

C'est pas juste !

Les élèves explorent la notion d'équité en participant à une série de petits jeux qui distribuent des récompenses de différentes manières. Grâce à cette expérience directe, ils comparent des systèmes inéquitables, des systèmes aléatoires, des systèmes basés sur l'effort et le principe de la « preuve de travail ». Les réactions émotionnelles sont encouragées et mises à profit pour favoriser une réflexion structurée. Cette activité permet d'acquérir une compréhension fondamentale de l'équité, de la récompense et de l'égalité des chances.

📁 TYPE D'ACTIVITÉ Jeu · Discussion · Apprentissage par l'expérience	🕒 DURÉE 60 min	👥 PARTICIPATION Classe entière · Petits groupes · En binôme · Individuel
--	---------------------------------	---

🎯 OBJECTIFS

À l'issue de cette activité, les apprenants seront capables de :

- Découvrir et identifier les systèmes inéquitables, aléatoires, fondés sur l'effort et équitables
- Il faut comprendre que toutes les récompenses ne se méritent pas de la même manière
- Reconnaître que l'équité passe par des règles équitables et l'égalité des chances
- Développer le vocabulaire et la conscience émotionnelle autour des notions d'effort, de récompense et d'équité
- Se préparer sur le plan conceptuel à la « preuve de travail »

📦 MATÉRIEL

- Des perles ou de petits jetons symbolisant des récompenses (« My Stack »)
- Fiches ou images illustrant des caractéristiques ou des attributs (couleur des cheveux, vêtements, dates d'anniversaire, etc.)
- Papier à dessin et crayons
- Dés
- Jeu de cartes
- Support visuel (voir annexe A), étiquettes pour chaque phase (inéquitable, aléatoire, travail, preuve de travail) (*facultatif*)
- Minuterie ou chronomètre
- Une table centrale ou un meuble servant de « banque »
- Espace ouvert dédié aux jeux de mouvement

DÉROULEMENT

OUVERTURE

1. Dégagez un espace suffisamment grand pour les épreuves physiques.
2. Préparez une « réserve » centrale contenant toutes les perles.
3. Aménagez un espace permettant de bouger et veillez à la sécurité.
4. Préparez des étiquettes pour chaque manche du jeu.
5. Disposez le matériel de manière à ce que les transitions entre les séries soient rapides.

AVANT L'ACTIVITÉ

5 minutes

1. Accueillez les élèves et donnez le ton avec enthousiasme.
2. **Expliquez**: « Aujourd'hui, on va jouer à des jeux, mais ils ne seront pas tous équitables. »

3. Présenter le concept de **Ma pile**: les élèves essaient de gagner des perles, mais ne conservent que celles obtenues lors de jeux que la classe juge équitables.
4. **Demander** élèves : « Que signifie pour vous le mot “juste” ? » « Vous souvenez-vous d’une situation où vous avez eu l’impression que quelque chose était injuste ? » « Qu’avez-vous ressenti à ce moment-là ? »
5. **Définir les attentes** en clair : « Nous allons jouer quatre parties courtes. À la fin de chacune d’elles, vous déciderez si elle s’est déroulée de manière équitable. »

L'objectif selon les mots de l'étudiant

- « Découvre quels jeux sont équitables et lesquels ne le sont pas, et pourquoi. »

ACTIVITÉ

45 minutes

Configuration

1. Expliquez que l'objectif est de faire grandir « My Stack » en gagnant des perles.
2. Expliquez qu'à la fin de chaque manche, la classe votera pour déterminer si le jeu s'est déroulé de manière équitable.
3. Expliquez que les perles obtenues lors de jeux déloyaux doivent être rendues à la banque.
4. Expliquez qu'une fois qu'un jeu équitable a été identifié, il peut être rejoué afin que les élèves puissent conserver leurs récompenses.

Modèle

1. Expliquez comment on gagne des perles et comment on les rend à la banque.
2. Montrez l'exemple en adoptant des réactions respectueuses face à la victoire, à la défaite et aux désaccords.

1er tour : Inéquitable

10 minutes

1. Choisissez une méthode inéquitable, par exemple un concours de dessin dont le résultat dépend des préférences de l'enseignant, un jeu biaisé reposant sur des critères arbitraires, ou une répartition inégale fondée sur des caractéristiques telles que la taille ou l'ordre des noms.
2. Attribuez les perles selon la méthode choisie.
3. Demandez : « Était-ce juste ? » « Tout le monde a-t-il eu les mêmes chances ? » « Les efforts fournis ont-ils compté ? »
4. Remettez toutes les perles à la banque.

2e tour : Au hasard

10 minutes

1. Choisissez une méthode aléatoire pour attribuer les récompenses, par exemple en lançant des dés ou en tirant une carte.
2. Répartissez les perles au hasard.
3. Demandez : « Était-ce équitable ? » « Est-ce que c'est l'effort qui a déterminé le vainqueur ? »
4. Si la classe estime que c'était injuste, remettez toutes les perles à la banque.

3e manche : Travail

10 minutes

1. Proposer des défis physiques ou mentaux, tels que des « jumping jacks », des pompes, des concours de regard ou des bras de fer.
2. Remettez des perles en récompense pour avoir accompli ou remporté des épreuves.
3. Demandez : « Était-ce équitable pour tout le monde ? » « Tout le monde a-t-il pu participer de manière égale ? »
4. Rendez les jetons, à moins que la classe ne reconnaisse que le système était équitable.

4e étape : Preuve de travail

10 minutes

1. Donnez cinq dés à chaque élève.
2. Fixez-vous un objectif précis, par exemple obtenir trois numéros identiques.
3. Les élèves lancent le dé plusieurs fois jusqu'à ce qu'ils réussissent, en relançant le dé à chaque échec.
4. Demandez : « Est-ce que n'importe qui peut gagner à ce jeu ? » « Est-ce que tout le monde avait les mêmes chances ? » « Est-ce que ce jeu vous semble plus équitable que les autres ? »
5. Si cela est jugé équitable, autorisez les élèves à conserver leurs perles et à les ajouter à **Ma pile**.

Facultatif : désigner un élève à tour de rôle pour vérifier les résultats avant que les récompenses ne soient validées.

POINTS CLÉS

1. Faites une brève pause après chaque tour pour recueillir les avis des élèves.
2. Notez quels systèmes ont été rejetés et lesquels ont été jugés équitables.
 - Demandez aux élèves ce que chaque jeu leur a fait ressentir.
 - Demandez ce qui a rendu ce dernier match différent des autres.
 - Insistez sur le fait que l'équité repose sur les règles, l'égalité des chances et la vérification.

SUIVI

10 minutes

1. Passez en revue les quatre systèmes présentés : injuste, aléatoire, basé sur le travail et « Proof of Work ».
2. Expliquez pourquoi le « Proof of Work » a permis à chacun d'avoir les mêmes chances.
3. Reliez cette expérience à des systèmes concrets permettant de gagner des récompenses.

Récit facultatif ou réflexion créative: les élèves dessinent ou écrivent un texte sur une situation où ils ont eu le sentiment que quelque chose était injuste, ou sur un système qu'ils jugent juste.

FERMER

5 minutes

1. Rassemblez des perles et du matériel.
2. Dégagez l'espace dédié à l'activité.
3. Remerciez les élèves de s'être exprimés avec respect.
4. Message final aux élèves : « Les systèmes équitables garantissent à chacun les mêmes règles et les mêmes chances. »

NOTES

Gestion de la classe

- Reconnaissez ouvertement les émotions et considérez la frustration comme quelque chose de normal.
- Contrôlez sereinement la répartition des perles.
- Alternez les rôles pour garantir l'inclusivité.

Activités complémentaires et activités avec des éponges

- Racontez cette activité sous forme d'histoire ou de fable.
- Comparez l'équité dans les jeux à celle de la vie réelle.

Différenciation

- Pour les plus jeunes : moins de dés ou des lancers partagés.
- ELL/Accessibilité : repères visuels, démonstration, système de binôme.
- Sécurité : surveillez les activités physiques exigeantes et proposez des alternatives.

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

- **B** • [Exemples de jeux déloyaux](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/4bf1ba35cc836a7567a6bfafd77a624a4251442e.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/4bf1ba35cc836a7567a6bfafd77a624a4251442e.pdf>
- **C** • [Exemples de jeux aléatoires](https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/01e3a2e3b8119a2f7cfe1f2e97dc6374f082742c.pdf)
<https://cdn.sanity.io/files/vje9ehw2/staging/01e3a2e3b8119a2f7cfe1f2e97dc6374f082742c.pdf>