

Ressources disciplinaires de formation des enseignants

Compétences de la vie courante

Module 1 Section numéro 2

Préparation de séances relatives à la
croissance physique et au
développement des élèves

- 1 Développement physique des élèves : mettre l'accent sur la préparation et la planification des activités
- 2 Planifier une session de jeux pour apprendre
- 3 Promouvoir un mode de vie sain à travers son enseignement



TESSA (Teacher Education in Sub-Saharan Africa ou Éducation et formation des enseignants en Afrique subsaharienne) vise à améliorer les pratiques pédagogiques des enseignants du primaire et des professeurs de sciences du secondaire en mettant à leur disposition des ressources éducatives libres (REL) pour les aider à développer des approches participatives centrées sur l'élève. Les

REL TESSA constituent pour les enseignants un compagnon du manuel scolaire. Elles proposent des activités que les enseignants essaient dans leurs classes avec leurs élèves, ainsi que des études de cas montrant comment d'autres enseignants ont enseigné le sujet considéré, et des ressources supplémentaires pour aider les enseignants à développer leurs fiches de leçon et leur connaissance de la discipline.

Les REL TESSA sont le résultat d'un travail d'écriture collaboratif par des auteurs africains et internationaux pour aborder les programmes scolaires et les contextes de différents pays d'Afrique. Elles sont disponibles pour une utilisation en ligne et sur papier (<http://www.tessafrica.net>). Les REL pour les enseignants du primaire sont disponibles en plusieurs langues (anglais, français, arabe et swahili) et en plusieurs versions. Initialement elles ont été produites en anglais et adaptées aux contextes de divers pays d'Afrique. Les partenaires TESSA les ont adaptées pour l'Afrique du Sud, le Ghana, le Kenya, le Nigeria, l'Ouganda, le Rwanda, la Tanzanie et la Zambie, et traduit et adapté par des partenaires au Soudan (arabe), Togo (français) et en Tanzanie (swahili). Les REL pour les sciences dans le secondaire sont disponibles en anglais et ont été adaptés pour le Kenya, l'Ouganda, la Tanzanie et la Zambie. Nous recherchons et apprécions les commentaires de ceux qui lisent et utilisent ces ressources. La licence Creative Commons permet aux utilisateurs d'adapter et localiser le REL pour répondre aux besoins et aux contextes locaux.

TESSA est dirigé par l'Open University du Royaume-Uni, et actuellement financé par des subventions de la Fondation Allan and Nesta Ferguson, de la Fondation William et Flora Hewlett et des alumni de l'Open University. Une liste complète des bailleurs de fonds est disponible sur le site Web TESSA (<http://www.tessafrica.net>).

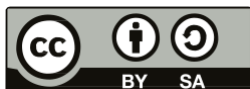
En plus des ressources pédagogiques pour soutenir l'enseignement dans des disciplines spécifiques, TESSA offre une sélection de ressources supplémentaires, y compris audio, des ressources clés qui décrivent des techniques pédagogiques spécifiques, des guides d'utilisation et des boîtes à outils.



TESSA Programme
The Open University
Walton Hall
Milton Keynes, MK7 6AA
United Kingdom
tessa@open.ac.uk

À l'exception des matériels produits par un tiers et d'indication contraire, ce contenu est mis à disposition sous un contrat Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 licence: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. Tous les efforts ont été faits pour communiquer avec les détenteurs de droits d'auteur. Nous serons heureux d'inclure toute reconnaissance nécessaire à la première occasion.

TESSA_FrTO_LS_M1, S2 May 2016



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 License

Table des matières

- Section numéro 2 : Préparation de séances relatives à la croissance physique et au développement des élèves
 - 1. Développement physique des élèves : mettre l'accent sur la préparation et la planification des activités
 - 2. Planifier une session de jeux pour apprendre
 - 3. Promouvoir un mode de vie sain à travers son enseignement
 - Ressource 1: Introduction au développement physique
 - Ressource 2: Préparer la manière d'introduire les quatre principes du développement physique
 - Ressource 3: Utiliser des jeux et des exercices physiques
 - Ressource 4: Comment M. Ogoundé a enseigné son cours
 - Ressource 5: Les autres idées de M. Ogoundé pour la promotion de la santé
 - Ressource 6: Image représentant un environnement scolaire malsain

Section numéro 2 : Préparation de séances relatives à la croissance physique et au développement des élèves

Question clé: Comment pouvez-vous préparer des leçons qui vont développer l'estime de soi ?

Mots clés: préparation de leçons, résolution de problèmes, activités regroupant toute l'école, prévision, estime de soi

Résultats de l'apprentissage

À la fin de cette section, vous aurez :

- préparé des cours destinés à obtenir des résultats clairs afin d'explorer la croissance et le développement;
- exploré différentes façons d'inclure des jeux et des exercices dans vos cours;
- utilisé la résolution de problèmes dans des activités regroupant toute l'école.

Introduction

Cette section traite de la prévision et de la préparation de vos cours. Il est important de bien faire cela si vous voulez que vos élèves parviennent aux résultats que vous désirez.

Un de vos rôles est d'aider vos élèves à comprendre les concepts de la croissance physique et du développement. Cela comprend à la fois les changements physiques qui vont se produire quand ils vont grandir, ainsi que les différentes choses auxquelles ils doivent penser et qu'ils doivent faire pour rester en bonne santé.

Lorsque vous préparez des travaux pratiques au sujet de la croissance physique et du développement, vous devrez utiliser comme base les connaissances que les élèves ont déjà, de cette manière vous pourrez prévoir d'améliorer leur compréhension. Cette section suggère différentes façons de travailler en classe et en dehors de la classe. Vous pourrez aussi utiliser ces suggestions dans d'autres domaines de votre enseignement.

1. Développement physique des élèves : mettre l'accent sur la préparation et la planification des activités

Il est important de vous préparer aux cours en vérifiant vos propres connaissances sur le sujet. Lire la **Ressource 1 : Introduction au développement physique**, afin de remettre à jour votre compréhension du sujet.

Vous devez réfléchir soigneusement à la manière dont vous allez aborder ce sujet. Simplement lire les informations en espérant que les élèves vont comprendre n'est pas la meilleure façon d'apprendre pour la plupart d'entre eux. Vous devez préparer soigneusement votre cours, en réfléchissant à ce qui va se passer à chaque étape et en prenant en compte ce qu'ils savent déjà et ce qu'ils pensent. Voir la **Ressource clé : Planifiez et préparez vos leçons** pour plus d'informations.

Chaque leçon doit avoir un objectif de résultat d'apprentissage (intention). Dans ce cas, vous désirez que les élèves puissent identifier les quatre critères de base qui contribuent à un meilleur développement physique.

Pour chaque partie du cours, vous devrez répondre à trois questions :

- De quelle manière est-ce que cette activité contribue à obtenir le résultat d'apprentissage escompté ?
- Qu'est-ce que les élèves vont faire qui va les aider à apprendre ?
- Qu'est-ce que je vais faire pour les aider ?

Cherchez les jeux et les activités que vous pourriez utiliser et qui aideront les élèves à apprendre ?

Étude de cas 1 : Prendre en compte le développement physique lorsque vous organisez les activités de votre classe

Adjoa enseigne dans une petite école d'une zone rurale du Togo. Ce trimestre, sa collègue Marie est en congé de maternité, donc elle enseigne à une classe nombreuse à niveaux multiples – 85 élèves du cours élémentaire première année au cours moyen deuxième – ce qui signifie qu'elle doit s'occuper d'un grand nombre d'enfants qui sont à différentes étapes de leur développement physique. Adjoa sait qu'elle doit prendre cela en compte lorsqu'elle organise les activités de sa classe.

Elle a remarqué que les enfants plus âgés prennent souvent en charge les plus jeunes. Alors, elle forme des groupes, chacun ayant un nom et un « responsable » parmi les élèves plus âgés (de niveau 6). Le responsable vérifie que chaque enfant est présent, fait s'installer le groupe et vérifie que tout le monde est prêt à étudier.

Elle trouve aussi que les enfants les plus jeunes préfèrent faire plusieurs activités différentes lors d'une leçon. Elle prépare des cours avec deux séries d'activités : une pour les élèves des niveaux 3 et 4, et une pour ceux des niveaux 5 et 6.

Elle commence par donner du travail de groupe ou des exercices plus longs aux élèves des cours moyens première et deuxième année (CM1-CM2).

Puis, elle passe du temps avec les cours élémentaires première et deuxième année, en leur proposant des activités plus courtes qui comprennent des jeux simples.

Cela signifie qu'il faut préparer les leçons des niveaux 3 et 4 avec un nombre plus important d'activités différentes. Voir la **Ressource clé : Travailler avec des classes à effectifs lourds ou à niveaux multiples**.

De cette façon Adjoa prend en compte les différences de développement physique de ses élèves, et les utilise pour préparer son enseignement.

Activité 1 : Préparer un cours sur le développement physique

La **Ressource 1 : Introduction au développement physique** recouvre les quatre principes qui contribuent au développement physique. Faites un plan de cours pour présenter ces quatre principes à vos élèves.

Identifiez les activités et les ressources que vous allez utiliser. Vous pouvez adapter l'activité « différent ou similaire » de la **Section 1** de ce module, mais cherchez les similarités et les différences dans la croissance physique, par exemple la taille, la pointure, la longueur de la main et du bras.

Faites un plan de cours de ce type :

- Introduction au cours et résultats attendus de l'apprentissage.
- Présentez les idées de la **Ressource 1**, en utilisant les connaissances préalables des élèves.
- Par groupes de deux ou plus, les élèves feront une activité du type « différent ou similaire », ou une autre activité que vous leur proposerez.
- Les élèves feront une autre activité du même type afin que vous puissiez vérifier qu'ils ont compris.

La **Ressource 2 : Préparer la manière d'introduire les quatre principes du développement physique** vous donne plus de conseils sur la façon d'organiser le cours, et de rassembler des ressources pour appuyer votre enseignement.

Après le cours, prenez des notes pour vous-même sur la manière dont cela s'est passé :

- Est-ce que c'était réussi ? Qu'est-ce que les élèves ont appris ?
- Est-ce qu'il y a une partie qui n'a pas bien fonctionné ? Si c'est le cas, pourquoi ?
- Qu'est-ce que vous feriez autrement la prochaine fois ?

2. Planifier une session de jeux pour apprendre

Dans la première partie de cette section, vous avez réfléchi à des façons d'enseigner à vos élèves des notions de développement physique. Nous allons maintenant en examiner un élément particulier : l'exercice physique que font les enfants à l'école ou à la maison.

Tout d'abord, lisez la [**Ressource 3 : Utiliser des jeux et des exercices physiques**](#), pour trouver des idées.

Lorsque vous prévoyez d'utiliser des jeux dans votre enseignement, vous devez penser :

- au contenu du jeu afin d'aider les élèves à atteindre les objectifs que vous avez fixés pour le cours ;
- à l'organisation du jeu :
 - Comment est-ce qu'on y joue ?
 - Comment allez-vous donner les règles du jeu aux élèves ?
 - Comment allez-vous vérifier qu'ils ont compris comment jouer ?
 - Est-ce qu'ils vont jouer en groupes de deux ou plus, ou toute la classe ensemble ?
 - Où vont-ils jouer – à l'intérieur ou à l'extérieur ?
 - Combien de temps vont-ils jouer ?

Étude de cas 2 : Utiliser les jeux préférés des élèves

M. Ogonde, enseignant d'une communauté yorouba au Togo, voulait inclure les jeux des élèves dans ses cours. Il a donc préparé un cours qui leur permettrait :

- d'identifier leurs jeux préférés,
- de décrire la manière dont ils y jouent,
- d'utiliser les jeux pour en savoir plus sur des idées différentes et des sujets comme le partage et les nombres.

Pour commencer le cours, il a utilisé le sondage « aime ou n'aime pas » afin de savoir quels sont les jeux que connaissent les enfants. Pour gagner du temps, il a prévu :

- de réaliser le sondage avec toute la classe d'un coup,
- d'enregistrer les informations lui-même sur le tableau.

Ensuite, il voulait que les enfants fassent quelque chose par eux-mêmes. Il a décidé que, par groupes, ils décriraient par écrit leur jeu préféré, en incluant des réponses à des questions importantes qu'il leur poserait sur la manière de jouer. Il demandait des réponses à des questions telles que : Où est-ce que tu joues ? Combien de personnes peuvent jouer ? Quel équipement faut-il ? Quelles sont les règles ?

Enfin, il a réservé un moment pour que chaque groupe explique son jeu à la classe. Ils ont ensuite voté et joué à un des jeux chaque semaine.

Lire la [**Ressource 4 : Comment M. Ogonde a enseigné son cours**](#) pour trouver plus de renseignements sur ce qu'il a fait.

Activité 2 : Un jeu simple avec des nombres

Essayez de faire jouer votre classe à ce jeu qui les entraîne aux additions de 1 à 10 et leur fait faire de l'exercice physique.

- Les élèves forment un cercle. Vous vous tenez au milieu et leur donnez une somme simple, par exemple $2 + 3$.
- Les élèves se précipitent pour former des groupes dont les nombres représentent la somme des chiffres donnés: par exemple $2 + 3 = 5$, ils se précipitent pour former des groupes de 5.
- Une autre personne se met au milieu, annonce une somme et le jeu continue.

Si vous avez une classe nombreuse, faites plusieurs cercles ou allez dehors pour jouer afin d'avoir plus de place.

Si vous avez une classe à plusieurs niveaux, faites un cercle par niveau. Les classes les plus jeunes peuvent utiliser l'addition et la soustraction. Les classes les plus âgées peuvent s'entraîner à la multiplication et à la division.

- Comment est-ce que vos élèves ont réagi à ce jeu ?
- Qu'est-ce qu'ils ont appris ?
- Comment pouvez-vous adapter ce jeu pour préparer un cours de sciences ou de français ? Quelles sont les modifications que vous pourriez y apporter, tout en conservant l'activité physique ?

3. Promouvoir un mode de vie sain à travers son enseignement

Dans la première partie de cette section, nous avons identifié les facteurs qui sont nécessaires à un développement physique sain. Maintenant nous allons chercher comment votre école peut promouvoir ces idées auprès des élèves et de la communauté locale.

Ayant discuté l'utilisation de l'exercice physique et des jeux dans vos cours, il vous faut maintenant promouvoir l'importance

- a) d'une nourriture saine
- b) de la protection contre les maladies et
- c) de l'hygiène de l'environnement

– mais tout cela doit être fait avec tact.

Vous pouvez y parvenir en faisant de l'école un environnement de promotion des habitudes saines.

Cela demandera des discussions avec le personnel de l'école sur les points suivants:

- L'importance de faire de l'école un bon exemple pour les élèves et la communauté : pour y parvenir, vous devrez sans doute faire en sorte que la communauté et d'autres personnes travaillent ensemble, par exemple des établissements de santé locaux et des ONG.
- La nécessité d'encourager des pratiques de vie saine dans votre école, en incluant des activités de promotion de la santé dans le programme régulier.
- La nécessité de demander l'avis d'experts, tels que des coordinateurs VIH-SIDA et des établissements de santé. Qui sera impliqué, et quand ?

Étude de cas 3 : Organiser une journée sportive pour promouvoir un développement physique sain

Après avoir utilisé les jeux dans ses cours, M. Ogonde a pensé à d'autres façons de promouvoir un développement physique sain à l'école.

Il a décidé d'organiser une journée des jeux et des sports pour l'école et la communauté. Une fois par trimestre, toute l'école devrait participer à des jeux et à des sports. Cela inclurait des sports comme le football et la course, mais aussi des jeux d'apprentissage – par exemple un sur les points cardinaux qu'il avait utilisé dans ses cours.

Pour préparer cela, il a fait la liste des personnes à qui il devrait en parler, comme le directeur, les autres enseignants, l'association des parents d'élèves et les élèves.

Le directeur l'ayant assuré de son soutien, il a organisé les compétitions avec le personnel de l'école et l'association de parents d'élèves. Ils ont d'abord décidé de l'heure – cela commencerait à 9h. 30 et finirait à 12h. 30. Ils ont ensuite choisi les différentes activités. Ils ont organisé les jeux et les courses suivant les classes, et prévu un emploi du temps pour les activités du jour.

Ils se sont ensuite occupés de savoir qui devrait aider à mener les activités de la journée : l'association des parents d'élèves, le comité de gestion de l'école, les enseignants et quelques élèves plus âgés. Ils ont décidé de : qui ferait les annonces, qui enregistrerait les résultats, qui donnerait les prix et ainsi de suite.

Ils ont ainsi préparé un projet complet pour la première journée sportive. La préparation a duré deux ou trois semaines, elle a donc été bien organisée et ce fut un franc succès.

Lire la **Ressource 5 : Autres idées de M. Ogounde pour la promotion de la santé**, pour trouver plus d'idées.

Activité clé : Résolution de problèmes pour un environnement scolaire plus hygiénique

Tout d'abord, discutez de l'image présentée dans la **Ressource 6 : Image représentant un environnement scolaire malsain** avec vos élèves, et demandez-leur d'identifier les problèmes qui existent dans cet environnement scolaire.

Faites organiser un sondage par vos élèves, sur le sujet de votre environnement scolaire, pour savoir s'il est sain ou malsain. Envoyez les élèves faire le tour de l'école par groupes de deux ou trois, et noter tout ce qui dans l'école rentre dans ces catégories.

Ensuite, chaque groupe de deux ou plus présente les résultats de ses recherches à toute la classe. Faites une liste de ce qu'ils ont trouvé, et affichez-la sur deux affiches que vous mettrez au mur – une pour ce qui est sain, une pour ce qui est malsain. Discutez de ce qui doit être fait pour améliorer l'environnement scolaire et le rendre plus sain. N'oubliez pas de mettre en valeur les aspects positifs de votre environnement scolaire.

Demandez à votre directeur si vous pouvez présenter vos résultats à l'école entière rassemblée. Invitez toute l'école à faire des équipes et à résoudre tout ce qui doit être fait pour rendre votre environnement scolaire parfaitement sain.

Il est possible que vous deviez demander de l'aide aux parents ou à d'autres membres de la communauté. Vous devrez aussi encourager les enfants à être créatifs et à réfléchir à comment améliorer l'école sans dépenser beaucoup d'argent.

Ressource 1: Introduction au développement physique



Information préliminaire ou connaissance du sujet

Nous grandissons tout le temps. Nous grandissons physiquement, mais nous développons aussi nos idées et notre compréhension, bien souvent tout cela se produit simultanément.

Au cours des années que les enfants passent à l'école, ils subissent de nombreux changements physiques. Cela se voit si on compare des élèves de classes différentes. Les enfants plus âgés sont plus grands, plus forts et ils s'expriment généralement mieux. Dans le cadre de leur croissance naturelle, les enfants se développent également du point de vue sexuel lorsqu'ils atteignent l'adolescence.

Les enfants ne peuvent pas se développer et grandir par eux-mêmes. Tout comme une plante a besoin d'eau, de soleil et d'une bonne santé pour se développer, les êtres humains ont besoin d'un certain nombre de facteurs. Ceux-ci comprennent :

- une bonne alimentation,
- de l'exercice,
- la protection contre les problèmes de santé,
- un environnement propre.

Chacune de ces choses contribue au développement physique de l'enfant.

Si un enfant ne mange pas bien, il ne va pas grandir aussi rapidement que les autres. L'alimentation contribue également à d'autres choses : la quantité d'énergie qu'ont les enfants, leur protection vis-à-vis des maladies, etc.

Si les enfants ne font pas d'exercice physique, ils ne vont pas développer les muscles de leurs bras et de leurs jambes, et ils ne seront pas aussi forts. L'exercice physique aide également à développer leur coordination motrice lorsqu'ils pratiquent des exercices tels que la course, le saut et les jeux de balle. La coordination les aide à acquérir d'autres compétences, telles que la lecture et l'écriture. L'exercice physique est également bénéfique pour le bien-être et la croissance physique.

Si les enfants ne sont pas protégés contre les problèmes de santé, ils seront plus souvent malades et cela affectera leur croissance. Si les enfants sont malades, ils ne peuvent pas faire d'exercice et ne développeront pas leurs muscles. S'ils sont malades, il leur sera aussi difficile d'étudier, et ils prendront du retard dans leur apprentissage.

Si les enfants ne vivent pas dans un environnement propre, il est plus probable qu'ils attraperont des maladies. Les maladies les affecteront.

Il est important que vous présentiez ces idées simples à vos élèves aussi tôt que possible, afin qu'ils puissent acquérir des habitudes d'hygiène dans leur vie quotidienne, mais vous devrez agir avec tact en fonction du contexte de la communauté dans laquelle vous travaillez.

Ressource 2: Préparer la manière d'introduire les quatre principes du développement physique



Information préliminaire ou connaissance du sujet

Consultez de nouveau la [Section 1](#) de ce module. Les élèves y comparaient les façons suivant lesquelles ils étaient similaires et différents. Comment pourriez-vous utiliser cette activité pour présenter les quatre principes du développement physique ?

Par exemple, vous pouvez leur demander de comparer leurs âges et leurs tailles, ainsi que les différents aliments qu'ils mangent.

Pour couvrir les quatre principes du développement physique dans un plan de cours, pensez aux questions suivantes :

- Quelle est la chose principale que vous voulez que les élèves retiennent ?
- Comment allez-vous présenter le sujet ?
- Comment est-ce que vous allez organiser la première activité ? Quelles seront vos instructions ? Est-ce que les élèves vont travailler en groupes ou par binôme ?
- Comment allez-vous démontrer les quatre principes ?
- Quelles sont les ressources que vous allez utiliser pour les leur expliquer ? Par exemple, est-ce que vous pouvez utiliser des images ? Est-ce que vous pouvez apporter différents types de nourriture ? Où allez-vous les trouver ?
- Comment allez-vous vérifier si les élèves ont compris ?
- Quelles sont les questions pour lesquelles vous devez agir avec tact ?

Écrivez vos réponses à ces questions sur un morceau de papier. Puis utilisez-les pour préparer chaque étape de votre cours. N'oubliez pas de toujours agir avec tact en fonction du contexte dans lequel vous travaillez, afin de ne pas embarrasser les élèves.

Ressource 3: Utiliser des jeux et des exercices physiques



Information préliminaire ou connaissance du sujet

Les exercices physiques ont de nombreuses fonctions. Comme nous le savons, ils aident les enfants à prendre des forces et à être en forme. Mais ils peuvent aussi aider les élèves à développer des compétences sociales, créatives et d'encadrement. Ils peuvent aider les élèves à se faire des amis et à apprendre des choses nouvelles, et contribuer à leur bien-être émotionnel.

Réfléchissez à la gamme de jeux et d'exercices physiques différents qu'ils peuvent faire :

- les sports, par exemple le football ou la lutte,
- les jeux, par exemple le saut à la corde, la danse, chat perché,
- les jeux de mots et de nombres, par exemple le chant et les comptines.

Les enfants vont automatiquement inventer des jeux et y jouer ensemble, et vous pouvez exploiter une partie de cela dans votre enseignement.

L'utilisation de jeux et d'exercices physiques dans le cadre de votre enseignement peut encourager les élèves à aimer apprendre, et donc à leur donner encore plus envie de venir à l'école.

En utilisant des jeux à caractère physique dans le cadre de votre enseignement, vous encouragez aussi les élèves à acquérir de nouvelles compétences et de nouveaux schémas de comportement.

Ceux-ci peuvent comprendre :

- apprendre collaborativement ;
- développer des compétences de réflexion ;
- partager des ressources ;
- faire des choses à tour de rôle,
- se sentir motivé et l'impliqué dans l'apprentissage.

Ce sont des choses que vous devriez encourager en classe, parce qu'elles contribueront à un apprentissage plus efficace.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de jeux nigériens qui utilisent l'exercice physique.

OMBRE AU CLAIR DE LUNE

Objectif : « Le chat » doit déterminer qui est « l'ombre ».

Équipement : Des bâtons, des pierres, des galets, de la craie ou n'importe quoi d'autre qui puisse être utilisé pour tracer quelque chose sur le sol.

Nombre de joueurs : Au moins 3

Règles :

- Un joueur est choisi pour être « le chat », et il va se cacher. Les autres joueurs choisissent quelqu'un qui sera « l'ombre ».
- « L'ombre » s'allonge sur le sol, et les autres joueurs font un tracé autour de lui ou d'elle avec le matériau choisi.
- « Le chat » rejoint les autres joueurs.
- Les joueurs appellent « le chat » qui essaie de déterminer qui est « l'ombre », d'après la forme du tracé sur le sol.
- S'il devine correctement, il a droit de jouer une autre fois. Sinon, un autre joueur est choisi pour être « le chat ».

LE SERPENT

Objectif : Faire participer tous les joueurs pour qu'ils fassent partie du « serpent ».

Équipement : Aucun, vous pouvez cependant indiquer les limites de l'aire de jeu.

Nombre de joueurs : Au moins 3

Règles :

- Un des joueurs est choisi pour être la tête du serpent.
- Cette « tête du serpent » essaie d'attraper un autre joueur. Une fois que c'est fait, cet autre joueur devient la « queue du serpent » et ils se tiennent la main.
- La « tête du serpent » et la « queue du serpent » poursuivent les autres joueurs, et leur donnent la main d'un côté ou de l'autre, créant une nouvelle tête ou une nouvelle queue à chaque fois qu'un joueur est attrapé.
- Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs fassent partie du « serpent ».

SAUTE-SAC

- Objectif :** Être le dernier joueur à sauter au-dessus du sac.
- Équipement :** Une corde, un sac de jute ou un autre type de sac
- Nombre de joueurs :** Au moins 5
- Règles :**

- Enroulez la corde autour du sac, en laissant une longueur suffisante pour permettre de faire tourner le sac.
- Choisissez un joueur qui sera le « tourneur » (le « tourneur » devra pouvoir faire tourner le sac au-dessus du sol, que ce soit avec le pied ou avec la main).
- Les autres joueurs forment un cercle autour du « tourneur ». Le « tourneur » fait tourner la corde près du sol. Chaque joueur doit sauter par-dessus avant que le sac ne les atteigne. Si la corde touche un joueur, il est éliminé du jeu. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur debout, et ce joueur est le gagnant.

Variations :

- La longueur de la corde peut être changée.
- La vitesse qu'utilise le « tourneur » peut aussi varier.

ATTRAPE LE MOUCHOIR

- Objectif :** Attraper les mouchoirs de l'autre équipe.
- Équipement :** Des mouchoirs ou des foulards. Vous pouvez aussi indiquer les limites de l'aire de jeu.
- Nombre de joueurs :** Au moins 4
- Règles :**

- Les joueurs se divisent en équipes.
- Chaque équipe forme une chaîne. Chacun des joueurs des extrémités (des deux bouts) de chaque chaîne laisse pendre un mouchoir ou un foulard de sa poche ou de sa ceinture. La première personne de la chaîne mène la chasse, et essaie d'attraper un mouchoir d'une des autres équipes. Une équipe gagne lorsqu'elle attrape un mouchoir d'une autre équipe.

Adapté de : Motherland Nigeria, Website

JEUX TOGOLAIS

Y a-t-il des jeux togolais similaires que vous pourriez utiliser ?

Ecrivez-les de la même manière que les jeux nigériens ci-dessus et postez-les sur PartaTESSA.

Ressource 4: Comment M. Ogoundé a enseigné son cours



Information préliminaire ou connaissance du sujet

Les étapes que M. Ogoundé a utilisées pour sa leçon sont les suivantes :

À l'aide de l'activité « aime et n'aime pas » décrite en Section 1 de ce module, chaque élève a écrit les cinq jeux qu'il a préférés.

M. Ogoundé a demandé aux élèves de discuter, par binôme, de leurs jeux préférés et d'en choisir un. Cela a pris dix minutes.

Pour faire le sondage, il s'est mis devant la classe et a demandé à chaque binôme quel jeu il avait choisi.

Il a écrit le jeu sur le tableau, et mis une coche à côté. Si c'était un jeu que quelqu'un avait déjà mentionné, il ajoutait simplement une coche. La liste sur le tableau commençait à ressembler à ceci :

Football	IIIII I
Saut à la corde	IIIII II
Jeu de chat	IIIII
Jeu de ballon	IIII
Billes	III

Le sondage a pris 15 minutes. Ensuite, il a demandé quels étaient le jeu le plus apprécié et le jeu le moins apprécié.

Il a demandé à la classe de se répartir en sept groupes de cinq. Il a demandé à chaque groupe de choisir un jeu et d'en écrire les règles du jeu pour la classe.

Il leur a demandé de lire leurs règles du jeu devant la classe.

Il y avait trop de jeux pour les décrire en un seul cours, il a alors décidé de présenter un nouveau jeu lors du dernier cours de chaque journée.

Pour faciliter cela, il a donné à chaque groupe le nom d'un jour de la semaine. Chacun des groupes savait donc quel jour il devrait lire ses règles du jeu. Au début de chaque journée de cours, il demandait qui allait devoir donner sa description du jeu ce jour-là.

Ces cours utilisaient le format suivant :

- Tout d'abord, le groupe donnait sa description du jeu et en faisait la démonstration devant la classe entière. Cela prenait environ dix minutes.
- Puis tous les autres groupes s'entraînaient également à jouer à ce jeu. Si nécessaire, M. Ogoundé les emmenait dehors. Cela prenait 15 minutes.

- Ensuite, il leur demandait de réfléchir à de nouvelles façons de jouer à ce jeu, de manière à ce qu'il les aide à se souvenir de ce qu'ils avaient appris en classe dans la journée.
- Chaque groupe arrivait avec des idées différentes pour adapter le jeu. Cette discussion durait habituellement environ 15 minutes.
- Enfin, ils discutaient de certains changements, et les essayaient ensemble jusqu'à la fin du cours.

De cette manière, M. Ogoundé a commencé à utiliser les jeux de ses élèves dans l'enseignement des différentes matières. Il a réutilisé les meilleures idées. Les élèves ont également commencé à jouer aux nouveaux jeux d'apprentissage sur leur temps libre.

Ressource 5: Les autres idées de M. Ogoundé pour la promotion de la santé



Information préliminaire ou connaissance du sujet

En dehors de la journée sportive, M. Ogunlade a eu d'autres idées pour la promotion de la santé à l'école, telles que :

- Les enfants et les professeurs pourraient nettoyer la cour et les classes tous les matins après l'appel.
- L'utilisation de poubelles pourrait encourager à arrêter de déposer des détritux n'importe où. (Cela pourrait aussi empêcher les chiens et les rats de rentrer dans l'école, et réduire la possibilité que les enfants et les enseignants attrapent des maladies ou aient des ennuis de santé.)
- Utiliser l'école comme centre local de vaccination lors de la visite du personnel de santé permettrait de garantir la vaccination régulière des enfants et des enseignants. Cela signifierait également que les enfants recevraient des conseils de santé supplémentaires de la part des médecins et des infirmières.
- L'établissement de contacts entre l'école et le personnel de santé local et itinérant permettrait de munir l'école de ressources supplémentaires en matière de santé.
- La création d'un jardin à l'école permettrait d'obtenir de la nourriture (tels les légumes pour la soupe), de faire de l'exercice, et servirait de support d'apprentissage sur le sujet de l'environnement.
- Une zone ou un local de premier secours ou de repos pourrait être créé.
- L'école pourrait inviter des intervenants à venir pour parler de problèmes particuliers, par exemple le VIH-SIDA, le paludisme.
- Il serait possible d'organiser des clubs périscolaires de jeu ou de sport.

Ressource 6: Image représentant un environnement scolaire malsain



Source: *Life Skills for Young Ugandans, Secondary teacher training manual.* (UNICEF)

[Retour à la page Compétences de la vie courante](#)

