

# Traverser le marais toxique : travail d'équipe

Dans cette leçon, les élèves apprendront l'inclusivité à travers le prisme du travail d'équipe. Ils verront l'histoire d'une amitié unique où, bien que les deux amis aient des limitations physiques uniques, ils sont toujours capables de faire de grandes choses ensemble. Cela se transforme en un jeu où les élèves doivent travailler ensemble pour se rendre d'un bout à l'autre de la classe en équipe. En fin de compte, la leçon montre aux élèves que chacun apporte de la valeur à l'équipe et que l'équipe ne peut connaître le succès sans les contributions et la participation de chacun.

**Sous-concept(s) d'inclusivité**  
Gentillesse

**Calendrier de la leçon**  
45 minutes

## Matériaux nécessaires

- ❑ Planches pour le jeu des marais toxiques ; peuvent être des assiettes en papier ou des morceaux de papier de construction

## Carte des normes

Cette leçon s'aligne sur les compétences CASEL, les normes nationales d'éducation sanitaire et les normes d'État de base communes. Veuillez vous référer au [Carte des normes](#) pour plus d'informations.



**DÉSIGNÉ PAR CASEL  
COMME PROGRAMME RECOMMANDÉ  
POUR L'APPRENTISSAGE SOCIAL ET  
ÉMOTIONNEL.**

Voir la dernière page pour les détails.

## Objectif de la leçon

Les étudiants vont :

- Reconnaître que le travail d'équipe exige de l'inclusivité.
- Pratiquer le travail d'équipe à travers une situation de jeu.

## Lien avec l'enseignant/Prendre soin de soi

La compétence de travailler ensemble dans une équipe est celle qui est utilisée tout au long de notre vie d'adulte. Votre partenaire pédagogique, votre groupe d'enseignement spécifique à un niveau, votre école et même votre district sont tous dirigés par des équipes structurées qui doivent trouver un terrain d'entente pour atteindre un objectif commun. Cependant, votre équipe assignée ne correspond pas nécessairement à l'équipe souhaitée. Les compétences que vous utilisez quotidiennement dans votre classe peuvent et doivent être appliquées aux différentes équipes, comités et conseils auxquels vous siégez à l'école et au-delà. Ne vous attendez pas à être parfait. Nous avons tous nos défauts. Il est plus facile de regarder vers l'extérieur que de réfléchir personnellement. Avant de commencer à vous plaindre ou à vous débattre avec votre groupe, posez-vous ces trois questions : Comment puis-je vous aider ? Comment pourrais-je être un problème pour les autres ? Comment puis-je aider les choses à bien se passer ? Nous avons tous des forces et des faiblesses. Être ouvert à leur sujet peut vous aider dans n'importe quelle situation d'équipe. Soyez franc à la fois sur ce que vous pouvez offrir et sur les domaines où vous pourriez avoir des difficultés !

## Conseils pour les apprenants diversifiés

- Les étudiants qui ne sont pas physiquement capables de jouer dans le jeu peuvent toujours être inclus en tant que stratèges ; ils peuvent dessiner ou expliquer à leur équipe comment faire passer au mieux tout le monde. L'équipe pourrait également travailler pour aider l'élève

physiquement limité à respecter les règles du jeu (si cette option est sans danger pour l'élève).

- Les élèves peuvent avoir du mal à suivre les sous-titres du clip vidéo ; pensez à les lire à voix haute pour le bénéfice de tous.
- Indiquez la région de Chine d'où venaient les deux amis pour aider à donner aux élèves un contexte culturel supplémentaire. (vidéo ci-dessous)



## Partager

3-5 minutes

*Commençons par passer en revue certaines des idées principales de cette unité. Nous parlons d'inclusivité dans cette unité. Comment avons-nous vu l'inclusivité dans notre première leçon sur Dante et Soung ?*

*Comment avez-vous vécu l'inclusion depuis notre dernière leçon ?*

*Est-ce que l'un d'entre vous n'a pas été inclus dans quelque chose ?*

*Nous allons parler aujourd'hui de ce que cela signifie d'être inclus dans une équipe et de la façon dont les équipes travaillent ensemble pour atteindre un objectif.*



## Inspirer

7-10 minutes

*Combien d'entre vous ont déjà fait partie d'une équipe ?*

Invitez les élèves à répondre.

*Quelles sont les qualités qui font une bonne équipe qui réussit ?*

Invitez les élèves à répondre.

*Avez-vous déjà décidé, avant de donner une chance à quelqu'un, qu'il ne serait pas bon dans votre équipe ? Que vous ne voulez pas les inclure ? En quoi le fait d'exclure ou de ne pas inclure d'autres personnes dans une équipe pourrait-il nuire à l'équipe ?*

*Nous allons regarder un court clip vidéo de deux amis qui vivent en Chine ; l'un des hommes ne peut pas voir et l'autre n'a pas de bras. Ensemble, cependant, ils ont planté plus de 10 000 arbres autour de leur village. Comment ont-ils fait ? Travail en équipe!*

Montre: [https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA\\_zsKY](https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA_zsKY)



## Habiller

25 minutes

*Qu'avez-vous appris sur le travail d'équipe et l'inclusion dans le clip vidéo que nous venons de regarder ?*

Invitez les élèves à répondre.

*Nous allons maintenant jouer à un jeu qui demande un travail d'équipe. Le jeu s'appelle "Crossing the Toxic Swamp".*

Prenez le temps de demander aux élèves de préparer la salle en déplaçant les tables, les chaises et les bureaux (si vous n'avez pas déjà préparé la salle). Mettez les élèves en groupes et expliquez les règles du jeu comme suit. Ne leur dites pas comment traverser, bien que les stratégies soient listées ci-dessous ; laissez-les élaborer leurs propres stratégies.

Divisez les élèves en équipes de 7 à 10. Une fois que tous les joueurs sont affectés à une équipe, demandez aux équipes de se tenir à une extrémité du marais et expliquez que le but du jeu est de traverser le « marais toxique » en équipe.

Expliquez les règles suivantes :

*Chaque équipe recevra des "Toxic Swamp Boards". Chaque équipe devrait recevoir un plateau pour chaque joueur, moins un. Par exemple, s'il y a huit personnes dans une équipe, elles devraient recevoir sept planches. Ce sont les seuls tableaux qu'une équipe recevra. S'ils en perdent pendant le jeu, ils n'obtiennent plus de planches.*

*Les «Toxic Swamp Boards» protègent les joueurs du marais uniquement si un joueur les touche avec une main, un pied, un orteil ou un doigt. Si personne ne touche le tableau, le tableau se dissoudra dans le marais (c'est-à-dire que l'enseignant le prendra).*

*Si un joueur sort des limites du marais, toute l'équipe doit revenir au début et recommencer.*

*Toute l'équipe doit traverser le marais et personne ne peut être laissé pour compte. Si une personne est laissée pour compte ou bloquée, toute l'équipe doit revenir au début et recommencer. Cependant, les élèves peuvent se déplacer en groupe. Demandez si les joueurs ont des questions. Donnez-leur ensuite leurs planches de marais et accordez-leur deux minutes pour parler ensemble et développer une stratégie pour traverser le marais toxique.*

Il y a plus d'une façon de traverser le marais. Bien que les équipes puissent proposer une solution nouvelle et créative, voici quelques façons d'y parvenir :

- Demandez à quelques joueurs de se croiser à la fois en posant un certain nombre de planches (en gardant un contact physique avec chaque planche), en les enjambant (à la manière des marches) et amenez « les quelques » de l'autre côté. Une personne retraversait alors de l'autre côté du marais (en utilisant les planches au fur et à mesure) et obtenait quelques coéquipiers supplémentaires. Ce nouveau groupe traverserait le marais comme le premier groupe l'avait fait. L'équipe pourrait continuer jusqu'à ce que tout le monde ait traversé le marais.

- Demandez au premier joueur en ligne de placer une planche devant lui et de se tenir debout dessus. L'équipe passait alors un autre plateau au premier joueur qui mettait le nouveau plateau devant lui (maintenant continuellement le contact avec le plateau) et chevauchait les deux plateaux. Le joueur suivant en ligne mettrait un pied sur le deuxième plateau dans le marais, partageant l'espace avec le premier joueur jusqu'à ce que le premier joueur retire son pied du premier plateau et se tienne sur le deuxième plateau. Le premier joueur continuerait à prendre les planches, à les positionner le long de la traversée (planches debout et à cheval le long du chemin) pendant que ses coéquipiers imitent leurs mouvements de tremplin et que toute l'équipe traverse le marais.
- S'il y a différentes équipes, toutes les équipes peuvent décider de partager des planches et de créer un chemin droit qui s'étend sur toute la longueur du marais (attention à se tenir debout, à cheval ou à toucher les planches). Il n'y a rien dans les règles qui empêche le partage des tableaux entre les équipes. L'enseignant peut inciter les équipes à envisager cette option en posant la question « Est-ce une course ? » ou en déclarant : « Le monde serait un bien meilleur endroit si les gens apprenaient à partager leurs documents ».



## Refléter

5 minutes

Si l'activité échoue, prenez suffisamment de temps pour parler des défis et des problèmes qui se sont posés. Soyez prêt à donner aux joueurs le temps de parler de leurs difficultés, surtout s'il y a eu un conflit pendant l'activité.

Après l'activité, discutez de l'une des questions suivantes :

- *Cette activité était-elle facile ou difficile ? Pourquoi ? (Vous pouvez également demander aux élèves d'évaluer la difficulté sur une échelle de 1 à 10.)*
- *Quelles sont les choses « toxiques » ou préjudiciables que les équipes pourraient avoir à surmonter pour réussir ?*
- *Avez-vous vécu des conflits au sein de votre équipe et comment les avez-vous surmontés ?*
- *Dans quelle mesure avez-vous travaillé en équipe ?*
- *Avez-vous fait preuve d'attention et de respect les uns envers les autres pendant que vous jouiez au jeu ?*
- *Comment pouvez-vous travailler pour être inclusif lorsque vous travaillez avec d'autres personnes dans une équipe ?*



## Idées d'extension

- Demandez aux enfants d'enseigner ce jeu à leur famille/amis et jouez-y à la maison !



DÉSIGNÉ PAR CASEL  
COMME PROGRAMME  
RECOMMANDÉ POUR  
L'APPRENTISSAGE SOCIAL  
ET ÉMOTIONNEL.

Le Collaboratif pour l'apprentissage scolaire, social et émotionnel (CASEL) examine les programmes SEL fondés sur des données probantes depuis 2003. Kindness in the Classroom® répond au programme SElect de CASEL et est inclus dans le Guide CASEL pour des programmes efficaces d'apprentissage social et émotionnel.

Kindness in the Classroom® a atteint ou dépassé tous les critères de CASEL pour une programmation SEL de haute qualité. Kindness in the Classroom® a reçu la plus haute distinction de CASEL pour une programmation SEL de haute qualité.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>