



PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

Projet approuvé par le Conseil international FAIR-PLAY ET ÉCOLE : UN NOUVEAU DÉPART

*Par Orietta Maggi
Vice-présidente du C.I.*

Les comportements inspirés de la chevalerie sportive, du respect de l'adversaire, de la loyauté, de l'équité, du refus du dopage et des activités frauduleuses dans les compétitions sportives, doivent mûrir dans la conscience des jeunes au rythme de la croissance culturelle et de l'éducation civique aux différents niveaux d'enseignement.

Introduction L'expression « fair-play » est composée de deux mots d'origine anglaise : fair = beau, agréable, pur ; play = faire de l'activité physique, faire de la musique.

Au fil du temps, l'expression est devenue courante dans le sport moderne pour définir des comportements inspirés par la loyauté, la chevalerie et le respect.

Dans les universités anglaise du XIXe siècle, la pratique sportive inspirée du « fair-play » est devenue un outil pédagogique. Le baron De Coubertin, à l'origine des nouveaux Jeux Olympiques, s'est inspiré des valeurs du fair-play avec l'intention de le diffuser. La Charte olympique vise à améliorer la qualité de vie à travers la formation de la personne et la promotion de la compréhension et de la solidarité entre les peuples.

Le Panathlon International est l'une des associations - avec l'Académie olympique et l'Unesco - qui collaborent le plus avec le CIO, témoignant de l'importance éducative du sport, inspiré par l'éthique et le fair-play.

L'école

L'école est un établissement d'enseignement et, à ce titre, a pour mission de guider les élèves non seulement vers le désir de savoir mais aussi vers la formation de leur personnalité et de leur conscience en tant que citoyens. Pour cette raison, *les établissements d'enseignement de certains États* ont publié des directives pour l'enseignement de l'éducation civique à partir des écoles maternelles.

Les lignes directrices divisent cet enseignement en trois macro-domaines :

La Constitution, le développement durable, la citoyenneté numérique. Le premier domaine, celui de la Constitution, inclut naturellement aussi la légalité et le respect des règles, et c'est ici que peut se placer l'argument du Fair-Play, qui peut se décliner en plusieurs points : • Respect des règles • Respect de l'adversaire • Respect des camarades de classe • Respect de l'environnement. etc

L'école joue son rôle aux côtés et en accord avec les familles, qui doivent en tout cas rester le point de référence pour les jeunes : ce lien est d'une importance fondamentale surtout pour que les messages envoyés soient uniques et non opposés.

Le but de l'école et de la famille est le même : éduquer les jeunes à une citoyenneté consciente.

À qui s'adresse le projet.

Le projet s'adresse à tous les élèves des écoles de tous niveaux, à commencer par la maternelle. ***Mais aussi à leurs parents.***

« Si une société veut protéger ses enfants, elle doit commencer à s'occuper des parents » (John Bowley) : cette phrase nous amène à penser qu'il convient également de prévoir une phase destinée aux parents. On pense, en fait, que le fair-play doit être enseigné sans limite d'âge, et que chaque enfant et adolescent(e) peut l'intérioriser d'une manière différente et appropriée à son âge. Il est également considéré comme important que les compétences acquises à l'école soient consolidées dans tous les domaines de la vie.

VILLA QUEIROLO

Via Aurelia Ponente 1 - 16035 Rapallo (GE) - I
Tel. +39/0185/65295-6 - Fax +39/0185/230513
www.panathlon-international.org

Cod. fisc. 80045290105 - P.IVA 02009860996





PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

De ce point de vue, ce sujet s'inscrit bien dans le projet d'éducation civique et peut être traité de différentes manières au fil des ans. Il peut également être révisé et proposé à nouveau d'année en année, donnant ainsi la certitude que le Fair-Play est un fil qui caractérise toute notre existence et qui concerne plusieurs domaines de notre vie.

PHASES DU PROJET

Phase 1 Identifier *un membre référent dans les clubs du Panathlon International* pouvant interagir avec l'école :

- Professeur d'EPS, ou autre matière, qui peut directement traiter le projet au sein de l'école
- Membre qui peut communiquer avec le personnel enseignant de l'école pour faire un discours d'introduction
- Là où il y a un Panathlon Club Junior, il est possible d'utiliser ces membres.

Phase 2 L'école organise une ou plusieurs journées (en fonction du nombre de classes dans l'école) au cours desquelles plusieurs classes se réunissent dans le gymnase (si la réglementation covid le permet) ou sur une plateforme en ligne à l'usage de l'école. Lors de ces rencontres, le membre référent présente le « Fair-Play » à l'aide des diapositives créées et mises à disposition par le Panathlon International ou de matériel autoproduit. Facultatif : une réunion supplémentaire peut être prévue au cours de laquelle chaque classe réalise une activité en cercle (discussion en cercle, partage) : les élèves sont invités à collecter des informations et à se forger leur propre opinion sur le sujet à partager avec le reste de la classe. Cette activité doit être réalisée en présence, éventuellement en plaçant les chaises en cercle et en maintenant des distances de sécurité. Cette activité est facultative, mais certainement elle contribue sûrement à amener les enfants à s'approprier de cet argument.

Phase 3 Les enfants mènent une activité d'apprentissage coopératif (travail de groupe) et créent du matériel multimédia : ils devront créer une campagne en faveur du Fair-Play à travers des vidéos, des flyers, des chroniques et d'autres canaux qu'ils jugent utiles. Dans cette phase, l'enseignant peut orienter les élèves, les laissant libres de choisir les outils qu'ils jugent les plus appropriés.

ÉCOLE MATERNELLE : dessins, affiches, contes, théâtre.

ÉCOLE PRIMAIRE : réalisation de dessins, photographies, petites vidéos, chansons.

COLLÈGE : vidéos, flyers publicitaires, présentations power point.

LYCÉE : vidéos plus structurées, publicités, affiches, si elle n'existe pas déjà, création d'une chaîne youtube de l'école (accès limité) et présentation de vidéos sur la chaîne. Ce ne sont que quelques suggestions, mais à ce stade, vous pouvez donner amplement d'espace à l'imagination.

Phase 4 (pour l'enseignant cela peut devenir l'outil d'évaluation) la Journée du Fair Play : chaque groupe expose sa campagne en faveur du Fair-Play. Si les règles de sécurité le permettent, il pourrait être intéressant de créer plusieurs emplacements dans le gymnase ou dans un quartier de la ville / village mis à disposition par la municipalité, où chaque groupe met en place un stand avec des flyers, des affiches et reproduction de vidéo. L'organisation de la dernière journée pourrait également inclure la présence du président du Panathlon Club ou d'autres personnalités de référence (associations sportives, entraîneurs, maire et conseillers ...)

PHASE EXTRA-SCOLAIRE : S'ADRESSER AUX FAMILLES Pendant le cours destiné aux étudiants, des séminaires peuvent être organisés pour les parents sur différents sujets • Fair-Play • Intimidation et cyberharcèlement • Droits de l'enfant dans le sport.

Ces séminaires peuvent être en face à face ou en ligne. Il est conseillé de traiter des problèmes tels que l'intimidation et la cyberharcèlement avec le soutien d'un psychologue ou d'un autre personnel formé sur le sujet.



PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

Progetto approvato dal Consiglio Internazionale IL FAIR PLAY RIPARTE DALLA SCUOLA

*di Orietta Maggi
Vicepresidente del C.I.*

I comportamenti ispirati alla cavalleria sportiva, rispetto dell'avversario, lealtà, correttezza, rifiuto del doping e di attività fraudolente nelle competizioni sportive, debbono maturare nella coscienza dei giovani di pari passo con la crescita culturale e l'educazione civica durante i diversi livelli della formazione scolastica.

Introduzione

L'espressione "fair-play" è composta di due parole di origine inglese: fair = bello, piacevole, puro; play = dedicarsi ad un'attività fisica, fare della musica.

Con il passare del tempo l'espressione è divenuta di uso comune nello sport moderno per definire comportamenti ispirati a lealtà, cavalleria, rispetto.

Nei Collegi inglesi dell'Ottocento la pratica sportiva ispirata al "fair-play" divenne uno strumento educativo. Il barone De Coubertin, creando i nuovi giochi olimpici, si ispirò ai valori del fair play con l'intenzione di diffonderlo. La Carta Olimpica si propone di migliorare la qualità della vita attraverso la formazione della persona e la promozione della comprensione e solidarietà fra i popoli.

Il Panathlon International è una delle associazioni – assieme a Accademia Olimpica e Unesco – che più autorevolmente collaborano con il CIO, testimoniando l'importanza educativa dello sport, ispirato all'etica e al fair play.

La scuola

La scuola è un ente educante e come tale ha il compito di guidare gli alunni non solo al desiderio della conoscenza ma anche alla formazione della loro personalità e coscienza di cittadini. Per questa ragione le istituzioni scolastiche di alcuni Stati hanno diffuso linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica a partire dalle scuole dell'infanzia

Le linee guida articolano tale insegnamento in tre macroaree:

La Costituzione, Lo sviluppo sostenibile, La Cittadinanza Digitale. Nella prima area, quella della Costituzione, rientra anche naturalmente la legalità ed il rispetto delle regole, ed è qui che si può collocare l'argomento Fair Play, che può essere declinato in diversi punti: • Rispetto delle regole • Rispetto dell'avversario • Rispetto dei compagni • Rispetto dell'ambiente etc.

La scuola svolge il suo ruolo al fianco ed in accordo con le famiglie, che devono comunque rimanere il punto di riferimento per i ragazzi/ le ragazze: questo legame è di fondamentale importanza soprattutto perché i messaggi che vengono mandati siano univoci e non contrapposti.

Il fine della scuola e della famiglia è lo stesso: educare i giovani ad una cittadinanza consapevole.

A chi si rivolge il progetto.

Il progetto si rivolge a tutti gli alunni/ le alunne delle scuole di ogni ordine e grado, a partire dalla scuola dell'infanzia. **Ma anche ai loro genitori.**

"Se una società vuole proteggere i propri bambini deve cominciare ad occuparsi dei genitori" (John Bowley): questa frase ci spinge a pensare che sia opportuno prevedere anche una fase rivolta ai genitori. Si ritiene, infatti, che il Fair Play debba essere oggetto di insegnamento senza limiti di età, e che ogni bambino/ bambina, ragazzo /ragazza possa interiorizzarlo in maniera diversa ed adeguata all'età che sta vivendo. Inoltre si ritiene importante che le competenze acquisite a scuola si consolidino in ogni ambito della vita.



PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

In tale ottica questo argomento si inquadra bene all'interno del progetto di educazione civica e può essere affrontato con modi e mezzi differenti nei diversi anni. Inoltre può essere rivisto e nuovamente riproposto di anno in anno, dando così la certezza che il Fair Play sia un filo che caratterizza tutta la nostra esistenza e che coinvolge più ambiti della nostra vita.

FASI DEL PROGETTO

Fase 1 Individuare *nei club del Panathlon International un socio referente* che possa interagire con la scuola:

- a.** Socio Professore di Motoria, o di altra materia, che possa direttamente occuparsi del progetto all'interno della scuola
- b.** Socio che possa relazionarsi con personale scolastico docente per effettuare un intervento introduttivo
- c.** Ove esista un Panathlon Club Junior, si può ricorrere a tali soci.

Fase 2 La scuola organizza una o più giornate (dipende dal numero di classi della scuola) in cui più classi si incontrano nella palestra (norme covid permettendo) oppure su una piattaforma on line di uso scolastico. Durante tali incontri il socio referente presenta il "Fair Play" utilizzando le slide realizzate e messe a disposizione dal Panathlon International oppure materiale autoprodotta. Facoltativa: si può prevedere un'ulteriore incontro in cui ogni classe realizza un'attività di circle time (discussione in cerchio, condivisione): si chiede ai ragazzi di raccogliere informazioni e crearsi una propria opinione sull'argomento da condividere con il resto della classe. Tale attività dovrebbe realizzarsi in presenza, possibilmente mettendo le sedie in cerchio e mantenendo le distanze di sicurezza. Questa attività è facoltativa, ma sicuramente concorre a far sì che i ragazzi facciano proprio questo argomento

Fase 3 I ragazzi svolgono un'attività di cooperative learning (lavoro di gruppo) e creano del materiale multimediale: dovranno realizzare una campagna a favore del Fair Play attraverso video, volantini, rubriche ed altri canali che riterranno utili. In questa fase il docente potrà dare un indirizzo agli alunni, lasciandoli poi liberi di scegliere gli strumenti che riterranno più opportuni.

SCUOLA DELL'INFANZIA: disegni, cartelloni, racconto di storie, recita.

SCUOLA PRIMARIA: realizzazione di disegni, fotografie, piccoli video, canzoni.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO: video, volantini pubblicitari, presentazioni in power point.

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO: video maggiormente strutturati, spot pubblicitari, manifesti, se non esiste già, creazione di un canale you tube della scuola (accesso limitato) e presentazione dei video sul canale. Questi sono solo alcuni suggerimenti, ma in questa fase si può dare ampio spazio alla fantasia.

Fase 4 (questa per il docente può diventare lo strumento per la valutazione) Giornata del Fair Play: ogni gruppo espone la propria campagna a favore del Fair Play. Se le norme di sicurezza lo permettono, potrebbe essere interessante creare diverse postazioni in palestra oppure in una zona della città/paese messa a disposizione dal comune, dove ogni gruppo allestisca uno stand con volantini, cartelloni e riproduzione di video. L'organizzazione della giornata finale potrebbe prevedere anche la presenza del presidente del Panathlon Club o altre figure di riferimento (associazioni sportive, allenatori, Sindaco e assessori...)

FASE EXTRASCOLASTICA: RIVOLTA ALLE FAMIGLIE Durante il percorso rivolto agli alunni si possono prevedere dei seminari rivolti ai genitori su diversi temi • Fair Play • Bullismo e cyberbullismo • Diritti dei ragazzi nello sport.

Tali seminari potranno essere in presenza o on line. Si consiglia di affrontare temi come Bullismo e Cyberbullismo con il supporto di una/uno psicologa/o o comunque di personale formato sull'argomento.



PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

Project approved by the International Board FAIR PLAY RESTARTS FROM SCHOOL

*By Orietta Maggi
IB Vice-president*

Behaviours inspired by sport chivalry, respect for the opponent, loyalty, fairness, rejection of doping and deceitful activity in competitions must develop in the conscience of young people hand in hand with their cultural growth and civic education during the different levels of schooling.

Introduction The expression "fair-play" is made up of two words: fair = beautiful, pleasant, pure; play = engage in physical activity, make music.

Over time, the expression has become of common use in modern sport to define behaviours inspired by loyalty, fairness and respect.

In the English colleges of the nineteenth century, sports practice inspired by "fair play" became an educational tool. Baron De Coubertin, creating the new Olympic Games, was inspired by the values of fair play with the intention of spreading it. The Olympic Charter seeks to improve the quality of life through the development of the person and the promotion of understanding and solidarity between peoples. Panathlon International is one of the associations - together with the Olympic Academy and Unesco - that most authoritatively cooperate with the IOC, bearing witness to the educational importance of sport inspired by ethics and fair play.

School

School is an education institution and as such it has the task of guiding students not only towards the desire for knowledge but also to the shaping of their personality and conscience as citizens. For this reason, *the education institutions of some countries* have issued guidelines for the teaching of civic education starting from pre-school.

The guidelines divide this teaching into three macro-areas:

Constitution, Sustainable Development and Digital Citizenship. The first area, i.e., Constitution, obviously also includes the Law and respect for the rules, and this is where Fair Play can lie. It can include several points: • Respect for the rules • Respect for the opponent • Respect for teammates • Respect for the environment. etc

The school plays its role alongside, and in accord with, the families, who must in any case remain the point of reference for the boys/girls: this bond is of fundamental importance particularly so that the messages sent out are unambiguous and not conflicting.

The purpose of the school and of the family is the same: to educate young people to become conscious citizens.

Who is the project aimed at.

The project is aimed at all students of all levels, starting with pre-school. ***But to their parents, too.***

"If a society values its children, it must cherish their parents" (John Bowlby): this sentence leads us to think that it is also fitting to direct action to the parents. It is thought, in fact, that Fair Play must be taught regardless of age limits, and that every child, boy/girl, can internalize it in a different and appropriate way for their given age. Furthermore, it is deemed important that the skills acquired at school are strengthened in every area of life.

From this perspective, this topic fits well within the civic education project and can be addressed in different ways and by different means over the years. It can also be revised and re-proposed from year to year, thus providing the certainty that Fair Play is a trait that characterizes our entire existence and that encompasses several areas of our life.



PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

PHASES OF THE PROJECT

Phase 1 Identify **a Panathlon International Club member** who can liaise with the school:

- a.** a member who is a PA teacher, or of another subject, who can directly deal with the project within the school
- b.** a Member who can interact with teaching staff to deliver an introductory presentation
- c.** Where there is a Panathlon Club Junior, its members can be engaged.

Phase 2 The school organizes one or more days (depending on the number of classes) in which several classes meet in the gym (Covid regulations permitting) or on an online distance learning platform. During these meetings, the contact member presents "Fair Play" using the slides created and made available by Panathlon International or any self-produced material. Optional: an additional meeting can be planned in which each class engages in a circle time activity (circle discussion, sharing): students are asked to collect information and form their own opinion on the topic and to then share with the rest of the class. This activity should be carried out in person, possibly by placing the chairs in a circle and maintaining safety distancing. This activity is optional, but it certainly helps to ensure that the kids do concentrate on this topic.

Phase 3 The pupils engage in cooperative learning and carry out a group work to create multimedia material: they will be asked to devise a campaign to promote Fair Play through videos, flyers, columns and other channels that they consider useful. In this phase, the teacher may offer initial guidance, but then he/she will leave the students free to choose the tools they deem most appropriate.

PRE-SCHOOL: drawings, posters, storytelling, acting.

PRIMARY SCHOOL: drawings, photographs, small videos, songs.

SECONDARY SCHOOL OF FIRST GRADE: videos, flyers, power point presentations.

UPPER SECONDARY SCHOOL: more structured videos, commercials, posters, creation of a You Tube channel of the school (with limited access, if not already in place) and presentation of the videos on the channel. These are just a few suggestions, but at this stage you can give ample space to your imagination.

Phase 4 (this may be used by the teacher for assessment purposes) Fair Play Day: each group presents its project on Fair Play. Safety regulations permitting, it could be interesting to run several stands in the gym or in an area of the city/town made available by the Council, where each group sets up a table with flyers, posters and videos. Also, the final day could be organised to include the presence of the president of the Panathlon Club or of representatives of other organizations (sports associations, coaches, Mayor and councillors...).

EXTRA-CURRICULAR PHASE TARGETED TO THE FAMILIES: the program devised for students may include seminars on various topics targeted to the parents • Fair Play • Bullying and cyberbullying • Children's rights in sport.

These seminars may be run face-to-face or online. It is advisable to tackle issues such as Bullying and Cyberbullying with the support of a psychologist or other people with specific background on the subject.



PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

Der Internationale Rat genehmigt das Projekt FAIR PLAY BEGINNT IN DER SCHULE

von Orietta Maggi

Vizepräsidentin I.R.

Das an die Ritterlichkeit anlehrende Verhalten im Sport, die Achtung des Gegners, Ehrlichkeit, Korrektheit, Ablehnung des Dopings und Betrugs in den Sportwettkämpfen, müssen im Bewusstsein der Jugendlichen gleichermaßen wie die kulturelle Entwicklung und die Staatsbürgerkunde auf den verschiedenen Ebenen der Schulausbildung reifen.

Einführung: Der Ausdruck "fair play" setzt sich aus zwei Worten englischen Ursprungs zusammen: fair = schön, angenehm, rein; play = sich einer körperlichen Aktivität widmen, Musik spielen.

Im Laufe der Zeit wurde der Ausdruck allgemein im modernen Sport angewandt und beschreibt Verhaltensweisen, die von Ehrlichkeit, Ritterlichkeit, Respekt inspiriert sind.

In den englischen Colleges wurde im 19. Jahrhundert die von "fair play" belebte Sportausübung ein Erziehungsmittel. Baron De Coubertin erfand die neuen Olympischen Spiele und lehnte sich dabei an die Werte des Fair Play mit dem Bestreben an, sie zu verbreiten. Die Olympische Charta soll die Lebensqualität durch die Ausbildung der Person und die Förderung des Verständnisses und der Solidarität unter den Völkern verbessern.

Panathlon International ist einer der Verbände – zusammen mit der Olympischen Akademie und der UNESCO – die überzeugend mit dem IOC zusammenarbeiten und auf die Wichtigkeit der von Ethik und Fair Play gekennzeichneten Erziehung im Sport verweisen.

Die Schule

Die Schule ist eine Erziehungseinheit und hat als solche die Aufgabe, die Schüler nicht nur dem Wunsch nach Kenntnis, sondern auch der Bildung ihrer Persönlichkeit und dem Bewusstsein als Bürger zuzuführen. Aus diesem Grunde haben die *Schulinstitute einiger Staaten* Richtlinien für die Lehre der Staatsbürgerkunde bereits ab dem Kindergarten erlassen.

In den Richtlinien ist der Unterricht in drei Makrobereiche aufgeteilt:

Grundgesetz, Nachhaltige Entwicklung, Digitale Bürgerbeteiligung. Unter den ersten Bereich, das Grundgesetz, fällt natürlich die Rechtmässigkeit und die Achtung der Regeln, und hier ist das Thema Fair Play in verschiedener Hinsicht angesiedelt: • Achtung der Regeln • Respekt vor dem Gegner • Respekt vor den Kameraden • Respekt vor der Umwelt etc.

Die Schule erfüllt ihre Aufgabe an der Seite und in Übereinstimmung mit der Familie, die auf jeden Fall immer der Bezugspunkt für die Jungen/Mädchen bleiben muss: Diese Bindung ist von grundlegender Wichtigkeit, besonders weil die Botschaften, die übertragen werden, eindeutig und nicht gegensätzlich sein müssen.

Ob sie im Grunde von der Schule oder der Familie ausgehen, bleibt sich gleich: Die Jugendlichen sind zu einem bewussten Bürgersinn zu erziehen.

An wen wendet sich das Projekt?

Das Projekt wendet sich an alle Schüler*innen auf allen Stufen des Unterrichtswesens, bereits ab dem Kindergarten. **Aber auch an ihre Eltern.**

"Will eine Gesellschaft ihre Kinder schützen, muss sie sich zuerst mit den Eltern beschäftigen" (John Bowley): Dieser Satz lässt uns daran denken, dass es angebracht ist, eine an die Eltern gerichtete Phase vorzusehen. Es ist in der Tat anzunehmen, dass Fair Play ohne Altersgrenzen zu lehren ist, und dass jeder Junge/jedes Mädchen es auf andere, seinem Alter angepasste Art verinnerlichen kann. Auch ist es als wichtig anzusehen, dass die in der Schule erworbenen Kompetenzen sich in jedem Lebensbereich verfestigen.

Aus dieser Sicht fügt sich dieses Thema gut in das Staatsbürgerkundeprojekt ein und kann in den



PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

verschiedenen Jahren mit unterschiedlichen Arten und Mitteln behandelt werden. Überdies lässt es sich überarbeiten und kann von Jahr zu Jahr erneut vorgestellt werden, wodurch es die Sicherheit vermittelt, dass Fair Play einen Leitfaden darstellt, der unsere gesamte Existenz kennzeichnet und viele Bereiche unseres Lebens einbezieht.

PHASEN DES PROJEKTS

Phase 1: In den Panathlon Internationals Clubs Bestimmung eines **Mitglieds**, das als Referent fungiert und mit der Schule interagieren kann:

- a. Mitglied, Lehrer*in in Motorik oder in anderen Fächern, das sich direkt in der Schule mit dem Projekt befassen kann.
- b. Mitglied, das Verbindung mit dem Lehrpersonal aufnimmt, um einen Einführungsvortrag zu halten.
- c. Wo ein Panathlon Junior Club existiert, können solche Mitglieder gefunden werden.

Phase 2: Die Schule organisiert einen oder mehrere Tage (das hängt von der Klassenzahl in der Schule ab), in denen sich mehrere Klassen in der Turnhalle (falls die Covid-Regeln es erlauben) oder auf einer in der Schule genutzten Plattform online treffen. Während dieser Treffen stellt das Mitglied/Referent "Fair Play" anhand der von Panathlon International gestalteten und zur Verfügung gestellten *Slides* oder selbst produzierten Materials vor. Fakultativ: Es kann ein weiteres Treffen vorbereitet werden, in dem jede Klasse ein *circle time* umsetzt (Diskussion im Kreis, Austausch): Die Jugendlichen werden gebeten, Informationen zu sammeln und ihre eigene Meinung über das Thema zu bilden, die mit der restlichen Klasse geteilt wird. Diese Aktivität müsste in Präsenz stattfinden, indem die Stühle unter Beibehaltung der Distanz im Kreis aufgestellt werden. Diese Aktivität ist wahlfrei, trägt aber zweifellos dazu bei, dass die Jugendlichen das Thema verinnerlichen.

Phase 3: Die Jugendlichen führen die Aktivität des *cooperative learning* (Gruppenarbeit) aus und gestalten multimediales Material: Sie realisieren eine Kampagne zu Gunsten des Fair Play durch Videos, Flugblätter, Rubriken und andere Kanäle, die sie für nützlich halten. In dieser Phase kann der Lehrer den Schülern Richtlinien vermitteln, lassen ihnen danach aber die freie Wahl der Mittel, die sie für angebracht halten.

KINDERGARTEN: Zeichnungen, Plakate, Geschichtserzählungen, Schauspiele.

GRUNDSCHULE: Zeichnungen, Fotografien, kurze Videos, Lieder.

MITTELSCHULE: Videos, Werbeflugblätter, power-point-Darstellungen.

OBERSCHULE/GYMNASIUM: Besser strukturierte Videos, Werbespots, Poster, Einrichtung eines youtube-Schulkanals, falls noch inexistent (mit begrenztem Zugriff) und Präsentation der Videos durch diesen Kanal. Dies sind lediglich einige Vorschläge, aber in dieser Phase kann der Phantasie freier Lauf gelassen werden.

Phase 4: (wird für den Lehrer das Beurteilungsmittel) Der Fair Play Tag: Jede Gruppe führt ihre Kampagne zu Gunsten des Fair Play vor. Wenn die Sicherheitsmassnahmen es erlauben, könnte es interessant sein, verschiedene Posten in der Turnhalle oder in einer von der Stadt/Gemeinde zur Verfügung gestellten Zone aufzustellen, wo jede Gruppe einen Stand mit Flugblättern, Postern und Videovorstellungen einrichtet. Die Organisation des Abschlusstages könnte auch die Gegenwart des Präsidenten des Panathlon Clubs oder sonstiger Bezugspersonen vorsehen (Sportvereine, Trainer, Bürgermeister, Stadträte...)

AUSSERSCHULISCHE PHASE: DEN FAMILIEN VORBEHALTEN

Während der Vorbereitung der Schüler können auch Seminare für die Eltern über verschiedene Themen stattfinden • Fair Play • Mobbing und Cybermobbing • Rechte der Kinder im Sport.

Die Seminare können in Präsenz oder online verlaufen. Es ist empfehlenswert, sich mit Themen wie Mobbing und Cybermobbing mit der Unterstützung einer Psychologin/eines Psychologen oder jedenfalls ausgebildeten Personals in diesem Bereich auseinanderzusetzen.



PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

Proyecto aprobado por el Consejo Internacional EL JUEGO LIMPIO COMIENZA DE NUEVO DESDE LA ESCUELA

*De Orietta Maggi
Vicepresidenta del CI*

Los comportamientos inspirados en la caballerosidad deportiva, el respeto al rival, la lealtad, la justicia, el rechazo al dopaje y la actividad fraudulenta en competiciones deportivas, deben madurar en la conciencia de los jóvenes en consonancia con el crecimiento cultural y la educación cívica durante los diferentes niveles de educación escolar.

Introducción La expresión "fair-play" consta de dos palabras de origen inglés: fair = hermoso, agradable, limpio; jugar = dedicarse en la actividad física, hacer música.

Con el tiempo, la expresión se ha convertido en una costumbre en el deporte moderno para definir comportamientos inspirados en la lealtad, la caballerosidad y el respeto. En los Colegios Ingleses del siglo XIX, la práctica deportiva inspirada en el "fair-play" se convirtió en una herramienta educativa. El barón De Coubertin, que creó los nuevos Juegos Olímpicos, se inspiró en los valores del juego limpio con la intención de difundirlo. La Carta Olímpica tiene como objetivo mejorar la calidad de vida a través de la formación de la persona y la promoción de la comprensión y solidaridad entre los pueblos. El Panathlon International es una de las asociaciones – junto con la Academia Olímpica y la Unesco – que más autorizadamente colaboran con el COI, atestiguando la importancia educativa del deporte, inspirado en la ética y el juego limpio.

La escuela

La escuela es un cuerpo educativo y como tal tiene la tarea de guiar a los alumnos no sólo al deseo de conocimiento, sino también a la formación de su personalidad y conciencia como ciudadanos. Por esta razón, las instituciones educativas de algunos estados han emitido directrices para la enseñanza de la Educación Cívica desde los jardines de infantes.

Las directrices articulan esta enseñanza en tres macro-áreas:

La Constitución, el Desarrollo Sostenible, la Ciudadanía Digital. En el primer ámbito, el de la Constitución, también incluye naturalmente la legalidad y el respeto a las normas, y aquí es donde se puede colocar el tema Juego Limpio, que se puede dividir en varios puntos: • Cumplimiento de las reglas • Respeto por el oponente • Respeto por los compañeros • Respeto por el medio ambiente, etcétera. La escuela desempeña su papel junto y de acuerdo con las familias, que en cualquier caso deben seguir siendo el punto de referencia para los niños/niñas: este vínculo es de importancia fundamental sobre todo para que los mensajes que se envían sean únicos y no contrapuestos. El propósito de la escuela y de la familia es el mismo: educar a los jóvenes a una ciudadanía consciente.

A quién se dirige el proyecto.

El proyecto está dirigido a todos los alumnos/alumnas de las escuelas de todos los niveles, empezando por el jardín de infantes, **y también a sus padres**. "Si una sociedad quiere proteger a sus hijos, debe comenzar a cuidar a sus padres" (John Bowley): esta frase nos lleva a pensar que también es apropiado tener una fase dirigida a los padres. Se cree, de hecho, que el Juego Limpio debe enseñarse sin límites de edad, y que cada niño/niña, chico/chica puede interiorizarlo de una manera diferente y adaptada a la edad que está viviendo. También se considera importante que las habilidades adquiridas en la escuela se consoliden en todos los ámbitos de la vida. Desde este punto de vista, este tema se inscribe bien en el proyecto de educación cívica y se puede abordar con diferentes maneras y medios a lo largo de los diferentes años. También se puede revisar y volver a proponer de un año a otro, dando así la certeza de



PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

que el Juego Limpio es un hilo que caracteriza toda nuestra existencia e involucra varios ámbitos de nuestra vida.

FASES DEL PROYECTO

Fase 1 Identificar *en los clubes del Panathlon International a un miembro referente* que pueda interactuar con la escuela:

- a.** Miembro Profesor de Educación Física, u otra materia, que pueda tratar directamente el proyecto dentro de la escuela
- b.** Miembro que pueda relacionarse con el personal de la escuela de enseñanza para hacer una intervención introductoria
- c.** Cuando exista un Panathlon Club Junior, tales miembros pueden ser utilizados.

Fase 2 La escuela organiza uno o más días (dependiendo del número de clases en la escuela) en los que varias clases se reúnen en el gimnasio (si las reglas anti-covid lo permiten) o en una plataforma en línea para uso escolar. Durante estas reuniones, el miembro referente presenta el "Juego Limpio" utilizando las diapositivas hechas y puestas a disposición por el Panathlon International o material de producción propia. Opcional: Se puede prever otra reunión en la que cada clase lleve a cabo una actividad de circle time (discusión en círculos, intercambio): se pide a los niños que recopilen informaciones y creen su propia opinión sobre el tema que se compartirá con el resto de la clase. Dicha actividad debe llevarse a cabo en presencia, posiblemente poniendo las sillas en un círculo y manteniendo distancias seguras. Esta actividad es opcional, pero ciertamente ayuda a que los niños se ocupen de este mismo tema.

Fase 3 Los niños realizan una actividad de cooperative learning (trabajo en equipo) y crean material multimedia: tendrán que llevar a cabo una campaña a favor del Juego Limpio a través de vídeos, folletos, rúbricas y otros canales que considerarán útiles. En esta etapa, el profesor podrá dar una línea directriz a los alumnos, dejándolos libres de elegir las herramientas que consideren más adecuadas.

Jardín de infantes: dibujos, vallas publicitarias, cuentacuentos, obra escolar.

ESCUELA PRIMARIA: realización de dibujos, fotografías, pequeños vídeos, canciones.

ESCUELA SECUNDARIA DE PRIMER GRADO: vídeos, folletos publicitarios, presentaciones de power point.

ESCUELA SECUNDARIA DE SEGUNDO GRADO: vídeos más estructurados, comerciales, carteles, si aún no existe, creación de un canal You Tube (acceso limitado) y presentación de vídeos en el canal. Estas son sólo algunas sugerencias, pero en esta etapa se puede dar un amplio espacio a la imaginación.

Fase 4, (esta para el maestro puede convertirse en la herramienta para la evaluación) Día del Juego Limpio: cada grupo expone su campaña a favor del Juego Limpio. Si la normativa de seguridad lo permite, puede ser interesante crear diferentes puestos en el gimnasio o en una zona de la ciudad/país puesta a disposición por el municipio, donde cada grupo instala un stand con volantes, vallas publicitarias y reproducción de vídeo. La organización de la última jornada también podría incluir la presencia del presidente del Panathlon Club u otras figuras de referencia (asociaciones deportivas, entrenadores, alcalde y concejales...).

FASE EXTRACURRICULAR: DIRIGIDO A LAS FAMILIAS Durante el camino dirigido a los estudiantes, se pueden realizar seminarios dirigidos a los padres de familia sobre diferentes temas • Juego Limpio • Bullying y ciberacoso • Derechos de los niños en el deporte. Estos seminarios se pueden llevar a cabo en presencia o en línea. Es recomendable tratar temas como el bullying y el ciberacoso con el apoyo de un psicólogo o, en cualquier caso, de personal cualificado sobre el tema.



PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

Projeto aprovado pelo Conselho Internacional O FAIR PLAY RECOMEÇA NA ESCOLA

*Por Orietta Maggi
Vice-Presidente C.I.*

Os comportamentos inspirados por nobreza esportiva, respeito ao adversário, lealdade, honestidade, recusa ao doping e a fraudes nas competições esportivas, devem amadurecer na consciência das crianças junto com o crescimento cultural e a educação cívica durante os diferentes níveis da formação escolar.

Introdução A expressão "Fair-Play" é composta por duas palavras de origem inglesa: Fair = bonito, agradável, puro; Play = dedicar-se a uma atividade física, fazer música.

Com o passar do tempo, a expressão se tornou de uso comum no esporte moderno para definir comportamentos inspirados por lealdade, nobreza, respeito.

No XIX século, nos colégios ingleses, a prática esportiva inspirada pelo "Fair Play" se tornou uma ferramenta educacional. O Barão De Coubertin, criando os novos jogos olímpicos, se inspirou em valores do jogo limpo com a intenção de difundir-lo. A Carta Olímpica se propõe a melhorar a qualidade de vida através da formação da pessoa e a promoção da compreensão e solidariedade entre os povos.

O Panathlon International é uma das associações – juntamente com a Academia Olímpica e a UNESCO – que mais colabora com o COI, atestando a importância educacional do esporte, inspirado na ética e no jogo limpo.

A escola

A escola é uma instituição educadora e como tal tem a tarefa de orientar os alunos não somente para o desejo do conhecimento como também para a formação de suas personalidades e consciência de cidadãos. Por esse motivo, as *instituições escolares de alguns países difundiram* diretrizes para o ensino da educação cívica a partir da pré-escola.

As diretrizes articulam esse ensino em três macro áreas:

Constituição, desenvolvimento sustentável, cidadania digital. A primeira área, a da Constituição, também inclui naturalmente a legalidade e o respeito às regras, e é aqui que se pode colocar o assunto do Fair Play, que pode ser subdividido em diferentes pontos: • Respeito às regras • Respeito ao adversário • Respeito aos amigos • Respeito ao meio ambiente, etc.

A escola cumpre o seu papel ao lado e de acordo com as famílias, que devem de qualquer forma permanecer o ponto de referência para os jovens/as jovens: esta relação é de importância fundamental porque as mensagens que são enviadas são unívocas e não opostas.

O objetivo da escola e da família é o mesmo: educar os jovens para uma cidadania consciente.

A quem se dirige o projeto.

O projeto se dirige a todos os alunos/as alunas das escolas de todas as ordens e graus, a partir da pré-escola. **Como também aos pais.**

"Se uma sociedade deseja proteger as próprias crianças deve começar a se ocupar dos pais" (John Bowley); esta frase nos leva a pensar que é útil também prever uma fase direcionada aos pais. Na verdade, considera-se que o Fair Play deve ser objeto de ensino sem limites de idade, e que cada criança e jovem possa interiorizá-lo de maneira diferente e adequada à sua idade. Também, entende-se ser importante que as habilidades adquiridas na escola se reforcem em cada âmbito da vida.

Nessa perspectiva, este assunto se encaixa bem no interior do projeto de educação cívica e pode ser abordado de diferentes modos e meios com o passar dos anos. Além disso, pode ser revisto e novamente proposto de um ano para o outro, confirmando que o Fair Play é uma linha que caracteriza toda a nossa existência e que envolve diversos âmbitos de nossa vida.



PANATHLON INTERNATIONAL

LUDIS IUNGIT

FASES DO PROJETO

Fase 1 identificar **um sócio referente nos clubes do Panathlon International** que possa interagir com a escola:

- a. Sócio professor de educação física, ou de outra disciplina, que possa diretamente se ocupar do projeto no interior da escola
- b. Sócio que possa se relacionar com o corpo docente para efetuar uma intervenção introdutória
- c. Pode-se recorrer a esses sócios onde houver um Clube Panathlon Junior.

Fase 2 A escola organiza um ou mais dias (dependendo do número de turmas da escola) em que várias turmas se reúnem no ginásio (se as normas COVID o permitem) ou em uma plataforma online usada no ensino a distância. Durante esses encontros, o sócio referente apresenta o Jogo Limpo utilizando os slides realizados e colocados à disposição pelo Panathlon International ou material autoproduzido. Facultativa: pode-se prever mais um encontro em que cada turma realiza uma atividade de "circle time" (discussão em círculo, compartilhamento): pede-se às crianças para coletar informações e criar uma própria opinião sobre o assunto que será compartilhado com o resto do grupo. Esta atividade deverá ser realizada presencialmente, se possível colocando as cadeiras em círculo e mantendo o distanciamento. Apesar de ser facultativa, esta atividade contribui com certeza para que as crianças tratem esse assunto

Fase 3 As crianças realizam uma atividade de *cooperative learning* (trabalho de grupo) e criam material multimídia: deverão realizar uma campanha em favor do Jogo Limpo por meio de vídeos, folhetos, programas especiais e outros canais que consideram úteis. Nesta fase o professor pode fazer um esboço do assunto para os alunos, deixando-os livres para escolher os instrumentos que considerem mais adequados.

PRÉ-ESCOLA: desenhos, placas, contar histórias, pequenos vídeos, apresentação das crianças.

ENSINO FUNDAMENTAL: realização de desenhos, fotografias, pequenos vídeos, músicas.

ENSINO MÉDIO DE PRIMEIRO GRAU: vídeos, brochuras publicitárias, apresentações em Power Point.

ENSINO MÉDIO DE SEGUNDO GRAU: vídeos mais complexos, publicidades, cartazes, criação de um canal Youtube da escola (se inexistente, com acesso limitado) e apresentação dos vídeos no mesmo canal. Essas são somente algumas sugestões, mas nessa fase é possível dar amplo espaço à fantasia.

Fase 4, (esta para o professor pode se tornar o instrumento para a avaliação) Dia do Fair Play: cada grupo expõe a própria campanha em favor do Fair Play. Se as leis de distanciamento o permitirem, poderia ser interessante criar diferentes postos em ginásios ou em uma área da cidade/da aldeia colocada à disposição pela prefeitura, onde cada grupo prepara um estande com folhetos, cartazes e reprodução de vídeos. A organização do último dia poderia até prever a presença do presidente do Panathlon Clube ou de outras pessoas ou entidades de referência (associações esportivas, treinadores, prefeito e vereadores...)

FASE EXTRA-ESCOLAR: DIRIGIDA ÀS FAMÍLIAS Durante o percurso dirigido aos alunos podem ser planejados seminários voltados para os pais sobre diferentes temas • Fair Play • Bullying e cyberbullying • Direitos das crianças no esporte.

Esses seminários poderão ser presenciais ou online.

É aconselhável abordar questões como Bullying e Cyberbullying com o apoio de psicólogo/psicóloga ou de equipe treinada no assunto.