

JEU DE MARELLE

Niveau : 2^e et 3^e cycle du primaire

Cette activité s'inspire du jeu de marelle conventionnel, mais avec les notions du programme AIMER sur les limites personnelles (émotionnelles, physiques et virtuelles) et les stéréotypes de genre.

Objectif

Permettre aux élèves d'identifier des exemples de limites et à quelle catégorie ils appartiennent.

Matériel

- Une pierre ou une bille;
- Questions à poser (Questions à la page suivante);
- Craie ou ruban adhésif pour tracer le jeu de marelle (croquis à la page suivante).

Marche à suivre

Séparez votre groupe en petites équipes de 4 ou 5 joueurs. Invitez les élèves à s'aligner devant leur jeu de marelle. Faites lancer la pierre (bille) aux enfants, un à la fois. Ils doivent sauter sur une ou deux jambes jusqu'à la case où est tombée la pierre. Lisez une question de votre choix. Si l'enfant répond correctement, il peut lancer la pierre à nouveau et répondre à une autre question. Autrement, il doit rester sur la même case et attendre son prochain tour. Quand un joueur se rend à la fin de la marelle, au numéro 9, il gagne un point et peut se remettre en file. L'élève avec le plus de points gagne le match. Il est aussi possible de former de petites équipes qui peuvent accumuler des points ensemble.

Précisions additionnelles : Les questions de la page suivante sont à titre indicatif. Vous pouvez également en créer et/ou demander aux élèves d'en créer. Vous pouvez aussi utiliser plus d'une fois la même question car certaines d'entre elles peuvent avoir plusieurs réponses différentes. Une autre option serait de séparer le groupe en petites équipes et remettre à un élève les questions à poser.

Questions à poser

1. Vrai ou faux? Un bon ami est toujours affectueux. (Faux)
2. De quelle limite s'agit-il? Quelqu'un me fait un câlin sans mon consentement. (Physique)
3. Comment appelle-t-on cette affirmation: Les garçons sont plus forts que les filles. (Stéréotype)
4. Vrai ou faux? Il faut demander la permission avant de donner un bec ou un câlin. (Vrai)
5. De quelle limite s'agit-il? Je m'excuse d'avoir fait pleurer mon ami. (Émotionnelle)
6. Vrai ou faux? L'âge minimum pour avoir un compte sur les réseaux sociaux est 13 ans. (Vrai)
7. De quelle limite s'agit-il? J'identifie quelqu'un sur une photo sur Instagram. (Virtuelle)
8. Nommez un exemple de stéréotype de genre. (couleurs, métiers, sports, vêtements, etc.)
9. Vrai ou faux? Mes parents ont le droit de me faire des câlins même si je n'aime pas ça. (Faux)
10. Nommez une composante d'une relation saine. (respect, communication ou égalité)
11. Vrai ou faux? Il y a des métiers qui sont faits que pour les hommes et d'autres qui sont faits que pour les femmes. (Faux)
12. Comment s'appelle la limite qui est atteinte quand on est victime d'intimidation? (Émotionnelle, physique ou virtuelle)
13. Que se passe-t-il si mes limites sont dépassées? (Mon système d'alarme se déclenche.)
14. Quel adulte peut m'aider à l'école? (enseignant, intervenant, directeur, etc.)
15. Vrai ou faux? Un jeu en ligne comme *Fortnite* ou *Roblox* peut être considéré comme un réseau social. (Vrai)
16. Nomme un signal du système d'alarme. (cœur qui bat vite, mains moites, papillons dans le ventre ou tremblements)
17. Vrai ou faux? Mon corps m'appartient. (Vrai)
18. Fais la danse du système d'alarme. (L'enfant doit mimer les signes du cœur qui bat vite, mains moites, papillons dans le ventre et tremblements)
19. Vrai ou faux? J'ai le droit de publier ce que je veux sur Internet. (Faux)
20. À qui puis-je me confier si je vis une difficulté et que j'ai besoin d'aide? (Adulte de confiance)
21. Quel adulte peut m'aider dans ma famille? (parent, oncle/tante, grands-parents)

Croquis pour le jeu de marelle

