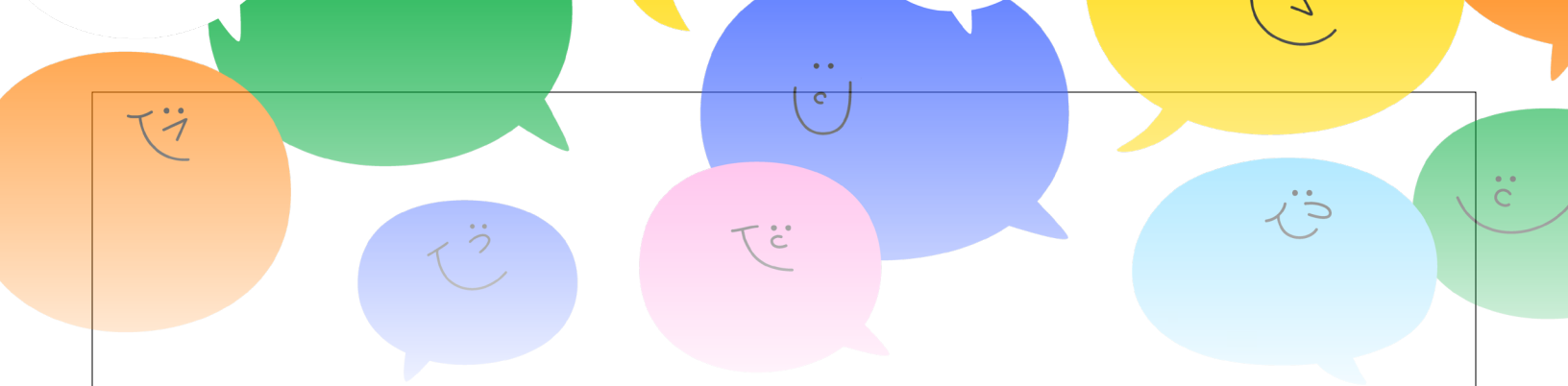




UN PROJET DE
LA LIBERTÉ
Depuis 1913

à l'école

DES POSSIBLES

SAISON 2

GUIDE PÉDAGOGIQUE

FICHE 8

*Document pédagogique pour programme de français langue première
et français langue seconde, de la maternelle à la 12^e année — Manitoba*



*Scannez ce code QR à l'aide
de votre caméra pour écouter
la série de balado*

La saison 2 d'*À l'école des possibles* est rendue possible grâce
à l'appui du Gouvernement du Canada, du Gouvernement
du Manitoba et du Bureau de l'Éducation Française.

Financé par le
gouvernement
du Canada

Canada

Manitoba 

FICHE 8



UN ESPACE POUR ÊTRE SOI — LE CLUB TABLETOP

Niveau scolaire : 7^e à 12^e année

Programmes : Français langue première et français langue seconde

Cours : Éducation physique et santé / Développement personnel / Arts

Durée : 1 à 2 périodes de 60 minutes + projet à plus long terme possible

Épisode ressource : ***La table où tout le monde a sa place***



1. CONTEXTE PÉDAGOGIQUE

**Lien avec le programme d'études
du Manitoba**

*Domaines généraux
d'apprentissage :*

- Santé et bien-être.
- Appartenance et communauté.
- Expression personnelle et culturelle.

*Résultats d'apprentissage
spécifiques :*

- Comprendre le lien entre appartenance, bien-être et engagement scolaire.
- Reconnaître la valeur des espaces inclusifs pour les élèves marginalisés.
- Développer des compétences sociales à travers le jeu collaboratif.

Compétences ciblées :

- Appartenance et inclusion : créer et maintenir un espace sûr pour tous les élèves.
- Collaboration : travailler en équipe, écouter les autres, prendre des décisions ensemble.
- Expression de soi : explorer son identité et ses intérêts dans un environnement sans jugement.



2. MISE EN SITUATION PAR CYCLE

7^e à 9^e année

Écoute d'un extrait du balado (de 10'55 à 13'26)

Kay raconte qu'elle cachait ces jeux à l'école secondaire, et comment tout a changé.

Question d'amorce : que pensez-vous de ce que vous venez d'entendre? Qu'est-ce que ça ferait si vous ne pouviez pas partager vos passions ou intérêts avec vos pairs ou à l'école? Et le contraire?

10^e à 12^e année

Écoute d'un extrait du balado (de 6'33 à 8'00)

Charlie Dilk explique pourquoi ces espaces font une vraie différence pour les élèves neurodivers et LGBTQ+, et le lien entre appartenance et santé mentale.

Question d'amorce : qu'est-ce que ça veut dire avoir un espace où on peut être soi-même sans être jugé? Est-ce que tu as cet espace à l'école?



3. ACTIVITÉS

CARTOGRAPHIER LES ESPACES SÉCURES (30 min)

1. Individuellement, chaque élève réfléchit à la question : où est-ce que je me sens vraiment à ma place à l'école? Où est-ce que je peux être moi-même, sans ressentir de jugement?
2. En petits groupes, les élèves partagent leurs réponses et identifient ce qui rend un espace sécuritaire : le respect, l'absence de jugement, des intérêts communs, des adultes de confiance, etc.
3. Discussion en grand groupe : est-ce que tous les élèves de notre école ont accès à un espace comme ça? Qui pourrait en avoir besoin?

INITIATION AUX JEUX DE RÔLE (45 min)

Inspiré du club Tabletop de Kay, les élèves vivent une courte expérience de jeu de rôle en classe.

1. L'enseignant·e présente brièvement le concept : un jeu de rôle, c'est une histoire collective où chaque joueur incarne un personnage et fait des choix. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse — juste de l'imagination et de la collaboration.
2. En petits groupes de 4 à 6, les élèves vivent une courte aventure guidée par l'enseignant·e, ou par un maître de jeu volontaire — une situation simple à résoudre ensemble en improvisant. Pour trouver une aventure toute prête, quelques ressources gratuites ou abordables :
 - **D&D Beyond** (dndbeyond.com) : les enseignant·e-s peuvent obtenir des licences numériques gratuites sur présentation d'une preuve d'enseignement — des aventures courtes pour débutants y sont disponibles.
 - **Critical Core** (criticalcore.ca) : un jeu de rôle conçu spécifiquement pour les jeunes et utilisé en contexte thérapeutique et éducatif — accessible et bien encadré.
 - **Une situation inventée par l'enseignant·e** : pas besoin de ressources externes pour commencer — une situation simple suffit.
3. Discussion après le jeu :
 - Comment s'est passée la collaboration dans votre groupe?
 - Est-ce que certains élèves ont pris plus de place que d'autres? Pourquoi?
 - Qu'est-ce que ce jeu vous a permis de faire que vous ne faites pas habituellement en classe?

FICHE 8 | SUITE

INITIATION AUX JEUX DE RÔLE (45 min) - Suite

Note pour l'enseignant·e : pas besoin de connaître D&D ou Pathfinder pour animer cette activité. Voici comment ça fonctionne concrètement avec l'exemple de la bibliothèque :

Mise en situation : « Vous êtes un groupe d'aventuriers bloqués dans une bibliothèque après la fermeture. La porte est verrouillée. Il fait noir. Que faites-vous? »

Les élèves improvisent leurs actions à tour de rôle, et l'enseignant·e décrit ce qui se passe en conséquence. Par exemple :

- Un élève dit : « *Je cherche une fenêtre.* » → L'enseignant·e répond : « *Tu trouves une fenêtre, mais elle est trop haute pour l'atteindre seul.* »
- Un autre dit : « *Je propose à mon ami de me faire la courte échelle.* » → « *Vous réussissez à atteindre la fenêtre, mais elle est verrouillée de l'extérieur.* »
- Un troisième dit : « *Je cherche une clé dans les tiroirs du bureau.* » → « *Tu trouves une clé, mais tu ne sais pas à quelle porte elle correspond.* »

L'histoire avance au fil des choix des élèves — il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse, juste des conséquences à explorer ensemble. L'enseignant·e n'a pas besoin de préparer une histoire complète à l'avance : il suffit de réagir à ce que les élèves proposent, en restant cohérent avec la situation de départ.

DIFFÉRENCIATION PÉDAGOGIQUE

Soutien supplémentaire :

- Pour les élèves qui ont du mal à s'exprimer à l'oral : leur permettre de répondre par écrit ou par dessin lors de l'activité de cartographie.
- Pour les élèves anxieux à l'idée de jouer devant les autres : leur proposer un rôle d'observateur au départ, avec la possibilité de rejoindre le jeu quand ils se sentent à l'aise.

Enrichissement :

- Recherche sur l'utilisation des jeux de rôle en thérapie — comme Charlie Dilk le fait dans sa pratique.

FICHE 8 | SUITE



4. ÉVALUATION

Évaluation formative : participation aux discussions et à l'activité de jeu de rôle

Évaluation sommative : réflexion écrite — qu'est-ce qu'un espace sûr, pourquoi c'est important, et comment contribuer à en créer un dans son école?

CRITÈRES	Excellent (4)	Bien (3)	Satisfaisant (2)	Insuffisant (1)
COMPRÉHENSION DU CONCEPT	Définit clairement ce qu'est un espace sûr et pourquoi c'est important	Bonne compréhension générale	Compréhension partielle	Compréhension limitée
LIEN AVEC LE BIEN-ÊTRE	Fait des liens clairs entre appartenance, identité et santé mentale	Quelques liens bien développés	Liens superficiels	Peu de liens établis
ENGAGEMENT PERSONNEL	Réflexion authentique sur sa propre expérience à l'école	Bonne réflexion personnelle	Réflexion limitée	Peu d'engagement personnel
PROPOSITION CONCRÈTE	Propose une action concrète et réaliste pour contribuer à créer un espace sûr	Proposition présente mais peu développée	Proposition vague	Aucune proposition



5. ET SI ON FAISAIT PAREIL?

Lancer un club Tabletop dans votre école

Conseils de Kay :

- Commencer par les jeux que les élèves connaissent déjà — Pokémon, Uno — avant d'introduire des jeux plus complexes.
- Des ressources gratuites sont disponibles pour les enseignant·e·s — notamment D&D Beyond qui offre des licences numériques gratuites sur présentation d'une preuve d'enseignement.
- Contacter des magasins locaux spécialisés — ils sont souvent prêts à soutenir les clubs scolaires avec du matériel.
- Kay présente chaque année à la Gaming Association of Manitoba Educators (GAME) — une ressource précieuse pour les enseignant·e·s intéressés.

Ressources suggérées :

- Gaming Association of Manitoba Educators (GAME) : gametolearn.ca
- D&D Beyond : dndbeyond.com
- Charlie Dilk — Alliance K&S : thérapie par les jeux de rôle en français à Winnipeg