

Bien-être à l'école : une question de santé et développement durable

Objectif :

Outiller les DE sur une méthodologie collaborative et ludique visant des stratégies d'amélioration du bien-être à l'école dans une préoccupation de santé et développement durable.

Point du plan de pilotage ciblé :

12 1) « *la stratégie relative notamment à la promotion de la citoyenneté, de la santé, de l'éducation aux médias, de l'environnement et du développement durable* »

(L'atelier se concentre sur une approche collaborative de la réflexion d'école sur le Bien-être via la santé et le développement durable)

Matériel :

- des post-it et un panneau pour les collecter
- une planche de jeu A3 par table (annexe 4)
- deux règles du jeu par table (annexe 3)
- trois pions personnage, 1 pion rhinocéros et 2 dés adaptés par table
- vingt cartes situation complétées (annexe 2)
- dix cartes situation vierges « Comment je fais pour... »
- dix cartes niveaux des quatre différentes couleurs (annexe 1)
- un tableau blanc magnétique
- photocopies « méthodologies pour aller plus loin »
- documents référents et outils

Dispositif pédagogique :

- groupes de 4 à 5 personnes
- 1 table pour déposer les documents, référents, ... (zone expo)

Déroulement :

Etape 1 : annonce de l'objectif et du déroulement (5')

Au quotidien, les équipes éducatives mènent régulièrement des actions visant l'amélioration du bien-être, de la santé, du développement durable...

Ces actions, sont-elles ponctuelles ? S'inscrivent-elles dans la durée ?

Existe-t-il des liens explicites entre bien-être, santé et développement durable ?

Et si nous étions davantage conscients de leur importance, de leur nécessaire articulation et de leur richesse à long terme ?

Et si nos élèves, qui sont les adultes de demain, construisaient les liens entre ce qui est proposé par l'école et le développement de leur « être citoyen du monde » ?

L'atelier permettra de manière collaborative et ludique de déplier une/ou plusieurs préoccupation(s) centrée(s) sur le bien-être à l'école (en particulier, santé et développement durable). Les actions, les effets, les questionnements suscités par la méthodologie seront autant de pistes à investiguer en équipe éducative pour une mise en œuvre à court, moyen ou long terme.

Etape 2 : les représentations individuelles. « Bien-être à l'école : santé et développement durable »... Ce serait quoi ? (10')

Les participants sont invités à rédiger sur un post-it une préoccupation ou une zone de travail possible sur la question. Par exemple : En santé, ce qui me préoccupe, c'est l'état de fatigue physique et moral des enseignants et des élèves... Comment je fais pour identifier des facteurs de fatigue et éventuellement agir ?

Les post-its sont collectés pour constituer un apport disponible en cours d'étape 4.

Etape 3 : s'approprier les règles de jeu et le matériel associé. (5')

Installés par groupes de cinq, les participants sont invités à découvrir le matériel et prendre connaissance du document présenté.

Une boîte jeu par groupe.

Etape 4 : jouer le jeu (50')

S'organiser par le jeu pour accroître le *capital santé* du groupe en construisant une réflexion collaborative autour de plusieurs *cartes situation*. S'assurer ensemble de la qualité des propositions et en finalité, ne pas se laisser rattraper par le rhinocéros

Etape 5 : débriefing en grand groupe. (10')

Mise en commun et retour sur le double objectif : domaine choisi et stratégie collaborative.

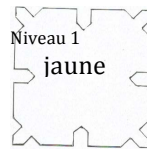
- L'animation enrichit-elle la représentation de l'intitulé « Bien-être : santé et développement durable » ?
- En quoi l'animation est-elle collaborative ? Comment mettre en commun les réalisations de tous les groupes à l'aide du matériel proposé ?
- Cette animation peut-elle être menée en équipe ?

Annexe 1 : les niveaux d'actions en relation avec une couleur de pièce de puzzle.
Élargir son regard, envisager les effets, se poser des questions, faire des liens entre les différents espaces d'actions autour d'une carte situation.

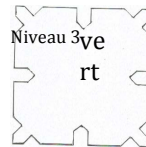
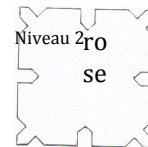
« Que peut-on faire à l'école pour agir aux niveaux 1, 2, 3, 4 ? »

« Quels seraient les effets de notre action aux niveaux 1, 2, 3, 4 ? »

Niveau 1 : la classe, le cycle



Niveau 2 : l'école, les partenaires internes ou externes

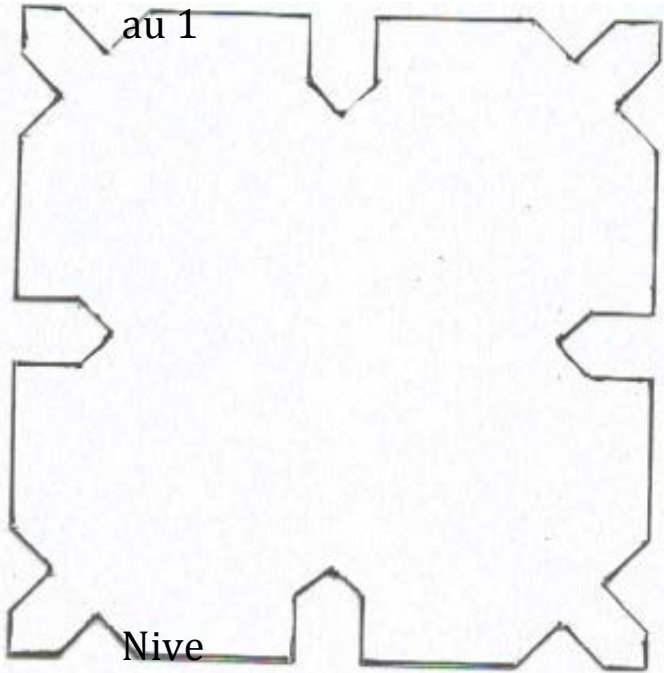


Niveau 3 : le quartier, la ville

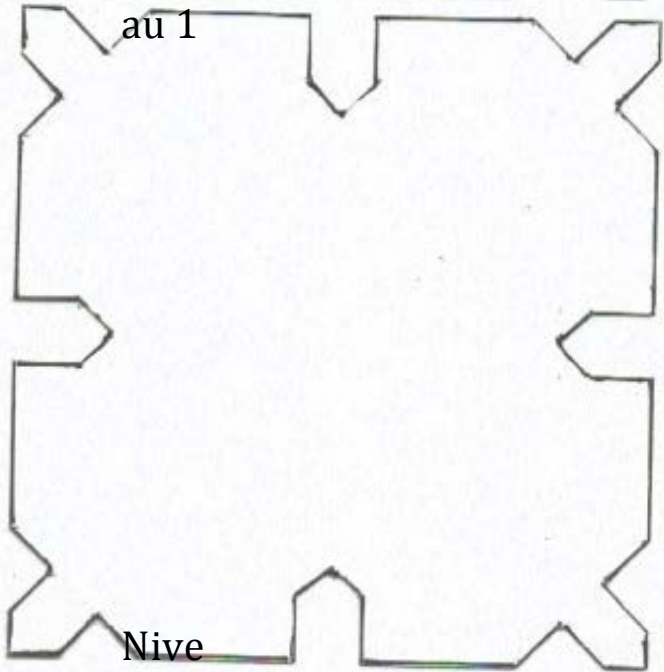
Niveau 4 : le monde



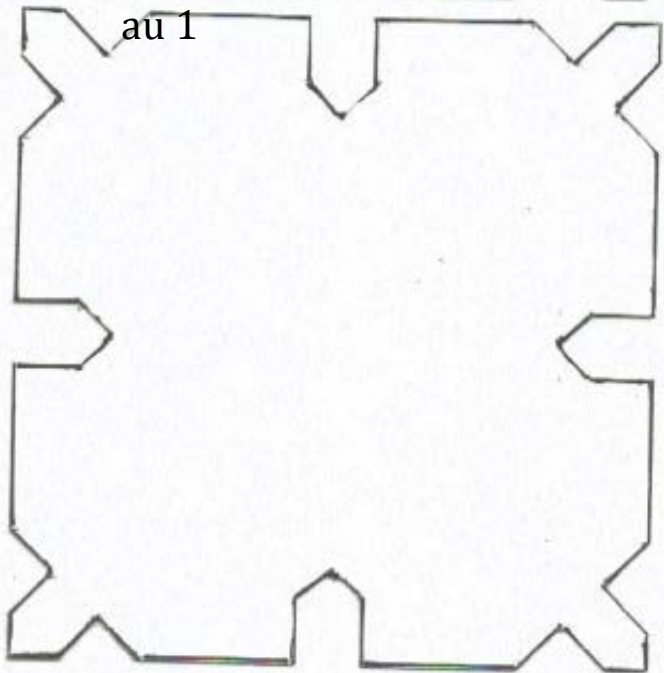
Nive
au 1



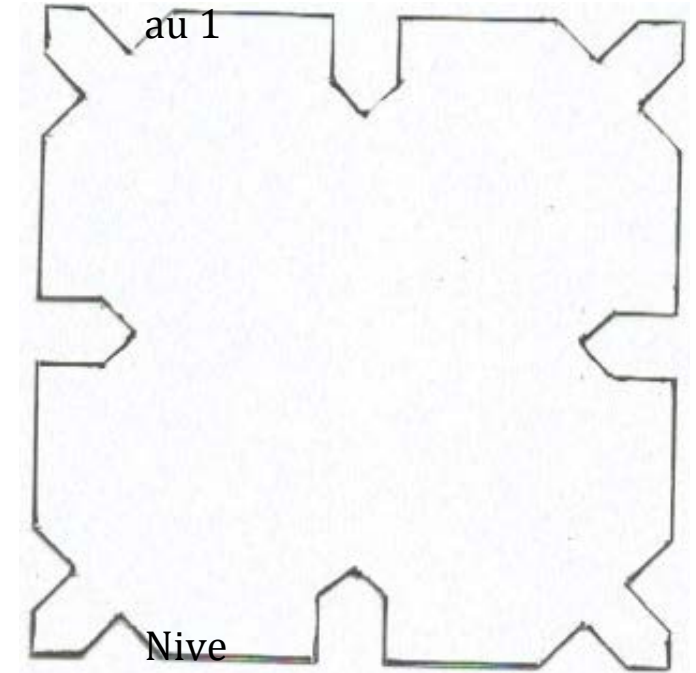
Nive
au 1



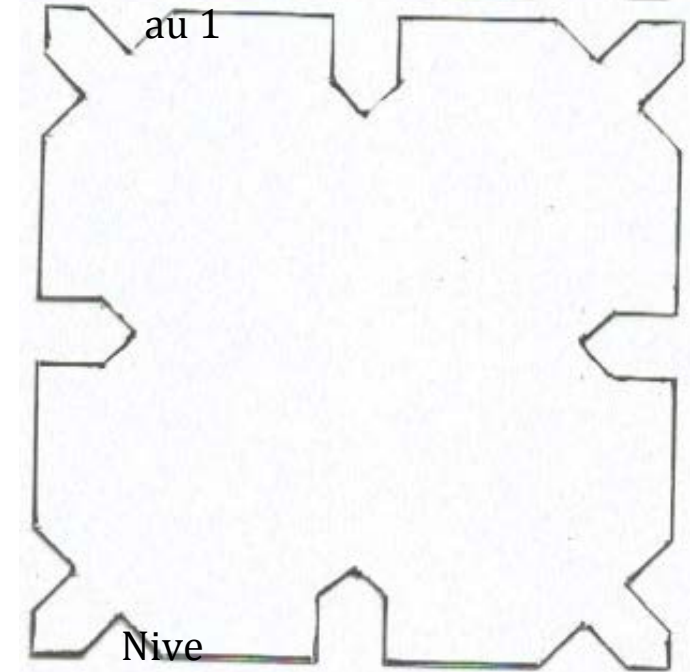
Nive
au 1



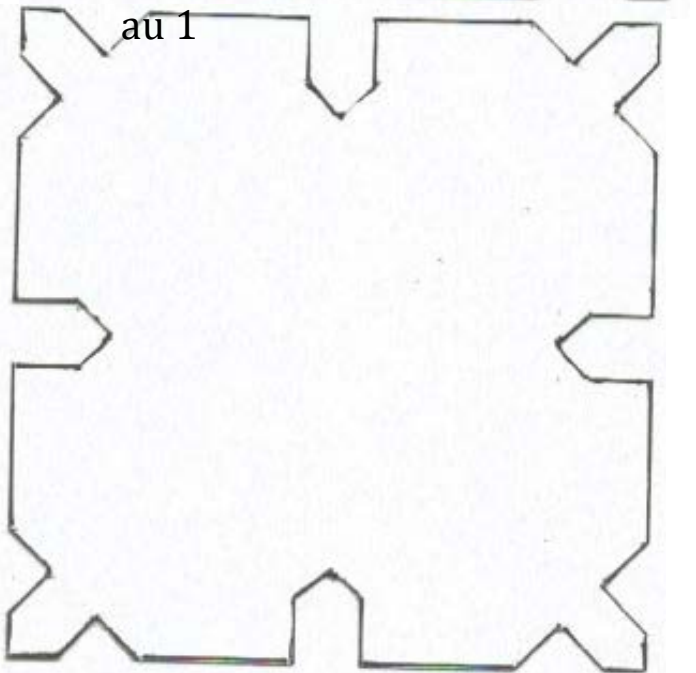
Nive
au 1



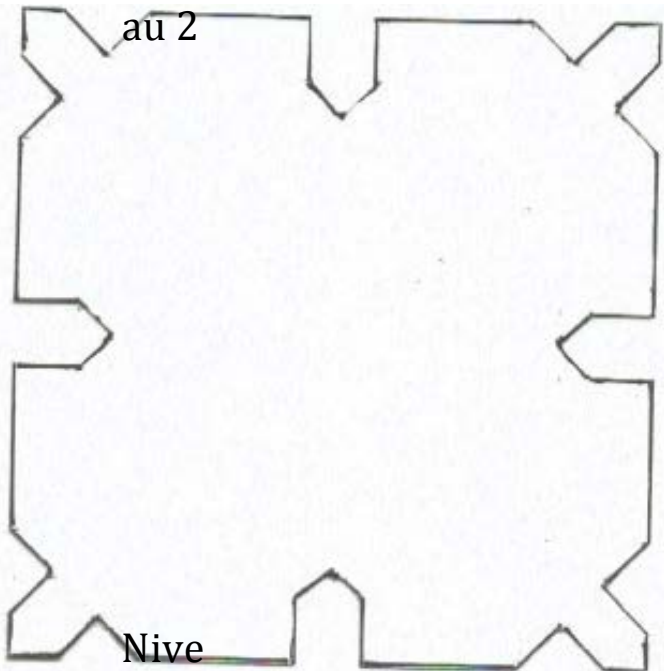
Nive
au 1



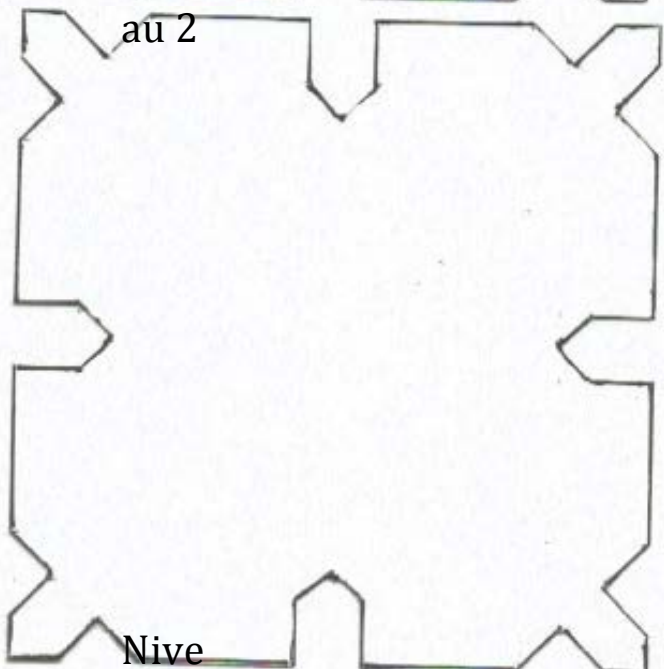
Nive
au 1



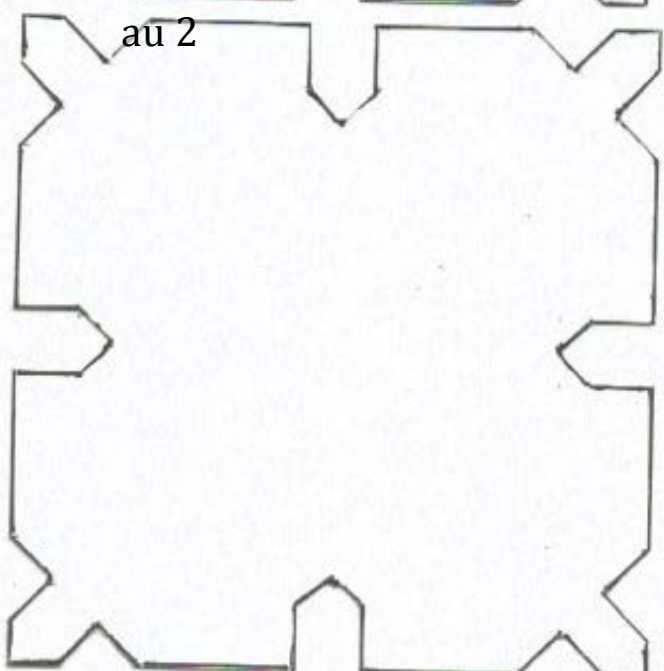
Nive
au 2



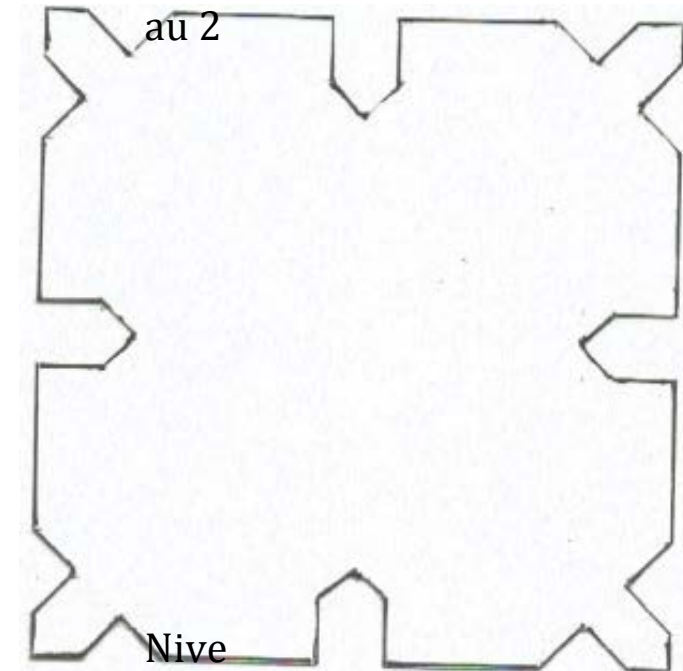
Nive
au 2



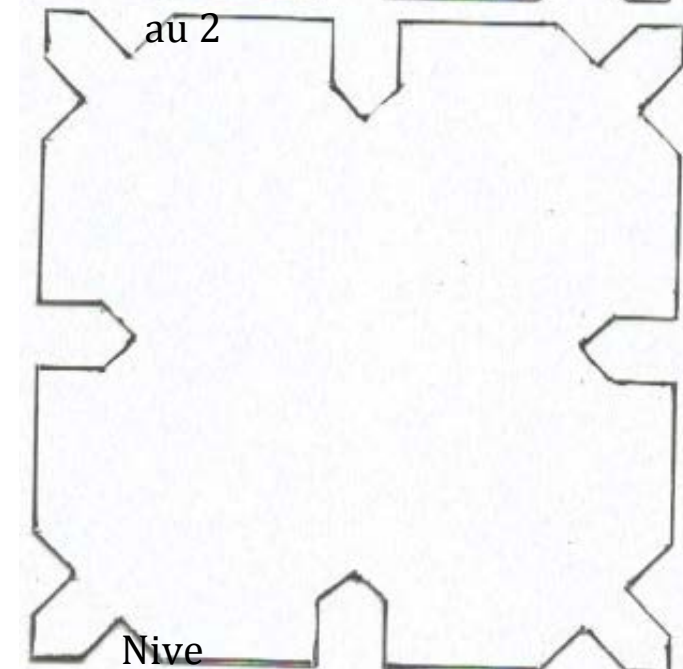
Nive
au 2



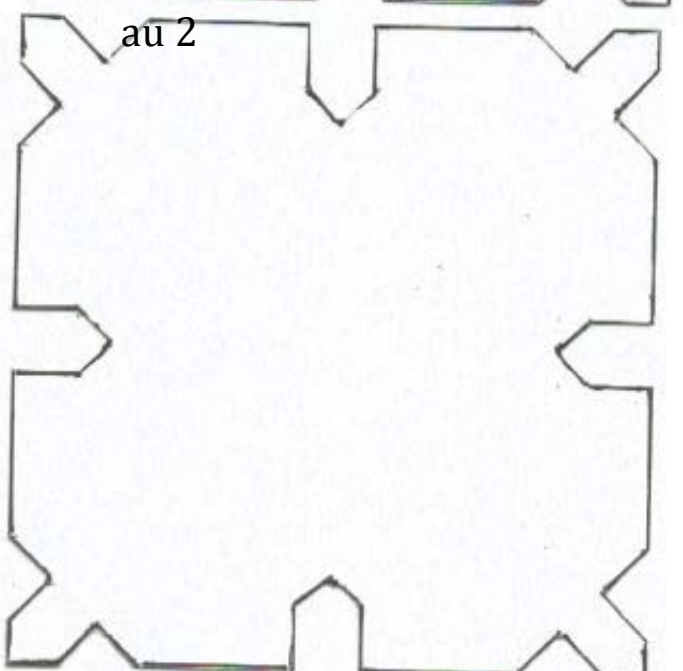
Nive
au 2



Nive
au 2



Nive
au 2



Nive
au 3

Nive
au 3

Nive
au 3

Nive
au 3

Nive
au 3

Nive
au 3

Nive
au 4

Nive
au 4

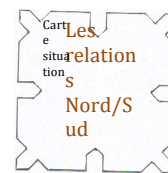
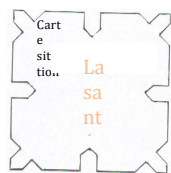
Nive
au 4

Nive
au 4

Nive
au 4

Nive
au 4

Annexe 2 : des cartes situation « Comment je fais pour... » en rapport avec des préoccupations de **santé** - d'**économie** - de **développement durable** - de **relations nord /sud**).



La santé

| | |
|---|---|
| Comment je fais pour que les enseignants et les élèves soient dans des conditions favorisant l'apprentissage... | Comment je fais pour tenir compte des rythmes biologiques de l'individu... |
| Comment je fais pour que les élèves mangent sainement... | Comment je fais pour que chacun rencontre ses besoins essentiels en sécurité... |
| Comment je fais pour promouvoir l'attention à l'autre et les compétences à secourir l'autre... | Comment je fais pour mettre en place une culture de l'hygiène... |
| Comment je fais pour travailler la gestion du stress... | |

L'économie

| | |
|--|--|
| Comment je fais pour que l'école gère au mieux les déchets... | Comment je fais pour que les élèves disposent de fournitures durables... |
| Comment je fais pour réaliser des économies et assurer le maintien d'une qualité de vie... | Comment je fais pour rentrer dans une logique de solidarité vécue... |
| Comment je fais pour encourager le respect du matériel individuel et commun... | |

Le développement durable

| | |
|--|---|
| Comment je fais pour que l'école gère au mieux l'eau... | Comment je fais pour que les productions locales soient valorisées... |
| Comment je fais pour rentrer dans une logique de solidarité vécue... | Comment je fais pour susciter et mettre en évidence des liens de causes à effets... |
| | |

Les relations nord /sud

| | |
|--|--|
| Comment je fais pour ouvrir les yeux sur le voisin qui n'a pas droit à l'école... | Comment je fais pour comprendre le paysan du Tiers-monde qui doit quitter sa terre... |
| Comment je fais pour réfléchir en groupe sur les causes et les conséquences des migrations de populations... | Comment je fais pour susciter les questionnements sur le partage inégal des richesses... |

Car
te
situa
tio
n

La
sa
nt

Comment je fais pour

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Carte situation

L'é
co
no
mi

Comment je fais pour

.....

.....

.....

.....

.....

Carte situation

Le
dévelo
ppeme
nt
durabl
e

Comment je fais pour

.....

.....

.....

.....

.....

Carte situation

Les relations
nord /sud

Comment je fais pour

.....

.....

.....

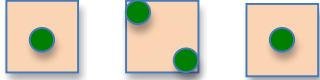


.....

.....



Annexe 3 : matériel, but, finalité collaborative et règle du jeu.

Matériel disponible dans la boîte :

- une annexe 3
- une planche de jeu A3
- deux dés à six faces
- trois pions personnage 
- un pion rhinocéros 
- vingt « cartes situation » complétées (blanches)
- dix « cartes situation » vierges (blanches)
- dix « cartes niveau d'action 1 (classe, cycle) »
- dix « cartes niveau d'action 2 (école : partenaires internes ou externes) »
- dix « cartes niveau d'action 3 (quartier, ville) »
- dix « cartes niveau d'action 4 (monde) »
- deux feutres noirs
- deux gommes
- huit sigles « validation » 

But du jeu :

- faire avancer les « pions personnage » pour obtenir les « cartes situation » ou les « cartes niveau d'action ».
- construire collectivement le déploiement de plusieurs « cartes situation » et disposer ainsi d'autant de possibilités de renvoyer le « pion rhinocéros » à la case départ.
- mettre en lien concrètement avec le matériel, les situations dépliées par les différents groupes.

Finalité collaborative :

- Le jeu en lui-même va induire un partage des décisions puisqu'il n'y a que trois pions pour cinq joueurs. On gagne ensemble ou on perd ensemble.
- Mais, c'est surtout la construction des réflexions autour des « situations de départ » qui sera collaborative. Le questionnement de chaque participant, son expertise, ses ressentis, ses expériences seront autant d'enrichissement au service du groupe.

Règle du jeu :


- Placer les trois « pions personnage » et le « pion rhinocéros » sur la case départ. Jouer les deux dés. Totaliser les points pour faire avancer les pions comme souhaité (points verts pour les « pions personnage », points noirs pour le « pion rhinocéros »).

Des contraintes : 1 point=1 case

Le rhinocéros tourne dans le sens des aiguilles et galope au plus court vers les pions personnage.

Aucun pion ne fera de marche arrière.

Il est obligatoire de disposer d'une carte situation (blanche) pour prendre les cartes niveau (couleurs).

- Pour être validée  et donc renvoyer le rhinocéros à la case départ, une situation doit être déployée en quatre niveaux de couleur, placée sur le tableau magnétique commun à la vue de tous.
- Un « pion personnage » tombe sur une case couleur. Prendre une carte correspondante. S'il s'agit d'une « carte niveau d'action », écrire sur la carte **l'action proposée ou l'effet escompté**. Lier cette carte complétée à la « carte situation ». Et ainsi de suite pour les trois autres niveaux d'actions.
- Plusieurs « cartes situation de départ » peuvent être traitées en même temps.
- Les cartes « situations de départ » relèvent de quatre préoccupations subjectives : la santé, l'économie, le développement durable et les relations Nord-Sud. Veiller à ce que les différentes préoccupations soient présentes. Si nécessaire, possibilité d'échanger une carte situation piochée contre un post-it complété en étape 2.
- La partie se termine mal si un « pion personnage » est rattrapé par le rhinocéros. Dans ce cas, refaire une tentative en conservant uniquement les situations validées.
- La partie se termine bien si les trois « pions personnage » sont arrivés à destination.
- Se poser des questions quant à l'utilité du tableau magnétique et prendre des initiatives en accord avec les autres groupes.
- S'il subsiste des flous, des questions quant au fonctionnement du jeu, invitation est donnée au groupe à les gérer de manière collaborative.

