



REBONDS et Compagnie

GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT

OUTIL INTERACTIF

de prévention des conduites à risques
lors de la pratique d'activités
sportives




www.u-s-e-p.org

Octobre 2014

Fédération sportive scolaire de
la **ligue de l'enseignement**
un avenir par l'éducation populaire



Sommaire

	Editos	4
	Présentation	8
	Définitions	11
	Préparation à l'animation et conseils	15
	Fiche n°1 Comprendre le film	18
	Fiche n°2 Agir à partir des séquences animées	20
	Fiche n°3 Exploiter pédagogiquement	22
	Situation " Main dans la main "	24
	Situation " Et encore un ! "	26
	Situation " Tout seul 1 "	28
	Situation " Secouez moi "	30
	Situation " Tous pour un "	32
	Situation " C'est bon...bon "	34
	Situation " Super Mario "	36
	Situation " Comme le champion "	38
	Situation " Ensemble ! ? "	40
	Situation " Allo, oui ! "	42
	Situation " Siffler mais pour jouer "	44
	Situation " Tout seul 2 "	46
	Situation " Ami/Ennemi "	48
	Situation " Plus, plus "	50
Situation " Les lauriers de César "	52	



Outils	54
Cartes «questions» («Vous», «Je», «Nous»)	55
Illustrations Manga	56
Fiche débat	70
Affiche des règles d'or du débat	72
Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture	73
Littérature jeunesse	74
Fiche repères pour une formation des adultes à l'utilisation de Rebonds et compagnie	76
Ressources et contacts	78
Remerciements	82





Jean-Michel Sautreau
Président de l'USEP

Il est ce vieux proverbe qui dit le plus simplement qui soit «Mieux vaut prévenir que guérir».

Tout va très vite, trop vite, dans notre société et les sollicitations envers notre jeunesse sont fort nombreuses.

L'histoire de l'Usep est marquée par l'engagement de ses militants dans le vaste champ de l'éducation. Vouloir se prémunir contre les conduites à risques marque notre volonté de ne pas laisser nos Enfants subir mais bien au contraire agir. La réflexion portée par «Rebonds et compagnie» arrive tôt sur le parcours des Enfants mais c'est bien pour marquer que prévenir est nécessaire.

Nul n'est à l'abri des sollicitations et l'Enfant est une cible privilégiée. Les partenariats noués pour mener à bien ce projet de film et le document qui l'accompagne ont cette ambition d'aider par le regard réflexif que chaque Enfant doit avoir, progressivement, sur le monde dans lequel il vit.

Notre démarche se veut constructive, dans le sens de cette formation continue vers un citoyen sportif, responsable, critique, acteur, au nom d'un bien être auquel toutes et tous ont droit.





Stéphane Troussel
Président
du Conseil général
de la Seine-Saint-Denis

La prise de risques et les expériences sont constitutives de la construction de la personnalité chez l'enfant et chez l'adolescent. Pour autant, certaines conduites peuvent, si elles deviennent répétées, mettre en danger les personnes ou leur entourage. Il faut donc chercher à comprendre leur sens, mais aussi à limiter leur impact.

C'est en partant de cette conviction que le Conseil général de la Seine-Saint-Denis, notamment via la Mission métropolitaine de prévention des conduites à risque, a décidé de soutenir un travail d'évolution des postures professionnelles et de favoriser les actions de prévention visant à renforcer l'estime que les enfants ont d'eux-mêmes.

Nous nous sommes engagés auprès de l'USEP pour créer un support de prévention interactif et ludique, avec pour ambition de renforcer et de développer des facteurs de protection, mais aussi de nourrir une pensée critique, essentielle pour aider les enfants à garder leur liberté de choix face à la pression des pairs.

Notre pari est de proposer aux professionnels un outil innovant qui contribue à l'épanouissement de tous les enfants dans le sport.





L'Antenne Médicale de prévention et de prise en charge des Conduites Dopantes des Pays de la Loire (AMCD) est une structure régionale, agréée par le Ministère des Sports et co-financée par ce dernier mais également par des partenaires locaux comme le Conseil Général de Loire Atlantique ou encore le Conseil Régional des Pays de la Loire.

L'AMCD est destinée à toute personne (sportif, parent, entraîneur, cadre sportif, entourage, médecin...) concernée directement ou indirectement par des difficultés en lien avec le dopage et les conduites dopantes. Nous proposons d'informer et de sensibiliser les publics afin de favoriser des prises de conscience sur des risques pour la santé.

Notre politique de prévention des conséquences nocives, autant sur le plan physique que psychologique s'appuie sur un dépistage précoce de ces conduites à risques. C'est pourquoi nous intervenons auprès d'un large public en particulier sportif ou scolaire. L'AMCD est alors un lieu ressource pour la mise en place de projets et d'actions de prévention. Elle met à disposition des associations sportives, clubs, structures et autres partenaires institutionnels des intervenants formés à l'éducation à la santé par l'intermédiaire du dispositif des « animateurs-conférenciers ». Nous intervenons également dans le domaine de la formation auprès d'étudiants ou de professionnels engagés dans le champ du sport et de la santé.

Pour ces raisons, il nous est apparu naturel et opportun de travailler en partenariat avec l'USEP afin d'agir ensemble auprès des enfants des écoles publiques primaires qui partagent une pratique sportive.

Dr Stéphane PRETAGUT

Responsable de l'AMCD : Dr Stéphane PRETAGUT (psychiatre)
Psychologue : Bertrand GUERINEAU
Assistante de projets : Lucile BERTHAUD

Contact
Mail : amcdpdl@gmail.com
N°vert : 0 800 880 504
Adresse postale : 9, bis rue de Bouillé
44000 NANTES





Odile DUBUS

Administratrice de la FFHB en charge des relations avec les sports scolaires

Le Handball, école de la vie : le programme est ambitieux, à la hauteur du partenariat renouvelé entre la FFHB et l'USEP. En faisant découvrir le sport pour la vie, l'USEP et la FFHB aborde également avec les enfants des thèmes transversaux qui relèvent de l'éducation à la citoyenneté : l'éducation à la santé, l'éducation à la sécurité, l'éducation à l'environnement, la modification du regard sur le handicap.

L'objectif de ce document pédagogique "Rebonds et Compagnie" élaboré par l'USEP en collaboration avec la FFHB à destination des enseignants est de promouvoir les valeurs éducatives du handball. Vous pourrez découvrir dans ce film comment un ballon devient l'un des vecteurs du développement des enfants et du vivre ensemble.

Nous sommes fiers d'avoir collaboré à la réalisation de ce support pédagogique et d'afficher ainsi notre volonté de nous associer, sur l'ensemble des territoires via les acteurs territoriaux, au sport scolaire.



Présentation

Pour prévenir les conduites à risques, le développement des compétences psychosociales contribue à la construction de facteurs de protection afin de :

- tenir une distance critique face à l'environnement,
- garder sa liberté face à la pression des pairs par rapport à la performance sportive et autres dérives et risques sportifs.

Cet outil propose de relever ce défi auprès des enfants des écoles primaires publiques dès 8 ans.

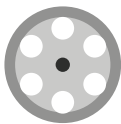
Cet outil est composé de 3 éléments interdépendants, une séquence filmée appelée « Film », une séquence « images » interactive appelée « Film+ », un guide d'accompagnement pédagogique.

Le Film



Les séquences proposées ont été élaborées avec les enfants. Parmi celles-ci, ils ont repéré des situations qui les interpelaient. Ces situations, à identifier en groupe, sont d'éventuelles situations « à risques », et autant de supports à la verbalisation et à l'échange.

Le Film +



Sous forme de manga, il permet alors de se détacher du réel pour susciter des débats. L'objectif est d'ouvrir un espace de parole et de construire des réponses possibles, collectivement ou individuellement. Notre souhait est de renforcer les [compétences psychosociales](#) des participants au débat et des utilisateurs de l'outil. Les champs d'investigations sont la santé et la citoyenneté.

Le guide d'accompagnement pédagogique



Il apporte des éléments pour nourrir, enrichir le débat. Il propose une méthodologie et un contenu pour créer un espace sécurisant et respectueux des participants. Il accompagne les animateurs, enfants et adultes, dans leur démarche à partir d'éléments incontournables. Il laisse à chacun la possibilité de personnaliser son intervention. Pour chaque thématique abordée, des ressources sont répertoriées. Elles autorisent des liens possibles pour une information plus spécifique et indiquent des partenaires spécialisés. Ce guide propose des [cartes « questions »](#) pour animer les débats.

Les incontournables

Une méthodologie

L'appropriation (ou la connaissance) des concepts des conduites à risques et des [compétences psychosociales](#)

[Une posture adaptée](#), fondée sur une invitation à la réflexion et non sur des injonctions

La considération qu'il n'y a pas de bons ou mauvais comportements mais des comportements plus ou moins adaptés à un contexte précis

La bienveillance, la solidarité, le respect

Ni prêt à penser ni prêt à dire, ces incontournables sont par-delà les règles, les usages, les valeurs, un chemin de l'élaboration d'un « mieux vivre ensemble ».

« Je sens bien que ce que je fais, c'est pas tip top. Est-ce que je peux arrêter ? Avec qui en parler ? »



Utilisation

Avec les enfants

Cet outil est conçu pour être utilisé avec des enfants de fin d'école primaire dans le cadre de réflexions à partir de leurs pratiques d'activités physiques et sportives :

sur la rencontre sportive USEP,
lors des assemblées d'enfants USEP,
durant les temps d'éducation non formelle (projet éducatif de territoire),
pendant les temps d'enseignement.

Il peut également être utilisé auprès de public jeune dans un cadre sportif.

Avec les adultes

Il est une ressource en formation initiale et continue d'adultes acteurs de prévention dans les champs scolaire, sportif et social.

Pour une optimisation de l'animation, il est nécessaire que l'utilisateur connaisse l'outil en le visionnant et se l'appropriant, notamment en participant à une formation proposée et conduite par l'USEP.

L'outil a été conçu sous forme de séquences animées indépendantes les unes des autres, chacune pouvant faire à elle seule l'objet d'une animation. Les 15 situations ciblées dans les séquences animées favorisent des entrées multiples.

Par les adultes et/ou les enfants

L'animateur ou les animateurs sont des adultes (ou des enfants formés dans le cadre de l'éducation par les pairs). L'animateur est en mesure d'animer et gérer un groupe, de susciter et réguler les échanges. Il veille à prévoir l'évaluation de son animation.

Il s'agit d'identifier des situations potentiellement à risques et des comportements citoyens afin de construire des réponses individuelles et collectives possibles. Ceci dans le but de renforcer les compétences psychosociales des enfants, en lien direct avec les compétences du socle commun de connaissances, compétences et culture de l'école.





Mode d'emploi

Différentes entrées sont possibles :

en fonction des réactions des enfants et de leur demande, l'entrée peut se faire à partir d'une situation,
en fonction des besoins repérés par l'adulte, des comportements des enfants, d'un fait d'actualité,
l'entrée peut se faire à partir d'une des thématiques présentées dans les situations.



Navigation

-  Ce support est entièrement numérique, son accessibilité est gratuite. Une inscription en ligne est obligatoire.
-  Le récapitulatif de toutes les situations apparaît au-dessus de la vidéo « Film + » et permet de naviguer d'une situation à l'autre rapidement.
-  Des liens internes et externes permettent d'accéder aux documents « clés » internes et à des ressources externes.
-  Sans connexion, sur le lieu d'utilisation, il est indispensable de télécharger préalablement les séquences filmées.

Evaluation

Avec le public cible en fin de séance d'animation

Par exemple à partir d'une consigne : « Indiquer un, deux ou trois mots maximum sur votre feuille (sans votre nom) pour nous dire ce que vous pensez de la séquence que nous venons de vivre ensemble. »

Auprès des adultes de la communauté éducative

Il peut s'agir de dresser ensemble un état de l'évolution des comportements de l'ensemble des acteurs (enfants/adultes) sur du moyen terme et au regard d'une utilisation suivie de l'outil.

Lors des pratiques USEP

La thématique est prise en compte par la mise en place des ateliers de réflexion, exposition de productions, comportements des acteurs.

Au cours du processus

Vous pouvez transmettre à l'USEP nationale un extrait des échanges, des illustrations, des productions, des suggestions.

Définitions

[Risques](#) – [Conduites à risques](#) – [Facteurs de risque](#) – [Facteurs de protection](#) – [Prévention des conduites à risques](#) – [Addictions/Dépendance/ « Etre accro, addict »](#) - [Conduite dopante](#) – [Dopage](#) – [Les compétences psychosociales](#) – [Estime de soi](#) - [Les émotions](#)

Risque

Il fait partie intégrante de la vie de tout un chacun. Il est indispensable à la construction de l'identité d'une personne. Il accompagne les individus dès le plus jeune âge dans la découverte du monde qui les entoure. Ainsi, prendre des risques, notamment à l'adolescence, revêt un caractère valorisant et positif. Les prises de risques ont une dimension initiatrice dans les constructions identitaires des enfants et des adolescents, elles font partie des périodes de transition et de passage. Dans une démarche de prévention, il ne s'agit pas de vouloir supprimer totalement cette notion, de traquer toutes les vulnérabilités ou encore de prévenir toutes les souffrances mais plutôt d'identifier les situations ou les contextes qui exposent les personnes à des dangers réels.¹

Conduites à risques

Les conduites à risques font référence à des mises en jeu du corps, répétitives, voire compulsives qui mettent en danger l'individu et/ou ses proches. Elles sont souvent une traduction des tensions existentielles et identitaires, des difficultés d'insertion socio-économiques, des conflits de genre, de cultures et familiaux que vivent les populations. La focalisation sur l'instabilité psychologique du preneur de risques apparaît comme largement dépassée par la dimension collective de ces comportements.¹

Facteurs de risque

Ils peuvent être identifiés autour de trois sphères de fragilisation :

- Les facteurs de risques individuels : c'est-à-dire des facteurs d'ordre psychologique permettant de réguler les tensions émotionnelles, de gérer les sentiments dépressifs ou de vide, d'ennui, de résignation, de peur, d'isolement et d'impuissance. Le recours aux stimulants ou à des tranquillisants voire à des produits dopants est parfois associé

à des comportements provocants (violence, virilisme...) qui permettent de se mettre en scène. Le but recherché étant de lever les inhibitions, de masquer les peurs, mais également d'augmenter ses performances, de s'endurcir et de s'imposer dans des « joutes identitaires » source d'affirmation, de se positionner pour asseoir sa réputation.

- Les facteurs de risques familiaux et environnementaux renvoient à des difficultés relationnelles en jeu lorsque des tensions émergent dans des zones culturelles et de socialisation ; ils permettent d'agir contre la souffrance morale, contribuent à s'affirmer, à se faire reconnaître ou à trouver une place socialement valorisée dans un groupe d'appartenance (famille, quartier) ...

- Les facteurs de risques sociaux et économiques peuvent exposer les personnes à différentes formes de transgressions afin de s'insérer socialement, capter de nouvelles ressources, même si elles sont parfois à la limite de la légalité.

La précarité étant une cause aggravante de ces différentes formes de fragilité.

Facteurs de protection

Il s'agit de tous les facteurs qui diminuent la probabilité d'apparition d'un symptôme, d'une pathologie, d'un comportement problématique ou atypique.

- Les facteurs individuels : un niveau élevé d'intelligence, une capacité de résoudre les problèmes, une bonne estime de soi, une confiance en soi satisfaisante, des compétences sociales.

- Les facteurs liés aux milieux familiaux : l'attachement parent-enfant de type « sécure », un soutien familial adapté, la présence d'un adulte important ou d'un pair aidant.

- Les facteurs liés au contexte et à l'environnement : avoir un bon réseau de soutien à l'extérieur de la famille ; avoir un but, un statut, des rôles, pour se sentir reconnu dans la société.

Prévention des conduites à risques

La prévention vise à réduire les logiques d'exacerbation, les prises de risques excessives et/ou incontrôlées pouvant entraîner une mise en

¹ Toutes les notions relatives aux risques et leur prévention sont développées dans le document « Les conduites à risques. Penser et agir la prévention », Cahier Proximités, Mission de Prévention des Conduites à Risques, juin 2007, hors-série, 31 p.

danger des personnes et de leur entourage. Elle s'appuie sur une compréhension des processus inducteurs de conduites à risques (décrochage et exclusion scolaire, troubles des liens familiaux, tensions de genre, discriminations, banalisation de l'économie souterraine ...) et sur la promotion de ressources préventives à l'échelle individuelle et collective. L'intervention préventive, interroge alors le rapport aux risques et au corps, donne accès aux pratiques et aux perspectives des acteurs, aux sens qu'ils donnent à leurs conduites dans leurs contextes de vie. Chaque monde social a ses fragilités, ses processus incitateurs, inducteurs d'excès mais aussi ses logiques de protection, de modération et de résistance interne

Addictions / Dépendance / Etre accro, addict

Selon l'Organisation mondiale de la Santé (OMS¹), l'addiction est un « ensemble de phénomènes comportementaux, cognitifs et physiologiques, survenant à la suite d'une consommation répétée d'une substance psychoactive, associés à un désir puissant de prendre la substance, une difficulté à contrôler la consommation, une poursuite de la consommation malgré les conséquences nocives, un désinvestissement progressif des autres activités et obligations au profit de cette substance, une tolérance accrue et parfois un syndrome de sevrage physique ». ² Depuis, on a élargi cette notion à des comportements dans lesquels la consommation de produit n'est pas forcément présente. On parle alors d'addiction comportementale ou « sans substance » comme par exemple l'addiction au jeu (jeux vidéo ou jeux de hasard et d'argent) l'addiction aux écrans ou encore l'addiction à l'exercice physique ou au travail.

Conduite dopante

C'est une consommation de substance pour affronter un obstacle réel ou ressenti par l'utilisateur ou par son entourage à des fins de performances (Patrick LAURE « Dopage et société », 2000). Il est question de conduites dopantes lorsqu'une personne consomme une substance chimique ou un médicament pour affronter un obstacle, réel ou ressenti, ou/et pour améliorer ses performances, qu'elles soient physiques, intellectuelles, artistiques... Il n'existe pas une, mais une multitude de conduites dopantes : rien de comparable en effet entre l'étudiant qui consomme des compléments de vitamines de façon très ponctuelle en période d'examen et celui qui consomme régulièrement ou à forte dose des anabolisants pour développer sa musculature ou

améliorer ses performances physiques, ou des glucocorticostéroïdes pour repousser les limites de la fatigue.

Dopage

Le dopage est une pratique définie par la réglementation : c'est l'utilisation par des sportifs compétiteurs, de substances ou de méthodes interdites, figurant sur une liste établie chaque année par l'agence mondiale antidopage. Le dopage représente donc une forme particulière de conduite dopante. (Mallette « Le sport pour la santé, prévention sportive et lutte contre le dopage » du CNOSF édition 2010)

C'est la pratique consistant à absorber des substances (dont la liste est fixée chaque année) ou à utiliser des actes médicaux afin d'augmenter artificiellement ses capacités physiques ou mentales. Le dopage concerne, dans sa définition juridique, les sportifs mais aussi les animaux participant à des manifestations sportives (une réglementation spécifique a été élaborée pour le dopage animal).

En référence au Code Mondial Antidopage, le dopage se définit comme étant une ou plusieurs violations des règles anti-dopage énoncées aux articles 2.1 à 2.8 du Code :

« Présence d'une substance interdite, de ses métabolites ou de ses marqueurs dans un échantillon fourni par le sportif.»

« Usage ou tentative d'usage par un sportif d'une substance interdite ou d'une méthode interdite.»

« Refus de se soumettre à un prélèvement d'échantillon ou fait de ne pas s'y soumettre sans justification valable après notification conforme aux règles antidopages.»

« Violation des exigences applicables en matière de disponibilité des sportifs pour les contrôles en compétition, y compris le manquement à l'obligation de transmission d'informations sur la localisation, ainsi que les contrôles établis comme manqués sur la base de règles conformes aux standards internationaux de contrôle. La combinaison de 3 contrôles manqués et/ou manquements à l'obligation de transmissions d'informations sur la localisation pendant une période de 18 mois, telle qu'établie par les organisations anti-dopage dont relève le sportif, constitue une violation des règles antidopage.»

« Falsification ou tentative de falsification de tout élément du contrôle du dopage.»

« Possession de substances ou méthodes interdites.»

¹ Définition de l'OMS - Division de la santé mentale et de la prévention des toxicomanies - 1993, Life skills education in schools.

² Pour une prévention des usages de substances psychoactives, usage nocif et dépendance. PARQUET P, éditions CFES, 1998.

« Trafic ou tentative de trafic de toute substance ou méthode interdite.»

« Administration ou tentative d'administration à un sportif (en compétition, hors compétition) d'une méthode interdite ou d'une substance interdite ; ou assistance, incitation, contribution, dissimulation ou toute autre forme de complicité impliquant la violation, ou toute autre tentative de violation d'une règle antidopage.»

Compétences psychosociales³

Les compétences psychosociales ont été définies par l'OMS.

Elles sont définies comme la capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne. C'est l'aptitude d'une personne à maintenir un état de bien-être mental, en adoptant un comportement approprié et positif à l'occasion des relations entretenues avec les autres, sa propre culture et son environnement. Dix compétences (présentées par couples) ont été définies :

- **Savoir résoudre les problèmes / Savoir prendre les décisions**
- **Avoir une pensée créative / Avoir une pensée critique**
- **Savoir communiquer efficacement / Être habile dans les relations interpersonnelles**
- **Avoir conscience de soi / Avoir de l'empathie pour les autres**
- **Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions**

L'adulte permet à l'enfant de développer ces compétences en ayant le souci de ne pas véhiculer de message normatif et univoque. Ainsi les enfants prenant conscience de ce qui détermine les comportements de santé et de ce qui les influence, pourront mieux construire leur propre opinion et effectuer des choix éclairés.

1. Savoir résoudre des problèmes

Apprendre à résoudre les problèmes nous aide à faire face à ceux que nous rencontrerons inévitablement tout au long de notre vie. Des problèmes personnels importants, laissés sans solution, peuvent à la longue maintenir un stress mental et entraîner une fatigue physique.

2. Savoir prendre des décisions

Apprendre à prendre des décisions nous aide à les prendre de façon constructive. Cela peut avoir des conséquences favorables sur la santé, si les décisions

sont prises de façon active, en évaluant les différentes options et les effets de chacune d'entre elles.

3. Avoir une pensée créative

La pensée créative contribue à la fois à la prise de décisions et à la résolution de problèmes en nous permettant d'explorer les alternatives possibles et les diverses conséquences de nos actions ou de notre refus d'action. Cela nous aide à regarder au-delà de notre propre expérience. La pensée créative peut nous aider à répondre de façon adaptative et avec souplesse aux situations de la vie quotidienne.

4. Avoir une pensée critique

La pensée (ou l'esprit) critique est la capacité à analyser les informations et les expériences de façon objective. Elle peut contribuer à la santé en nous aidant à reconnaître et à évaluer les facteurs qui influencent nos attitudes et nos comportements, comme les médias et les pressions de nos pairs.

5. Savoir communiquer efficacement

La communication efficace implique que nous soyons capables de nous exprimer à la fois verbalement et non verbalement, de façon appropriée à notre culture et aux situations. Cela peut signifier être capable d'exprimer nos désirs à propos d'une action dans laquelle on nous demande de nous impliquer. Cela peut également signifier être capable de demander des conseils quand cela s'avère nécessaire.

6. Être habile dans les relations interpersonnelles

Les aptitudes relationnelles nous aident à établir des rapports de façon positive avec les gens que nous côtoyons. Cela signifie être capable de lier et de conserver des relations amicales, ce qui peut être d'une grande importance pour notre bien-être mental et social. Cela signifie également garder de bonnes relations avec les membres de notre famille, source importante de soutien social. Il s'agit aussi de savoir interrompre des relations de manière constructive.

7. Avoir conscience de soi

Avoir conscience de soi-même, c'est connaître son propre caractère, ses forces, ses faiblesses, ses désirs et ses aversions. Cela nous aide à reconnaître les situations dans lesquelles nous sommes stressés ou sous pression. C'est indispensable pour établir une communication efficace, des relations interpersonnelles constructives et pour développer notre sens du partage d'opinions avec les autres.

8. Avoir de l'empathie pour les autres

Il s'agit d'imaginer ce que la vie peut être pour une autre personne même dans une situation qui

³ Extraits de L'attitude santé USEP - partie définitions
www.usep-sport-sante.org

ne nous est pas familière. Cela peut nous aider à accepter les autres qui sont différents de nous et améliorer nos relations sociales, par exemple dans le cas de diversité ethnique. Savoir partager différents points de vue nous aide à encourager un comportement humanitaire envers les gens qui ont besoin d'assistance ou de tolérance : les malades atteints du sida par exemple ou les gens ayant une maladie mentale et qui peuvent être stigmatisés ou frappés d'ostracisme par les personnes dont ils dépendent .

9. Savoir gérer son stress

Faire face à son stress suppose d'en reconnaître les sources et les effets et de savoir en contrôler le niveau. Nous pouvons alors agir de façon à réduire les sources de stress, par exemple, en modifiant notre environnement physique ou notre style de vie. Nous pouvons également apprendre à nous relaxer pour que les tensions créées par un stress inévitable ne donnent pas naissance à des problèmes de santé.

10. Savoir gérer ses émotions

Pour faire face à ses émotions, il faut savoir reconnaître les siennes et celles des autres. Il faut être conscient de leur influence sur les comportements et savoir quelles réactions adopter. Les émotions intenses comme la colère ou la tristesse peuvent avoir des effets négatifs sur notre santé si nous ne réagissons pas de façon appropriée.

Estime de Soi ⁴

C'est une donnée fondamentale de la personnalité, placée au carrefour des trois composantes essentielles du soi :

- comportementale : elle influence nos capacités à l'action et se nourrit en retour de nos succès ;
- cognitive : elle dépend étroitement du regard que nous portons sur nous, mais elle le module aussi à la hausse ou à la baisse ;
- émotionnelle : elle dépend de notre humeur de base qu'elle influence fortement en retour.

Chez l'enfant, l'estime de soi recouvre souvent au moins cinq dimensions :

- l'aspect physique « *Est-ce que je plais aux autres ?* »
- la réussite scolaire « *Suis-je bon(ne) élève ?* »
- les compétences athlétiques « *Est-ce que je suis fort(e), rapide, etc... ?* »
- la conformité comportementale « *Les adultes m'apprécient-ils ?* »
- la popularité « *Est-ce qu'on m'aime bien ?* »

⁴ Extraits de l'article de C. ANDRE in Recherche en soins infirmiers n°82 Septembre 2005

Une bonne estime de soi facilite l'engagement dans l'action. Elle est associée à une auto-évaluation plus fiable et plus précise, elle permet une stabilité émotionnelle plus grande.

Les émotions

« Michel RÉCOPÉ et Luc RIA⁵ nous donnent les éléments suivants concernant les émotions et les sentiments :

Toutes les théories s'accordent à considérer que les émotions émanent d'une expérience de plaisir ou de douleur indissociable du caractère attractif ou répulsif de certains événements vécus ou appréhendés. L'épisode émotionnel qui en découle est plus ou moins long, intense ou explicite pour l'individu...

L'épisode émotionnel se caractérise par des réactions physiologiques, motrices et subjectives se développant de manière synchrone...

Les sentiments, pour leur part, sont de l'ordre de l'expérience des émotions... Ils permettent la conscientisation progressive des émotions».

Nadine DEBOIS apporte des précisions complémentaires quant à la perception des émotions dans le cadre des activités physiques et sportives :

«L'émotion est définie comme un état affectif d'une durée relativement brève, comportant des sensations appétitives ou aversives, liées à un objet précis et s'accompagnant de manifestations physiologiques particulières. Ainsi la peur et le nœud dans le ventre ressentis par l'élève juste avant d'effectuer une prestation gymnique devant les autres, ou les frissons de joie des membres d'une équipe qui vient de réussir un point décisif dans un tournoi interclasses illustrent les nombreuses émotions que la pratique d'une activité physique et sportive est susceptible d'induire.»

Les émotions primaires sont la peur, la colère, la tristesse, la joie. Une série de photos représentant des enfants pratiquant des activités physiques et sportives est disponible dans [L'attitude santé USEP](#) . Elles sont des aides à la verbalisation d'états, d'émotions, de comportements, de situations en lien avec le sport et la santé ; elles peuvent favoriser l'émergence des représentations et leurs évolutions en tant que supports de langage et d'échanges.⁶

⁵ « Les émotions » coordonné par Luc RIA, Revue EPS – collection pour l'action - 2005

⁶ « Les émotions en EPS : comprendre et intervenir » de Nadine DEBOIS, Laurence BLONDEL, Jacques VETTRAINO, dossier EPS n°74 aux Editions Revue EPS collection « Formation initiale - Formation continue »

Objectif

Permettre aux individus (enfants, adultes) de penser par soi-même à partir des images. Il ne s'agit pas de « tout » voir. Lors des mangas, il ne s'agit pas de lire toutes les propositions contenues dans les bulles qui sont d'abord là pour montrer que chacun est libre de penser des choses différentes des autres, qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, qu'il y a des réponses évolutives qui correspondent à une temporalité donnée, dans un environnement donné à partir des ressources du moment...

Posture des animateurs - trices

Avant la séquence

- Chacun de nous a **ses propres représentations**. Les interroger permet de **garder la distance nécessaire** lors de l'animation des débats entre les enfants. Avant toute mise en œuvre d'une action de sensibilisation et/ou de prévention des conduites à risques, il est important de faire le point sur son propre rapport au risque (ex : conduite automobile, sports extrêmes, usage préservatif, jeux d'argent, tabac, alcool, médicaments, alimentation...). **Éviter les généralisations, éviter les stigmatisations**. Les animateurs et enseignants doivent avoir conscience que **leur position d'autorité** (par rapport aux jeunes) et/ou de légitimité (/aux adultes) donnent un poids particulier à leurs dires, leurs silences, leurs postures, leurs gestes, leurs actes.
- Dans la mesure où les scènes présentées sont finalement des scènes banales du quotidien (ici regroupées dans un temps court), il est important de **ne pas être alarmiste** : en effet, dans la séquence filmée, les acteurs ne sont pas dans des comportements à risques puisque rien ne dit que ces comportements mettent en danger l'individu (cf : définition [des conduites à risques](#)) Le milieu de la rencontre sportive est encadré et protégé et rien n'est dit sur les réactions des adultes et/ou des autres enfants. Il n'y a pas de stigmatisation à faire. L'interpellation se fera donc à partir des « mangas ».
- Enjeux déontologiques : l'histoire présentée est très réaliste afin que chacun puisse s'identifier à ces séquences. Il est important que l'animateur se garde d'être trop « intrusif » dans le travail qu'il va mener avec les enfants. Il doit rester à **sa place d'animateur sportif**. La séance d'animation

avec la classe, ou sur la rencontre sportive est l'opportunité de travailler un sujet dans **une perspective de prévention**, elle ne doit pas favoriser l'expression de situations singulières ou trop intimes... **Être garant de cette posture** donne au groupe **un cadre de protection pour la prise de parole**. L'enseignant/animateur doit sentir si un enfant a besoin d'un relais et d'une écoute duelle et, le cas échéant **être en mesure de relayer** cette situation auprès des parents et/ou des personnes compétentes.

- Les compétences psychosociales s'inscrivent comme facteur de protection. Chacun peut repérer dans les activités éducatives quotidiennes, ce qu'il fait déjà **pour favoriser leur développement**.

Pendant la séquence

Suggestion d'une technique d'animation : l'animateur pose et garantit un cadre sécurisant et sécurisé pour chaque participant en instituant des [règles d'or](#) « Pour prendre la parole, il faut avoir le bâton de parole ; seul celui qui l'a est autorisé à parler ; il n'y a ni moquerie, ni critique sur ce qui est dit ; chacun a le droit de s'exprimer librement sans être interrompu ; personne n'a le droit d'être interpellé sur ce qu'il dit à ce moment-là ; la parole prononcée est respectée en tant que telle, pour ce qu'elle est, c'est-à-dire une parole donnée ; il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.... ».

- Être à l'écoute des jeunes, reconnaître l'enfant comme interlocuteur et faire preuve de bienveillance, de neutralité
- Faire respecter la parole exprimée par chaque enfant. Pour ce faire, les enfants doivent être en situation d'écoute et la règle du non-jugement des enfants entre eux doit être appliquée.

- Rester neutre lors du débat des enfants, respecter leurs points de vue (attention à la volonté de prescrire des discours ou de proposer du « prêt à penser »).
- Encourager l'expression (attitude) et la prise de parole : distribuer la parole afin de permettre à un maximum d'enfants de s'exprimer. Demander à chacun d'utiliser un langage approprié et le plus respectueux possible. Chaque idée ou opinion est intéressante à partager. Chaque question est intéressante à poser. Chacun a cependant la possibilité d'utiliser un « joker » s'il le souhaite pour ainsi ne pas se voir sommé de prendre la parole.
- Solliciter les enfants et leur faire expliciter systématiquement certains termes qu'ils ont utilisés spontanément, notamment ceux indiqués comme mots « clés ». Tout au long de la séance avoir le souci de préserver l'estime de soi de chaque enfant et leur permettre d'envisager des perspectives positives.
- Si certains commentaires s'écartent des règles énoncées, l'animateur peut les reprendre en posant des questions à l'émetteur : « Quelles raisons as-tu pour affirmer ce que tu dis ? Que veut dire pour toi le mot...que tu viens d'utiliser ? Qu'est-ce qui te fait penser que ?... »
- Si certaines attitudes (langage du corps, postures, communication non verbale...) s'écartent des règles énoncées ou interpellent l'animateur (mal-être, impatience, sourire, agacement...), celui-ci peut questionner la personne concernée « Que souhaites-tu nous dire ? Tu as souri me semble-t-il : dans ce qui vient d'être dit, y a-t-il quelque chose qui te surprend ? Un certain nombre d'entre vous n'ont pas encore pris la parole, souhaitent-ils dire pourquoi ?... »
- Un temps de discussion autour des règles d'or du groupe et leur approbation peut être proposé afin de favoriser le respect et l'acceptation de la parole de chacun avant ou après une séance d'animation.
- Ne tolérer aucune forme d'agressivité.

Extraits de débats avec les enfants et relances de l'animateur-trice

« ...Pour pouvoir échanger en groupe a-t-on besoin de se mettre d'accord sur des choses ? Oui. Quoi ? Des règles. OK, lesquelles ? On lève la main, on écoute, on n'est pas jugé, chacun a « sa vérité », on respecte l'avis des autres, on peut penser différemment, on peut dire autre chose.... »

Nombre de participants-es

Il sera adapté à la technique d'animation choisie et aux objectifs poursuivis en fonction de l'expérience de l'animateur et du public (enfants, adultes).


Il est conseillé d'intervenir avec des groupes d'environ 15 personnes (une demi-classe) de manière à permettre l'interactivité.

Être deux animateurs, facilite la réalisation des objectifs à atteindre par la distribution des rôles : animation /intervention lors de l'émergence des mots clés/ observation/ prise de notes. Cette co-animation comporte d'autres avantages : confort, clairvoyance, adaptabilité, équilibre, aspect contenant pour le groupe...

Logistique

Afin d'évoluer dans de bonnes conditions d'animation, il est important de veiller à la logistique :

- prévoir un lieu adapté à la projection de la séquence filmée : classe, club house, vestiaire,
- installer le matériel nécessaire à la projection : écran, vidéoprojecteur, ordinateur, enceintes...,
- organiser la salle en fonction de la technique d'animation retenue (par exemple, organisation en cercle afin de permettre le débat),
- installer le matériel nécessaire à la technique d'animation retenue (Ex : bâton de parole...),
- rassembler le matériel nécessaire à la trace écrite : affiches, feutres...



Exemple de déroulé

- ⊗ Accueil
- ⊗ Présentation des intervenants, des objectifs
- ⊗ Présentation du cadre : discussion, règles du débat (voir [affiche des règles d'or](#))
- ⊗ Visionnage de la séquence
- ⊗ Débat à partir de la séquence entière afin de comprendre de quoi il s'agit (support : [Fiche n°1](#))
- ⊗ Choix d'un ou de moment(s) repéré(s) par les participants sur un ou des comportements qui les ont interpellés
- ⊗ Débat
- ⊗ Apports de connaissances, d'informations si nécessaire
- ⊗ Relance et synthèses partielles
- ⊗ Réalisation d'une trace écrite éventuelle
- ⊗ Conclusion
- ⊗ Evaluation (trace écrite, production, ressentis/questionnaires...)

Complément : se reporter à la partie «[Formation](#)» du livret.

Fiche n°1 Comprendre le film

Objectif

Permettre par la lecture d'images la compréhension de l'histoire, l'observation du comportement des personnages.

Installer un climat de confiance par la parole donnée et les règles de débat.

Déroulé



Énoncé et/ou construction collective des règles de débat

Voir [Fiche animation](#)



Visionnage de la séquence filmée dans son intégralité

Durée du « Film » : 3 min 24 s



Découverte de l'histoire - Questions aux enfants

En fonction de l'âge des enfants et du groupe, plusieurs entrées possibles :

Entrée générale : Quelle histoire raconte ce petit film ? Cela se passe où ? Quand ? Avec qui ? Que se passe-t-il de particulier ? Pourriez-vous faire partie de ce film ? Est-ce réaliste à vos yeux ?

Entrée par l'activité sportive : Est-ce que vous faites du sport ? Alors qu'est-ce qu'on peut dire sur ce film ? Qui joue ? Comment cela se passe ? On reconstruit l'histoire ensemble ?

Entrée par les ressentis : Comment vous sentez-vous ? Qu'évoque cette séquence filmée comme idée pour vous ? Est-ce que les personnages ont l'air de s'amuser ? Qui ? Pourquoi à votre avis ? Qu'avez-vous ressenti au cours de ce film ?



Identification des personnages et leurs comportements

Questions aux enfants

Quels comportements repérez-vous ?

Des comportements vous interpellent-ils ?

Certains comportements vous font-ils penser à quelque chose ?

Sur lesquels souhaiteriez-vous qu'on s'arrête ?

Que se passe-t-il entre les personnages ?



Analyse des comportements repérés. Interroger les enfants sur leurs représentations à partir des situations qu'ils ont remarquées.

Etude de passages précis

Maintenant on va s'attacher à regarder les spectateurs, les phases de jeu, l'arbitre ou encore les adultes...

Qu'en pensez-vous ? Y a-t-il des comportements d'adultes ou d'enfants que vous repérez dans la vie de tous les jours ?

Ces comportements respectent-ils la personne elle-même ? Les autres ?

Repérez les phases collectives, les comportements individuels.

Qu'observe-t-on ? Qu'en pensez-vous ?

Comment considérez-vous ces comportements, ces attitudes ? ...

Ou, à propos de toutes leurs observations

Cela vous est-il déjà arrivé ?

À quoi cela fait-il écho dans votre vie au quotidien à l'intérieur de l'école ? A l'extérieur ?

Est-ce que cela vous pose des difficultés ? Quand ? Dans quelles conditions ?

Est-ce dangereux ? Cela représente-t-il un risque à vos yeux ?

Que peut-on faire collectivement ? Individuellement ?

Est-ce qu'il y a des situations que l'on ne peut pas régler seul ? D'autres qu'on peut régler seul ? Comment ?

À qui peut-on demander de l'aide ? Quand ? Où ?

Extrait de débats avec les enfants et relances de l'animateur-trice:

« ...**Vous rappelez-vous du titre ?** Oui « Rebonds et compagnie ». **Pourquoi à votre avis ?**
Parce qu'il y a des ballons. Parce que les enfants sont tous ensemble.

Oui nous avons choisi « Rebonds » parce que nos pensées et nos paroles rebondissent aussi, se répondent quand on échange, quand on débat.


Nous avons choisi « Compagnie » parce que nous avons besoin d'être ensemble pour faire cheminer notre pensée, parce que ce cheminement n'a pas de fin, alors « et compagnie » renvoie à « etc ».


Conclusion

Elle devra dans tous les cas permettre à chacun des participants de renforcer son estime de lui et donner des perspectives aux élèves.

Si deux animateurs sont présents alors la synthèse peut être faite par celui qui a observé et noté ce qui s'est passé.

Il est judicieux, en fonction de ce qui a été vécu, de revenir sur :

 la richesse ou non des dires (sans jugement) : par exemple « On sort du film, et vous essayez d'en retenir deux ou trois grandes idées... Vous diriez quoi à vos parents ce soir ? »,

 les éléments d'ambiance du débat (qualité d'écoute, solidarité, soutien des autres, imagination...) : par exemple « Que pensez-vous de nos échanges ? »,

 les ressentis des participants : « Est-ce qu'il y a des choses qui vous ont plu ou déplu dans la séquence ? ».

Il est nécessaire de valoriser les participants avant de se séparer ; par exemple « Vous avez pu exprimer vos ressentis, des points de vue différents ou communs, réfléchir ensemble. Chacun saura retenir de ce moment ce qui lui paraît important ».

Remercier les participants-es.



Fiche n°2 Agir à partir des séquences animées

Support “ Film + ”

Chacune des 15 séquences animées a été ciblée par les enfants et les adultes qui ont participé à la construction de cet outil. L'utilisation suggérée s'inscrit dans la continuité de cette démarche et laisse à chaque équipe d'animation la liberté de ses propres adaptations. La prévention des conduites à risques est la recherche d'alternatives d'adaptation, construites individuellement et collectivement.

Ces séquences sont construites selon une trame identique.

Préalables

Etre formé à l'utilisation de l'outil.

Accepter de prendre du temps pour son appropriation.

Prendre connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) ».

Expliquer aux publics que les propositions qui apparaissent dans les bulles des mangas sont des pensées des enfants et/ou adultes, non exclusives à discuter, à interroger.

Objectif

Favoriser le développement des [compétences psychosociales](#) des utilisateurs.

Ainsi chacune des 15 fiches, repère les compétences psychosociales principales visées dans la situation proposée, sans être exclusives.

Thématique

Cette rubrique cible la thématique privilégiée qui peut être abordée à partir de la situation. L'ensemble des thématiques abordées est cohérent et complémentaire par rapport à la prévention des conduites à risques.

- Attachement/Séparation
- Isolement et comportement obsessionnel
- Place de l'individualisme/Estime de soi
- Dynamique de groupe/Place et rôles de chacun
- Sentiment d'appartenance à un groupe
- Conduites alimentaires et civisme
- Implication dans le temps présent et comportement face aux écrans
- Conduites dopantes et dopage
- Influence sociale
- Partage des émotions/Rapport à la réussite et à l'échec
- Exemplarité de l'adulte et accompagnement des enfants
- Place de la règle et de son représentant
- Place et gestion de la frustration et de l'échec
- Civilité et fair-play
- Besoins, désir et parole de l'enfant
- Rituel et fin d'une rencontre sportive






Mots clés

Un nombre de mots clés indicatifs, qui, lorsqu'ils sont énoncés au cours du débat, sont à faire expliciter systématiquement par les enfants.

En effet, interroger ces mots permet d'aller au-delà de la simple description de la situation et de favoriser l'analyse de la séquence. Il recentre le débat autour des notions essentielles en lien avec les conduites à risques et les facteurs de protection, notamment les compétences psychosociales ciblées dans la séquence. Une définition est alors à rechercher ensemble avec le groupe. Elle correspond alors au contexte dans lequel elle émerge.

Le jeu de cartes support propose des questionnements dans trois dimensions

-  Carte « VOUS » : Comprendre « Que peut-on dire de façon générale du champ qu'on aborde ? »
-  Carte « JE » : Se questionner personnellement « À quoi cela me renvoie-t-il ? »
-  Carte « NOUS » : Construire ensemble « Est-ce utile de réagir individuellement ? Ensemble ? »

Dans un second temps, après l'étude de plusieurs séquences, une animation « pêle-mêle » consistera à tirer au sort un ou plusieurs mots clés d'une séquence étudiée pour relancer les débats et renforcer les acquis. Ces cartes sont à découper pour faciliter l'animation.

Repères pour l'animateur-trice

Les propositions suggérées dans cette rubrique doivent permettre de faire des liens avec la thématique ciblée pour chacune des situations. Il s'agit de balises pour l'équipe d'animateurs qui prend en compte avant tout la parole du public et s'adapte, crée de nouveaux liens si nécessaire et s'appuie ou rebondit sur d'autres situations si cela est plus judicieux dans le contexte.

Exemples de questionnements et extraits des débats avec les enfants

Ils illustrent et éclairent ce qu'il est possible de questionner. Ils mettent à la fois en valeur la place essentielle du débat et mettent en évidence la singularité de ce que sera chacun de ces débats. Ils montrent l'importance de partir de l'expression des enfants et de leurs représentations.

Prolongements

Ils favorisent la mise à distance de la situation animée décrite pour questionner des problématiques plus larges de la vie sportive et quotidienne.

Ils ciblent des conseils pour trouver des alternatives envisageables pour agir.

Liens possibles

Cette rubrique propose trois types de ressources que chacun enrichira à sa guise : outils pour les enfants, outils pour les adultes et personnes ressources.



Fiche n°3 Exploiter pédagogiquement

Se préparer

Installation d'un climat propice au débat

Construction de règles d'or pour les débats

Proposer aux enfants de construire ensemble un document regroupant les règles qui leur semblent indispensables pour pouvoir s'exprimer en groupe, pour que la parole de chacun soit respectée et écoutée sans être jugée, pour permettre à chacun de pouvoir donner son avis...

ou

Utiliser [l'affiche des règles d'or](#) du débat « Pour prendre la parole, il faut avoir le bâton de parole; seul celui qui l'a est autorisé à parler ; il n'y a ni moquerie, ni critique sur ce qui est dit ; chacun a le droit de s'exprimer librement sans être interrompu ; personne n'a le droit d'être interpellé sur ce qu'il dit à ce moment-là ; la parole prononcée est respectée en tant que telle, pour ce qu'elle est, c'est-à-dire une parole donnée ; il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.... »

Présenter les animateurs-trices et préciser [leur posture](#)

Acquérir des connaissances

Mots « clés »

Travail lexical à partir des mots clés

Construire une définition collective dans un contexte donné (celui du débat réalisé)

Liste de littérature jeunesse

Découvrir, lire, échanger, raconter, faire le lien avec les thématiques des séquences étudiées

Technique pour débattre

Réaliser une affiche « Les règles du débat »



Produire

Proposer aux enfants de concevoir et mettre en œuvre une rencontre sportive respectueuse de chacun, de sa santé, des autres et des lieux en :

- imaginant l'avant et la suite du manga sous forme de textes et/ou de mangas ([Images Manga](#))
- fabriquant un règlement sur le « vivre ensemble » (supporters, joueurs, place des adultes...) pour le groupe. Il ne faut pas que ce soit figé mais évolutif et adaptable,
- mettant en œuvre le final de la rencontre sportive suite à l'étude de la situation « [Les lauriers de César](#) »
- animant la présentation du film en instaurant le débat (sous réserve de formation),
- construisant un totem : investissement symbolique et collectif,
- ...

Décider - Remédier

Poser collectivement la question : « Comment faire, que faire pour que cela aille mieux ensemble, individuellement ? ». Les enfants décident de la forme, du support :

- il peut s'agir par exemple de fiche personnelle « Une question que j'aimerais poser à », à déposer dans une boîte de façon anonyme si souhaitée,
- il peut s'agir d'une organisation nouvelle, d'une méthode nouvelle, d'une communication particulière... réfléchies collectivement.

Évaluer - Valoriser

Fiche collective à partir de trois mots notés préalablement par chacun des enfants

Récit à partager : ce que j'en dirai à ma famille, mes parents, mes amis...

Exposé : à partir d'un plan avec des directives

Évaluation qualitative : productions



Situation “ Main dans la main ”



Propositions du manga

« T'es mon porte bonheur ! »

« Tiens, tu sens le propre. »

« Heureusement que je t'ai. »

« Toute manière, j'peux pas jouer. »

Préalables

Avant d'animer une séquence, il est impératif d'avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l'expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer les [compétences psychosociales](#) et notamment ici :



Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions



Avoir conscience de soi

Thématique

Lien attachement/séparation

Mots clés à faire systématiquement expliciter dès lors qu'ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Être grand
- Se rassurer
- S'ennuyer
- Bien-être
- Se moquer
- Se sentir mieux
- Câliner
- Avoir peur

Repères pour l'animateur-trice

La scène interroge le besoin de réassurance par le doudou et par la main de l'adulte qui est légitime. Il amène à se questionner sur les formes d'expressions de ce besoin fondamental en grandissant (notamment au travers d'autres objets ou comportements).

Le rôle de l'adulte est d'accompagner et d'aider l'enfant à avoir confiance en lui. Il doit guider l'enfant pour lui permettre de trouver le moyen de se rassurer sans s'exposer.

Exemple de questionnements

... Avez-vous votre doudou ?

Donnez-vous la main vous aussi, parfois à un adulte ?

C'est gênant d'avoir un doudou ? Cela te fait rire ?

Qui vous a dit « Tu es trop grand pour avoir un doudou » ?

J'avais peur ce matin de venir, je n'ai pas osé prendre mon doudou. Mais il aurait pu me servir.

À quoi ? Quand est-ce qu'on prend son doudou ?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ... Elle câline son doudou. Ça te fait rire ? Oui. Elle est grande, ça lui fait du bien. Donc on a le droit d'avoir un doudou mais il ne faut pas le montrer ? Oui sinon les autres se moquent. C'est ce qui se fait, on se moque des autres ? C'est acceptable cela ?... Avez-vous votre doudou ? En maternelle, ça nous arrivait. Et maintenant ? On est plus mature. Cela veut dire quoi « être mature » ? Quelqu'un qui sait prendre des responsabilités. Et donc vous pensez que vous savez prendre des responsabilités ? Oui. Et alors, vous n'avez plus besoin de porte-bonheur ? Si moi j'ai un collier... »

Prolongements

Apprendre à se faire confiance et s'affirmer

Accompagner les moments de transition, les grands changements de la vie (exemple le passage au collège...)

Prendre le temps de construire son autonomie

Apprendre à faire des choix réfléchis en fonction de ses besoins

Liens suggérés avec les situations « [Les lauriers de César](#) » et « [Plus, plus](#) ».

Liens possibles

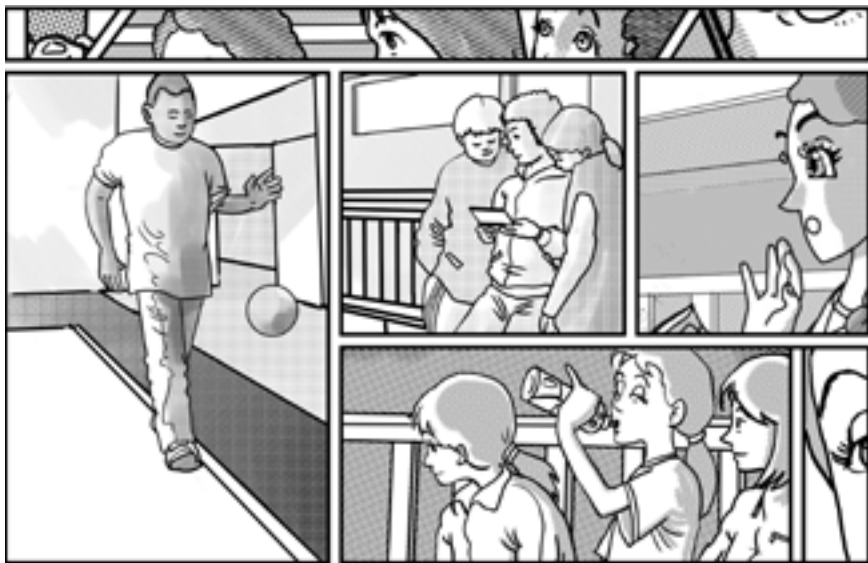
Outils pour les enfants : L'attitude santé USEP : [les photos des émotions sportives](#) , [les pictogrammes des émotions](#) et la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes : La lettre intitulée « [Les émotions et les sentiments](#) » n°14 de la coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix, juin 2009

Personnes ressources : psychologue scolaire, infirmière, médecin (scolaire ou autre), parent, enseignant de maternelle...



Situation “ Et encore un ! ”



Propositions du manga

« À force, j'ai mal au poignet. »

« Comme ça, j'serai bon ... »

« 1227, 1228, 1229... »

« Ecartez-vous ! »

Préalables

Avant d'animer une séquence, il est impératif d'avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l'expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer les [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

- ➔ Savoir communiquer efficacement / Être habile dans les relations interpersonnelles
- ➔ Avoir conscience de soi / Avoir de l'empathie pour les autres
- ➔ Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions

Thématique

Isolement et comportement obsessionnel

Mots clés à faire systématiquement expliciter dès lors qu'ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Être fort
- S'entraîner
- S'ennuyer
- Être seul
- Être différent
- Être solitaire
- Être hypnotisé
- Faire son intéressant
- Être addict /Être accro/Être dépendant

Repères pour l'animateur-trice

Cette attitude questionne le rapport aux autres (faire son intéressant, le fier...) et les façons de se sécuriser (mécanisme de défense, de repli, de contenance...). Ici la répétition du geste permet de lutter contre l'angoisse et de rester dans la maîtrise de soi et de ses émotions.

Le rôle de l'adulte face à une situation d'isolement est de faciliter le lien avec les autres, varier les exercices, proposer des interactions.

Exemple de questionnements

...Qu'est-ce qu'il fait là ?
Était-il avec des copains ? A-t-il des copains ?
Vous croyez vraiment qu'il s'entraîne ?
Si je lui enlève le ballon ?
Est-ce que cela peut vous arriver ?
Que veut dire être hypnotisé ?
Pourquoi personne ne lui parle ?
Il y a d'autres choses auxquelles on peut être accro ? ...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ... Si je lui enlève le ballon ? Il va pleurer, il va continuer sans ballon, il dribble même avant d'arriver au gymnase, ce garçon il s'amuse bien car il est hypnotisé par son ballon, il s'ennuie, ça doit faire mal au poignet, on a l'impression qu'il pense à quelque-chose, il fait exprès de passer à côté des filles pour les draguer, il fait son intéressant devant les filles. Est-ce que cela peut vous arriver ? OUI. Et à une fille ? ... Il est peut-être hypnotisé par les filles peut-être qu'il est amoureux... »

Prolongements

Diversifier les activités physiques et sportives et les différents rôles sociaux afin d'enrichir son registre moteur et son rôle par rapport à différents groupes
Proposer des jeux sportifs coopératifs et/ou des activités coopératives
Accompagner les moments de retour dans le groupe
Trouver ou aider à trouver sa place (reconnue, valorisante, acceptée par la personne concernée et les autres...) dans un groupe
Apprendre à reconnaître son stress, ses angoisses

Liens suggérés avec les situations « [Allo, oui !](#) », « [Super Mario](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants : L'attitude santé USEP : vidéo « [Faire connaissance](#) » et la [littérature jeunesse](#)
Outils pour les adultes : La lettre intitulée « [Créer la cohésion du groupe](#) » n°22 de la coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix, février 2012
Personnes ressources : psychologue scolaire, infirmière, médecin (scolaire ou autre), athlète, enseignant...



Situation " Tout seul 1 "



Propositions du manga

- « Yes ! »
- « J'espère que Fred m'a vu ! »
- « Trop fort, ils vont m'garder. »
- « J'suis au top, comme d'habitude. »

Préalables

Avant d'animer une séquence, il est impératif d'avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l'expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer les [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

- ☞ Savoir prendre les décisions.
- ☞ Savoir communiquer efficacement / Être habile dans les relations interpersonnelles
- ☞ Avoir conscience de soi / Avoir de l'empathie pour les autres
- ☞ Savoir gérer ses émotions

Thématique

Place de l'individualisme

Mots clés à faire systématiquement expliciter dès lors qu'ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Gagner
- Être content
- Montrer
- Frimer
- Se croire le plus fort
- Savourer
- Garder pour soi

Repères pour l'animateur-trice

Ce comportement interroge la place de la performance d'un joueur et de la réussite individuelle dans un jeu d'équipe. Il interroge aussi l'expression de la satisfaction et la façon de se sentir UN parmi d'autres.

Le rôle de l'adulte est de valoriser l'esprit d'initiative de l'enfant en replaçant la réussite dans un cadre collectif.

Exemple de questionnements

... Que pense celui qui marque à ce moment-là ?
Vous êtes contents quand vous gagnez ?
Faites-vous cela quand vous êtes contents ?
Faire du sport, cela sert à quoi ? Qu'à gagner alors ?...
Et les autres, que ressentent-ils à ce moment précis ?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ... Que pense celui qui marque à ce moment-là ? J'ai marqué, je suis le plus fort, je vais gagner, il pense qu'il est tout seul, ils pensent que les autres sont nuls. Et c'est un problème ? Silence. Si on veut mettre cinq joueurs comme lui dans une équipe ? Silence... » (Respecter le silence puis passer à un autre questionnement) ?

Prolongements

Permettre à chacun de ne pas se trouver à une place assignée en proposant par exemple des changements au sein des équipes ou des changements d'équipes

Apprendre à connaître ses points forts et ses points faibles pour comprendre qu'un point fort peut aussi être un point faible et vice et versa

Prendre de la distance avec les médias notamment les reportages sportifs qui valorisent les buts plutôt que les actions collectives de jeu...

Liens suggérés avec les situations « [Allo, oui !](#) », « [Super Mario](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants : L'attitude santé USEP : vidéo « [gagner/perdre](#) », [les photos des émotions sportives](#) et la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes :

[Remue-méninges USEP](#) : atelier à visée philosophique avec comme mots inducteurs gagner/perdre, être le premier

Le dossier « [Pour une EPS au service de l'équité](#) » éditions Revue EPS n°349 de novembre décembre 2011

Personnes ressources : psychologue scolaire, sportif de haut niveau, éducateur sportif, enseignant...



Situation “ Secouez moi ”



Propositions du manga

- « C’est pas c’que je leur ai appris. »
- « Temps mort ? Pause ? Mi-temps ? »
- « Il n’y a pas que nous qui sommes nuls ! »
- « On voit qu’c’est pas lui qui est sur le terrain. »

Préalables

Avant d’animer une séquence, il est impératif d’avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l’animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l’expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer des [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

- ➔ Savoir résoudre les problèmes / Savoir prendre les décisions
- ➔ Avoir une pensée créative
- ➔ Savoir communiquer efficacement / Être habile dans les relations interpersonnelles
- ➔ Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions
- ➔ Avoir conscience de soi

Thématique

Dynamique de groupe : place et rôle de chacun

Mots clés à faire systématiquement expliciter dès lors qu’ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Être en colère
- Encourager
- Apprendre
- Faire ce qui est demandé
- Être malheureux
- Être déçu
- Crier
- Être fair-play

Repères pour l'animateur-trice

En rapport au comportement de l'adulte : cette réaction amène une réflexion sur le contrôle de soi, la gestion de ses émotions et sur l'exemplarité.

En rapport au comportement de l'enfant : cette attitude met en évidence le besoin d'un accompagnement soutenant et bienveillant pour que les enfants puissent développer leur potentiel.

Le rôle de l'adulte est de poser un cadre sécurisant et serein, de valoriser les ressources de chacun et de situer l'enjeu dans une situation d'apprentissage.

Exemple de questionnements

...Il a quel rôle ?

Est-ce que des entraîneurs comme cela existent ?

Comment aurait-il pu faire ?

Vous dit-on parfois que vous êtes nuls ? Que ressentez-vous ?

Est-ce qu'on vous dit parfois que c'est bien ?

Mais un coach encourage aussi ?

Que vous apprend-il le coach ?

Vous avez déjà été coach ?

Vous aimeriez être coach ?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ...C'est bien, on est encore plus fort après, ça encourage. J'aime pas car il me déconcentre. Ca fait réfléchir. C'est pour nous apprendre. S'il ne s'énerve pas alors ça voudrait dire qu'on serait parfait. **Comment aurait-il pu faire ?** Les encourager, les applaudir, leur dire en parlant, les rassembler et leur dire quoi faire, poser un temps mort et donner les conseils... **Vous aimeriez être coach ?** Non je préfère jouer. Non ça ne m'intéresse pas car quand on est coach on doit crier. Non car ça donne des ordres. Je le fais si on me le demande mais sinon non. **Mais un coach encourage aussi ?** Il faut élever la voix pour qu'on l'entende. **Oui mais là il ne semble pas content, il y a son attitude, il gesticule, se prend la tête, qu'en pensez-vous ?** Je ne peux pas leur montrer ce qu'il faut faire et ça l'énerve. **A la récréation, il n'y a pas d'entraîneur ?** Non. Mais c'est juste pour s'entraîner. **Et bien justement c'est pour s'entraîner et il n'y a pas d'entraîneur ?** Non car c'est pas grave si on perd. **Ah oui c'est pour gagner le coach pas pour s'entraîner si je comprends bien alors ?** Ben...»

Prolongements

Interroger le rôle du temps mort ou arrêt de jeu dans plusieurs sports. Utilisation de jeux de rôles Préciser ensemble les différences et qualités d'un coach, entraîneur, éducateur, animateur, accompagnateur...et l'importance du feed-back en communication

Repérer les différentes formes d'expression des émotions : physiques, verbales...et les expérimenter collectivement pour en amplifier les effets

Créer l'entraide, le soutien pour une meilleure dynamique de groupe

Repérer dans les médias, l'expression de gestes de fair play ainsi que des comportements violents et des incivilités dans le sport. Analyser ...

Liens suggérés avec les situations « [Main dans la main](#) », « [Allo, oui !](#) », « [Plus, plus](#) ».

Liens possibles :

Outils pour les enfants :

- L'attitude santé USEP : [les photos des émotions sportives](#) et la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes :

- [Remue-méninges USEP](#) : atelier à visée philosophique avec comme mots inducteurs « Être solidaire » « L'entraide » « Le soutien »

- « Jouons ensemble : 40 jeux coopératifs pour les groupes, pour les 6-12 ans ...et les autres », Non-violence actualité - [Des ressources pour mieux vivre ensemble](#)

Personnes ressources : entraîneur, sportif, psychologue scolaire (par rapport aux émotions), enseignant...

Situation " Tous pour un "



Propositions du manga

- « Mais c'est qui les jaunes ? »
- « J'aimerais trop être avec les bleus. »
- « Bien joué ! »

Préalables

Avant d'animer une séquence, il est impératif d'avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l'expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer des [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

- ➔ Savoir communiquer efficacement
- ➔ Avoir conscience de soi / Avoir de l'empathie pour les autres
- ➔ Savoir gérer ses émotions

Thématique

Sentiment d'appartenance à un groupe

Mots clés à faire systématiquement expliciter dès lors qu'ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Encourager
- Soutenir
- Exclure
- Partager
- Regarder
- Faire comme
- Aimer
- Être avec
- Être spectateur

Repères pour l'animateur-trice

Cette attitude cible la capacité à garder son esprit critique par rapport au groupe tout en vivant le plaisir d'être ensemble. Elle interroge la place des supporters pendant la rencontre sportive.

Le rôle de l'adulte est de faire comprendre que le groupe peut être une richesse mais aussi un enfermement (réconfort, identification, pression des pairs...). Il veille à reconnaître et faire reconnaître les valeurs et qualités des équipes adverses.

Exemple de questionnements

...Pourquoi encouragent-ils les bleus ?
Parce qu'ils gagnent, mais nous n'avons pas le résultat ?
Comment jouent les bleus ?
Que peuvent faire les supporters avec l'autre équipe ?...
Qu'est-ce qu'une équipe ?
Et là, tous ensemble, formez-vous une équipe ? Un groupe ? Lequel ?
Avec qui vous retrouvez-vous en dehors de l'école ?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ...On entend « Allez les bleus ! ». Pourquoi ? C'est leur équipe préférée. Que feriez-vous pour l'autre équipe ? On ne l'encourage pas, on n'applaudit pas. À votre avis pourquoi ?... »

Prolongements

Faire prendre conscience de l'intérêt d'appartenir à plusieurs groupes et valoriser la diversité des groupes d'appartenance des enfants présents (famille, école, cité, quartier, associations, département...). Expérimenter avec les enfants la notion de groupe en leur proposant de se rassembler en fonction de critères comme « J'aime », « Je n'aime pas... ». Faire ressentir la force du groupe par le chant collectif ou la danse par exemple....

Dans le respect des autres, favoriser l'expression des émotions (sans censure) et identifier ensemble les différentes manières de les exprimer de façon adaptée au contexte

Étudier la fonction symbolique, les limites du spectacle sportif et de sa médiatisation

Liens suggérés avec les situations « [Allo, oui !](#) », « [Siffler mais pour jouer](#) », « [Ensemble !?](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants :

- L'attitude santé USEP : [la réglette du plaisir](#) et la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes :

- L'attitude santé USEP : [document d'accompagnement de la réglette du plaisir](#)
- [Remue-ménages USEP](#) : atelier à visée philosophique à partir des mots inducteurs « Le plaisir dans le sport »

Personnes ressources : Responsables d'associations du territoire et proche des enfants, journaliste, athlète, entraîneur, professionnel de l'éducation...

Situation “ C’est bon...bon ”



Propositions du manga

- « C’est bon ! »
- « J’vais grossir. »
- « J’peux plus m’arrêter. »
- « C’est mon paquet. »

Préalables

Avant d’animer une séquence, il est impératif d’avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l’animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l’expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer des [compétences psychosociales](#) repérées dans cette séquence :

- ➔ Avoir conscience de soi
- ➔ Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions

Thématiques

Conduites alimentaires

Civisme

Mots clés à faire systématiquement expliciter dès lors qu’ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Aimer
- Partager
- Être égoïste
- Respecter
- Se respecter
- Être spectateur
- Être excessif
- Plaisir
- Manger
- Grignoter
- Excès

Repères pour l'animateur-trice

Ce comportement questionne le lien entre le besoin de grignotage et la satisfaction orale, le besoin de répondre à des tensions internes. L'anxiété de certains enfants peut être interrogée dans des contextes banalisés : celui de la rencontre sportive par exemple. Il amène aussi une réflexion sur l'excès représenté par le nombre de papiers et le non-respect des lieux par leur présence au sol.

Le rôle de l'adulte est de contribuer à relativiser l'enjeu. Il cherche à rassurer les participants. Il interroge sur la façon de consommer. Il fait respecter les lieux.

Exemple de questionnements

... Que faites-vous des papiers de bonbons par terre ?

Qui ramasse ?

Vous préférez manger des bonbons tout seul ou avec les copains ?

Est-ce qu'elle se fait plaisir en mangeant des bonbons ?

Est-ce qu'elle les partage ? ...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ...C'est une fille seule qui mange les bonbons, sa voisine aussi, elle partage avec sa voisine, elle jette les papiers mais elle les ramassera après. **Vous préférez manger des bonbons tout seul ou avec les copains ?** Avec les autres, il ne faut pas être radin. **Est-ce qu'elle se fait plaisir en mangeant des bonbons ?** Elle est égoïste, elle est contente, elle aime le goût, elle a du plaisir à regarder un spectacle en mangeant des bonbons, on partage, elle devrait apporter plein de paquets pour partager... »

Prolongements

Trouver différentes façon d'évacuer son stress (souffler, chanter, se défouler, bailler, dessiner...). Repérer les possibles en fonction de différents contextes

Expérimenter différents moyens et techniques pour se relaxer, individuellement et collectivement

Questionner l'équilibre alimentaire et les habitudes

Lister et repérer les comportements citoyens et les incivilités dans le quotidien de l'école et ou dans la pratique sportive

Observer l'attitude des spectateurs lors d'un spectacle sportif – match, épreuve, compétition

Liens suggérés avec les situations « [Tous pour un](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants :

- L'attitude santé USEP : [les pictogrammes des émotions](#) et la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes :

- L'attitude santé USEP: [fiche des ateliers alimentation](#) dans les fiches pédagogiques des partenaires santé, des [informations santé pour les parents](#), [le courrier de la diététicienne aux enfants](#) dans Les lettres « Le sais-tu ? » et la [fiche « Relaxation et santé »](#) dans des fiches pédagogiques et unités d'enseignement « APS et santé »
- « [Les pratiques corporelles de bien-être, mieux apprendre à l'école, mieux gérer sa classe](#) », Editions Revue EPS 2013
- [Site Manger bouger](#)

Personnes ressources : psychologue scolaire, nutritionniste, diététicienne, personnel de service (gymnase, école...), professionnel de l'éducation, personnes ressources des Comités d'Éducation pour la Santé (CODES) et des Instances Régionales d'Éducation et de Promotion pour la Santé (IREPS) ...

Situation “ Super Mario ”



Propositions du manga

« J'explose mon score ! »

« De toute manière, j'suis jamais dans l'équipe. »

« Oh ! J'ai mal au cou. »

« Deux secondes, j'te la passe ! »





Préalables

Avant d'animer une séquence, il est impératif d'avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l'expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer des [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

-  Savoir résoudre les problèmes / Savoir prendre les décisions
-  Avoir une pensée critique
-  Avoir conscience de soi
-  Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions

Thématiques

Implication de l'enfant dans le temps présent

Comportement face aux écrans

Mots clés à faire systématiquement expliciter dès lors qu'ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Être accro
- Être dépendant
- Jouer trop
- Aimer
- S'isoler
- Avoir mal
- Prêter
- Partager
- Limiter
- En avoir marre

Repères pour l'animateur-trice

Ce comportement questionne la possible dépendance et en particulier aux jeux vidéo. Il induit un repérage des limites de l'utilisation des écrans, des effets physiques, psychiques et sociaux que peuvent être la perte de contrôle, les troubles du sommeil, l'arthropathie, la difficulté à être dans le temps présent, les remarques et alertes de l'entourage...

Le rôle de l'adulte est de permettre aux enfants de construire des repères sur ce qu'est la dépendance. Il leur permet de repérer si le rapport à l'écran est problématique pour les aider à agir et faire leurs propres choix.

Il connaît et informe sur les lieux et personnes ressources (adultes de l'équipe éducative, infirmière, psychologue, famille et entourage).

Exemple de questionnements

... À quoi sert une console ? Quand y joue-t-on ?

Est-ce qu'il joue souvent ?

Vous trouvez cela comment ?

Est-ce qu'il vous arrive de passer une journée à jouer à la console ? Mais si on aime beaucoup sa console ?

Cela peut arriver d'aimer tellement le jeu ?

Si je lui prends sa console, que dirait-il à votre avis ?

Que pensez-vous de ce que vous disent vos parents ?

Est-ce qu'on peut en avoir marre ?

Et vous, quand avez-vous joué la dernière fois ?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ... Est-ce qu'il joue souvent ? Oui il avait des cernes, on dirait qu'il est fatigué. Si je lui prends sa console, que dit-il ? On est hypnotisé quand on joue trop on peut plus s'arrêter. Est-ce qu'il y a d'autres choses qui vous font le même effet, la même chose ? Oui la télé on est scotché, oui on est tout seul. Est-ce qu'on peut-être hypnotisé par le sport ? Quand je fais de la gym, j'ai pas envie d'arrêter... Là, c'est pas le bon moment pour jouer à la DS, ils pourraient regarder le match. Là ils ne sont pas avec les autres. Alors toi, tu proposerais quoi ?... »

Prolongements

Échanger au sujet des contextes propices à l'utilisation des supports multimédias

Diversifier les activités à pratiquer ensemble dans le réel (et non le virtuel)

Favoriser des formes de communication : orale, écrite, corporelle

Exercer son esprit critique par des études de documents, des débats ...

Trouver des supports pour exprimer sa créativité et ses émotions

Lien suggéré avec la situation « [Allo, oui !](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants :

- L'attitude santé USEP: [Le compteur d'activité physique et sportive en cycle 3](#) et en [cycle 2, le cahier témoin de ses activités, de ses ressentis, de ses goûts, des débats avec les autres en cycle 3](#) et en [cycle 2](#) et la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes :

- L'attitude santé USEP : [guide d'accompagnement du compteur d'activité physique cycle 3](#) et [cycle 2, guide d'accompagnement du cahier témoin des enfants en cycle 3](#) et [cycle 2](#).
- La lettre intitulée « [L'éducation aux écrans](#) », n°17 de la coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix, mai 2010.
- Un projet d'éducation à un usage raisonné des écrans pour l'école primaire « [Les écrans, le cerveau et...l'enfant](#) » de la Fondation « La main à la pâte ».
- DVD « [Abus d'écran](#) » de la Mairie de Paris, en partenariat avec l'Ecole des Parents et des Educateurs, Coordination Toxicomanies et la Fédération Addiction

Personnes ressources : infirmière, psychologue, famille, [école des parents](#)...

Situation « Comme le champion »



Propositions du manga

- « J'ai trop soif ! »
- « J'aurai la pêche. »
- « Bizarre ce goût. »
- « Y'a quoi là'dans ? »

Préalables

Avant d'animer une séquence, il est impératif d'avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l'expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer des [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

- ➔ Savoir prendre les décisions
- ➔ Avoir une pensée critique
- ➔ Avoir conscience de soi
- ➔ Savoir gérer ses émotions

Thématiques

Les conduites dopantes et le dopage

L'influence sociale

Mots clés à faire systématiquement expliciter dès lors qu'ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Boisson énergisante
- Boisson énergétique
- Drogue
- Plaisir
- Fatigue
- Gagner
- Se doper
- S'hydrater
- Accepter
- Refuser
- Performance
- Influence
- Croyance
- Publicité

Repères pour l'animateur-trice

Les représentations de la boisson bleue suggèrent des conduites de recherche de performance pouvant aller jusqu'au dopage. Elle fait référence à une publicité connue des enfants.

Ces conduites interrogent le rapport à la loi, la capacité à choisir et l'exemplarité des sportifs de haut niveau médiatisés.

Le rôle de l'adulte est de contribuer à relativiser les enjeux du jeu sportif au profit du plaisir de pratiquer l'activité sportive.

Exemple de questionnements

... Et vous, buvez-vous en sport ?

Vous connaissez ces boissons ? A quoi servent-elles ? En avez-vous besoin pour jouer ?

Tu en a déjà parlé avec tes parents ? Si on vous propose cette boisson, que faites-vous ?

A quoi sert l'eau ?

Mais l'énergie tu la trouves et tu la prends où, en fait ?

On pourrait dire, pour être en forme, c'est important de manger, dormir...

Vous aimez être en forme ?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ...Une drôle de boisson bleue. Une boisson énergétique. Vous connaissez ces boissons ? Oui. À quoi servent-elles ? Je ne sais pas. J'en ai vu. Tu en as déjà parlé avec tes parents ? Maman a dit que c'était dangereux. Tu as compris que tu n'en avais pas « trop » besoin pour jouer ? Oui. Ça donne de l'énergie. Elle aurait pu boire de l'eau. Ça sert à quoi l'eau ? A s'hydrater. Si on vous propose cette boisson là, que faites-vous ? Non à cause des microbes. Oui si c'est ma sœur. Donc c'est juste une mesure de précaution. ... C'est pour les sportifs de haut niveau. Qui sont les sportifs de haut niveau ? Vous croyez qu'ils sont allés à l'école ? Oui. Y-en-a-t-il parmi vous qui aimerait devenir un sportif de haut niveau plus tard ? Non. Oui. Qu'est-ce qui vous intéresse dans le sport de haut niveau, dans le fait d'être un professionnel ? Ça me plaît quand je joue. Tu gagneras beaucoup d'argent... »

Prolongements

Faire passer le message que « L'eau est la seule boisson indispensable et est à consommer à volonté »

Montrer par la pratique physique et sportive proposée aux enfants que la performance est le résultat de l'effort, du plaisir. Valoriser les progrès de chaque enfant

Informé sur le dopage, si besoin

Exercer son esprit critique par des études de documents, la publicité, la presse sportive, réfléchir à la médiatisation des athlètes et de certains icônes...

Informé sur les mécanismes de transmissions des maladies et les moyens de s'en prémunir

Liens suggérés avec les situations « [C'est bon...bon](#) » et « [Les lauriers de César](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants :

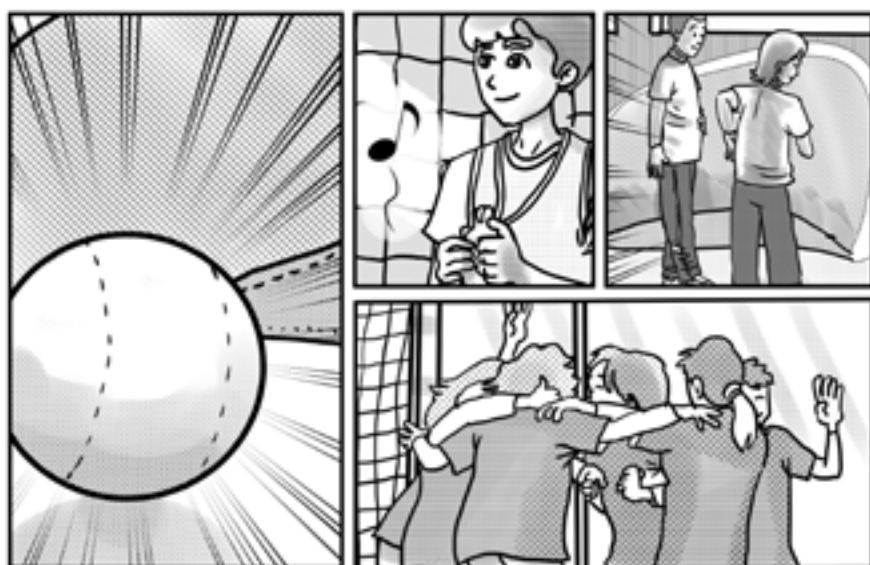
- L'attitude santé USEP : [les trois réglettes plaisir/effort/progrès](#) et la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes :

- L'attitude santé USEP: [les documents d'accompagnement des trois réglettes plaisir/effort/progrès](#) , la fiche [Les boissons](#) dans Les fiches pédagogiques des partenaires santé.
- Les 4 saynètes pour la prévention des conduites dopantes et le film « [La performance](#) » de la mallette « le sport pour la santé » (CNOSF), outil de prévention du dopage et des conduites dopantes destiné au milieu sportif.
- Sites spécifiques : Manger bouger : www.mangerbouger.fr - Agence Française de Lutte contre le Dopage : www.afld.fr - Agence Mondiale Antidopage : www.wada-ama.org - Site des Antennes Médicales de Prévention du Dopage (AMPD) : www.dop-sante.net - Application « sport-protect » : www.dopage.com - Ministère des Sports : www.sports.gouv.fr - Comité National Olympique et Sportif Français : www.franceolympique.com

Personnes ressources : personnels des AMPD, nutritionniste, médecin, préparateur physique, éducateur, psychologue...

Situation « Ensemble ! ? »



Propositions du manga

- « Bien joué ! »
- « Tous ensemble, tous ensemble ! »
- « On est les plus forts. »
- « On a gagné ! »

Préalables

Avant d'animer une séquence, il est impératif d'avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l'expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer les [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

- Être habile dans les relations interpersonnelles
- Avoir conscience de soi / Avoir de l'empathie pour les autres
- Savoir gérer ses émotions

Thématiques

Partage des émotions (atouts, limites...)

Rapport à la réussite et à l'échec

Mots clés

à faire systématiquement expliciter dès lors qu'ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Être content
- Partager
- Être ensemble
- Se concerter
- Gagner
- Bien jouer
- Être les plus forts
- Être un champion
- Perdre
- Respecter

Repères pour l'animateur-trice

L'attitude de l'équipe questionne le plaisir de réussir ensemble dans le respect de la place de chacun (notamment par rapport aux autres équipes). Elle questionne également la force du groupe, ses atouts (sentiment d'appartenance, construction de son identité, valorisation, projection par le groupe...) et ses limites (sentiment d'impunité, débordement, excès...).

Le rôle de l'adulte est de favoriser l'expression des émotions des enfants lors des moments de réussites et d'échecs collectifs. L'adulte contient, encadre et motive le groupe. Il enseigne les valeurs de citoyenneté, les règles, les gestes, les attitudes respectueuses et adaptées. Il encourage le dépassement de soi au profit du collectif.

Exemple de questionnements

... Êtes-vous contents quand vous gagnez ? Quand vous avez pris un but ?

Que pensez-vous de l'attitude des bleus ?

Et vous faites cela aussi quand vous êtes contents ?

Que veut dire « bien jouer » ?

Si je perds contre toi, c'est parce-que je joue mal ?

Qui a l'air de s'amuser le plus ?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ...les bleus sont tous ensemble, ils sont contents, ils se concertent, parlent entre eux, pour dire ce qu'ils peuvent faire. **Vous êtes contents quand vous gagnez ?** Oui. **Quand vous avez pris un but ?** Non. Ça dépend si on a beaucoup de buts d'avance. Il faut jouer pour gagner. **Que pensez-vous de l'attitude des bleus ?** Ils sont plus collectifs. Les jaunes... **Qu'elle est la différence entre les deux buts ?** Il était tout seul, il ne dit pas merci aux autres. Ils se serrent la main, ils sont fair-play... »

Prolongements

Pratiquer des jeux d'équipe divers et identifier ensemble les phases de construction collective

Penser et varier les formes de groupement

Engager des débats sur « Gagner/Perdre ensemble »

Créer une dynamique de groupe en veillant à ce que chacun ait sa place dans le groupe : utilisation de « brise glace », de jeux coopératifs

Liens suggérés avec les situations « [Tout seul 1](#) », « [Tout seul 2](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants :

- L'attitude santé USEP : Vidéo « [Gagner/perdre](#) » , [les photos des émotions sportives](#) et la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes : [Remue-méninges USEP](#) : atelier de réflexion « Gagner/perdre » ou « Etre solidaire ».

Personnes ressources : entraîneur, arbitre, animateur, éducateur...



Situation « Allo, oui ! »



Propositions du manga

- « Faut pas qu’j’oublie d’appeler aussi le dentiste. »
- « Ils en sont où dans le match ? »
- « Oh là là, quel bruit, j’entends rien. »
- « Oui oui bien sûr. »

Préalables

Avant d’animer une séquence, il est impératif d’avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l’animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l’expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer les [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

- Avoir une pensée critique
- Savoir prendre des décisions
- Savoir communiquer efficacement / Etre habile dans ses relations interpersonnelles
- Avoir conscience de soi
- Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions

Thématique

Exemplarité de l’adulte / Accompagnement des enfants par les adultes

Mots clés

à faire systématiquement expliciter dès lors qu’ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Être accro
- Plaisir
- S’isoler
- Répéter
- Déranger

Repères pour l'animateur-trice

Par rapport à l'adulte : ce comportement amène une réflexion sur la capacité à être dans l'instant présent, l'illusion de tout maîtriser et l'exemplarité.

Par rapport aux enfants : ce comportement interroge sur le rôle de l'objet, sur la fascination, sur l'intérêt porté par les adultes à l'activité des enfants.

L'adulte contribue à apporter un cadre sécurisant. Il porte de l'intérêt à l'activité des enfants.

Exemple de questionnements

... Cette dame au téléphone, que fait-elle ? Qui est-ce selon vous ?

Vous en connaissez autour de vous des personnes qui sont toujours avec leur téléphone ? Cela vous dérange ? Est-ce qu'ils vous font rêver les gens accro au téléphone ? Quand tu auras un téléphone, est-ce que tu seras comme cela ?

Que peut-elle penser cette dame ?

C'est important pour vous que les parents s'intéressent à ce que vous faites ? Alors qu'aimeriez-vous bien montrer à vos parents ?

Pourquoi est-ce important ? Est-ce important pour les parents que leur fils ou leur fille gagne?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ...Oui mais elle fait pas ça tous les jours. Si elle fait ça tout le temps elle est accro au téléphone. **Connaissez-vous d'autres personnes accro au téléphone ?** Oui moi avec les SMS, mon frère avec son ordi, ma sœur, moi avec la télé. **Est-ce qu'ils vous font rêver les gens accro au téléphone ?** Non. **Quand tu auras un téléphone, est-ce que tu seras comme cela ?** Non sinon je serai sourd et aveugle ... Peut-être que quelqu'un lui demande où ils en sont du match, peut-être que c'est le papa qui est au travail. **C'est important pour vous que les parents s'intéressent à ce que vous faites ?** Oui pour notre avenir, voir ce qu'on aime bien, si on veut continuer, pour montrer ce qu'on sait. **Alors qu'est-ce qu'on aimerait bien montrer à ses parents ?** Mes progrès. **Pourquoi c'est important ?** Montrer qu'on est capable. On peut montrer aux parents qu'on a progressé. Les parents ils sont là pour voir si on s'amuse bien ou pas. **Et pour toi le but c'est quoi ?** M'amuser. **Il y en a d'autres parmi vous qui pensent autrement ?** Être fort et si je suis pas fort c'est pas trop amusant. Moi je suis fière de lui montrer et à maman aussi. Si j'étais un joueur du match et je vois ma maman toujours au téléphone, je me dis quoi ? Je serai triste, ça me décourage. **Qu'est-ce que vous mettriez dans la bulle du manga à la place de ... ?** Je suis contente que mon fils gagne, j'espère qu'il va gagner, faut que j'arrête de téléphoner et que je regarde. **Alors elle sait très bien mais elle ne peut pas, c'est trop difficile d'arrêter ? Et c'est important pour les parents que leur fils ou leur fille gagne?...** »

Prolongements

Échanger autour des contextes appropriés à l'utilisation des supports multimédias

Préciser avec les enfants, les rôles et tâches des différents adultes pendant les temps de rencontre (éducateur, entraîneur, coach, accompagnateur...)

Élaborer avec les enfants un document collectif à destination des adultes

Lien suggéré avec les situations « [Super Mario](#) », « [Secouez-moi](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants :

- Exposition « [Insupportable mon mobile](#) » des CEMEA et L'attitude santé USEP : la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes :

- [Remue-méninges USEP](#) : atelier de réflexion « Donner l'exemple », « Accompagner »
- Exposition « [Insupportable mon mobile](#) » des CEMEA.

Personnes ressources : éducateur, entraîneur, coach, parents d'élèves, adultes en capacité d'être sur les rencontres sportives...

Situation “ Siffler mais pour jouer ”



Propositions du manga

- « Super, c'était bien. »
- « Ouf, c'est la fin ! »
- « C'est quand même pas l'coach qu'arbitre ! »
- « Y'a du boulot ! »

Préalables

Avant d'animer une séquence, il est impératif d'avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l'expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer les [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

- ➔ Savoir résoudre les problèmes / Savoir prendre les décisions
- ➔ Avoir une pensée critique
- ➔ Savoir communiquer efficacement / Être habile dans les relations interpersonnelles
- ➔ Avoir conscience de soi / Avoir de l'empathie pour les autres
- ➔ Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions

Thématique

Place de la règle et son représentant

Mots clés

à faire systématiquement expliciter dès lors qu'ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Siffler
- Décider
- Être en difficulté
- Être encouragé
- Être responsable
- Connaître les règles
- Repérer
- Respecter

Repères pour l'animateur-trice

Ce comportement interroge l'intérêt de la règle. Il questionne la fonction de l'arbitre :

- par rapport à sa place sur le terrain et ses capacités d'arbitrage
- par rapport au respect de ses décisions par tous les participants (joueurs, entourage)

Le rôle de l'adulte est de rendre lisible les règles de jeu, permettre aux enfants de se les approprier. Il se doit d'accompagner l'enfant dans l'apprentissage de l'arbitrage en le responsabilisant dans des tâches accessibles et progressivement de plus en plus complexes. Il donne une place positive à l'erreur durant la formation

Exemple de questionnements

... Que pensez-vous que l'arbitrage soit fait par un enfant ?

Et à l'extérieur de l'école ?

Cela se passe mieux sans arbitre ?

As-tu déjà été arbitre ?

Et comment fait-on pour jouer ?

Et si l'arbitre ne siffle rien ?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ...Qu'est-ce qui est le plus important quand on fait du sport avec des amis ? Quand on joue. Et comment fait-on pour jouer ? Quand il y a un arbitre, on respecte les règles et quand il n'y a pas d'arbitre, on ne respecte pas forcément. Des fois il faut être plusieurs... »

Prolongements

Pratiquer des jeux collectifs auto-arbitrés

Permettre à l'ensemble des participants d'adhérer à la règle en choisissant ensemble cette règle de jeu et en la rendant lisible

Connaître les règles des différents jeux et sports collectifs

Respecter les étapes de formation (d'un jeune officiel arbitre)

Répartir les tâches d'arbitrage adaptées à la capacité de chacun des enfants concernés, à un moment donné

Faire exprimer les ressentis, émotions des joueurs et de l'arbitre sur une phase de jeu

Interroger le rapport à la règle, le rapport à la loi

Lien suggéré avec la situation « [Secouez-moi](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants :

- Les blasons « [Respect et partage](#) » USEP en partenariat avec l'Association Française pour un Sport sans Violence et pour le Fair Play et la Fédération Française de Rugby , l'attitude santé USEP : la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes :

- [L'arbitrage par les enfants dans les sports collectifs](#) de l'USEP des Deux Sèvres
- La lettre intitulée « [Eduquer à la responsabilité](#) », n°24 de la coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix, novembre 2012 .
- DVD, dossier guide « [Respect de l'arbitre](#) » du Pôle ressources national «Sport éducation insertion» .

Personnes ressources : arbitre officiel, jeune officiel UNSS, éducateur sportif...

Situation “ Tout seul 2 ”



Propositions du manga

- « Encore perdu. »
- « J’suis nul ! »
- « C’est d’la triche. »
- « Pas envie de rentrer chez moi. »

Préalables

Avant d’animer une séquence, il est impératif d’avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l’animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l’expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer les [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

- Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions
- Avoir conscience de soi

Thématique

Place et gestion de la frustration et de l’échec

Mots clés

à faire systématiquement expliciter dès lors qu’ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Bouder
- Être mécontent
- Être déçu
- Être mauvais joueur
- Être malheureux
- Être tout seul
- Montrer
- Demander
- Être triste
- S’affirmer
- Accepter/Refuser l’échec (ou la contre-performance)

Repères pour l'animateur-trice

Cette attitude cible une difficulté à supporter la frustration. Elle questionne la gestion de la fin de l'activité. Elle interroge la réaction possible de l'entourage (enfants et adultes).

Le rôle de l'adulte est de porter attention, voire de susciter l'expression des émotions de tous les participants dans un cadre contenant et sécurisant.

Exemple de questionnements

... Il ne parle pas, que se passe-t-il dans sa tête ?

Pourquoi boude-t-il ?

Qu'est-ce qui est le plus important quand on fait du sport avec des amis ?

Qu'est-ce qu'une revanche?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ...C'est lui qui a marqué à un moment. Il a fait un but et il boude. Ils ont tout fait pour gagner et ils perdent. Le coach est un mauvais perdant parce qu'il pense qu'ils sont nuls. **On peut se raconter plein d'histoires ?** Peut-être qu'il ne veut pas rentrer chez lui car il va être puni. On peut imaginer ce qu'il pense, ce qu'il va faire?... »

Prolongements

Dans le respect des autres, favoriser l'expression des émotions (sans censure), les nommer et identifier les différentes manières de les exprimer de façon appropriée au contexte. Identifier les différentes façons de réagir, de gérer ses émotions par rapport à la frustration, de gérer l'échec et la réussite, individuellement et collectivement

Permettre à chacun de se questionner individuellement et collectivement, sur ce que l'on pourrait faire dans ce contexte sportif

Imaginer la suite de cette situation en favorisant la créativité, autour d'une production par exemple

Liens suggérés avec les situations « [Tout seul 1](#) » et « [C'est bon...bon](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants :

- L'attitude santé USEP : les [BD « Bouger, quels effets ? »](#), les [BD « Prendre soin de soi »](#), la [vidéo « Gagner/perdre »](#), les [pictogrammes des émotions](#) et les [photos des émotions sportives](#) et la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes :

- L'attitude santé USEP : [document d'accompagnement des BD](#).
- La lettre intitulée « [Les émotions et les sentiments](#) » n°14 de la coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix, juin 2009 .

Personnes ressources : psychologue scolaire, infirmière, médecin scolaire ...



Situation « Ami/Ennemi »



Propositions du manga

« Merci, bien joué. »

« Oui c'est ça... »

« Oh non, pas lui ! »




Préalables

Avant d'animer une séquence, il est impératif d'avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l'expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer les [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

-  Savoir communiquer efficacement / Être habile dans les relations interpersonnelles
-  Avoir de l'empathie pour les autres
-  Savoir gérer ses émotions

Thématique

Civilité et fair play

Mots clés à faire systématiquement expliciter dès lors qu'ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Être fair-play
- Sincérité
- Respect
- Être obligé
- Féliciter
- Adversaire
- « Jouer avec »
- « Jouer contre »
- Être poli

Repères pour l'animateur-trice

Cette attitude questionne les rituels sportifs (les protocoles liés au « Fair-Play ») et au-delà les codes sociaux. Elle interroge le passage d'une activité à une autre.

Le rôle de l'adulte est de désacraliser le résultat, valoriser la prise en compte de l'autre et favoriser l'expression de l'empathie. Il clos l'activité et prépare la transition vers une autre activité en permettant aux individus de prendre soin d'eux-mêmes, des autres, des lieux et du matériel.

Exemple de questionnements

... Vous serrez-vous la main à la fin d'un match ?
Qu'est-ce que cela veut dire ?
Faites-vous tous cela ?
Et dans les autres sports ?
Et au judo ?
Que veut dire se respecter ?
Le respect va dans les deux sens. Avez-vous envie, vous, de serrer la main aux autres?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ...Vous serrez la main aux autres joueurs parfois ? A la fin de la partie quand je fais des matchs en club. C'est être fair-play. Ca veut dire quoi ? Quand on n'est pas mauvais joueur qu'on ne triche pas. Vous faites tous cela ? Non pas en natation. Et dans les autres sports ? Pas tous. En tennis oui. En équitation non. Alors comment expliquer cela ? C'est quand on est en groupe. Non pas en tennis. Quand on a un adversaire. Je serre la main aussi avant pour encourager. A qui sert-on la main ? Aux adversaires, à l'arbitre, à son coach. On fait un protocole. Et au judo ? Ils se saluent. Quand on se salue, c'est qu'on se respecte. Que veut dire se respecter ? On ne prend pas l'autre pour un moins que rien. Oui et l'autre ? Lui aussi c'est pareil. Ah oui, le respect va dans les deux sens. Avez-vous envie, vous, de serrer la main aux autres ? ... »

Prolongements

Identifier les pratiques du groupe lors de la clôture d'une séquence d'EPS ou d'une rencontre sportive. Définir avec les enfants ce qui pourrait-être la fin d'une séquence sportive dans le respect des autres et de soi (étirement, hydratation, remerciements, passage aux vestiaires, bilan, perspectives, rangement ...) S'interroger sur l'adhésion du collectif au rituel choisi. Mettre en œuvre Repérer dans les médias, l'expression de gestes de « Fair-Play » ainsi que des comportements violents et des incivilités dans le sport. Analyser

Lien suggéré avec les situations « [C'est bon...bon](#) », « [Secouez-moi](#) », « [Les lauriers de César](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants :

- Les blasons « [Respect et partage](#) » USEP en partenariat avec l'Association Française pour un Sport sans Violence et pour le Fair Play et la Fédération Française de Rugby
- « [La Charte du jeune footballeur](#) » du district de Loire Atlantique et du Conseil Général de Loire Atlantique.
- L'attitude santé USEP : la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes : La lettre intitulée « [Le respect](#) » n°9 de la coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix, mai 2008.

Personnes ressources : infirmière, kinésithérapeute, nutritionniste, arbitre, organisateur de rencontre sportive, les adultes encadrant la rencontre sportive...



Situation « Plus, plus »



Propositions du manga

- « Super, vite au judo ! »
- « J'suis crevée. »
- « J' préférerais retrouver Ninon... »
- « De toute manière, j'f'rai rien ! »




Préalables

Avant d'animer une séquence, il est impératif d'avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l'expression sans jugement.

Les propositions qui apparaissent dans les bulles sont des pensées des enfants et/ou adultes à discuter, à interroger ensemble.

Objectif

Développer les [compétences psychosociales](#) et notamment ici :

-  Savoir prendre les décisions
-  Savoir communiquer efficacement
-  Avoir conscience de soi

Thématique

Besoins, désir et parole de l'enfant

Mots clés à faire systématiquement expliciter dès lors qu'ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Être fatigué
- Choisir
- Plaisir
- Excès
- Se dépasser
- Se blesser
- Être pressé
- Dire
- Se reposer
- Avoir envie
- Faire plaisir aux parents

Repères pour l'animateur-trice

Cette situation questionne la place de la parole de l'enfant, l'enchaînement d'activités sportives, voire le surentraînement. Elle interroge les besoins de l'enfant, ses désirs, ses limites.

Le rôle de l'adulte est de renforcer la capacité de l'enfant à exprimer ses besoins, ses ressentis et identifier des personnes ressources. L'adulte observe et est dans l'écoute.

Il est également question de l'attitude profonde des parents à l'égard du projet sportif des enfants, et de leur rapport à la performance « au quotidien ».

Exemple de questionnements

... Reconnaissez-vous cette joueuse-là ?
Pourquoi a-t-elle mal au dos ? C'est normal ?
Comment trouvez-vous le fait qu'elle soit fatiguée et qu'elle aille ensuite au judo ?
Qu'est-ce que la fatigue ?
Si sa maman voit qu'elle a mal au dos, l'emmènerait-elle quand même au judo ?
Et vous, comment feriez-vous dans cette situation ?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ... La fille qui a mal au dos, elle essaie de se décontracter. Comment trouvez-vous le fait qu'elle soit fatiguée et qu'elle aille ensuite au judo ? Elle peut se faire encore plus mal. Qu'est-ce que la fatigue ? Quand on n'en peut plus, il faut aller dormir. Vous vous couchez vers quelle heure ? 9h, minuit... Et si vous aviez mal au dos, le diriez-vous ? Quand je n'ai pas envie de faire, je ne le fais pas. Par exemple la dictée ? Ah non à l'école, on fait ce qu'on nous dit... »

Prolongements

Prendre en compte les ressentis de l'enfant dans la pratique des activités physiques et sportives afin de lui permettre de mieux se connaître
Créer les conditions de l'expression d'une parole possible pour l'enfant sous différentes formes (collective, individuelle, orale, écrite, graphique...)
Identifier collectivement ce qui peut permettre de se ressourcer
Faire pratiquer les retours au calme, la relaxation

Liens suggérés avec les situations « [Main dans la main](#) », « [Super Mario](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants : L'attitude santé USEP : la [BD « Bouger au fil de la journée »](#), les [BD « Bouger et prendre soin de soi »](#) et la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes : L'attitude santé USEP : [le livret d'accompagnement des BD](#), la [fiche « Les besoins de votre enfant »](#) dans les infos santé pour les parents.

Personnes ressources : psychologue scolaire, infirmière, médecin scolaire ou du sport, sportif de haut niveau, parents...

Situation “ Les lauriers de César ”

IMAGE et texte MANGA

A créer par les enfants

En imaginant ce que pourrait être la fin de la rencontre

Préalables

Avant d'animer une séquence, il est impératif d'avoir pris connaissance de la fiche « [Préparation à l'animation](#) » et de la fiche n°2 « [Agir à partir des séquences animées](#) ». Il est nécessaire de créer un climat propice aux échanges, favorisant l'expression sans jugement.

Objectif

Développer l'ensemble des [compétences psychosociales](#) :

- ☞ Savoir communiquer efficacement / Être habile dans les relations interpersonnelles
- ☞ Savoir résoudre des problèmes/Savoir prendre des décisions
- ☞ Avoir une pensée créative/Avoir une pensée critique
- ☞ Avoir conscience de soi / Avoir de l'empathie pour les autres
- ☞ Savoir gérer son stress / Savoir gérer ses émotions

Thématique

Rituel et fin d'une rencontre sportive

Mots clés à faire systématiquement expliciter dès lors qu'ils émergent dans le débat ([cartes «questions»](#))

- Remercier
- Partager
- Se retrouver
- Se séparer
- Goûter
- Échanger
- Clôturer
- Célébrer
- Faire la fête
- Classer
- Récompenser
- Rire
- Pleurer
- Boire



Repères pour l'animateur-trice

Ce temps à construire favorise la réflexion des enfants et des adultes sur le final de la rencontre sportive. Il est suggéré à l'animateur d'utiliser des méthodes pédagogiques dans lesquelles il se sent à son aise et qui vont permettre de mobiliser l'ensemble des compétences psychosociales des enfants (travail par groupe, méthodes actives, éducation au choix...).

Il s'agit d'interroger les représentations et questionner la façon de clôturer une rencontre sportive, en fêtant la participation et le dépassement de soi.

Le rôle de l'adulte est de valoriser la participation de tous, tout en relativisant les résultats en cas de classement. Il encourage les comportements de soutien, de réconfort, de fraternisation, de convivialité.

Exemple de questionnements

... D'après vous, avant de repartir, si un adulte dit aux enfants « Changez-vous pour le final », qu'imaginez vous comme final ?

Un final comme vous me le décrivez vous plairait ? Cela vous paraît obligatoire d'avoir des résultats et un classement ?

Et un podium ?

Est-ce qu'un jus de fruit est une récompense ?

Est-ce que le sport est une fête ?...

Extraits de débats avec des enfants et relances de l'animateur-trice

« ...Est-ce qu'une coupe vous fait rêver ? Si j'ai une coupe mais que les derniers ont une coupe aussi, alors moi ça ne me fait rien, c'est que je ne suis pas fort. Des fois on est troisième mais on aimerait bien être premier, on voulait gagner. La victoire ça fait du bien. Elle réconforte alors ? Mais on apprend des choses quand on perd ? Aussi. Et vous lors de votre cross USEP ? Les trois premiers ils ont une médaille. Et si vous n'en avez pas qu'est-ce que cela vous fait ? On est déçu. Ben Oui si on n'a pas de médaille, on est nul. Tu crois ? Peut-être seulement que les autres sont plus forts ?... Non 4ème c'est le dégoût. Oui mais c'est la règle. Le final, c'est qu'on fait une fin, on goûte avec tout le monde et on peut aussi discuter du match... »

Prolongements

Identifier différentes formes que ce temps peut revêtir
Construire ensemble un final pour la prochaine rencontre sportive
Exercer son esprit critique par des études de retranscription médiatique des compétitions sportives (podium, coupes, troisième mi-temps, interview, spectacle...)

Lien suggéré avec les situations « [Ami/Ennemi](#) », « [Main dans la main](#) », « [Plus, plus](#) », « [Super Mario](#) ».

Liens possibles

Outils pour les enfants :

- La chanson de l'USEP disponible dans les [comités départementaux USEP](#)
- L'attitude santé USEP : la [littérature jeunesse](#)

Outils pour les adultes :

- L'attitude santé USEP : la [fiche « Composition du goûter »](#) dans les fiches pédagogiques des partenaires santé .
- Profédus, fiche n°19 intitulée « [La fête, pourquoi, comment, jusqu'où... ?](#) »

Personnes ressources : d'autres sportifs, sportif de haut niveau, organisateur de rencontres, adultes présents lors de la rencontre...



Cartes «questions» («Vous», «Je», «Nous»)	55
Illustrations Manga	56
Fiche débat	70
Affiche des règles d'or du débat	72
Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture	73
Littérature jeunesse	74



CARTES "VOUS"

«Que peut-on dire de façon générale du champ qu'on aborde ?»



- Vous avez dit....., ça veut dire quoi ?
- Dans quel contexte, on repère..... (ce que vous venez de dire) ?
- Est-ce que ce dont nous parlons peut représenter un risque ?
- Est-ce que ce dont nous parlons peut être protecteur ?

CARTES "JE"

Se questionner personnellement :
«À quoi cela me renvoie-t-il ?»



- Cela vous arrive-t-il ? Est-ce que cela vous pose des problèmes ? Quand ? Dans quelles conditions ?
- Que ressens-tu dans cette situation ?
- Que peuvent ressentir les autres ?
 - À quoi cela fait-il écho dans votre vie à l'école ? A l'USEP ? Dans votre vie quotidienne ?

CARTES "NOUS"

«Est-ce utile de réagir individuellement ? Ensemble ?»

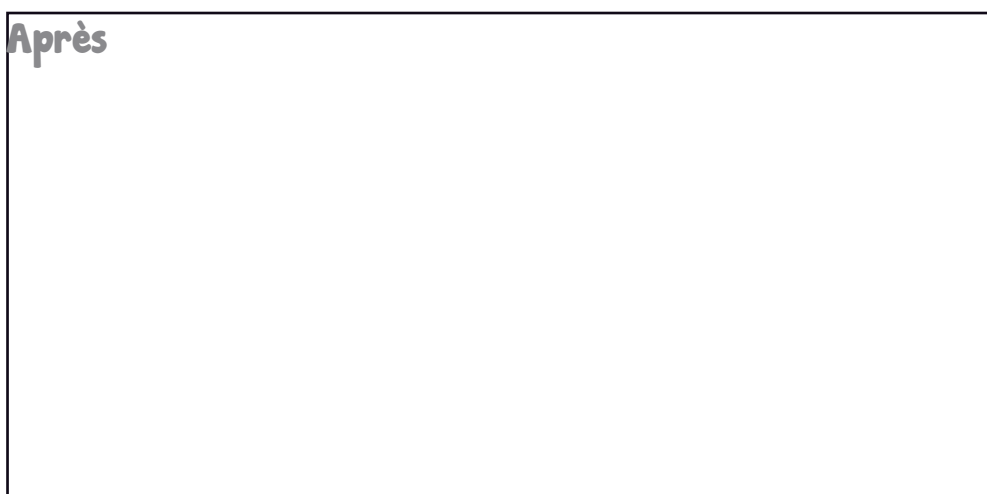


- Dans cette situation qu'aimeriez-vous qu'il se passe ?
- Que pourrait-on faire par rapport à cette situation individuellement ?
- Que pourrait-on faire par rapport à cette situation collectivement ?
 - À qui peut-on demander de l'aide ? Quand ? Où ?

Nom et prénom

Date

Consigne : "Imagine et dessine"

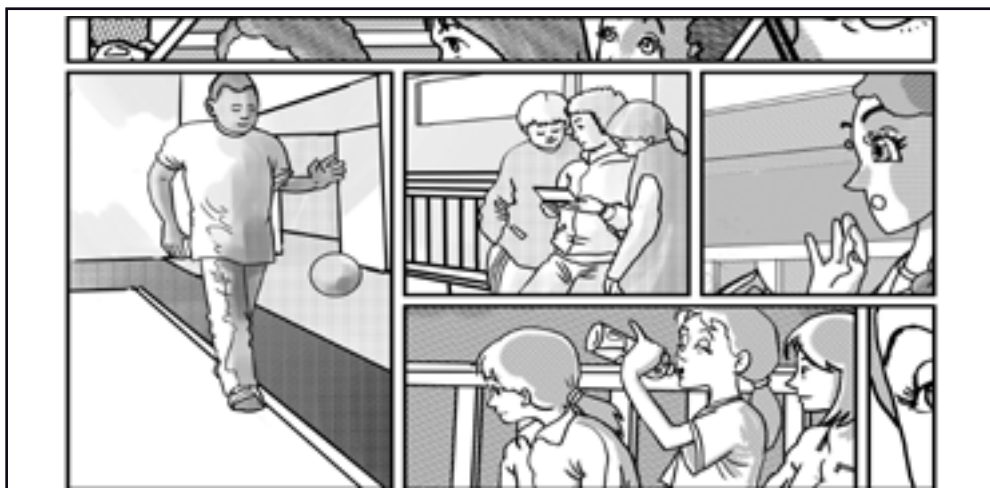


Nom et prénom

Date

Consigne : "Imagine et dessine"

Avant



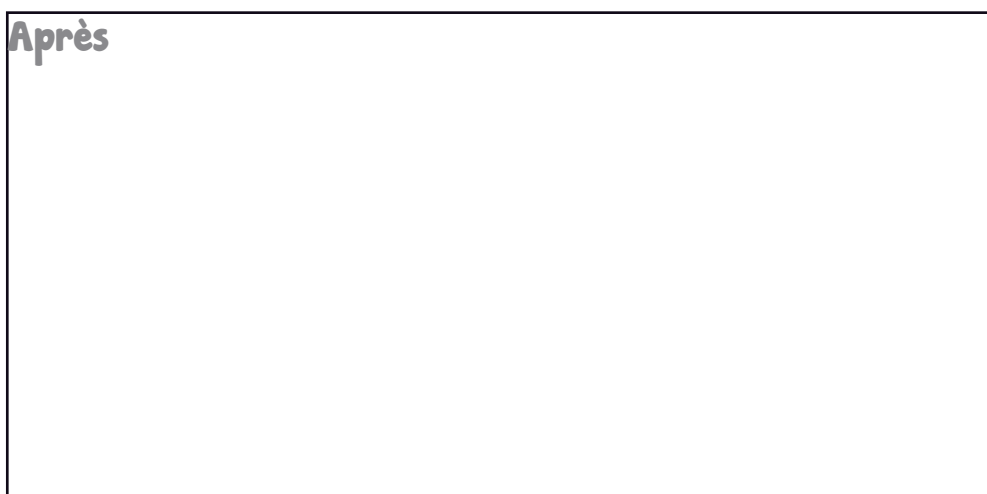
Après



Nom et prénom

Date

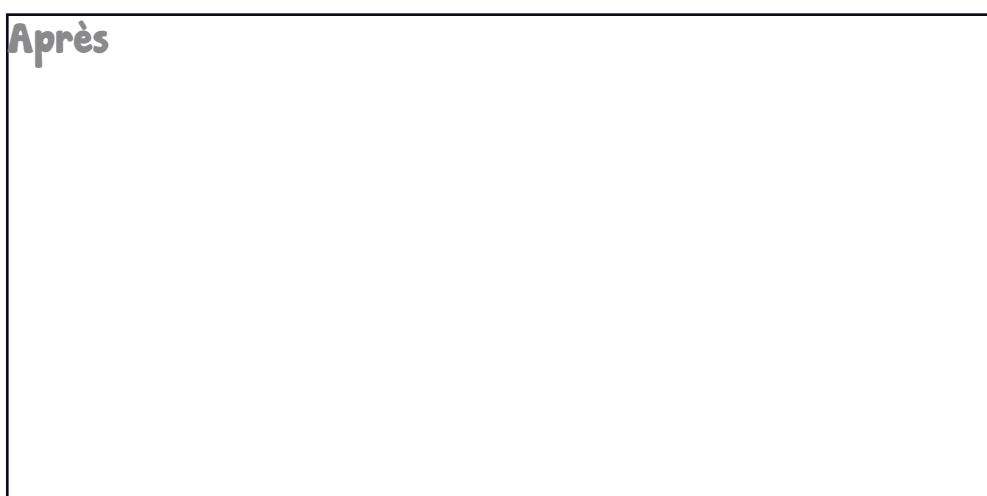
Consigne : "Imagine et dessine"



Nom et prénom

Date

Consigne : "Imagine et dessine"

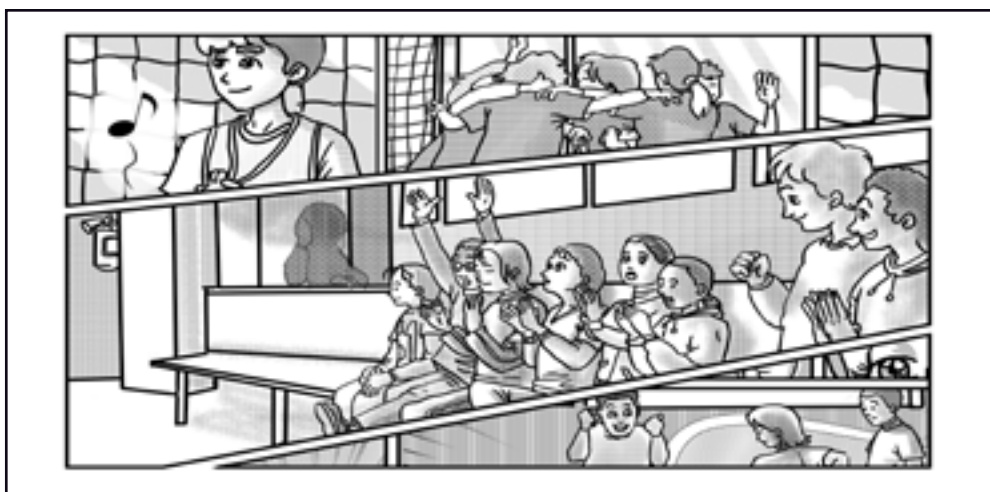
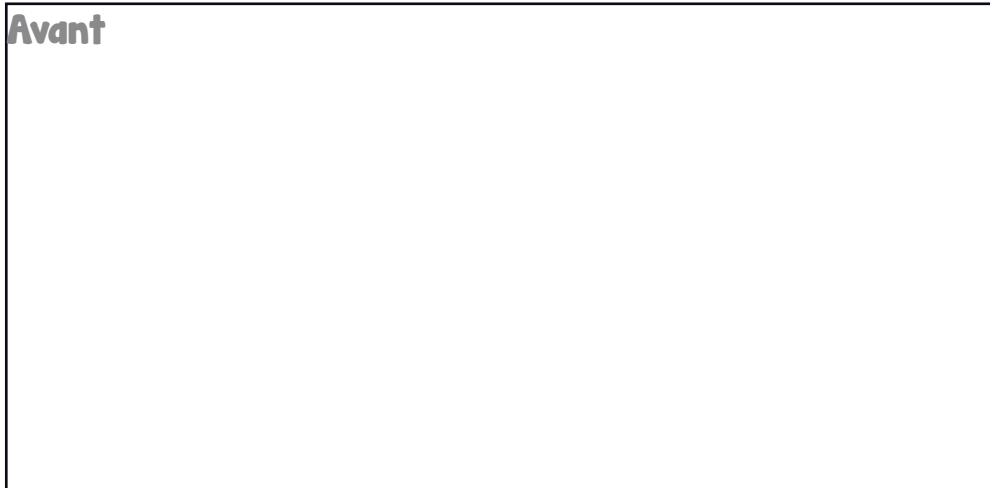


Nom et prénom

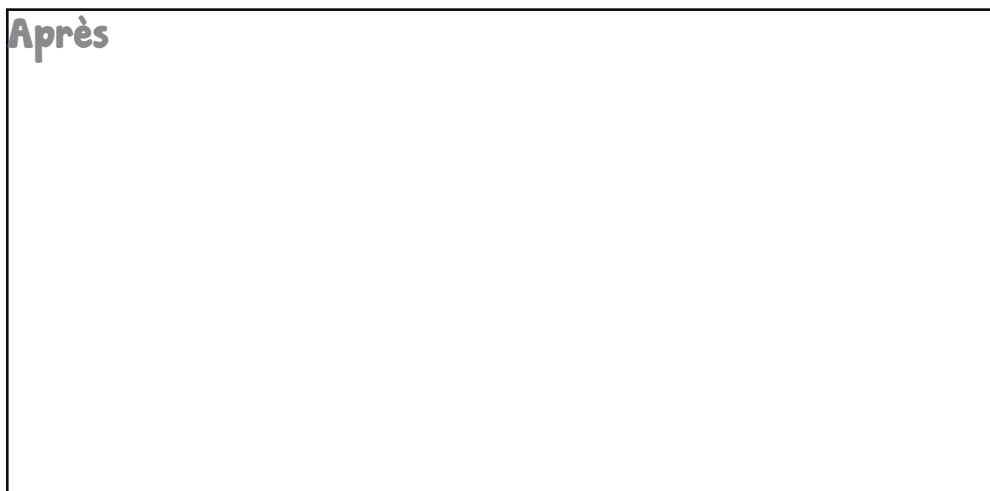
Date

Consigne : "Imagine et dessine"

Avant



Après



Nom et prénom

Date

Consigne : "Imagine et dessine"



Nom et prénom

Date

Consigne : "Imagine et dessine"



Nom et prénom

Date

Consigne : "Imagine et dessine"

Avant



Après

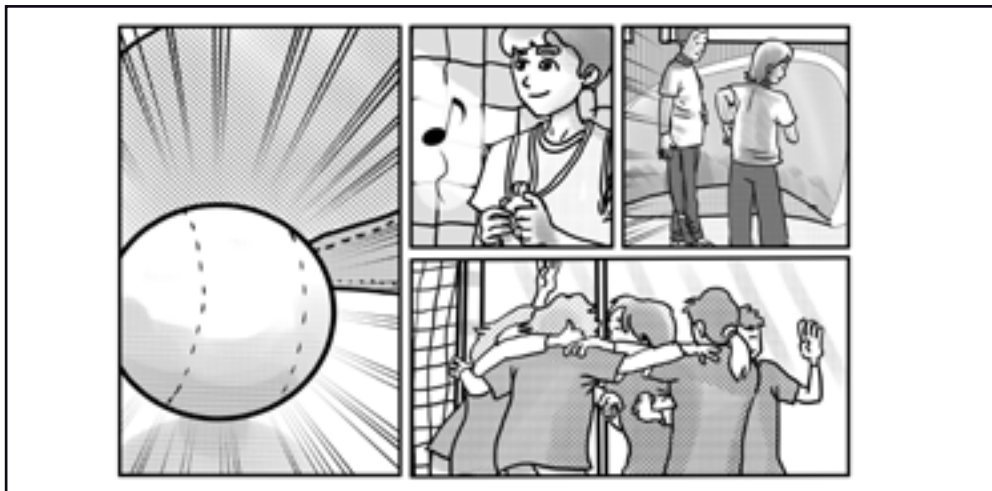


Nom et prénom

Date

Consigne : "Imagine et dessine"

Avant



Après



Nom et prénom

Date

Consigne : "Imagine et dessine"

Avant



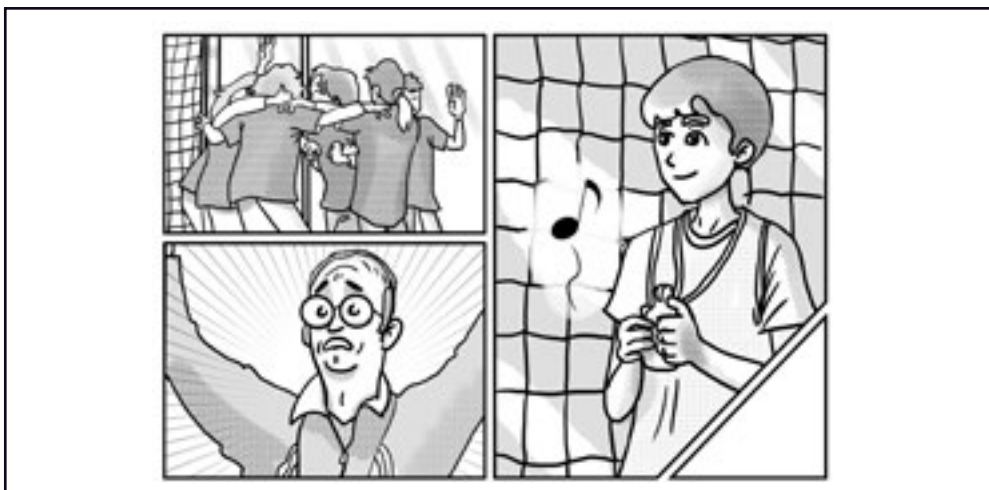
Après

Nom et prénom

Date

Consigne : "Imagine et dessine"

Avant



Après



Nom et prénom

Date

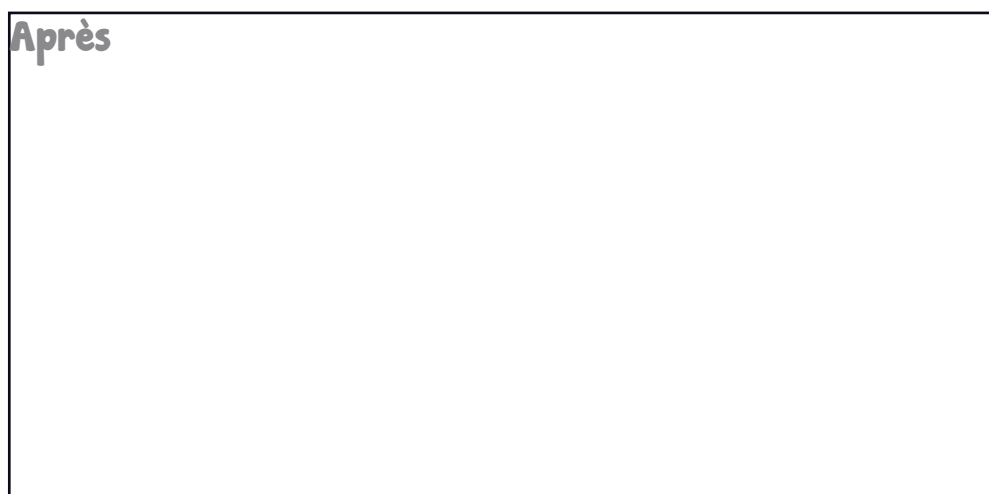
Consigne : "Imagine et dessine"



Nom et prénom

Date

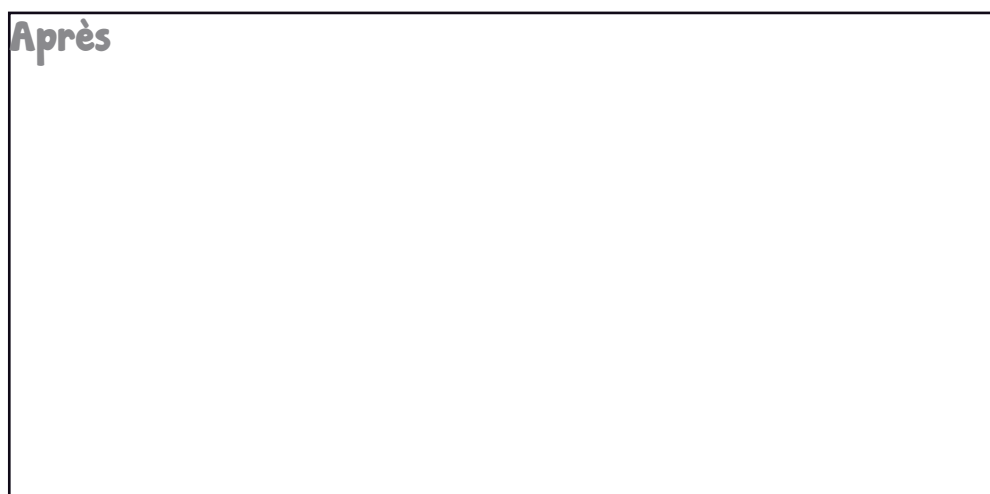
Consigne : "Imagine et dessine"



Nom et prénom

Date

Consigne : "Imagine et dessine"



1. Un débat, pour quoi faire ?

La mise en place d'un atelier débat autour du thème « Sport-Santé » vise à permettre aux enfants de :

- exprimer leurs représentations, leurs connaissances, leurs questionnements ;
- confronter leurs représentations et leurs idées ;
- raisonner collectivement ;
- prendre le temps de réfléchir sur la question posée ;
- dépasser un problème rencontré lors de la pratique d'activité sportive ;
- mieux se connaître et d'apprendre à vivre ensemble.

2. Des préalables

Avant de commencer le débat proprement dit, un certain nombre de préalables sont indispensables. L'animateur doit :

- expliciter le cadre et le fonctionnement du débat,
- expliquer l'organisation de la prise de parole,
- lister les comportements indispensables au bon déroulement du débat :
 - respect des règles fixées,
 - respect des autres, notamment en ne portant pas de jugement de valeur en termes de bien ou de mal,
 - être à l'écoute de l'autre,
- énoncer clairement la question ou l'affirmation qui sera le thème du débat,
- préciser et expliciter le rôle du matériel qui sera le support d'une bonne communication, par exemple le bâton de parole,
- faire lire les affiches présentant les règles à respecter et leur demander de les approuver, voir de rajouter des items propres au groupe..

3. Un débat : Où ? Quand ? Comment ?

La mise en place d'un atelier-débat autour du thème « Sport-Santé » peut se faire en diverses occasions : en amont, en aval de la pratique d'activités sportive. Ce moment peut être programmé :

- lors d'une rencontre sportive, c'est alors un atelier parmi d'autres,
- en classe lors du temps contraint d'enseignement,

- au sein de l'association d'école lors d'un temps périscolaire informel.

Le groupe d'enfants, dont l'effectif (idéalement composé de 15 personnes mais pouvant aller jusqu'à 30) sera installé sur une aire bien délimitée sous la responsabilité d'un ou de deux adultes.

Il est très important que tout le monde puisse se voir. Pour ce faire, une disposition en ronde ou en U favorise la communication.

La durée du débat ne dépassera pas une vingtaine de minutes. Une prise de notes ou un enregistrement sont des techniques qui peuvent apporter un plus si un travail ultérieur est envisagé.

Matériel nécessaire :

- support d'écriture : tableau conférence et/ou affiche pour prise de notes,
- matériel d'enregistrement,
- plots pour la délimitation de l'aire de débat.

4. Quel rôle pour les animateurs ?

L'adulte animateur du débat a un rôle extrêmement important. Ainsi, il doit :

- Être garant du cadre :
 - présenter le cadre du débat,
 - donner la parole à chacun afin de permettre à un maximum d'enfants de s'exprimer,
 - freiner, stimuler, veiller au respect des règles d'écoute et aux temps de parole,
 - faire respecter la règle du non-jugement des enfants entre eux.
- Clarifier :
 - reformuler, expliciter, faire ajouter des informations manquantes,
 - préciser les liens apparaissant entre les idées,
 - questionner sur le sens des termes, par exemple en effectuant une relance à l'aide de remarques du type : ***Si je comprends bien, il me semble que tu veux dire...***
- Faciliter :
 - encourager les enfants,
 - détendre l'atmosphère,
 - inviter à s'exprimer,
 - encourager à verbaliser,
 - interroger une affirmation,
 - rapprocher et/ou distinguer des idées,
 - solliciter des objections...



- N'exprimer aucun jugement de valeur :
 - rester neutre vis-à-vis des propositions des enfants,
 - respecter les points de vue,
 - se mettre en retrait afin de laisser les enfants devenir acteurs,
 - laisser s'exprimer les opinions.
- Apporter les connaissances nécessaires, si besoin est, seulement avant ou après le débat.
- Conclure en valorisant la production du groupe et en ayant le souci de préserver l'estime de soi de chaque enfant, notamment en leur permettant d'envisager des perspectives positives.

5. Quelles compétences développer chez les enfants ?

Afin que chacun puisse profiter pleinement de ces temps de débat, un certain nombre de compétences sont à développer chez les enfants.

Il est particulièrement intéressant de leur apprendre à :

- prendre le temps de penser dans leur tête avant de parler,
- se convaincre qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses aux propositions, thèmes, affirmations, questions sur lesquelles ils réfléchissent,
- être capable de formuler leurs représentations et/ ou idées par rapport au thème proposé, par exemple sous la forme : *Pour moi « thème ou mot du débat », c'est « verbe à l'infinitif »*,
- être en capacité d'argumenter, notamment à l'aide de la structure : *Je crois que... parce que...*
- prendre le temps d'écouter.

6. Quelles règles indispensables pour le débat ?

L'animateur est le garant des règles de fonctionnement indispensables pour la bonne tenue du débat. Il est impératif que les obligations suivantes soient respectées :

- Pour prendre la parole, il faut être autorisé :
 - bâton de parole,
 - micro,
 - président de séance,
 - à chacun son tour...

- Une parole est prononcée pour tous ou pour personne. Les apartés sont interdits.
- Un enfant qui ne respecte pas les règles peut se voir priver du droit de parole.

7. Évaluer le débat

Il est quelquefois utile d'évaluer les effets que le débat a pu avoir sur les enfants. L'observation peut être immédiate, mais elle est encore plus efficace si les bénéfices de cette activité sont observés tout au long de l'année au fil des rencontres et/ou lors du cours réalisé en classe.

L'animateur peut observer si :

- chaque participant au débat a pu s'exprimer s'il le souhaitait,
- un maximum d'enfants participants s'est exprimé,
- des participants demandent des apports de connaissances.

Un bilan collectif ou individuel est demandé aux participants : *Qu'est-ce qu'on retient de ce débat ? Que peut-on conclure de ce débat ?* Deux pistes de restitution des idées :

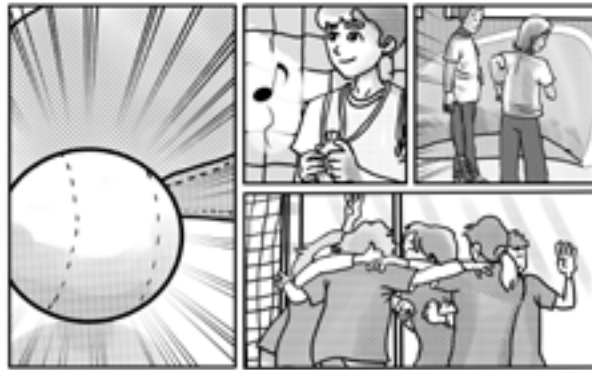
- chaque groupe de débat réalise une production sous forme par exemple d'une affiche, d'un dessin, d'une carte postale et présente ses travaux aux autres,
- une fiche individuelle du bilan du débat est réalisée par chaque enfant. On peut s'inspirer de la fiche débat du cahier témoin.

8. Communiquer

- Le débat enregistré peut être proposé intégralement ou en partie à un autre groupe comme support à un nouveau débat.
- Le bilan du débat est communiqué à d'autres enfants, aux parents, dans l'école, à l'extérieur de l'école...
- ...



Les règles d'or du débat



- ➡ Pour prendre la parole, il faut avoir le bâton de parole.
- ➡ Seul celui qui l'a est autorisé à parler.
- ➡ Il n'y a ni moquerie, ni critique sur ce qui est dit.
- ➡ Chacun a le droit de s'exprimer librement sans être interrompu.
- ➡ Personne n'a le droit d'être interpellé sur ce qu'il dit à ce moment-là.
- ➡ La parole prononcée est respectée en tant que telle, pour tout ce qu'elle est, c'est à dire une parole donnée.
- ➡ Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.



Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

«... Maîtrise le socle commun, c'est être capable de mobiliser ses acquis dans des tâches et des situations complexes, à l'école puis dans sa vie : c'est posséder un outil indispensable pour continuer à se former tout au long de la vie afin de prendre part aux évolutions de la société ; c'est être en mesure de comprendre les grands défis de l'humanité, la diversité des cultures et de l'universalité des droits de l'homme... Chaque grande compétence du socle est conçu comme une combinaison de connaissances fondamentales pour notre temps, de capacités à les mettre en oeuvre dans des situations variées, mais aussi d'attitudes indispensables tout au long de la vie, comme l'ouverture aux autres, le goût pour la recherche de la vérité, le respect de soi et d'autrui, la curiosité et la créativité.»

Compétence 1 : Maîtrise de la langue française

« ... La langue française est l'outil premier de l'égalité des chances, de la liberté du citoyen et de la civilité : elle permet de communiquer à l'oral comme à l'écrit dans diverses situations ; elle permet de comprendre et d'exprimer ses droits et ses devoirs... »

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

« ...Il s'agit de mettre en place un véritable parcours civique de l'élève, constitué de valeurs, de savoirs, de pratiques et de comportements dont le but est de favoriser une participation efficace et constructive à la vie sociale et professionnelle, d'exercer sa liberté en pleine conscience des droits d'autrui, de refuser la violence.

Pour cela les élèves devront apprendre à établir la différence entre les principes universels (droit de l'homme), les règles de l'état de droit (la loi) et les usages sociaux (la civilité)

Il s'agit aussi de développer le sentiment d'appartenance à son pays, à l'Union européenne, dans le respect dû à la diversité des droits de chacun et de ses options personnelles. »

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

« L'autonomie de la personne humaine est le complément indispensable des droits de l'homme : le socle commun établit la possibilité d'échanger, d'agir et de choisir en connaissance de cause, en développant la capacité de juger par soi-même... Il faut que l'élève se montre capable de concevoir, de mettre en oeuvre et de réaliser des projets individuels ou collectifs dans les domaines artistiques, sportifs, patrimoniaux ou socio-économiques. Qu'elle qu'en soit la nature, le projet - toujours validé par l'établissement scolaire - valorise l'implication de l'élève. »

Document de référence accessible sur : <http://www.education.gouv.fr>





Une liste de littérature jeunesse permettant d'aborder différents sujets dans le champ de l'éducation à la santé et du sport est disponible dans « L'attitude santé ».

Objectifs

Aborder des thèmes ou des sujets en lien avec la santé et l'activité physique et sportive.

Servir de support à l'expression et aux débats.

Apporter des connaissances.

Contenus

Sport et culture

Activités sportives et éducation au choix

Activités sportives et compétences psychosociales

Activités sportives et dépendances, tricheries

Activités sportives et émotions sportives

Activités sportives, alimentation et image de soi



Lien vers la littérature jeunesse



Fiche repères pour une formation des adultes à l'utilisation de Rebonds et compagnie

FINALITÉ

Au travers de la pratique d'activités physiques sportives et associatives :

- ☞ prévenir les conduites à risques par le renforcement des compétences psychosociales des enfants, en tant que facteurs de protection,
- ☞ participer au développement des valeurs de citoyenneté et favoriser le vivre ensemble,
- ☞ interroger et faire évoluer la qualité des rencontres USEP, tant au niveau de l'engagement et des comportements des enfants que de la pratique pédagogique et des comportements des adultes.

OBJECTIFS

Être en capacité d'animer auprès d'enfants de fin d'école primaire, un atelier de réflexion sur la prévention des conduites à risques et le vivre ensemble à partir de l'outil « Rebonds et Compagnie ».

- ☞ Découvrir l'outil «Rebonds et compagnie»
- ☞ S'approprier les fondamentaux du dispositif : éthique, posture, démarche
- ☞ Permettre aux adultes animateurs - trices de mettre en place sur les rencontres sportives des ateliers visant le renforcement des compétences psychosociales des enfants pour prévenir d'éventuelles conduites à risques.

PUBLIC CIBLE : enseignants-es, familles, adultes animateurs-trices USEP et animateurs-trices sportifs-ves

DUREE : 9 heures en 3x3 h

DISPOSITIF FÉDÉRAL DE FORMATION USEP : F2

PRÉALABLE POUR LE FORMATEUR-TRICE : s'interroger sur son propre rapport aux risques et avoir une bonne connaissance de l'outil « Rebonds et compagnie » dans son intégralité.

DEMARCHE

Séquence n°1 : faire le point sur ses représentations et acquérir des connaissances

- Accueil et présentation
- Découverte du film à partir de la Fiche n°1 « Comprendre le film »
- Relevé des représentations des adultes en formation
- État des lieux des problématiques locales et identification des ressources existantes (fragilités et force du public)...
- Apports théoriques et appropriation des concepts clés, à partir de la fiche « Définitions »



Séquence n°2 : vivre une séquence d'animation et se questionner sur la posture de l'adulte animateur-trice

- Éthique et posture de l'adulte à partir des fiches « [Présentation](#) » et « [Préparation à l'animation](#) »
- Découverte du « Film+ »
- Participation à un atelier de réflexion, à partir d'une des situations du « Film+ »
- Présentation de la fiche « [Agir à partir des séquences animées](#) »

Séquence n°3 : préparer un atelier de réflexion à faire vivre avant, pendant ou après une rencontre sportive

- Présentation du livret dans son intégralité et découverte d'autres séquences animées
- Recherche de mise en oeuvre pédagogique et projet d'exploitation sur la rencontre sportive
- Évaluation

ANIMATION

- Vidéos
- Photo formation (support de l'outil [Profédus](#))
- Petit groupe de production
- Grand groupe
- Débat
- Lecture tournante
- ...

Des formations à l'utilisation de l'outil sont proposées par l'USEP www.usep.org et son partenaire : l'AMCD (pour la région des pays de la Loire) <http://www.dop-sante.net/>

Veille préventive : dans une logique de protection des mineurs (interdiction du jeu pour les moins de 18 ans), merci de signaler à l'USEP nationale des questionnements concernant les jeux de hasard ou d'argent qui pourraient émerger des débats.



Ressources et contacts

Ressources de l'éducation nationale de l'enseignement supérieur et de la recherche
<http://www.education.gouv.fr/> et <http://eduscol.education.fr/>

La loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'école de la République

Le bulletin officiel « Politique éducative de santé dans les territoires académiques » n°46 du 15 décembre 2011

La circulaire sur le développement du sport scolaire de septembre 2010 (BO n°31)

Circulaire de rentrée scolaire n°2013-060 du 10 avril 2013

« [Prévention des conduites addictives en milieu scolaire](#) », guide d'intervention en milieu scolaire du Ministère de l'éducation nationale en partenariat avec La mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie, CNDP 2010

« [Prévention des conduites addictives et animation](#) » du Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative, Ministère des sports, Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie, avril 2012

Ressources du ministère de la ville, de la jeunesse et des sports

www.sports.gouv.fr

« [Vers un sport sans violence](#) » du Pôle ressources national sport, éducation, mixités, citoyenneté (DVD et guide d'accompagnement 2014)

« [Différents, mais tous pareils dans le sport](#) » du Pôle ressources national sport, éducation, mixités, citoyenneté (DVD et guide d'accompagnement 2012)

« [Respect de l'arbitre](#) » du Pôle ressources national sport, éducation, mixités, citoyenneté (DVD et guide d'accompagnement 2009)



Ressources de l'Institut National de prévention et d'Éducation pour la santé - INPES

<http://www.inpes.sante.fr/>

Profédus : fiche F19 intitulée « [La fête, pourquoi, comment, jusqu'où... ?](#) »

Profédus : fiche B1.6 intitulée « [Développement de compétences personnelles, sociales et civiques pour mieux prévenir les conduites à risques : une formation à l'échelle de la circonscription](#) »

Guide « [Comportements à risque et santé : agir en milieu scolaire](#) » sous la direction de Martine Banduelle et René Demeulemester , INPES janvier 2008

Dossier [Les jeunes et l'éducation par les pairs](#). In : La santé de l'homme n°421, septembre-octobre 2012

Attraction - [Le manga, outil d'intervention et de prévention du tabagisme auprès des jeunes](#) de l'INPES et du Ministère de la santé d'août 2013

Manger bouger www.mangerbouger.fr

Ressources spécifiques dopage

Agence Française de Lutte contre le Dopage : www.aflid.fr

Agence Mondiale Antidopage : www.wada-ama.com

Site des Antennes Médicales de Prévention du Dopage (AMPD) : www.dop-sante.net

Application « sport-protect » : www.dopage.com

N° vert « Écoute-Dopage »: 0 800 880 504

« [Comment prévenir les conduites dopantes ?](#) » guide du Ministère de la santé, de la jeunesse, des sports et de la vie associative 2008

« [Dopage et conduites dopantes 4 saynètes pour comprendre et faire un choix responsable](#) », livret pédagogique du Ministère des sports et de la Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie, de février 2009

Ressources USEP (disponibles auprès des comités départementaux USEP www.u-s-e-p.org)

[L'arbitrage par les enfants en sports collectifs](#) de l'USEP des Deux-Sèvres

« [L'attitude santé](#) »

« [Remue-méninges](#) »

« [Les blasons Respect et partage](#) »

La chanson de l'USEP

Autres ressources

« [Le cartable des compétences psychosociales](#) », IREPS Pays de La Loire

[La charte éthique et déontologique du sport français](#), CNOSF mai 2012

La mallette « [Le sport pour la santé](#) » du Comité National Olympique et Sportif Français :

« [Pour une prévention de l'usage des substances psychoactives, usage, usage nocif, dépendance](#) », dossier thématique du Comité Français d'Éducation pour la Santé, CFES 1998.

[Le code du sportif](#) de l'Association Française pour un sport sans violence et pour le Fair Play

« [Coopérer pour prévenir la violence : des jeux et des activités d'apprentissage pour les enfants de 2 ans 1/2 à 12 ans](#) ». Bruxelles : De Boeck, 2009

« [Belfédar](#) ». Université de paix asbl / Fondation Evens, 2011 - Diffusé par Non-violence actualité

Les conduites à risques : penser et agir la prévention. Revue proximité : vivre, risquer, vibrer du conseil général de Seine Saint-Denis, Hors-série de juin 2007.



Enquête « [Les drogues à 17 ans : premiers résultats de l'enquête ESCAPAD 2011](#) » de l'OFDT (Observatoire Français des Drogues et Toxicomanie)

[Atlas régional des consommations de substances psychoactives des Français](#) de l'INPES

Baromètre Santé Jeunes [Les comportements de santé des jeunes : Analyses du baromètre santé 2010](#). Beck François dir., Richard Jean-Baptiste dir. Saint Denis : Inpes, 2013, 344 p

[Conduites addictives chez les adolescents : Usages, prévention et accompagnement. Principaux constats et recommandations](#). Pôle Expertise Collective ITMO Santé publique – Aviesan Février 2014

[6-12-17 ans nous serons bien mieux !](#) Les déterminants de la santé et du bien-être des enfants d'âge scolaire . Hamel Marthe dir., Blanchet Luc dir., Martin Catherine dir. Sainte Foy : Les publications du Québec, 2001, 302 p.

[Alcoolator et à travers](#) : l'observatoire des stratégies alcool incitant les jeunes à consommer plus, 2012. Bouthier Renaud dir. Lyon : Avenir Santé France, 2013, 148 p.

« [La dépendance aux jeux vidéo et à l'Internet](#) » Romo Lucia, Bioulac Stéphanie et al. Paris : Dunod, 2012, 207 p.

Mise à jour 31 mai 2014



Remerciements au réseau USEP

USEP 93

Présidente : Martine Stévanovic

Délégué : Pascal Mellent

Association de l'école Voltaire de Drancy : Fabienne COUTANT directrice, Caroline Letessier et Clara Correia enseignantes, les élèves

CPC EPS Drancy : Bruno Giel

USEP 44

Délégué : Pierre Chevalier

Éducatrice sportive : Delphine Bihan

Association USEP de l'école Urbain-Le verrier de Bouguenais: Martine Depré et Katia Talhouarn enseignantes, les élèves

CPC de la circonscription de Bouguenais-Sud Loire : Sylvie Crusson-Pondeville

USEP 37

Déléguée : Nathalie Barbounis

Association USEP de l'école Voltaire de Sainte Maure de Touraine : Jean-Patrick Boutin, directeur et les élèves

USEP 14

Déléguée : Frédérique Venturelli

Associations USEP : des parents d'élèves

USEP 16

Présidente : Madeleine Meunier

Association USEP de l'école élémentaire du Pontouvre de Gond-Pontouvre : Madeleine Meunier directrice

USEP 86 et 79

Les relectrices : Marie-France Poisson et Yolande Cassin

USEP nationale

L'équipe de direction nationale

Les formateurs nationaux USEP

Le groupe ressources santé de l'USEP nationale

Les membres du pôle santé sous la responsabilité de Madeleine Meunier, élue nationale

La vice-présidente nationale de l'USEP en charge de la dynamique sportive : Françoise Petit

Le comité directeur national de l'USEP présidé par Jean-Michel Sautreau





Guide d'accompagnement de REBONDS ET COMPAGNIE.

L'USEP a pour mission de «promouvoir le développement des activités sportives volontaires diversifiées complémentaires de l'éducation physique et sportive dans un cadre associatif et dans une perspective de formation à la responsabilité, à l'autonomie, au civisme et à la démocratie» (BO n°36 du 2 octobre 2004). En tant que mouvement pédagogique, elle conçoit des outils à destination des enseignants et animateurs sportifs, assure des formations d'adultes pour en accompagner la diffusion. Avec «Rebonds et Compagnie», l'USEP et ses partenaires mettent l'accent sur la dimension critique de l'éducation à la santé par les activités physiques sportives et associatives. En interrogeant des comportements et attitudes des enfants et adultes lors des rencontres sportives, imaginées sous forme de fiction, elle entend renforcer les facteurs de protection et permettre de faire des choix les plus éclairés possibles».

www.u-s-e-p.org

3 rue Récamier 75341 PARIS Cedex 07

Tél. : 01.43.58.97.75 ou 90

Octobre 2014



Conception et réalisation : Pascale Bourdier et Frédéric Nordmann

Experts-es: Françoise Zejgman (psychologue – Pôle santé USEP), Bertrand Guérineau (psychologue – Antenne Médical de prévention et de prise en charge des conduites dopantes des Pays de la Loire), Betty Ozocar et Sylvie Gérard (chefs de projet - Mission Métropolitaine de Prévention des Conduites à Risques du Conseil Général de Seine Saint-Denis), Pascale Bourdier (USEP).

Direction technique et artistique, scénario, images, son : Frédéric Nordmann

Production d'images : ADN

Production de l'outil : USEP www.u-s-e-p.org

Conception graphique, animation et interactivité: SEKOYA360.com

Coordination du projet : Pascale Bourdier, adjointe à la direction nationale de l'USEP et Madeleine Meunier, élue nationale USEP