvernement.fr/dilcrah>

•

AVEC LES ENFANTS

Vidéos

C'est quoi un stéréotype ?
<https://www.youtube.com/watch?v=UotdlegYm64>

C'est quoi l'égalité entre les filles et les garçons
<https://www.youtube.com/watch?v=nKwVOTntIVc>

Site internet

Wikimini sur la discrimination :
<https://fr.wikimini.org/wiki/Discrimination>

Définition du racisme
http://www.lacaseauxenfants.org/racisme/racisme_definition.htm

Questions sur l'homosexualité
https://lesvendredisintellos.files.wordpress.com/2013/06/etit_quotidien_sur_lhomophobie.jpg

•

NUMÉROS À APPELER EN CAS D'URGENCE

17- Police Secours	119 - Allô enfance en danger
112 – Numéro d'urgence européen	0800 20 22 23 - Jeunes Violences Ecoute
Pour les sourds, malentendants et personnes ayant des difficultés à parler :	01 40 35 36 55 - SOS Racisme
SMS au 114	0810 10 81 35 - SOS Homophobie
	01 53 29 22 00 - Le défenseur des Droits

TOUT LE MONDE VEUT PRENDRE SA PLACE

Séance 1

Objectif

Être capable d'identifier les différents critères de discriminations.

Attendus de fin de séance :

- Comprendre que discriminer, c'est traiter une personne ou un groupe de manière différente, injuste et moins favorable que les autres dans une même situation.
- Identifier les différents critères de discriminations pour mieux les dénoncer.

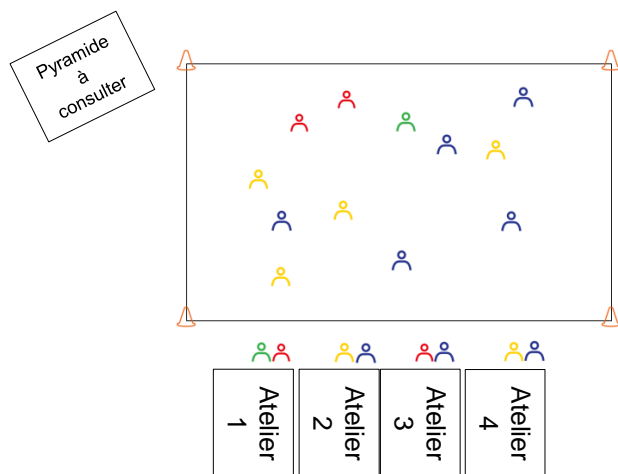
S'ORGANISER

- Jeu individuel
- 1 terrain

MATÉRIEL (sans les ateliers)

- 4 plots
- 4 jeux de chasubles
- Annexes

Jeu collectif de course et d'évitement



But : Terminer la partie le plus haut placé possible sur la pyramide.

Consignes :

Commencer par créer une pyramide sur un mur ou un tableau, en collant les étiquettes (en annexe 1), sur lesquelles les élèves auront inscrit leur nom. La pyramide devra comporter quatre étages.

Par exemple :

- 1^{er} étage (base) : huit élèves
- 2^{ème} étage : six élèves
- 3^{ème} étage : quatre élèves
- 4^{ème} étage : deux élèves

Répartir les élèves sur le terrain. Au coup de sifflet, ils pourront aller toucher (à deux mains) le joueur de leur choix pour le provoquer en duel sur l'un des quatre ateliers (propositions en annexe 2). C'est l'élève le plus haut placé dans la pyramide qui choisit l'atelier. Les élèves n'ont pas le droit de toucher un adversaire qui est situé plus bas ou au même étage qu'eux dans la pyramide (ex. : les élèves du 2^{ème} étage ne peuvent toucher que les joueurs des 3^{ème} et 4^{ème} étages. Les élèves du 4^{ème} étage ne peuvent toucher personne et doivent échapper à leurs poursuivants).

Lorsqu'un duel est amorcé, les élèves se rendent sur l'atelier choisi pour se départager. A l'issue du duel, le vainqueur peut échanger son étiquette de place avec celle du perdant, sur la pyramide.

Pour plus de lisibilité, il est possible d'attribuer une couleur de chasuble à chaque étage. En cas de duel remporté par l'élève le moins haut placé, les deux élèves devront donc échanger leur chasuble. Il est également possible d'imposer un mode de déplacement à chaque étage (attention, plus l'étage est élevé, moins le mode de déplacement doit être contraignant (ex. : 1^{er} étage, cloche-pied ; 2^{ème} étage, pas chassés ; 3^{ème} étage, un bras dans le dos ; 4^{ème} étage, pas de contrainte).

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de 12 minutes environ.

RÈGLES

- Il est interdit de toucher un adversaire placé plus bas, ou au même niveau sur la pyramide : dans ce cas, les deux joueurs peuvent repartir sans duel et n'échangeront pas leurs étiquettes
- Il est interdit de pousser, bousculer, ceinturer, etc.
- Il est autorisé de défier un joueur placé plus d'un étage au dessus de soi : un joueur de la base peut défier un joueur du sommet, à condition d'arriver à le toucher.

VARIABLES

- Pour faire varier les motricités mises en jeu, proposer des ateliers différents
- Pour limiter les temps d'attente aux ateliers, agrandir le terrain ou ajouter un atelier.



À partir de cette étape, les étages de la pyramide représentent les différentes « **conditions de vie** ». Plus l'étage est haut, meilleures seront les « **conditions de vie** ». Chacun des ateliers sera renommé selon des **domaines** de la vie : l'atelier 1 est désormais l'atelier « **travail** », l'atelier 2 devient l'atelier « **santé** », l'atelier 3 devient l'atelier « **loisirs** » et l'atelier 4 devient l'atelier « **études** ».

But : Le but du jeu est désormais d'atteindre les **meilleures « conditions de vie » possible** (le sommet de la pyramide).

Consignes :

L'organisation générale du jeu reste identique. Répartir à nouveau les élèves aléatoirement sur la pyramide.

Distribuer aux élèves les cartes « discriminations » en **annexe 3** de la manière suivante :

- une carte avec **trois domaines** pour les élèves du 1^{er} étage
- une carte avec **deux domaines** pour les élèves du 2^{ème} étage
- une carte avec **un seul domaine** pour les élèves du 3^{ème} étage
- **Pas de carte** pour les élèves du 4^{ème} étage

Ces cartes indiquent aux élèves dans quels domaines ils vont subir des discriminations, en fonction de plusieurs critères. Chaque critère donnera lieu à une ou plusieurs « discriminations » dans certains domaines.

Lorsqu'un duel est engagé, l'élève **le plus haut placé** choisit l'atelier sur lequel aura lieu le duel. Les élèves s'affrontent ensuite **en respectant les discriminations indiquées sur leurs cartes** respectives.

- Si l'élève le plus haut placé remporte le duel, alors les deux élèves repartent et leur position dans la pyramide reste **inchangée** ;
- Si l'élève le plus bas remporte le duel, les deux élèves **échangent leurs positions** dans la pyramide ainsi que toutes leurs cartes « discriminations » (et leur chasuble si besoin).

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de 12 minutes environ. Faire deux parties en inversant au maximum les positions de départ sur la pyramide.

CONSEILS



- Pour éviter tout litige, placer des arbitres **sur chacun des ateliers** (élèves dispensés par exemple).
- Le fait de « garder » sa place dans la pyramide entre deux parties peut symboliser le changement de génération et le fait qu'on hérite de la **position sociale** de nos parents.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer si les élèves changent plus ou moins **de position** au cours de la partie, par rapport à l'étape 1.
- Observer comment **réagissent les élèves** qui perdent à cause de leurs discriminations.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'est-ce qui était difficile dans le jeu ?

Le jeu était-il équitable ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des enfants

Qu'est-ce qui vous pouvait vous empêcher de gravir les étages de la pyramide ?

Que représentait la pyramide ?

Connaissances et représentations

Qu'est ce qu'une discrimination ?

Quels sont les critères possibles de discriminations ?

ÉLÉMENTS CLÉS

En fonction de sa position de départ dans la pyramide, **il était plus ou moins facile d'atteindre le sommet** avant la fin du temps. Aux étages les plus bas il y avait plus de discriminations à surmonter et il était donc difficile d'avancer dans un ou plusieurs domaines. Tout le monde n'avait pas les mêmes règles, en fonction de sa position dans la pyramide. Les règles étaient plus contraignantes pour les étages les plus bas, qui étaient donc désavantagés. De plus, **la position de départ et les discriminations subies étaient imposées**. Cela a pu provoquer de la frustration, de la colère ou encore de l'incompréhension face à cette injustice. Le jeu était donc plutôt **déséquilibré et injuste**.

Dans le jeu, les discriminations pouvaient vous empêcher d'évoluer dans la pyramide : dans la vie c'est pareil, **être victime de discriminations peut vous empêcher de trouver un travail, d'acheter un appartement, de trouver un club de sport, etc.** La pyramide représentait la société avec ses différentes classes. Souvent dans la vie, **démarrer d'en bas est plus dur et désavantageux** (ex. : *les personnes les plus démunies n'ont pas les moyens de payer des écoles pour leurs études*), comme dans le jeu. Dans la vie, chacun **possède une histoire et des caractéristiques propres** (ex. : *famille, origine, etc.*), **qui peuvent être source de discrimination** sur de nombreux critères (ex. : *nom de famille, couleur de peau, sexe, âge, apparence physique, etc.*).

Une discrimination, **c'est quand une personne est traitée différemment (moins bien) par rapport aux autres dans une situation comparable**. C'est injuste et illégal : il faut éviter d'être discriminant. Dans le jeu vous avez été traités différemment, dans chacun des domaines notamment. Les joueurs de l'étage 1 étaient désavantagés par rapport aux joueurs de l'étape 2. **Il existe de nombreux critères de discriminations, vingt-cinq au total sont inscrits dans la loi**. Par exemple, il est interdit de traiter quelqu'un moins bien en raison de son origine, son nom (et prénom), son sexe, son handicap, son âge, ses mœurs, son domicile, son orientation sexuelle, ses opinions politiques, sa religion, son apparence physique, etc. *Reprendre les exemples des cartes pour les expliciter si besoin.*



PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Utiliser une pelote de laine en la déroulant à chaque prise de parole pour suivre le « fil » des échanges.
- Utiliser les annexes pour la partie 3 du débat.

(À imprimer plusieurs fois, de sorte que chaque joueur ait une étiquette)

ANNEXE 1 (JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : Prévoir des feutres effaçables pour écrire le nom des élèves et de de la pâte à fixe pour les accrocher sur le support choisi.



ANNEXE 2 (JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : Les ateliers ci-dessous sont un exemple de ce qu'il est possible de faire. Il est possible d'en inventer d'autres, en adaptant les annexes 3.

➤ Atelier 1 (travail) :

Il s'agit d'une course de vitesse d'une distance de 15m. Le premier élève à franchir la ligne d'arrivée remporte le duel.

➤ Atelier 2 (santé) :

Il s'agit d'un concours d'adresse. Placer deux cerceaux côte à côte à une distance de 5m. Les élèves devront lancer un ballon de manière à ce que son premier rebond soit dans le cerceau. Le premier élève à y parvenir remporte le duel. Si possible, faire cet atelier sur un panier de basket ou autre contenant de votre choix.

➤ Atelier 3 (loisirs) :

Il s'agit d'un concours d'équilibre. Les deux élèves se tiennent en équilibre sur un pied, les bras dans le dos et les yeux fermés. Le premier élève qui pose le second pied au sol perd le duel. Les élèves en attente arbitrent le duel.

➤ Atelier 4 (études) :

Il s'agit d'un duel d'escrime. En mettant chacun une main dans le dos, le premier élève qui parvient à toucher un des genoux de l'autre a gagné. De plus, les élèves se placent dans un couloir d'un mètre de largeur dont ils ne peuvent pas sortir. Chaque élève début à une extrémité du couloir. Attention, il est interdit de tomber par terre : mettre un autre appui au sol que ses pieds est synonyme de défaite.

ANNEXE 3 (JEU AVEC THÈME)

(À imprimer autant de fois que nécessaire, découper et distribuer)

CONSEIL : Les critères sont indiqués en haut de chaque étiquettes. Distribuer les cartes aux joueurs selon leur position dans la pyramide et le nombre de domaines dans lesquels ils seront discriminés, indiqué sur chaque carte.



Orientation sexuelle	Âge	Lieu de résidence	Sexe	Couleur de peau	Apparence physique
<p>Tu es discriminé(e) dans 3 domaines</p> <p>Travail et études : Tu ne peux pas te servir de ta main forte, tu dois la mettre dans ton dos.</p> <p>Loisirs : Tu commences 10 secondes avant ton adversaire</p>	<p>Tu es discriminé(e) dans 3 domaines</p> <p>Loisirs : Tu commences 10 secondes avant ton adversaire.</p> <p>Travail : Tu commences avec un retard de 3 mètres</p> <p>Santé : Tu n'as le droit qu'à 3 essais maximum</p>	<p>Tu es discriminé(e) dans 3 domaines</p> <p>Loisirs, santé et travail : Tu ne peux pas te servir de ta main forte, tu dois la mettre dans ton dos</p>	<p>Tu es discriminé(e) dans 3 domaines</p> <p>Santé et travail : Tu dois concourir les yeux bandés</p> <p>Etudes : Tu as un œil bandé</p>	<p>Tu es discriminé(e) dans 3 domaines</p> <p>Travail, loisirs, études : Tu dois gagner 2 manches pour remporter le duel. Ton adversaire gagne normalement.</p>	<p>Tu es discriminé(e) dans 2 domaines</p> <p>Santé : Tu n'as le droit qu'à 3 essais maximum</p> <p>Loisirs : Tu dois te bander les yeux</p>
Mœurs (tu écoutes du rap)	Religion	Handicap	Nom de famille	Origine	Mœurs (Tu as un chien)
<p>Tu es discriminé(e) dans 2 domaines</p> <p>Travail : Tu dois commencer avec 3 mètres de retard</p> <p>Etudes : Tu ne peux utiliser que ta main faible</p>	<p>Tu es discriminé(e) dans 2 domaines</p> <p>Santé et travail : Tu dois gagner 2 manches pour remporter le duel. Ton adversaire gagne normalement.</p>	<p>Tu es discriminé(e) dans 2 domaines</p> <p>Santé et études : Tu ne peux pas te servir de ta main forte</p>	<p>Tu es discriminé(e) dans 1 domaine</p> <p>Travail : Tu pars avec 2 mètres (2 grands pas) de retard</p>	<p>Tu es discriminé(e) dans 1 domaine :</p> <p>Santé : Tu dois tirer avec ta mauvaise main</p>	<p>Tu es discriminé(e) dans 1 domaine</p> <p>Loisirs : Tu dois garder tes deux bras dans le dos et les yeux fermés</p>

JAMAIS SANS CONSÉQUENCE

Séance 2

Objectif

Être capable de mesurer la gravité et les conséquences d'un acte discriminant.

Attendus de fin de séance :

- Comprendre que les discriminations ont des conséquences graves sur leurs victimes, qu'elles soient physiques, mentales ou psychologiques (ex. : blessures, sentiment d'injustice, frustration, colère, stress, honte, repli sur soi, etc.).
- Comprendre que les discriminations peuvent avoir des conséquences plus larges affectant tout un groupe social (ex. : rejet, stigmatisation, exclusion, etc.).
- Réaliser qu'il est possible d'être discriminé mais aussi discriminant en même temps.

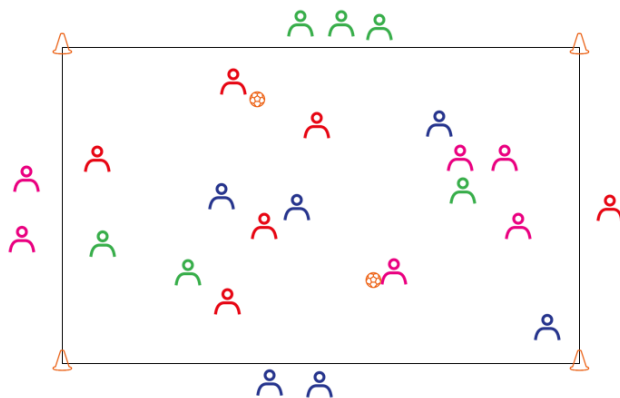
S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- 8 plots
- 4 jeux de chasubles
- 2 ballons

Balle américaine collective



But : Être la dernière équipe en jeu, ou avoir le moins d'élèves éliminés à la fin du temps imparti.

Consignes :

Faire quatre équipes mixtes et équilibrées.

Il s'agit d'une *balle américaine* collective. Les élèves se placent tous à l'intérieur du terrain délimité par des plots. L'extérieur du terrain représente la prison. L'enseignant lance le ballon dans le terrain pour démarrer la partie.

Tous les élèves peuvent se saisir du ballon. Le porteur de balle doit essayer de toucher un élève d'une équipe adverse en lançant le ballon. Il peut faire trois pas maximum lorsqu'il est en possession du ballon. Si un élève est touché, il doit obligatoirement sortir du terrain. Si un élève « gobe » le ballon, c'est le lanceur qui est éliminé et doit sortir du terrain. Lorsqu'un élève est touché, tous les élèves qu'il avait touchés auparavant sont libérés et peuvent revenir en jeu.

Lorsque le ballon touche le sol avant un adversaire, cela ne compte pas comme une touche.

Après un lancer, qu'il soit réussi ou manqué, tous les élèves peuvent se saisir du ballon.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'une seule équipe en jeu ou à la fin du temps imparti de 5 minutes. *Faire plusieurs manches.*

RÈGLES

- Il est interdit de tirer sur la tête, cela ne compte pas comme une touche.
- Il est interdit de sortir du terrain (l'élève qui sort du terrain est considéré comme éliminé par le porteur de balle).
- Il est possible d'éliminer plusieurs adversaires si la balle les touche avant de toucher le sol.
- Si le ballon est gobé par un élève avant qu'il ne touche le sol, tous les élèves touchés auparavant sur le même lancer ne sont pas éliminés.
- Il est autorisé de se faire des passes entre coéquipiers.

VARIABLES

- Pour dynamiser le jeu et favoriser la participation, rajouter un ballon.
- Pour diminuer la difficulté des joueurs et/ou augmenter la coopération entre joueurs, interdire ou limiter (un pas) les déplacements du porteur de balle.
- Pour augmenter la difficulté, réduire l'espace de jeu.
- Pour augmenter la difficulté, supprimer le droit de gopher le ballon.



À partir de cette étape, le fait de toucher un adversaire (avec ou sans lancer) représentera « un acte de discrimination » envers l'équipe touchée. Le terrain représente quant à lui la « société ».

But : Le but du jeu reste inchangé.

Consignes :

L'organisation générale du jeu reste identique.

Quelques règles sont ajoutées. Il existe désormais **deux façons de toucher un adversaire**, avec une conséquence différente : **toucher en lançant le ballon** (comme dans le jeu sans thème) ou **toucher avec le ballon en main** (sans le lancer). La règle des trois pas maximum balle en main s'applique toujours.

Un élève touché par un lancer est exclu (comme dans le jeu sans thème), **ainsi que toute son équipe**.

ex. : Si un joueur de l'équipe bleue est touché par un lancer d'un élève rouge, toute l'équipe bleue doit sortir du terrain. En revanche, dès qu'un joueur de l'équipe rouge est touché par un lancer à son tour, toute l'équipe bleue pourra réintégrer le terrain.

Un élève touché par un ballon non lancé **reçoit un handicap physique** : il devra **garder un bras dans le dos, puis se déplacer à pieds joints s'il est touché une deuxième fois, et enfin garder les deux bras dans le dos s'il est touché une troisième fois**. Ces conséquences se cumulent, sont individuelles et restent jusqu'à la fin de la partie.

Il est interdit de toucher deux fois de suite le même joueur.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus qu'une seule équipe en jeu OU à la fin du temps imparti de 5 minutes. *Faire plusieurs parties.*

CONSEILS



- Insister sur la **symbolique de la discrimination** : toucher = « discriminer » ; sortir du terrain = être « exclu » de la société, etc.
- Pour renforcer la symbolique, il est possible de faire commencer l'équipe perdante avec une discrimination (*ex. : ils ne peuvent rentrer dans le jeu que lorsque l'équipe gagnante est touchée pour la première fois*).

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer **comment les élèves réagissent** lorsqu'un membre de leur équipe est touché, ou quand un partenaire de leur équipe touche un adversaire.
- Observer si des **rivalités** s'instaurent entre équipes.

QUESTIONS

Emotions et ressentis

Qu'avez-vous ressenti, et comment avez-vous réagi lorsque vous ou quelqu'un de votre équipe était touché ?

Et quand c'est vous qui touchiez quelqu'un ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Dans le jeu, quelles étaient les conséquences des discriminations? Et à quoi cela peut-il correspondre dans la vie ?

Pourquoi est-ce que toute l'équipe devait parfois subir la contrainte ?

Connaissances et représentations

Qu'est ce qu'une conséquence psychologique ou mentale ?

Et physique ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Il était assez **frustrant et injuste** de devoir subir une contrainte alors que vous n'aviez pas été touché. Cela pouvait notamment provoquer des sentiments **d'injustice, de colère, d'abandon, etc.** Certains se sont frustrés, ne se sont pas donnés à fond, d'autres ont carrément abandonné. Mais cela pouvait aussi **renforcer l'esprit d'équipe, la solidarité**, et l'envie de faire ensemble. De plus, cela pouvait faire **naître des tensions ou des rivalités** entre les équipes. Quand c'est votre équipe qui touchait quelqu'un, vous étiez plutôt content, car cela vous aidait à gagner. Certains d'entre vous ont pu se moquer **alors que quand ça vous arrive, c'est frustrant et énervant**.

Comme dans le jeu, il peut y avoir plusieurs types de conséquences. Dans le jeu, il était possible d'être **exclu de la société ou entravé physiquement**. Dans la vie, il peut y avoir des séquelles **physiques** (lorsqu'on était touché sans lancer) mais aussi des conséquences moins visibles, **mentales ou psychologiques** (avec lancer). Toute l'équipe subissait la contrainte car dans la vie, les conséquences d'une discrimination individuelle **se répercutent souvent sur tout le groupe** : d'autres membres peuvent se sentir également **rejetés, exclus, stigmatisés...** De plus, **les tensions et rivalités entre les différents groupes peuvent se renforcer**, comme entre les équipes dans le jeu. **Attention, ce n'est pas parce que je suis discriminé que je ne suis pas discriminant !** Dans le jeu, vous étiez parfois victime des discriminations (celui qui est touché), mais vous **pouviez aussi en être l'auteur** (celui qui touche). Il est important de veiller à ne pas être discriminant, quelle que soit sa position.

Les conséquences psychologiques sont souvent invisibles. Ce sont notamment **les sentiments négatifs que cela peut provoquer en chacun de nous** : être discriminé peut provoquer des sentiments de **frustration, de rejet, d'injustice, de repli sur soi ou encore de la colère, de la honte**. Les conséquences physiques existent également et sont souvent la conséquence de coups reçus (blessures, cicatrices, etc.).



PISTES POUR MENER LE DÉBAT

- Initier le débat avec des cartes émotions disposées par terre. Les participants qui souhaitent s'exprimer doivent choisir une carte et expliquer pourquoi ils ont ressenti cette émotion.
- Utiliser ensuite un ballon de parole.

LES ROUAGES DE LA DISCRIMINATION

Séance 3

Objectif

Être capable de comprendre les mécanismes à l'origine de la discrimination.



Attendus de fin de séance :

- Comprendre ce que sont les stéréotypes et les préjugés, qui sont souvent à l'origine des actes de discrimination.
- Distinguer et comprendre le lien entre un stéréotype, un préjugé et une discrimination.

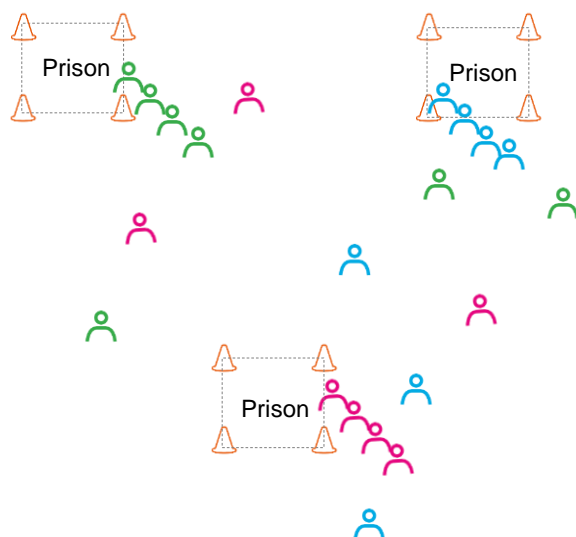
S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  12 Plots
-  3 jeux de 8 Chasubles

Jeu traditionnel / Poules – Renards - Vipères



But : Être l'équipe avec le plus d'élèves encore en jeu sur le terrain à la fin du temps imparti.

Consignes :

Constituer trois équipes mixtes et équilibrées. Chaque équipe possède une prison et doit emprisonner une équipe en particulier, tout en évitant de se faire attraper par la troisième équipe.

ex. : les roses attrapent les verts, les verts attrapent les bleus, les bleus attrapent les roses.

Pour attraper un élève, il faut le toucher à deux mains. Une fois que l'élève est touché, il faut l'emmener dans sa prison en le tenant par la main. Les prisonniers capturés ont la possibilité de se lier pour former une chaîne et ainsi favoriser la libération (voir sur le schéma). Attention, pour que la chaîne soit valide, au moins un des prisonniers doit avoir un pied dans la zone. Toute la chaîne est délivrée si un seul prisonnier est touché par un partenaire non prisonnier.

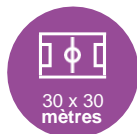
La partie s'arrête à la fin du temps imparti de 5 minutes ou lorsqu'il ne reste plus qu'une seule équipe en jeu. Faire une seconde partie en changeant les équipes à éliminer (*ex. : les verts attrapent les roses*).

RÈGLES

- Il est interdit de pousser, bousculer, ceinturer...
- Il est interdit de se libérer tout seul, sans l'aide d'un partenaire
- Il est interdit de toucher une personne qui accompagne un élève en prison
- Il est interdit de rentrer dans sa propre prison ou les prisons adverses

VARIABLES

- Pour ajuster la difficulté, diminuer ou agrandir la taille du terrain
- Pour diminuer la difficulté, instaurer des « maisons neutres » (cerceaux) limitées à un seul élève dans un temps imparti de 10 secondes
- Pour augmenter la difficulté, choisir un capitaine par équipe en début de partie : tant que ce capitaine est en jeu, les autres membres de son équipe sont intouchables



A partir de cette étape, chaque équipe représente **maintenant un « pays »** (laisser les élèves décider quel pays ils vont représenter). Demander à chaque « pays » de choisir **une manière de porter les chasubles** (en foulard, autour de la taille, en bandeau, etc.) qui le représente. Les prisons représentent les « **préjugés** » et les élèves sont à présent les « **stéréotypes** ».

But : Être le pays avec le plus d'élèves encore en jeu sur le terrain à la fin du temps imparti.

Consignes :

L'organisation générale du jeu reste identique.

Partie 1 : Les « stéréotypes » d'une même équipe doivent **toucher leurs adversaires pour les éliminer**. Une fois touchés par un « stéréotype », les élèves sont prisonniers des « préjugés » (prisons).

Partie 2 : Les élèves qui étaient encore prisonniers des « préjugés » dans la partie précédente jouent **avec une « discrimination »**.

Partie 3 : Si des élèves d'un même « pays » étaient victimes des « stéréotypes » et prisonniers des « préjugés » à la fin de la partie précédente, l'ensemble des élèves du « pays » joue avec une « discrimination ».

Les parties s'arrêtent lorsqu'il ne reste **plus qu'un seul « pays » en jeu** ou à la fin du temps imparti de 5 minutes.

Exemples de « discriminations » à donner aux élèves ou aux « pays » : jouer à cloche pied ; courir les mains dans le dos ; courir à l'arrière ; courir à deux (liés ou se tenant par la main) ; limiter la zone de jeu autorisée (ex. : *pas plus de 5m de sa zone*), etc.

CONSEILS



- Définir les termes utilisés dans le jeu avec les enfants au préalable (ex. : *stéréotypes = idées reçues ; préjuger = juger quelqu'un sans connaître*).
- Entre chaque partie, demander aux enfants des exemples de stéréotypes et préjugés qu'ils connaissent pour illustrer la symbolique.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Identifier l'**aspect stratégique privilégié** par les équipes : s'assurer de la « discrimination » de l'adversaire ou délivrer ses coéquipiers des « préjugés ».
- Observer la **réaction des élèves** qui subissent une discrimination lors de la partie 2 et 3.

QUESTIONS

Emotions et ressentis

Le jeu était-il équitable dans la deuxième partie ?

Qu'est-ce qui vous a empêché de jouer normalement ?

Comment faire pour toujours jouer sans discriminations ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

A cause de qui étiez vous victimes de stéréotypes, de préjugés et de discriminations dans le jeu ?

Dans le jeu, quels sont les joueurs qui ont été victime de discriminations ? Et dans la vie ?

Connaissances et représentations

Selon vous, qu'est ce qu'un stéréotype / préjugé ?

Comment provoquent-ils des discriminations ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Le jeu n'était pas **équitable** dans la 2^{ème} partie. Certains élèves avaient des **discriminations** qui pouvaient les désavantager, tandis que d'autres **jouaient normalement**. Les discriminations empêchaient donc de jouer normalement, et rendaient le jeu plus difficile : vous aviez **moins de chances de gagner lorsque vous en étiez victimes**. Éviter les **discriminations** dans les **premières parties** étaient envisageable. Mais les **discriminations** finissent toujours par impacter un **pays** et donc de **manière indirecte** tous les joueurs même ceux encore hors de portée des **stéréotypes**.

Tous les élèves contribuaient à distribuer des discriminations. Dans la vie comme dans le jeu, on peut être victime de stéréotypes mais cela n'empêche pas d'en véhiculer. **On peut aussi être discriminé par quelqu'un tout en étant discriminant avec quelqu'un d'autre**. Les élèves qui ont reçu **une discrimination ont été touchés par les stéréotypes puis enfermés par les préjugés. Ce sont les stéréotypes qui sont à l'origine des discriminations. Les stéréotypes vous font juger certaines personnes avant de les connaître** ce qui peut entraîner des discriminations.

Les **stéréotypes** sont des **idées reçues et fausses** qui s'appliquent généralement à **un groupe de personnes**. (ex. : *les blancs ne savent pas danser*). **Les préjugés** sont plutôt des **jugements hâtifs basés sur les stéréotypes** de la société. Ils s'adressent à **une personne en particulier** (ex. : *cet homme est blanc, donc il ne sait pas danser*). Pour finir, **la discrimination** consiste à **traiter une personne de manière inégale au vue des préjugés** émis sur elle (ex. : *comme cet homme est blanc, il ne va pas danser donc je ne l'intègre pas à mon équipe de danseurs*).

PISTE POUR MENER LE DÉBAT



- Instauration d'un trône de la parole : l'élève sur le trône a la parole, les autres font la queue pour s'exprimer

SOURIEZ, VOUS ÊTES STÉRÉOTYPÉS

Séance 4

Objectif

Être capable d'identifier, de déconstruire et de dépasser ses propres stéréotypes.

Attendus de fin de séance :

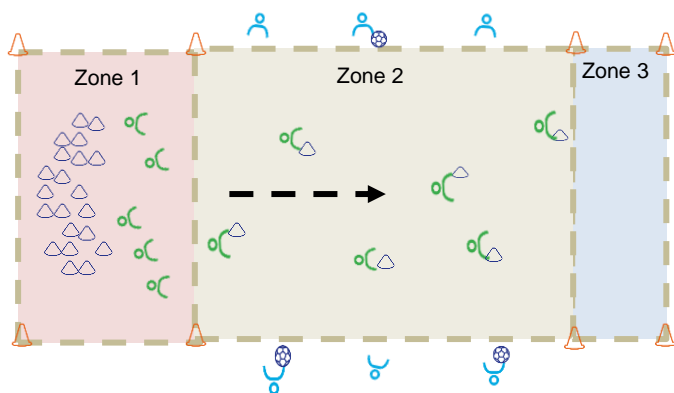
- Comprendre qu'il est normal d'avoir des stéréotypes, mais qu'il faut en avoir conscience et pouvoir les dépasser.
- Identifier les facteurs ou les contextes qui peuvent influencer la construction des stéréotypes (famille, éducation, amis, médias, etc.).
- Comprendre qu'il faut faire preuve d'esprit critique pour remettre en question et lutter contre ses propres stéréotypes.

S'ORGANISER

- 3 équipes
- 1 terrain : 10 x 20 m

MATÉRIEL

- 8 Plots
- 40 coupelles
- 3x8 chasubles
- 3 ballons en mousse
- Annexes



But : Avoir le minimum de coupelles dans la zone 1 à la fin du temps imparti

Consignes :

Former trois équipes mixtes et équilibrées et distribuer une couleur de chasubles à chacune : une équipe de six à huit défenseurs et deux équipes d'attaquants (le restant des élèves).

Les attaquants se placent dans la zone 1. Ils doivent transporter le maximum de coupelles, une par une, de la zone 1 à la zone 3 sans se faire toucher par les ballons. Les défenseurs se placent de chaque côté de la zone 2. Ils doivent toucher le plus d'attaquants possible avec des ballons depuis l'extérieur de la zone 2.

Un attaquant touché garde sa coupelle et retourne en zone 1 par l'extérieur des zones, puis retente sa chance. Un attaquant qui n'a pas été touché dépose sa coupelle en zone 3, retourne en zone 1 par l'extérieur des zones et peut essayer de transporter une nouvelle coupelle.

La partie s'arrête à la fin du temps imparti de 3 minutes. Les attaquants comptabilisent alors le nombre de coupelles restantes dans la zone 1 de façon **commune**. *Faire plusieurs parties en changeant les rôles attaquants/défenseurs.*

RÈGLES

Pour les défenseurs, il est interdit :

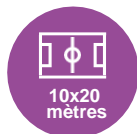
- De pénétrer dans la zone 2, même pour y récupérer les ballons (ou un ballon leur est enlevé).
- De viser la tête avec les ballons (cela ne compte pas comme une touche).

Pour les attaquants, il est interdit :

- De revenir dans la zone 1 une fois entrés dans la zone 2.
- De transporter plus d'une coupelle à la fois.
- De gober le ballon (cela compte comme une touche).

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté des attaquants, ajouter des ballons.
- Pour augmenter la difficulté des attaquants, faites des départs différés (par vagues de 2 ou 3).
- Pour diminuer la difficulté des attaquants, élargir la zone 2.



À partir de cette étape, les coupelles sont remplacées par des étiquettes sur lesquelles sont inscrits des « **stéréotypes** » ou des « **faits** ». Les attaquants représentent maintenant « **les enfants** » et les défenseurs sont renommés « **les influenceurs** ». Les ballons deviennent « **les influences** », diffusés par « **les influenceurs** ».

But : Avoir le minimum de stéréotypes à la fin de la partie.

Consignes :

L'organisation générale du jeu reste identique.

Partie 1 : Mélanger et placer les étiquettes « stéréotypes » et « faits » dans la zone 1 (utiliser les étiquettes grises en annexe 1). **Le but des « enfants » est de vider la zone 1 des stéréotypes.** [Avant de commencer, demander aux élèves de définir un « stéréotype » (en faisant le lien avec la séance 3 de la séquence) – noter quelques propositions]

Au signal de l'enseignant, les « enfants » saisissent une étiquette qu'ils pensent être un stéréotype et essayent de traverser la zone 2 **sans se faire « influencer »**, pour se débarrasser de leur stéréotype en zone 3.

Partie 2 : Faire au moins deux nouvelles parties avec les mêmes consignes mais en utilisant de nouvelles étiquettes (les vertes en annexe 2). Toutes les équipes doivent passer en attaque au moins une fois.

La partie s'arrête lorsque le temps de 3 minutes est écoulé ou quand les « enfants » pensent qu'il n'y a plus de « stéréotypes » dans la zone 1. Faire deux parties de sorte que toutes les équipes passent en attaque, en comptant les points à la fin de chacune (une étiquette bien placée = **2 points gagnés** / une étiquette mal placée = **1 point de pénalité**).

Entre chaque partie, demander aux élèves de lire à haute voix quelques étiquettes placées dans la zone 1 et celles placées dans la zone 3 et **leur faire dire à haute voix : (1) si c'est un stéréotype ou un fait, et (2) pourquoi.**

CONSEILS



- S'assurer que les élèves prennent le temps de lire et de réfléchir aux étiquettes qu'ils choisissent. Rappeler qu'une mauvaise réponse fait perdre des points si besoin.
- Prendre le temps d'expliquer le décompte des points entre chaque partie.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer la réaction des élèves lorsqu'ils lisent les étiquettes.
- Observer les échanges entre les élèves, suite à la lecture des étiquettes, pour identifier celles qui sont des « stéréotypes » et celles qui sont des « faits ».

QUESTIONS

Emotions et ressentis

Que pensiez-vous des phrases écrites sur les étiquettes ?

Comment faisiez-vous la différence entre un « stéréotype » et un « fait » ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Quel était le but du jeu et comment avez-vous fait pour y arriver ?

Quelle était l'origine des stéréotypes dans le jeu ? Quel rôle peuvent jouer les influenceurs dans la vraie vie ?

Connaissances et représentations

Pourquoi avons-nous tous des stéréotypes ?

Comment faire pour les dépasser et s'en débarrasser ?

ÉLÉMENTS CLÉS

En lisant certaines étiquettes, certains pouvaient **hésiter, être choqués, être en désaccord ou ennuyés par ce qu'il y avait écrit**. Il existe certaines personnes ou certains groupes **sur lesquels nous avons de nombreuses idées toutes faites et fausses : ce sont des stéréotypes** (ex. : *tous les garçons aiment le bleu*). Au contraire, les faits sont reconnus comme vrais et incontestables (ex. : *les Français sont moins nombreux que les Indiens*). Pour identifier les stéréotypes, il fallait voir si l'idée était caricaturale et généralisante.

Dans le jeu, il fallait prendre le temps de bien lire les différentes étiquettes pour identifier lesquelles étaient des **stéréotypes** et lesquelles étaient **vraies**. Ensuite il fallait **faire des efforts pour éviter les influences puis garder les « faits » et se débarrasser des stéréotypes**. Comme dans le jeu, **nous avons tous des stéréotypes. L'important est d'en avoir conscience, de les identifier et d'essayer de s'en débarrasser**. Certains « influenceurs » pouvaient vous **empêcher de vous débarrasser de vos stéréotypes**, ce qui pouvait provoquer **de la tristesse, de l'énervement ou un sentiment de frustration**. Dans la jeu comme dans la vie, il fallait persévérer pour se débarrasser de ses stéréotypes car il était **difficile d'éviter les influences. Attention, toutes les influences ne sont pas mauvaises**, il faut éviter celles qui propagent des stéréotypes. *Demander des exemples de bonne ou mauvaises influences aux enfants.*

Il est **normal d'avoir des stéréotypes** : cela peut venir des médias, de l'éducation à la maison, de ce que pensent les amis, etc.). Il faut **en avoir conscience, faire preuve d'esprit critique et essayer de se débarrasser de ses propres stéréotypes en apprenant à connaître chacun tel qu'il est, sans généraliser** (ex. : *ce n'est pas parce que l'on vient du même pays que l'on a les mêmes goûts ou le même caractère*).

PISTE POUR MENER LE DÉBAT



- Exploiter les annexes utilisées dans le jeu et discuter de leur placement (en zone 1 ou en zone 3) pour questionner et faire réagir les élèves (par équipe ou en grand groupe).

À découper avant de placer dans la zone 1. Imprimer en plusieurs fois selon l'effectif.



Les garçons sont tous fragiles.	Toutes les filles ne savent pas faire de bricolage.	Tous les français aiment le pain.
Tous les américains sont gros.	Les personnes âgées sont toujours de mauvaise humeur.	Les blondes ne sont pas intelligentes.
Toutes les personnes âgées sentent mauvais.	Tous les garçons savent conduire.	Les personnes en situation de handicap sont faibles.

À découper avant de placer dans la zone 1. Imprimer en plusieurs fois selon l'effectif.



Les irlandais sont
tous roux.

Les personnes âgées
aiment toutes la
musique classique.

Les chinois sont
tous petits.

Les personnes âgées
ne sont pas
sympathiques.

Tous les japonais
font du judo.

Les pauvres gaspillent
leur argent.

Les portugais sont
tous poilus.

Tous les garçons
aiment le sport.

Les filles ne pleurent
jamais.

À découper avant de placer dans la zone 1. Imprimer en plusieurs fois selon l'effectif.



Les noirs courent vite.	Les asiatiques sont tous forts en mathématiques.	Les arabes sont des voleurs.
Les noirs sentent mauvais.	Les garçons ne peuvent pas faire 2 choses en même temps.	Les indiens aiment tous le piment.
Les musulmans sont violents.	Les filles n'aiment pas la boxe.	Les garçons aux cheveux longs aiment jouer à la poupée.

À découper avant de placer dans la zone 1. Imprimer en plusieurs fois selon l'effectif.




Les adultes ne savent pas tous lire.	En France, il y a plus de garçons que de filles qui jouent au Football.	Au Canada, il y plus de filles que de garçons qui jouent au Football.
Les végétariens ne mangent pas de viande.	En Asie, certaines personnes mangent des insectes.	Il y a des personnes âgées qui font beaucoup de sport.
Les chinois et les français ne fêtent pas le nouvel an le même jour.	Certaines personnes en situation de handicap peuvent marcher.	Certains chinois mangent du chien.

À découper avant de placer dans la zone 1. Imprimer en plusieurs fois selon l'effectif.




Aucun garçon ne sait danser.	Les personnes en situation de handicap ne peuvent pas courir.	Les garçons sont tous sales.
Les filles sont mauvaises en sport.	Tous ceux qui portent des lunettes aiment les jeux vidéos.	Les roux n'ont pas d'amis.
Toutes les filles aiment les histoires d'amour.	Les personnes âgées ne savent pas nager.	Tous les chinois aiment le riz.

À découper avant de placer dans la zone 1. Imprimer en plusieurs fois selon l'effectif.



Les personnes âgées sont mauvaises en informatique.	Les vietnamiens mangent tous du chien.	Les garçons ne pleurent jamais.
Les filles ont toutes les cheveux longs.	Les personnes en surpoids sont mauvaises en sport.	Les filles ne sont pas courageuses.
Toutes les filles aiment les fleurs.	Les marocains boivent tous du thé.	Les personnes âgées sont plus lentes que les autres.

À découper avant de placer dans la zone 1. Imprimer en plusieurs fois selon l'effectif.



Les gros sont sales et sentent mauvais.	Les gros sont fainéants.	Les indiens sentent le curry.
Les blancs ne savent pas danser.	Les roumains sont des voleurs.	Les gitans sont vulgaires.
Les juifs ont tous un gros nez.	Les juifs aiment l'argent.	Les australiens font tous du surf.

À découper avant de placer dans la zone 1. Imprimer en plusieurs fois selon l'effectif.



Des garçons n'aiment pas le bleu.	Les français sont moins nombreux que les indiens.	Il y a des garçons qui aiment faire le ménage.
Les espagnols vivent majoritairement en Espagne.	Des italiens n'aiment pas les pizzas.	Certains garçons aiment les garçons.
Certaines filles font de la boxe.	Il y a plus de femmes que d'hommes sur terre.	Certaines filles aiment les filles.

PARI D'AVANCE

Séance 5

Objectif

Être capable d'accepter les différences et adapter son comportement pour respecter autrui.

Attendus de fin de séance :

- Admettre que nous sommes tous différents, et qu'il est important d'apprendre à connaître l'autre avant de juger, en dépassant les préjugés.
- Se rendre compte que la différence est une richesse et que nous avons tous à apprendre des autres.
- Comprendre que pour lutter contre les discriminations il faut faire preuve de tolérance, d'empathie, d'ouverture d'esprit, de curiosité.

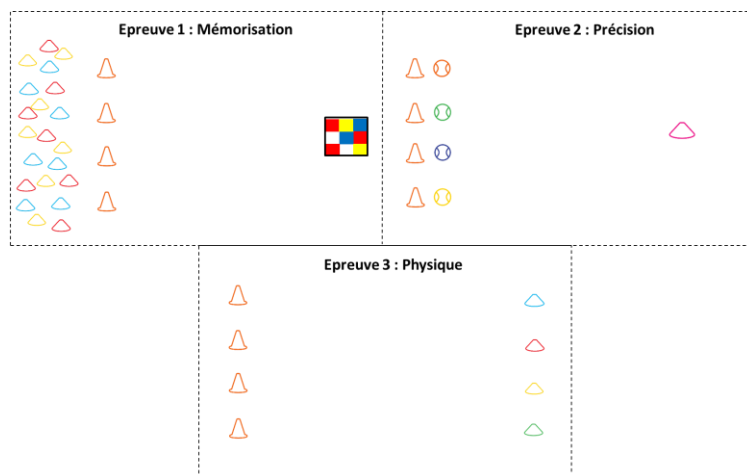
S'ORGANISER

- 3 à 6 espaces
- 4 à 8 groupes/équipes
- 1 ou 2 classes

MATÉRIEL

-  12 plots
-  40 coupelles
-  4 balles de tennis ou baseball
-  4 jeux de chasubles
-  Annexes

Ateliers sportifs



But : Faire le meilleur score possible sur chacun des différents parcours.

Consignes :

Dans la mesure du possible, organiser la séance avec 2 classes. Dans ce cas, faire en sorte que les deux classes s'entraînent à l'écart l'une de l'autre. Cela favorisera les échanges lors du débat. Il est toutefois possible de faire la séance avec une seule classe.

Répartir les élèves sur les trois ateliers et expliquer les règles de chacun d'eux. Chaque atelier est individuel et dure trois minutes, durant lesquelles les élèves s'entraînent en s'affrontant entre eux, sans compter les points. A la fin du temps imparti, chaque groupe tourne et change d'atelier.

Atelier 1 : Il s'agit d'une épreuve de vitesse et de mémorisation. Les élèves doivent reproduire un damier à l'aide de coupelles de couleurs différentes, selon un modèle donné (annexe 1). Il est possible de faire autant d'aller-retours souhaités pour mémoriser le modèle mais il est interdit de placer plus de trois coupelles par passage. Le gagnant est le premier élève à reproduire correctement le modèle.

Atelier 2 : Il s'agit d'une épreuve de lancer de précision. Les élèves commencent à leur plot de départ et doivent lancer la balle en direction de la coupelle disposée sur le terrain. Le gagnant est celui qui a sa balle le plus près de la coupelle. Utiliser des balles de tennis ou de baseball. Faire autant de tours que le temps le permet.

Atelier 3 : Il s'agit d'une épreuve physique. Les élèves doivent faire le tour du plot situé à environ 7m du départ, puis revenir sur la ligne de départ le plus rapidement possible en ayant quatre appuis au sol (deux mains et deux pieds). Le plus rapide gagne l'épreuve. Faire autant de tours que le temps le permet.

La partie s'arrête lorsque tous les élèves sont passés au moins une fois sur chaque atelier.

RÈGLES

- Sur chaque atelier les élèves s'affrontent par quatre, et peuvent faire plusieurs parties durant le temps imparti.
- Il est interdit d'aider les joueurs qui sont en train de concourir.
- Il est autorisé d'encourager les autres élèves.

VARIABLES

- Adapter la durée des ateliers en fonction du temps disponible.
- Pour varier, proposer un atelier de tir au panier (basket-ball) pour l'atelier 2.
- Pour augmenter la difficulté, il est possible d'agrandir la taille des ateliers.
- Varier les types de déplacements des ateliers 1 et 4 (cloche pied, plat ventre, etc.).



But : Être l'équipe ayant le plus de points à la fin de la partie.

Consignes :

Constituer **huit équipes (quatre par classe) de six élèves** qui vont s'affronter sur les mêmes ateliers que dans l'étape précédente, sous forme d'olympiades.

Deux élèves de chaque équipe seront désignés pour concourir sur chaque épreuve. Ils concourent **par binôme** (format relai pour l'atelier 1 et 2 ; 1 balle chacun pour l'atelier 3). Désigner **un arbitre pour chaque épreuve.** Les résultats des épreuves **rapportent à l'équipe de un à quatre points** en fonction du classement des participants (*équipe 1^{ère} = 4 points, etc.*).

Avant le début de chaque épreuve, les autres élèves **effectuent, par équipe, des paris sur le vainqueur de l'épreuve qui suit** à l'aide du tableau de paris (*annexe 2*). À la fin de la partie, les élèves comparent leurs prédictions aux résultats. **Les équipes qui réussissent à prédire correctement le binôme vainqueur gagnent un point supplémentaire.**

Partie 1 : Donner **aléatoirement un numéro de un à trois à chaque élève au sein de l'équipe (deux élèves/numéro)**. Les élèves n'auront **pas le choix de l'épreuve sur laquelle ils vont concourir**, elle sera attribuée en fonction de leur numéro (*les numéros 1 s'affrontent sur l'atelier n°1, les numéros 2 s'affrontent sur l'atelier n°2, etc.*).

La partie s'arrête lorsque tous les élèves sont passés sur une épreuve au moins. Si le temps le permet, faire deux fois l'ensemble des épreuves en changeant les numéros des élèves, afin qu'ils passent au moins sur deux ateliers différents chacun.

Partie 2 : Dans cette partie, **les épreuves ne sont plus imposées aux élèves.** Laisser environ cinq minutes de discussion aux équipes **pour se répartir les ateliers en fonction des compétences de chacun.** La partie s'arrête lorsque tous les élèves sont passés sur une épreuve au moins.

Partie 3 : Cette partie se déroule de la même façon que la partie 2. **Les joueurs peuvent changer d'épreuve entre ces deux parties.** La partie s'arrête lorsque tous les élèves sont passés sur une épreuve au moins.



CONSEILS

- Laisser quelques minutes aux élèves pour discuter ensemble de leur choix avant de remplir le tableau de paris. Ces éléments d'échanges pourront être réutilisés dans le débat.
- Noter les points par équipe sur une feuille à part pour déterminer l'équipe gagnante.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer si les paris des élèves se portent sur les élèves ayant des caractéristiques particulières (taille, corpulence, couleur de peau, sexe...).
- Observer dans quelle partie les équipes sont les plus performantes.

QUESTIONS

Emotions et ressentis

Quelle partie avez-vous préféré ?

Qu'avez-vous ressenti lorsque les autres pariaient sur votre performance ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Comment avez-vous fait pour choisir sur qui parier ?

Qu'est ce qui peut faire que l'on pense que quelqu'un sera plus fort ou moins fort dans une épreuve ?

Connaissances et représentations

Quelles conséquences peuvent entraîner les préjugés ?

Comment éviter d'avoir des préjugés et lutter contre la discrimination ?

ÉLÉMENTS CLÉS

La première partie **ne permettait pas de choisir son atelier** donc il était parfois plus difficile de rapporter des points à son équipe. La deuxième partie était **plus agréable**, car vous pouviez choisir l'épreuve qui **était la plus adaptée à vos compétences** et donc espérer faire une **meilleure performance d'équipe**. **Chaque personne a des compétences différentes** qui permettent d'être **meilleurs collectivement lorsqu'elles sont prises en compte**.

Les paris pouvaient donner l'impression **d'être jugé** par les autres alors **qu'ils ne connaissent pas vos capacités**. C'est un sentiment qui peut être frustrant et désagréable pour la personne qui est observée.

Pour parier, il fallait discuter au sein de l'équipe afin de déterminer qui serait le meilleur dans l'épreuve. Parfois, **vous aviez des informations** sur vos camarades qui permettaient de **juger leurs performances et compétences**. **Connaître quelqu'un**, ses habitudes, ses loisirs peut permettre de **juger de ce qu'il ou elle peut faire plus justement** ensuite. D'autres fois, vous ne connaissiez pas assez les autres joueurs et vous vous basiez sur **d'autres critères**. Un préjugé, c'est lorsque **l'on juge sans connaître**. [*Demander aux élèves s'ils ont des exemples*]. Dans la vie c'est pareil, il arrive que **l'on juge les personnes sans les connaître**, puis on se rend compte **que cela peut être faux**. Il est normal d'avoir des préjugés, mais il faut les **identifier et essayer de ne pas s'y fier, de les dépasser**.

Un **préjugé c'est juger avant de connaître**, comme vous avez pu parfois le faire dans le jeu, **en vous basant sur des idées reçues** que vous aviez sur certaines personnes. Ils peuvent être à **l'origine des discriminations**, car ils impactent notre **façon de se comporter** et donc les personnes qui en sont **victimes**. Ils peuvent engendrer des sentiments **d'injustice, d'humiliation**, entraînant parfois de **l'isolement**, de **l'auto-censure** ou de la **colère**. Pour lutter contre les préjugés et donc contre la discrimination, il faut **apprendre à connaître les autres avant de les juger**, être **ouvert d'esprit** et faire preuve de **tolérance** et **d'empathie**.



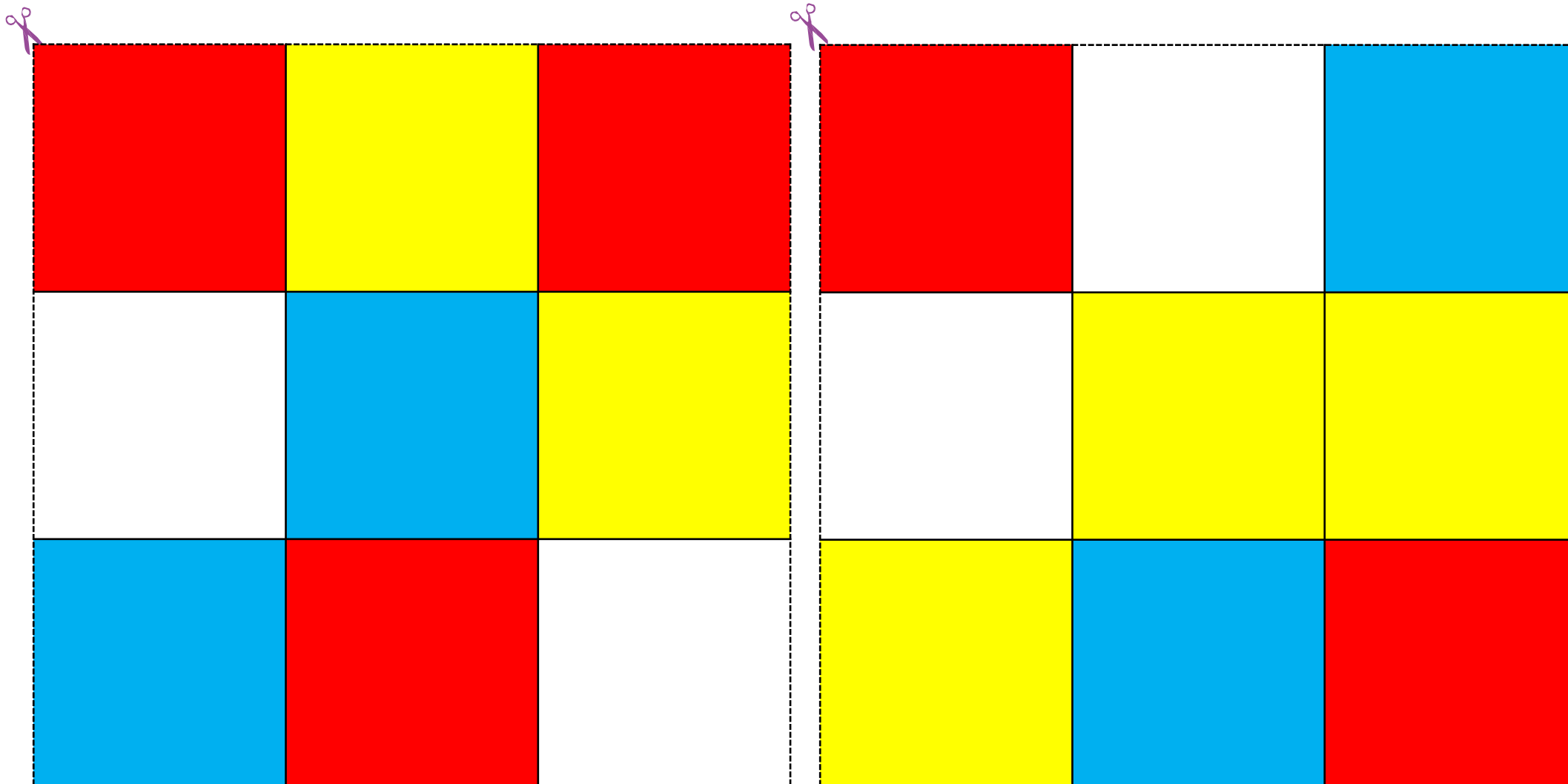
PISTE POUR MENER LE DÉBAT

- Exploiter les tableaux de paris utilisés par les enfants pour les faire réagir et expliquer les raisons de leurs paris.

ANNEXE 1 (JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME, PARTIES 1 et 2)

CONSEILS :

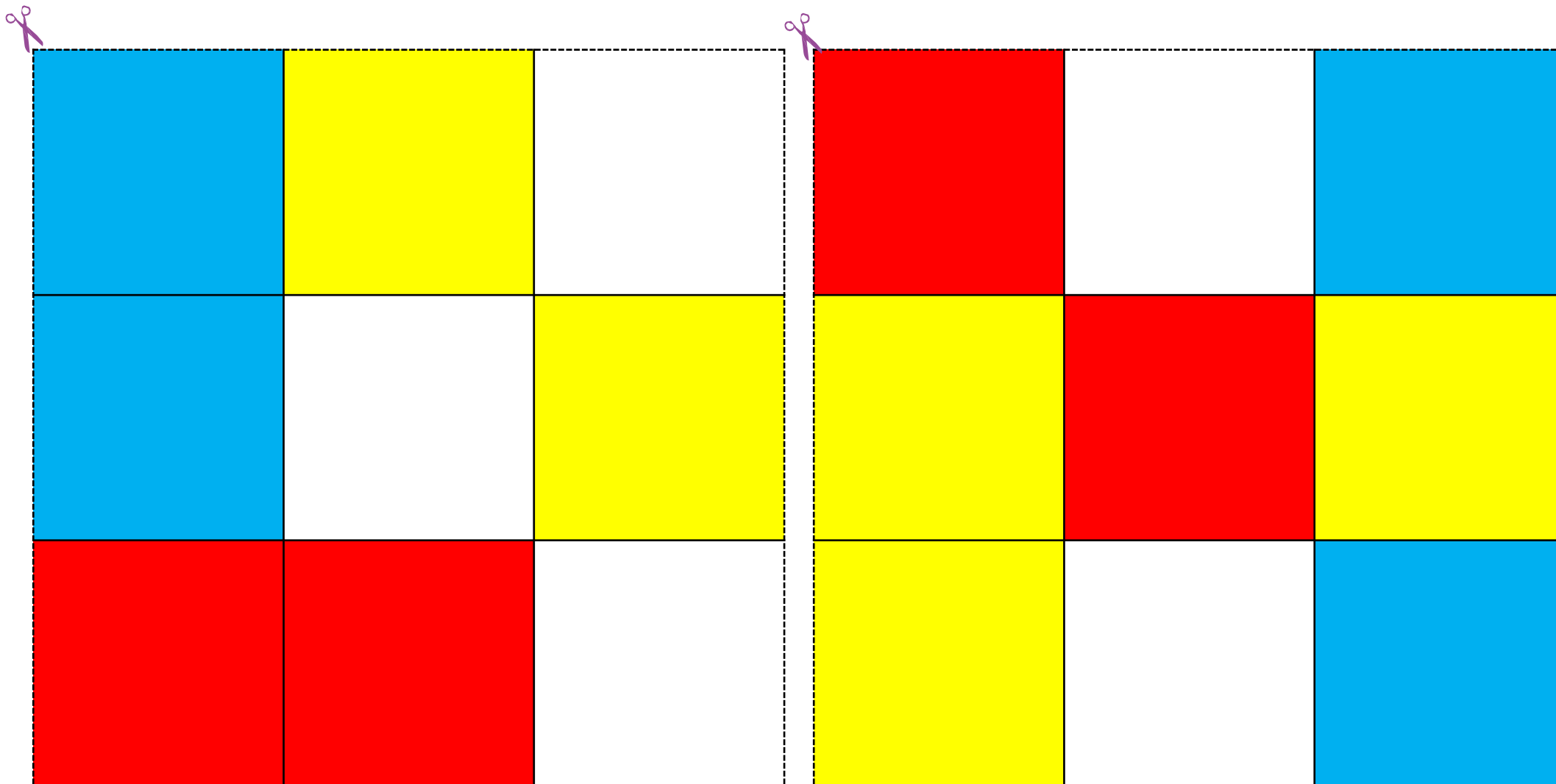
Il est possible de découper les cases et de les replacer sur une feuille pour créer un nouveau modèle à chaque partie ;
Placer le damier derrière un plot afin qu'il ne soit pas possible de le voir de loin.



ANNEXE 1 (JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME, PARTIES 1 et 2)

CONSEILS :

Il est possible de découper les cases et de les replacer sur une feuille pour créer un nouveau modèle à chaque partie ;
Placer le damier derrière un plot afin qu'il ne soit pas possible de le voir de loin.



ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME, PARTIE 1 et 2)

CONSEIL : Ce tableau permet de noter les paris et les classements de chaque équipe. Barrer au fur et à mesure les paris perdus.

		Epreuve		Epreuve 1		Epreuve 2		Epreuve 3	
		Equipe		Pronostic	Classement	Pronostic	Classement	Pronostic	Classement
Partie 1	Equipe 1								
	Equipe 2								
	Equipe 3								
Partie 2	Equipe 1								
	Equipe 2								
	Equipe 3								
Partie 3	Equipe 1								
	Equipe 2								
	Equipe 3								

ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME, PARTIE 1 et 2)

CONSEIL : Ce tableau permet de noter les paris et les classements de chaque équipe. Barrer au fur et à mesure les paris perdus.

Epreuve		Epreuve 1		Epreuve 2		Epreuve 3	
		<i>Pronostic</i>	<i>Classement</i>	<i>Pronostic</i>	<i>Classement</i>	<i>Pronostic</i>	<i>Classement</i>
Partie 1	Equipe 4						
	Equipe 5						
	Equipe 6						
Partie 2	Equipe 4						
	Equipe 5						
	Equipe 6						
Partie 3	Equipe 4						
	Equipe 5						
	Equipe 6						

INCLUSION A L'AMERICAINE

Séance 6

Objectif

Être capable de se montrer plus inclusif pour lutter contre les discriminations et s'en protéger.

Attendus de fin de séance :

- Comprendre que lutter contre les discriminations c'est promouvoir et rechercher l'équité et l'égalité des chances.
- Identifier les moyens qui permettent d'augmenter l'équité dans la société : la mixité, la parité, l'adaptation des règles/lois, les différentes formes de compensations...
- Comprendre que les discriminations sont punies par la loi et qu'il existe des structures pour s'en protéger (associations, Défenseur des Droits, adultes de l'école, etc.).

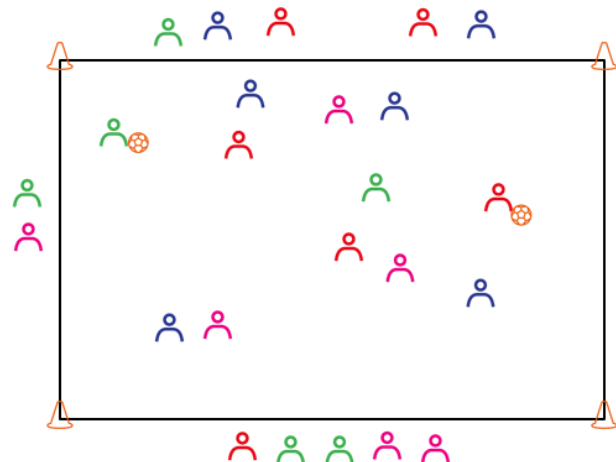
S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- 4 plots
- 4x6 chasubles
- 1 ou 2 ballons en mousse

Jeu traditionnel collectif / Balle américaine



But : Être la dernière équipe en jeu, ou avoir le maximum d'élèves de son équipe encore en jeu à la fin du temps imparti.

Consignes :

Constituer quatre équipes de six élèves, mixtes et équilibrées.

Il s'agit d'un jeu de *balle américaine* par équipes. Les élèves se placent tous à l'intérieur du terrain délimité par des plots. L'extérieur du terrain représente la prison. L'enseignant lance le ballon dans le terrain pour démarrer la partie.

Tous les élèves peuvent se saisir du ballon. Le porteur de balle doit essayer de toucher un élève d'une équipe adverse en lançant le ballon, ou faire une passe à un coéquipier mieux placé. Il peut faire trois pas maximum lorsqu'il est en possession du ballon. Si un élève est touché, il doit obligatoirement sortir du terrain. Si un élève « gobe » le ballon, c'est le lanceur qui est éliminé et doit sortir du terrain. Lorsqu'un élève est touché, tous les élèves qu'il avait touché auparavant sont libérés et peuvent revenir en jeu.

Lorsque le ballon touche le sol avant un adversaire, cela ne compte pas comme une touche.

Après un lancer, qu'il soit réussi ou manqué, tous les élèves peuvent se saisir du ballon.

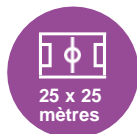
La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'une seule équipe en jeu ou à la fin du temps imparti de 5 minutes. *Faire deux parties.*

RÈGLES

- Il est interdit de tirer dans la tête, cela ne compte pas comme une touche.
- Il est autorisé de toucher plusieurs adversaires dans le même lancer, si le ballon ne touche pas le sol entre chacun.
- Il est interdit de sortir du terrain (l'élève qui sort du terrain est considéré comme éliminé par le porteur de balle).
- Si le ballon est « gobé » par un élève avant qu'il ne touche le sol, tous les élèves touchés auparavant (dans le même lancer) ne sont pas éliminés.

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté, rajouter un ballon.
- Pour diminuer la difficulté, interdire ou limiter (un pas) les déplacements du porteur de balle.
- Pour augmenter la difficulté, réduire l'espace de jeu.
- Pour augmenter la difficulté, supprimer le droit de gopher le ballon.



But : Le but du jeu reste identique.

Consignes :

Réorganiser les équipes de la manière suivante, volontairement déséquilibrée :

- Equipe 1 : équipe constituée uniquement de filles
- Equipe 2 : équipe constituée uniquement de garçons
- Equipe 3 : équipe mixte dont tous les membres devront garder le bras fort dans le dos (pour les deux parties)
- Equipe 4 : équipe mixte dont tous les membres devront se déplacer à pieds joints (pour les deux parties)

Partie 1 : Lancer une partie comme dans le jeu sans thème, en respectant les consignes liées aux équipes.

A l'issue de la partie 1, faire une pause pendant laquelle **les élèves devront réfléchir aux moyens de rendre le jeu plus équitable, plus participatif et plus inclusif.** Définir les termes avec les élèves au besoin. Chacun doit avoir les mêmes chances de contribuer à la performance de son équipe. Voir les formes de débat proposées pour l'organisation.

ex. : Recomposer les équipes (mixtes et paritaires), adopter de nouvelles règles (ex. : il est interdit de tirer 2 fois de suite au sein d'une équipe, les élèves doivent tirer à tour de rôle, etc.), adopter des compensations (ex. : les élèves avec un bras dans le dos et ceux qui doivent se déplacer à pieds joints ont le droit à un pas/saut supplémentaire), etc.

Partie 2 : Lancer une partie en prenant en compte les changements imaginés par les enfants. Les élèves des équipes 3 et 4 de la partie 1 doivent garder leur contraintes, même en cas de recombinaison des équipes.

Les parties s'arrêtent à la fin du temps imparti de 5 minutes.

Il est possible de mettre les élèves en réflexion un seconde fois pour encore améliorer le jeu, pour remplacer des règles qui n'auraient pas fonctionné en partie 2 et les tester dans une 3^{ème} partie.

CONSEILS



- A la fin de la partie 2, demander aux élèves s'ils ont trouvé le jeu « équitable ». Si leur réponse est non, organiser une 3^{ème} partie après un temps de réflexion.
- Si les élèves sont trop frustrés dans la partie 1, il peut s'avérer nécessaire de la stopper avant sa fin pour mettre les élèves en réflexion.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer si tous les élèves sont impliqués dans la partie 2.
- Observer dans quelle partie les élèves ont pris le plus de plaisir.

QUESTIONS

Emotions et ressentis

Quels sont vos ressentis à l'issue de la 1^{ère} partie ?

Quelle partie était la plus juste ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Dans la vie, est-ce que tout le monde part avec les mêmes chances ?

Comment peut-on faire pour favoriser l'équité dans la vie ?

Connaissances et bonnes pratiques

Qu'est-ce que l'équité ? Quelle est la différence avec l'égalité ?

Comment se protéger des discriminations ?

ÉLÉMENTS CLÉS

A l'issue de la première partie, Il y a un **sentiment de frustration et d'injustice** pour certains du groupe. Le jeu n'est pas juste pour tous, et certains sont particulièrement **désavantagés**. La partie 2 était plus juste, car elle prend en compte **chacun d'entre vous** pour faire des équipes équilibrées. Elle fait en sorte que **tout le monde soit impliqué** pour gagner et **compensé les désavantages** de certains pour leur donner une chance.

Dans le jeu comme dans la vie, certains peuvent partir avec des désavantages par rapport à d'autres. Comme nous l'avons vu dans les jeux précédents, **les discriminations accentuent ce déséquilibre**. Pour le rétablir, **il faut donner sa chance à chacun de s'impliquer**. Pour cela, il existe plusieurs moyens de faire, dont certains que vous avez utilisés dans le jeu : il peut s'agir de **faire des groupes mixtes**, de **compenser un désavantage** pour les personnes en situation de handicap ou les personnes débutantes, **d'adopter des règles ou des lois qui favorisent la participation et l'inclusion de tous**. Pour lutter contre les discriminations, il est donc essentiel de **rechercher au maximum l'équité** (ou égalité des chances).

L'équité est le fait d'adapter les droits de chacun **pour compenser les différences**. A l'inverse l'égalité c'est le fait de **donner les mêmes droits à tout le monde sans considérer les différences** entre les individus. *Exemple : une boîte de chocolats est placée en hauteur. Tous les enfants ont le droit de se servir, mais seuls les plus grands pourront l'atteindre. La situation d'égalité n'est donc pas équitable. Pour avoir une situation équitable, il faudrait placer la boîte à une hauteur où tous les élèves peuvent l'atteindre.* L'équité permet ainsi **de réduire certaines différences**, et donc **les situations discriminantes**.

Les **discriminations sont illégales et punies par la loi**, et s'en protéger est un moyen de les combattre. **Il est important d'en parler : à son entourage** (famille, adultes de l'école, etc.), ou **aux structures ou associations existantes** comme le **Défenseur des droits**.

PISTES POUR MENER LE DÉBAT



- A l'issue de la partie 1 : organiser des petits groupes de réflexion avec un porte-parole pour chaque groupe, et une règle à proposer par groupe.
- Débat de fin de séance : Organiser un relai de la parole. Les élèves s'expriment chacun à leur tour, s'ils le souhaitent, puis tapent dans la main de leur voisin.