

Jeu de relais

[Demande d'aide](#)



Auteur.trice
Proposée par
Gisèle Savoie,
psychologue



**Date de
publication**
19 août 2021



 4e année

 Santé mentale, Sexualité, Traumatismes non intentionnels, Violence

 1 animation de 30 min

Savoir à développer

- Reconnaître différentes situations pouvant nécessiter de l'aide pour soi ou les autres et déterminer les actions à entreprendre.

Lien avec la plateforme éducative du SdG

Dimension du développement cognitif et langagier : façon dont une personne pense, résout des problèmes, imagine, crée, mémorise et communique sa pensée.

Résumé



DURÉE

1 animation de 30 min

Jeu pour la pratique ludique de l'empathie, de la coopération, de l'acceptation et de la demande d'aide. En équipe de quatre, les élèves doivent se maintenir dans une posture physique sans tomber. Ceci les incite rapidement à demander ou à accepter l'aide d'un tiers pour réussir.

Inspirée du Jeu des mousquetaires du sociologue Omar Zanna.

Avant l'activité

LES PRÉREQUIS

- **LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

Besoin d'un espace qui permet la liberté de mouvements (ex.: local intérieur dégagé ou cour d'école).

- **LE SOUTIEN À L'ACTIVITÉ NÉCESSAIRE**

Enseignant ou intervenant

LA PRÉPARATION

- **L'INTENTION PÉDAGOGIQUE À PRÉSENTER AUX ÉLÈVES**

Par ce jeu, nous allons reconnaître les signes qu'une personne a besoin d'aide et nous exercer à interpeller les autres pour l'aider.

- **L'INTRODUCTION À L'ACTIVITÉ**

C'est un jeu où l'on doit s'entraider et coopérer pour réussir. Cela va te demander d'être très attentif aux signaux des autres pour comprendre leurs besoins.

Dans chaque équipe de 4 élèves :

- l'élève 1 adopte la posture de l'avion. Il est penché vers l'avant, deux bras tendus, sur un pied;
- l'élève 2 est accroupi, mains derrière le dos;
- l'élève 3 se tient sur un pied, bras levés au-dessus de la tête;
- l'élève 4 est le relais. Il tourne autour de son équipe, pour prendre la place d'un des trois autres participants qui n'arrive plus à tenir sa position.

L'équipe qui maintient le plus longtemps toutes les positions sans tomber gagne la partie.

- **L'ACTIVATION DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES**

Quand on regarde un ami qui est fatigué ou qui a de la douleur, on le voit dans son visage ou dans son attitude. Peux-tu me donner des exemples?

- **LA PRÉSENTATION DES CONSIGNES**

- Être attentif et à l'écoute
 - Demeurer calme
-

Pendant l'activité

LA RÉALISATION

Diviser les élèves en équipe de quatre.

Demander aux élèves de chaque équipe de se placer en ligne.

Expliquer les actions à entreprendre :

- Trois des membres de chaque équipe vont maintenir une position. Le but est que votre équipe maintienne toutes les positions le plus longtemps possible.
- De gauche à droite, les 1ers vont faire l'avion, les 2e vont s'accroupir, mains derrière le dos, les 3e vont se tenir sur un pied, les mains au-dessus de la tête.
- Le 4e élève est le relais. Il tourne autour de l'équipe et doit bien vous observer pour remplacer la personne qui a l'air fatiguée de tenir sa position.
- Lorsque tu es remplacé, c'est toi qui deviens le relais et qui observes qui a besoin de ton aide.
- Si tu vois qu'une personne dans ton équipe a besoin d'aide, tu peux appeler le relais qui ira la remplacer. Comme on veut aussi travailler la collaboration, tu ne pourras pas demander de l'aide pour toi-même dans ce jeu. Les autres peuvent le faire pour toi s'ils observent que tu as besoin d'aide.
- Si une des personnes du groupe perd pied, son équipe s'assoit et observe les autres.
- Maintenant, placez-vous en triangle pour bien vous voir les uns les autres, et au signal, prenez votre position!

Donner le signal.

Garder un œil sur l'ensemble des équipes pour assurer le respect des consignes et la sécurité des joueurs et maintenir un climat de calme et de respect.

INTÉGRATION ET TRANSITION

- **PERMETTRE AUX ÉLÈVES DE VERBALISER ET PARTAGER LEURS PRISES DE CONSCIENCE ET LEUR COMPRÉHENSION**

À la fin de la partie, demander aux élèves :

- Comment avez-vous remarqué que vos coéquipiers avaient du mal à tenir? (rougeur, grimace, tremblements, etc.)
 - Avez-vous demandé de l'aide? À quel moment?
 - En tant que relais, comment avez-vous choisi qui vous alliez remplacer quand il y avait plus d'un élève à la fois qui avait besoin d'aide?
 - Quel rôle avez-vous préféré (être aidé ou aider les autres)?
 - Est-ce que demander de l'aide a été difficile? Pourquoi?
 - Est-ce que d'apporter de l'aide a été difficile?
 - Dans ce jeu, c'était important de savoir demander de l'aide au bon moment.
 - Dans la vraie vie, quand est-ce important de demander de l'aide, pour soi ou pour quelqu'un d'autre?
 - On pouvait demander de l'aide au relais, mais s'il t'arrive quelque chose de difficile, à l'école ou à la maison, à qui vas-tu demander de l'aide?
 - De quelle façon peut-on demander de l'aide?
-

Après l'activité

RÉINVESTISSEMENT À L'ÉCOLE

- Rappeler périodiquement au groupe le fait qu'on est plus forts lorsqu'on prend soin les uns des autres.
- Réinvestir le vocabulaire de l'activité et demander qu'un élève « prenne le relais » pour aider un autre élève en difficulté dans une autre circonstance.
- Rappeler périodiquement les mesures de sécurité et les situations qui doivent être signalées à un adulte.

Au Service de garde :

- Demander aux élèves d'inventer une activité où un relais est nécessaire pour aider les autres.

RÉINVESTISSEMENT À LA MAISON

Avec les parents :

- Inviter les parents à demander à leur enfant s'il connaît les personnes pouvant les aider à l'école et dans différents contextes de vie (ces ressources se retrouvent généralement dans l'agenda de leur enfant). Ils peuvent aussi rappeler à leur enfant qu'ils sont des personnes en qui il peut se référer en cas de besoin.