

Enseignement des habiletés sociales au primaire

Groupe 5 : Habiletés permettant de gérer son stress

Habilitété 49 : **Composer avec la défaite**

Par François Rochette



Fiche de planification

Habilitété sociale : **COMPOSER AVEC LA DÉFAITE**

Type d'atelier : Enseignement traditionnel et jeu coopératif

Degré : Primaire

Durée : 2 périodes

Déroulement de l'activité

L'enseignement et la discussion

Étape 1 : Définir l'habileté

L'intervenant explique aux élèves ce qu'est « composer avec la défaite ». Il leur dit :

*Lorsque tu fais une activité ou un jeu avec des amis, il y a toujours un gagnant et un perdant. Comme tu le sais, tu ne peux pas toujours gagner. Si tu perds à un jeu, à un concours ou à sport comme au soccer à la récréation, tu peux être frustré et ne pas accepter de perdre. Alors, lorsque tu es le perdant, tu dois te contrôler pour ne pas faire de folies ou des actes que tu regretterais plus tard. Donc, si un jour tu perds, je te conseille de te dire qu' « **il faut toujours un gagnant et un perdant** » et que cette fois-ci, c'est toi qui perds.*

Après avoir défini l'habileté et donné des exemples concrets, l'intervenant demande aux enfants s'ils ont déjà perdu en faisant un jeu. Il doit permettre aux élèves de s'exprimer sur ce qu'ils ont déjà vécu et sur leur expérience de jeu. L'intervenant fait un rappel des éléments les plus importants de la discussion.

Étape 2 : effectuer le modelage de l'activité

L'intervenant présente deux scénarios sous formes de saynète et annonce aux élèves qu'une discussion suivra.

1^{er} scénario : Je joue un match de soccer, le pointage est égal 1 à 1 avec quelques secondes à faire avant la fin de la partie. Je demande à un élève de prendre un ballon et de me marquer un but, alors que je suis le gardien. Voici la façon dont je réagis en me parlant à moi-même à haute voix pour que les enfants entendent ce que je me dis: « *Ce n'est pas plus grave que ça, on va essayer de revenir dans la partie. Au pire, on perdra et on se reprendra une autre fois. Ce n'est pas la fin du monde. **Ça prend un gagnant et un perdant.** On ne peut pas gagner toutes les parties. Même si on perd, je vais rester calme. C'est juste un jeu. L'important, c'est de participer. Tout le monde peut gagner, aujourd'hui c'est nous qui perdons.* » Lorsque j'annonce aux enfants que la partie est terminée, je fais semblant de donner la main aux joueurs de l'autre équipe en les félicitant d'avoir gagné et je dis à haute voix : « **ça prends un gagnant et un perdant** »

2^{ième} scénario : Le sujet est le même que le premier scénario, sauf que ma façon de réagir est complètement à l'opposée. Lorsque je me fais marquer un but et que la partie se termine, voici la façon dont je réagis à voix haute : « *L'autre équipe a triché. Ils n'ont pas gagné. Ils ne savent même pas jouer.* » Je fais semblant de pousser les joueurs de mon équipe et de les engueuler. Je quitte le terrain en ne donnant pas la main aux joueurs de l'autre équipe.

Étape 3 : Déterminer le besoin des personnes en formation à l'égard de l'habileté

L'intervenant peut faire cette situation en plusieurs étapes. Premièrement un élève va effectuer la tâche avec mon support tandis que les autres vont regarder ce qui se passe, pour plus tard l'exécuter à leur tour. Nous discutons ensemble de qui devrait travailler quoi, en inscrivant au tableau le sujet de leurs rôles.

Le jeu de rôles

Étape 4 : Sélectionner un participant pour le jeu de rôles

Un premier élève effectue son jeu de rôles tandis que les autres élèves analysent ses comportements à partir d'une fiche de l'élève.

Étape 5 : Mettre en scène les jeux de rôles

L'intervenant participe aux cocus avec les acteurs pour s'assurer d'une bonne mise en scène de l'habileté.

Étape 6 : Diriger le jeu de rôles

L'intervenant répète aux acteurs leurs rôles et leurs responsabilités. Il explique à tous les autres élèves que chacun va jouer son rôle du mieux qu'il peut et qu'ils doivent remarquer les différentes étapes jouées par les acteurs avec la fiche de l'élève.

Étape 7 : Évaluer la performance

L'intervenant donne du feed-back aux acteurs sur leur performance. Il demande à l'acteur principal d'exprimer ses sentiments. Ensuite les observateurs donnent leurs commentaires. L'intervenant peut les aider en posant la question suivants : « Trouvez-vous que l'acteur a réussi à respecter les étapes sur ta fiche de l'élève ? ».

Étape 8 : Choisir le prochain participant au jeu de rôles

Faire un nouveau jeu de rôles avec d'autres acteurs.

Étape 9 : Donner des devoirs à faire à la maison

L'intervenant demande aux enfants de penser à une situation qu'ils vivront dans les prochains jours où ils pourront mettre en pratique ce qu'ils viennent d'apprendre. Idéalement, reprendre la discussion quelques jours plus tard.

Le jeu coopératif

Étape 10 : Expliquer l'activité et son objectif par rapport à l'habileté à pratiquer

Expliquer aux enfants qu'ils vont pratiquer l'habileté sociale *composer avec la défaite* dans le gymnase.

Étape 11 : Diriger le jeu par rapport à l'objectif

Rappeler aux élèves qu'ils doivent s'amuser et que le pointage de la partie va nous dire si ceux qui perdent vont savoir composer avec la défaite.

Étape 12 : Donner du feedback par rapport à l'habileté

Il est difficile de donner du renforcement pendant l'activité, étant donné que les réactions se produisent généralement à la fin de la partie.

Étape 13 : Faire un retour sur la pratique de l'habileté et sa généralisation

À la fin de la partie, rassembler les élèves en leur demandant leurs impressions face au contexte de l'habileté. Leur demander ce qu'ils feront la prochaine fois qu'ils vont perdre en faisant une activité.

Composer avec la défaite

Fiche de l'animateur

Étapes

Notes pour la discussion

- | | |
|---|---|
| 1. Se dire à soi même : «Tout le monde peut gagner. C'est correct de ne pas avoir gagné cette fois-ci. Ça prend un gagnant et un perdant. » | Mémoriser cette phrase aidera l'élève à contrôler ses impulsions. |
| 2. Penser à ses choix | Ces choix aideront l'élève à s'impliquer dans une autre activité et non pas à se morfondre dans la défaite. |
| a. Demander à aider quelqu'un. | Offrir son aide à son professeur, à ses parents ou à un ami. |
| b. Faire une activité que tu aimes. | Les élèves devraient produire une liste d'activités personnelles acceptables et en discuter. |
| c. Faire un exercice de relaxation. | Enseigner la relaxation. |
| 3. Exécute ton meilleur choix. | Si l'un des choix ne fonctionne pas, l'élève devrait en essayer un autre. |

Pistes de discussion

- **As-tu déjà perdu à un jeu ?** Poser une question simple dont on connaît la réponse afin de permettre aux enfants de s'exprimer sur le sujet
- **Quelles émotions ressens-tu lorsque tu perds?** Sachant que les enfants vivent beaucoup d'émotions lors d'une défaite, il faut leur demander ce qu'ils ressentent lorsqu'ils perdent.
- **Est-ce que c'est normal de perdre?** Il est important de dédramatiser la défaite en faisant comprendre aux enfants que l'important, c'est de donner son maximum et de s'amuser.

Exemple de situations

École : Tu perds une compétition, un concours.

Maison : Si tu perds à un jeu contre ton frère ou ta sœur.

En groupe : Ton équipe perd au basket-ball.

Commentaires : Ceci est un bon pré-requis pour être bon joueur.

- 1- Se dire à soi-même : « ÇA PREND UN GAGNANT ET UN PERDANT. »

- 2- Après une défaite se changer les idées :
 - Demander à aider quelqu'un.
 - Faire une activité que tu aimes.
 - Faire un exercice de relaxation.
 - S'éloigner des gagnants.

- 3- Faire un choix d'activité.

Exemples de situations :

École :- Tu perds à un jeu à la récréation.

Maison :- Tu perds à un jeu de contre ton frère ou ta sœur.

Groupe :- Ton équipe de hockey est en train de perdre.