

FAIRE VIVRE LA CHARTE DE LA LAICITE A L'USEP

L'engagement de l'USEP pour développer « le vivre ensemble »





Le mot de la Présidente

La laïcité est au cœur de notre projet de société, elle est constitutive du principe du vivre ensemble à l'Ecole de la République. Pour lutter contre sa remise en cause régulière qui la fragilise, l'USEP accompagne les enseignants en créant les conditions d'une pédagogie de la laïcité. La laïcité doit, sans cesse, se vivre, se discuter et s'exprimer. C'est pourquoi l'USEP organise une action fédératrice en lien avec la journée de la laïcité. Il s'agira pour tous les enfants des associations USEP de vivre une activité sportive, d'organiser un débat et de créer l'expression de leur ressenti.

Ensemble, faisons vivre la laïcité avec l'USEP!



V. MOREIRA











Le sport scolaire de l'Ecole publique





FAIRE VIVRE LA CHARTE DE LA LAICITE A L'USEP

L'engagement de l'USEP pour développer « le vivre ensemble »

Ensemble à l'école, en famille tous acteurs de la laïcité

JOURNEE NATIONALE DE LA LAICTE

9 Décembre 2020 Une action du 7 au 11 décembre

DES OBJECTIFS

Vivre en actes le principe de Laïcité Expliciter la notion du « Vivre ensemble » Contribuer à la formation du citoyen de demain S'inscrire dans un temps fort

UNE RENCONTRE

Accessible et valorisante pour TOUS en 3 volets :

BOUGER

Des activités pour tous de la maternelle au CM2

PENSER - DEBATTRE

Penser, échanger Décider, choisir

PRODUIRE - CRÉER

L'arbre de la Laïcité

UNE COMMUNICATION CIBLEE

Du 7 au 11 décembre

Montrer

la mobilisation et l'engagement de l'USEP pour la Journée de la

laïcité

Relayer et diffuser

le message de l'USEP Autour du « Vivre ensemble »

HAIGHE

C'est QUOI?

Outils à destination

des enfants et des adultes





Le sport scolaire de l'Ecole publique





LA JOURNÉE NATIONALE DE LA LAÏCITE

9 décembre 2020

Actions à organiser du 7 au 11 décembre 2020

LES OBJECTIFS:

- Vivre le principe de la Laïcité au travers d'une Rencontre Sportive associative
- Participer d'une action fédératrice

UNE RENCONTRE : BOUGER

Des activités sportives coopératives pour TOUS les enfants à vivre :

- ⇒ à l'école avec les camarades de MA classe ou avec mon groupe de camarades
- ⇒ à l'école avec des copains d'autres classes
- ⇒ à la maison



1 flashmob pour clore TOUS ENSEMBLE la Rencontre



PENSER - DEBATTRE



PENSER – ECHANGER avec le remue-méninges **DECIDER – CHOISIR** avec le débat associatif

PRODUIRE - CREER



CONTRIBUER à une production collective : L'Arbre de la Laïcité

ÚNE COMMUNICATION CIBLÉE

• Via les réseaux sociaux :



- Montrer comment l'USEP se mobilise pour célébrer le « Vivre ensemble » dans nos associations
- Poster photos et productions de vos arbres de la laïcité

#Tags: @usepnationale, @education_gouv, @Sports_gouv, @AGEEM_National, @Ancp&Af, @laligue, @L_AUTONOME_ + vos instances locales

RESSOURCER - OUTILLER

LA LAÏCITE, c'est QUOI?

Des ressources , des outils pour appréhender la notion de laïcité

- · Pour les enfants
- Pour les adultes



AVANT Le 7 DECEMBRE

• Faire connaître votre intention de participation via le lien d'inscription proposé par votre comité départemental

ECHEANCIER

- Préparer en amont de la rencontre pour assurer la sécurité des pratiquants
- Débattre, préparer et commencer la construction de votre (ou vos) arbre(s) de la laïcité

Du 7 au 11 DECEMBRE

- Vivre les activités sportives coopératives ou équitables
- Vivre le flashmob
- Débattre, Penser, réfléchir
- Finaliser la construction de votre(vos) arbre(s) de la Laïcité
- Communiquer aux familles et sur les réseaux sociaux

Dès la FIN de votre action et AU PLUS TARD le lundi 13 décembre :

Envoyer les photos de votre(vos) arbre(s) de la Laïcité et les photos de vos activités sportives

- · À votre comité départemental
- A vos partenaires locaux (IEN, municipalité, ...)



RENCONTRE - BOUGER

Une proposition d'activités sportives coopératives

sanitaire

ACTIVITES	C1	C2	C3		
Cache Cache Doudou					
Bataille dansée					
<u>Déménageur</u> <u>coopératif équitable</u>					
<u>Parachute</u>					
Les tours du château					
<u>Le Manège</u>					
<u>La course équitable</u>					
<u>Les drapeaux</u>					
<u>FLASHMOB</u>					

A VOTRE ENFANT MISSION A LIRE

à cache-cache doudou...» « Aujourd'hui je joue

Mais où est pas sé doudou? Il faut le retrouver!

◆ Tu as besoin d'un doudou ou un autre objet à cacher! Tu peux jouer avec un adulte ou ton frère, ta sœur...

Voici une

activité à

réaliser de la PS à la GS.

de la maison ou de l'appartement (sous un meuble, derrière un coussin... ou dans le jardin si tu en as un. Il revient ensuite vers toi pour te guider → 1/Ton compagnon dejeu part cacher le doudou dans une pièce vers la cachette. Attention, il n'a pas le droit de temontrer le chemin, « Tu avances tout droit puis tu tournes... tu pas ses dessous... » il doit uniquement te l'expliquer avec des mots : par exemple en suivant un circuit dans l'appartemen

activité, les

Dans cette

→ 2/ A toi de jouer maintenant!

Tu as retrouvé ton doudou? C'est gagné

C'est à toi de cacher le doudou ou l'objet. Ensuite tu dis a ladulte ou ton frère ou ta sœur, cequ'il doit faire Vous pouvez faire lechemin à plusieurs. pour le retrouver sans lui montrer!

Tupeux aussi t'amuser à chronomètrer awecun adulte

verbalisant

leur vocabulaire en déplacer et enrichir les facons de se envariant dans l'espace, se repérer d mieux apprendre enfants vont

Il devra répondre en reprenant une des deux propositions. Faites-lui préciser les directions et les lieux en utilisant les mots précis : sur / sous, devant / demière, dans, à côté / près à l'extérieur... (exemple : « Jai trouvé mon doudou, il est sous le de, à gauche / à droite, au-dessus / au-dessous, à l'intérieur / la direction à prendie, faites-lui des propositions : «Comment ieme déplace dans le couloir, tout droit,

REPRÉSENTER L'ESPACE: Pour les plus grands, faites-lui choisir un parcours qu'il a aimé réaliser ou faire réaliser et demande 2·lui placarddelachambrest

de le dessiner. Faites fui dire le nom des expaces, les directions prises les actions réalisées Et quand on a joué avec son doudou, on peut jouer aussi au vrai jeu de cache-cache.



Idée pour les en seignants qui proposeront ce défi

s mondoudouest caché sur lachaise», s mon doudou est caché sous le coussin du canapé » ce qui permetita de créer Propos er aux families de prendre le doudou en photo dans sa cachette, avec une phrase proposée par l'enfant Proposer aux plus grands de dessiner le chemin emprunté pour retrouver le doudou (les pièces de la maison, Proposer aux familles d'envoyer des photos pour réaliser une galerie des enfants en action! un répertoire des positions pour la dasseque les enfants pourront commenter par la suite. le doudou, le départ et codage du parcours).









l'objet « disparu » peut désormais rester présent cache-cache sont aussi l'occasion de prendre confiance et de développer leur capacité de symbolisation : CACHE-CACHE: Pour les petits, les activités de

l'absence et donc la sépagation, se reinement dans la pensée et cela permet de supporter apprend ane pas obtenir tout, tout desuite Il exercesamémoireetsa concentration,

vocabulaire. Siline sait pas comment vous expliquer je tourne ...? Par où dos-je passer dans la cuisine?... x d'apprendre à mieux s'exprimer et enrichir son PARLER avec l'enfant pour lui permettre

/ea/osajap





L'activité physique est nécessaire

Le coin des parents:

aux enfants: ils ont besoin de

bouger, de se dépenser et

mettre en jeu leurs capacités

motrices.

Ces actions dansées

à partir des cartes

« Aujourd'hui je danse à la carte!»

Et si on faisait une bataille dansée ?

→ Tu as besoin d'un jeu de cartes de 32 ou 52 cartes, prépare-le en enlevant es cartes avec les figures (pour les PS -MS ne mettre que de 1 à 5).

Voici

une activité à

le second fait la même chose. Le joueur ayant mis la carte la plus forte ramasse les deux cartes. Le perdant doit faire une action correspondant au dessin ci-dessous, le nombre sans les regarder. Le premier joueur met sur la table la première carte de son paquet, Ce jeu se fait à deux joueurs minimum : on distribue les cartes entre les joueurs, indique le nombre de fois à la réaliser.

contrôler ses actions et vont lui permettre de



activité, les

Dans cette la PS à la GS. réaliser de

coeur = tourner



posant 3 parties de son corps au sol

trèfle = faire une statue en

carreaux = tomber au sol (sans se faire mal)

à formuler ce qu'il doit faire ou

ce que vous devez faire

« tu tournes 3 fois »,

de carte, aider votre enfant

A chaque présentation

de les mémoriser.

Par exemple, si la carte la plus forte est le 4 de pique, le perdant doit faire 4 sauts.

de cartes.

à partir d'un jeu physique une activité **bouvoir** faire enfants vont

Dans ce cas, on rejoue chacun une autre carte. La carte la plus forte On dit « bataille » quand 2 cartes sont de même valeur.

Pour gagner, il faut avoir remporté toutes les cartes du jeu! emporte alors toute les cartes de la bataille

Pour finir, vous pouvez enchaîner les mouvements dansés sur un fond musical.

Fou rire assuré! surtout si on essaye de le mémoriser pour le faire plusieurs fois en enchainer les actions..

chacun pioche 2, 3 ou 4 cartes et doit

On peut finir le jeu par « tu sautes 5 fois ».

la **Suite des actions !**







and som ageem or o

: Idée pour les enseignants qui proposeront ce défi

Si les enfants ont déjà mené un cycle danse avec vous, on peut ajouter une autre information avec la couleur pour jouer sur la vitesse : rouge = rapide / noir = lentement.

Ce jeu peut être adapté pour d'autres domaines d'activités



SITUATION DE DEPART

Matériel:

- 1 caisse (par équipe)
- Une natte ou un tapis par équipe (sous le cerceau pour éviter qu'il glisse)
- Un cerceau (un pour chaque équipe)

But:

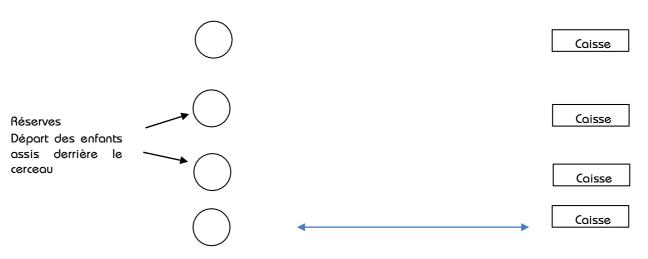
- Amener le plus rapidement possible des objets de sa réserve (cerceau) à sa maison (caisse)
- Un joueur (déménageur) ne peut prendre qu'un seul objet en même temps.
- Quand la réserve d'une équipe est vide et que le dernier objet est posé dans la caisse, le jeu est terminé.
- L'équipe qui a vidé sa réserve en premier a gagné la partie et marque 3 points, les perdants 1 point.

Critères de réussite :

A gagné : l'équipe qui a vidé sa réserve et a rempli sa caisse (ou maison) avant les autres équipes.

Conditions de mise en œuvre

Dans chaque réserve d'équipe, il y a à minima 3 objets par enfant.





DEMENAGEURS COOPERATIFS 1

Matériel:

- 1 caisse (par équipe)
- Une natte ou un tapis par équipe (sous le cerceau pour éviter qu'il glisse)
- Un cerceau (un pour chaque équipe)
- Une petite bâche un petit tapis une feuille de catalogue de papier peint

But:

- Amener le plus rapidement possible des objets de sa réserve (cerceau) à sa maison (caisse)
- ATTENTION: Pour pouvoir déplacer un objet, il doit être posé sur la petite bâche (ou tapis ou feuille de papier peint ...). TOUS les équipiers doivent ensuite coopérer pour apporter cet objet jusqu'à leur maison sans le faire tomber
- Quand la réserve d'une équipe est vide et que le dernier objet est posé dans la caisse, le jeu est terminé.
- L'équipe qui a vidé sa réserve en premier a gagné la partie et marque 3 points, les perdants 1 point.

VARIANTE : Compliquer le parcours entre la réserve et la maison en créant un parcours d'obstacles ou en imposant un chemin à suivre



Critères de réussite :

A gagné : l'équipe qui a vidé sa réserve et a rempli sa caisse (ou maison) avant les autres équipes.

Conditions de mise en œuvre

Chaque réserve d'équipe doit être composée de balles, ballons ou objets instables.



DEMENAGEURS COOPERATIFS 2

Matériel:

- 1 caisse (par équipe)
- Une natte ou un tapis par équipe (sous le cerceau pour éviter qu'il glisse)
- Un cerceau (un pour chaque équipe)
- 2 ou 3 gros objets : gros modules de mousse, banc, table ...

But:

- Amener le plus rapidement possible des objets de sa réserve (cerceau) à sa maison (caisse)
- ATTENTION: Pour pouvoir déplacer un objet, TOUS les équipiers doivent coopérer pour apporter cet objet jusqu'à leur maison.
- Quand la réserve d'une équipe est vide et que le dernier objet est posé dans la caisse, le jeu est terminé.
- L'équipe qui a vidé sa réserve en premier a gagné la partie et marque 3 points, les perdants 1 point.

VARIANTE : Compliquer le parcours entre la réserve et la maison en créant un parcours d'obstacles ou en imposant un chemin à suivre



Critères de réussite :

A gagné : l'équipe qui a vidé sa réserve et a rempli sa caisse (ou maison) avant les autres équipes.

Conditions de mise en œuvre

Chaque réserve d'équipe doit être composée de 2 ou 3 gros objets non fragiles mais intransportables seul.



DEMENAGEURS EQUITABLES

Matériel:

- 1 caisse (par équipe)
- Une natte ou un tapis par équipe (sous le cerceau pour éviter qu'il glisse)
- Un cerceau (un pour chaque équipe)

But:

- Amener le plus rapidement possible des objets de sa réserve (cerceau) à sa maison (caisse)
- Un joueur (déménageur) ne peut prendre qu'un seul objet en même temps.
- Quand la réserve d'une équipe est vide et que le dernier objet est posé dans la caisse, le jeu est terminé.
- L'équipe qui a vidé sa réserve en premier a gagné la partie et marque 3 points, les perdants 1 point.

DEROULE DU JEU:

Cette variante se joue en 2 temps :

 $1^{\text{ère}}$ manche : les enfants jouent au jeu des déménageurs. Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a vidé sa réserve.

➤ <u>ATTENTION</u>: A CE MOMENT, LES MAISONS DEVIENNENT LES RÉSERVES ET LES RÉSERVES DEVIENNENT LES MAISONS (« Il va falloir ramener les objets dans la maison »). Par conséquent, les équipes qui ont réussi à déménager le moins d'objets lors de la 1 ère manche ont cette fois moins d'objets au départ

2ème manche : les enfants jouent au jeu des déménageurs mais le nombre d'objets au départ est différent. Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a vidé sa réserve.

Conditions de mise en œuvre

Dans chaque réserve d'équipe, il y a à minima 3 objets par enfant.



Cycle 1



Parachute

Objectifs

- Faire prendre conscience à l'enfant que la coopération facilite la réussite
- Développer la coopération et l'esprit d'équipe

Matériel

- Plusieurs parachutes peuvent être proposés : (4, 8, 16, 32 poignées)
- Accessoires (doudous, balles, ballons...)

Durée: 20 min **Nbre d'enfants:** 8

Aménagement proposé

- Sur ce temps d'atelier, proposer les jeux où les enfants tiennent une poignée tout d'abord puis deux.
- Le mieux est d'éviter de pratiquer par grand vent!
- Il est déconseillé de monter sur la toile avec des chaussures et de laisser les enfants passer la tête par le trou central.
- Pour atteindre l'objectif, les enfants doivent faire preuve d'entente et de coordination. Cela passe aussi par la communication qui doit rester respectueuse et conviviale.
- Le jeu du filet du pêcheur permet de faire jouer plus d'enfants que le nombre de poignées du parachute.



Posture et rôle de l'animateur

- Est bienveillant, encourage et réconforte si besoin
- Guide les enfants
- Assure la sécurité
- Propose l'activité

But

• Effectuer la figure ou l'action demandée ensemble

Déroulement

Temps 1 Découverte du matériel

- <u>Donner le nom de l'objet, les couleurs, l'utilité, « A quoi fait-il penser? Quelle matière? Quelle forme? » (2min).</u>
- Varier les mouvements et l'ampleur des gestes.

Temps 2 Jeux de manipulation (Pistes possibles)

• SANS OBJET:

La mer: Faire des vagues: les enfants tiennent le parachute, le balancent de bas en haut.

La ronde : Se déplacer en courant autour du parachute en tendant la toile

La tente : Gonfler le parachute : tous les enfants tiennent le parachute les bras tendus vers le haut et le lâchent tous en même temps. Ils le rattrapent, le gonflent, le lâchent et se cachent dessous

La crêpe: Lancer le parachute en l'air, (il retombe en se retournant) le rattraper avant qu'il ne touche le sol.

• AVEC OBJETS:

Le pop-corn : Faire sauter les différents objets sur la toile sans les faire sortir.

Le déménageur : Un enfant dépose ou récupère des objets sur ou sous le parachute (sans se faire toucher par la toile)

Les montagnes russes : Faire rouler des objets sur la toile sans qu'ils ne tombent.

Garguantua: Faire passer les objets par le trou.

Temps 3 Retour au calme

<u>L'igloo</u>: Gonfler le parachute, s'asseoir à l'intérieur en ramenant le plus possible le parachute sous les <u>fesses</u>.

Variante :le filet du pêcheur

La toile joue le rôle du filet (règles voir le filet du pecheur)





les tours du château

OBJECTIFS de l'enseignant

Atteindre des cibles (défendues par un adversaire)— Lancer à un partenaire Prendre des informations et agir en conséquence

BUT pour l'élève

Abattre, à l'aide d'un ballon lancé à la main, des qu'illes défendues ou non par un gardien.

MATERIEL et TERRAIN

3 zones délimitées à la craie ou par des cordes (carrés ou cercles concentriques).

4-5 cônes redressés dans la plus petite zone (ex : 2m x 2m), un ou deux défenseurs dans la moyenne zone (ex : 5m x 5m) et 5 attaquants répartis dans la grande zone (ex : 9m x 9m).

5 à 10 ballors



DEROULEMENT

5 attaquants essaient de faire tomber les quilles/cônes avec les ballons. Ils peuvent se faire des passes. Lorsque trois quilles/cônes sont renversé(e)s, le gardien est remplacé par celui qui a fait tomber la dernière.

Phase 1 : Pas de gardien (défenseur)

Phase 2 : Un gardien. Il défend les quilles/ cônes avec l'ensemble du corps.

Phase 3 : 2 gardiens

Attention à faire des zones de jeu suffisamment grandes pour maintenir une distance entre les élèves

POUR ALLER PLUS LOIN

2 équipes face à face avec des plots posé au sol (ou sur un banc) à faire tomber.



EDUCATEUR

Objectif

Produire un effort continu par un déplacement continu.

SITUATION

Nombre d'enfants par équipe

Répartir les enfants de façon à obtenir des équipes à effectifs homogènes en se fixant un nombre de 8 enfants maximum par équipe. En cas d'effectif hétérogène, les équipes en sumombre :

- · feront des doublettes,
- ou désigneront des remplaçants,

Afin que le nombre de porteurs de bouchons de chaque équipe soit identique.

Par exemple, pour 2 classes ayant un effectif total de 44 enfants, il y aura 4 équipes de 7 et 2 équipes de 8. Le nombre de coureurs comptabilisés à chaque tour ne peut être que de 7. Ainsi, 2 équipes auront une doublette¹ ou un remplaçant².

Caractéristiques du parcours

Le but est de créer un flux continu de coureurs. Il n'y a plus de premier ou de dernier, les enfants sont dans un effort collectif. Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants.

Distance

2 M par enfant. Notre parcours exemple fera environ 90 mètres.

Organisation

Le circuit est jalonné par une bande de rubalise. Aune distance d'environ 3 mètres de cette lice et sur l'extérieur, sont disposées, de façon régulière, des bases équipes (« des maisons » pour les plus jeunes). Pour notre exemple, les 6 bases sont distantes les unes des autres d'une quinzaine de mètres.

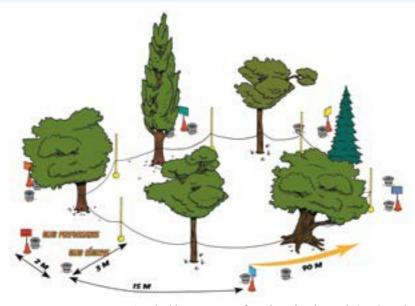
Les bases équipes sont constituées de 2 plots distants d'environ 2 mètres. Ces bases sont utiles au départ et à l'arrivée des équipes. Elles seront plus facilement reconnues par les enfants si elles sont identifiées par un numéro, une couleur (coupelles posées sur un des plots par exemple), un nom d'équipe ...

Pour la mesure de la performance, un «seau-performance »dans lequel seront déposés les bouchons gagnés et un «seau-réserve »dans lequel les enfants prennent les bouchons seront disposés par les enfants au pied des plots.

Les enfants courent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (sens conventionnel sur les pistes d'athlétisme).

Le responsable de la base (adulte ou enfant) :

- · s'assure de la dépose et de la prise des bouchons ;
- · aide à la régulation des changements de doublettes ou de remplaçants.



^{1.} Attention, la doublette ne compte que pour un coureur. Les doublettes peuvent être changées durant le jeu. Dans le cas d'une doublette avec déficient visuel, l'enfant en situation de handicap est aidé pour prendre et poser les bouchons. 2. L'enfant est remplacé à chaque tour. Tous les équipiers sont remplaçants.

Temps de course	GS/CP	Baby	De 4' à 6'
	CE	E A	De 6' à 10'
	CM	PO	De 8' à 12'

Avant la fin du jeu, le «maître du temps », un adulte ou un enfant, annonce aux coureurs la demière minute, les trente puis quinze demières secondes. Tout tour commencé avant le signal sonore de fin de course sera terminé. Le bouchon sera déposé dans le seau prévu et comptabilisé.

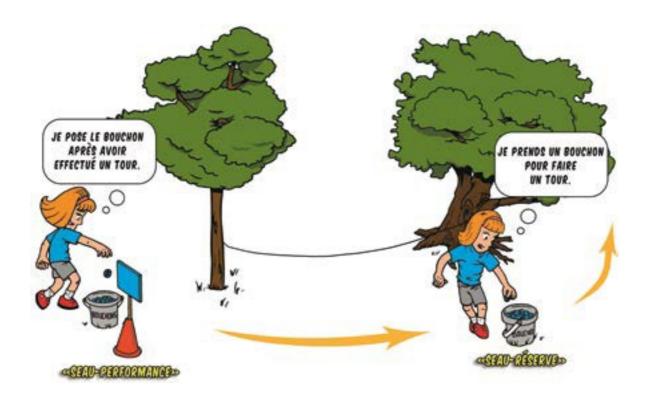
Nombre de bouchons nécessaires

Environ 85 pour une équipe de 8 enfants soit pour nos 2 classes 500 bouchons environ.

Règles du jeu

Les équipes se positionnent sur leur base de départ et posent le «seau-réserve » rempli de bouchons près du plot le plus en aval du sens de course.

Avant le départ, chaque coureur de l'équipe (ou la doublette s'il y en a une) prend un bouchon. Au signal sonore de départ, tous les enfants de toutes les équipes partent dans le même sens. Achaque passage par la base de départ, le bouchon transporté est déposé dans le «seau-performance » à l'entrée de base (amont) puis un nouveau bouchon est pris dans le «seau-réserve » situé à la sortie de la base (aval) et ainsi de suite.



ENFANT

But	Je dois faire le plus de tours possibles pour rapporter un maximum d bouchons.
Critère de réalisation Critère de validation	Je me déplace constamment en courant ou en marchant. Je prends un seul bouchon à la fois.
Apprentissage de la sécurité	Je ne reviens jamais en arrière.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

 $\rm A$ la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons, par exemple en confectionnant des paquets de 10 bouchons.

Mesure de la performance Le nombre de bouchons que mon équipe a déposé. Ce total correspond au nombre de tours faits par mon équipe.

Connaissance du résultat Le nombre total de bouchons de mon équipe comparé aux résultats des autres équipes.



USED

SOUDARITÉS - fiche ATEUER



Course équitable



Objectifs

- · Courir vite
- Permettre à chaque enfant de pouvoir gagner en prenant en compte ses capacités

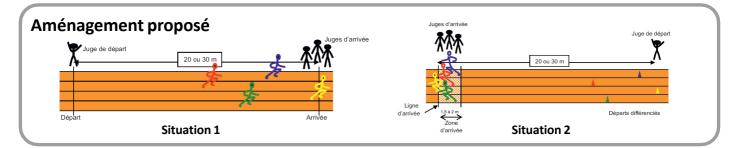
Matériel

- Marquage pour les zones de départ et d'arrivée (plots, lignes, craies...)
- Plots ou coupelles de différentes couleurs (1 pour deux enfants)

Durée:

Nbre d'enfants

Une douzaine



Message visé

Chacun son défi pour progresser! Une chance pour tous de gagner!

Descriptif

Posture et rôle de l'animateur

- Donne les consignes.
- Est garant de la sécurité.
- Anime un temps de questionnement.

But

• Franchir la ligne d'arrivée le premier.

Critères de réussite

- Pour le coureur :
 - * Franchir la ligne d'arrivée le premier.
 - * Être dans la zone d'arrivée quand le premier franchit la ligne (situation 2 de la course).
- Pour le juge à l'arrivée :
 - * Poser le plus précisément possible, à l'arrivée, la marque de son coureur dans la situation 1.
 - * Donner l'ordre d'arrivée de son coureur dans la situation 2.



Déroulement

Temps 1: Course de vitesse

- Les enfants sont en binômes : un coureur et un juge d'arrivée.
- Les coureurs se placent sur la ligne de départ.
- Les juges, à proximité de la ligne d'arrivée, observent l'emplacement de leur coureur au moment du franchissement de la ligne d'arrivée par le gagnant. Chaque juge pose alors une marque au sol (plot) pour matérialiser la distance parcourue par son binôme.
- Un signal sonore retentit lors du passage de la ligne d'arrivée par le gagnant.
- Chaque coureur effectue 3 courses, la position du plot pouvant évoluer.
- Puis les rôles, coureur et juge, sont inversés.
- Ce temps 1 se termine par un débat mené par l'animateur : Qui gagne, qui perd ? Combien de fois ? Est-ce toujours le même enfant ou non ? Où sont posés les plots à l'arrivée ? ...

Temps 2: Course équitable

- Le sens de la course est inversé et une zone d'arrivée de 2 mètres est tracée.
- Départs décalés : les coureurs se placent à leur plot d'arrivée (la distance à parcourir est adaptée aux possibilités du moment de chaque enfant). Les courses s'effectuent toujours entre les mêmes adversaires afin de conserver les mêmes conditions.
- Consigne: Afin que chacun, quelles que soient ses possibilités, ait une chance de gagner, vous allez partir d'un endroit adapté à chacun. Pour cela, nous allons inverser le sens de la course et vous partirez de la marque posée par votre observateur lors des courses précédentes. Tous les coureurs doivent pouvoir, désormais, se retrouver dans la "zone d'arrivée". Chacun a ainsi plus de chance de gagner. Il s'agit toujours pour le coureur de franchir la ligne d'arrivée le premier ou d'être au moins dans la zone d'arrivée au moment où le gagnant franchit la ligne.
- On répète l'exercice jusqu'à ce que chaque enfant ait couru 3 fois.
- •Le temps 2 se termine par un débat : Qui gagne, qui perd ? Est-ce toujours le même enfant ou non ? Quelles différences entre les deux courses ? Quelle course avez-vous préférée? Pourquoi?

Repères pour l'adulte

- Veiller à ce que les binômes et les concurrents des courses restent les mêmes.
- Pour maintenir l'enjeu « Courir vite » après la découverte du dispositif de la 2ème course, proposer d'attribuer un score à chaque course (aller et retour). Le meilleur score obtenu sera conservé.
- Le temps de débat est essentiel, il doit mettre en évidence le **défi de chacun et les progrès de chacun** (chance de gagner = émulation).

Pour aller plus loin...

- Utilisation de la Réglette des émotions :
 - * Avant le début de l'activité
 - Après la première course
 - * Avant la 2ème course, une fois les consignes données
 - * A la fin de l'atelier.

Annexes et ressources

- Annexe 1 : «Ma première séance d'EPS»
- Annexe 2 : Réglette du PLAISIR

Mes notes, mes suggestions... pour la prochaine mise en place de l'atelier



Retour au tableai





LES DRAPEAUX



COUPS DE PROGRESSION (parcours)

- SHOTGUN: les camps se répartissent en binômes sur le parcours; le 1^{er} départ se fait au signal sonore.
- MATCH PLAY: le gain d'un assaut se fait sur chaque drapeau.
- **SCRAMBLE**: une fois que les joueurs ont tous joué, chaque binôme joue le coup suivant à partir de l'endroit du frisbee (qui lui appartient) de son choix.

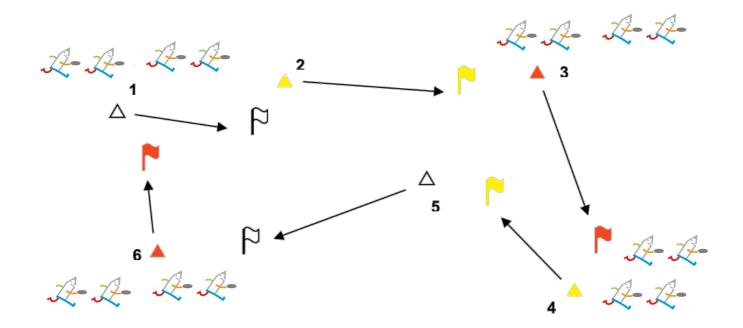
MATERIEL: 6 drapeaux + 1 frisbee par joueur.

BUT : en un maximum de 3 coups, être le plus proche possible du drapeau.

COMMENT?

- Au début : 2 binômes adverses à chaque départ ; ils jouent alternativement.
- A la fin, le binôme le plus proche du drapeau remporte l'assaut.

QUI GAGNE LA PARTIE ? Le camp qui a gagné le plus d'assauts (drapeaux).



RÈGLES

Au départ : le 1^{er} camp à jouer est celui qui a remporté le drapeau précédent.

Pendant le jeu : le camp le plus éloigné du drapeau joue en premier (aucun joueur entre le frisbee et le drapeau). Le frisbee est joué là où il est, sans intervenir sur les obstacles naturels.

Les pénalités :

- Déplacer volontairement le frisbee avant de jouer : replacer le frisbee. → 1 coup
- Frisbee injouable : reculer sur la ligne frisbee/drapeau ou le déplacer de 2 pas maximum sur les côtés sans se rapprocher du drapeau. → 1 coup
- Jouer le mauvais frisbee : replacer le frisbee (1 coup) puis jouer son frisbee.





RENCONTRE - BOUGER

FLASHMOB

Sur la musique : « Liberté, Egalité, Fraternité »

les Enfantastiques*

La VIDEO:





*
Un accord lie la SACEM et
le Ministère de l'Education
Nationale : L'utilisation de
toutes musiques sur le temps
scolaire est autorisée
gratuitement et sans
déclaration préalable



RENCONTRE - PENSER - DEBATTRE

Un principe : la laïcité en actes pas en discours.

- Des outils pour penser s'exprimer débattre : Le Remue-Méninges
- Un outil au service du vivre ensemble : Le débat associatif
- · Le parcours citoyen

Outils complémentaires, apports:

La charte de la laïcité notamment articles 4 (valeurs), 7 (culture commune et partagée), 9 (culture du respect) et 15 (faire vivre la laïcité à l'école)

		C1	C2	C3
Remue Méninges	Penser Echanger	Inducteurs : Partager - Donner Recevoir Possibilité d'induire avec des images	Inducteurs: Donner - Partager Recevoir Possibilité d'induire avec des images	Inducteurs : Tous pareils - Egalité Equité. <u>A partir de l'image</u>
			Organisation d'un « conseil »	Organisation d'un
			d'élèves :	« conseil »
u_,			<u>Thématique</u> : climat	d'élèves :
) JE	_		scolaire - Partager	Thématique : climat
	isic	Partager dans la	la cour entre tous	scolaire. (R)établir
	Š	cour avec les	les enfants ?	l'égalité/équité
ا خا	Pourquoi?	enfants, Comment?	Quand ?	dans la cour.
Débat		quoi faire?	Comment ?	Identifier des
			Pourquoi ? pour	problèmes et
			quoi faire ?	chercher des
			Faire des	solutions. Les
			propositions. Les	tester.
			tester.	



RENCONTRE - PRODUIRE-CREER

UN ARBRE DE LA LAÏCITE* , TEMOIGNAGE DE L'IMPLICATION DES ENFANTS

Dans chaque association d'école, pour TOUS les enfants

- Sur les branches d'un arbre dessiné si possible représentatif de son territoire
 - ❖ Sur les branches d'un arbre de la cour d'école, du parc voisin, ...



- Pour les plus- petits :
 - Apposer sa main colorée
 - Accrocher des cocardes au centre desquelles sont collées les photos des enfants
- Pour les grands :
 - Accrocher des mots relatifs au « Vivre ensemble »
 - O Créer des cocardes avec « l'article de la charte de la Laïcité que je préfère »

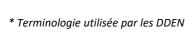




CALENDRIER et COLLECTE DES PRODUCTIONS:

- AVANT LE 11 DECEMBRE :
 - Pour préparer la construction de votre (vos) arbres de la laïcité:
 - Organiser des échanges, des débats
 - o Choisir entre arbre représenté ou arbre réel
 - o Choisir le format des témoignages de l'implication des enfants
 - Construire votre (ou vos) arbre(s) de la laïcité avant, pendant ou après votre rencontre sportive
- LE 11 DECEMBRE : Envoyer la ou les photos de votre(vos) arbre(s) de la laïcité à
 - Votre comité départemental USEP
 - Vos partenaires locaux (IEN, Municipalité)









COMMUNIQUER



UNE COMMUNICATION Du local au national



Du 7 au 11 décembre :



- Avant, pendant, après la rencontre,
 - o communiquer auprès de vos partenaires locaux : parents, municipalité, DDEN, IEN, Communauté de communes
 - Inviter le maire, l'IEN (Pourquoi ne pas demander aux grands d'écrire un courrier à M. le Maire ?)
 - TOUTES les étapes de votre projet : les débats, les échanges, les étapes de la construction de l'arbre, les différents temps sportifs



- Via votre espace de communication école (ENT, blog)
 - Affichages de photos
 - Envois de mails
 - Réseaux sociaux si vous avez un compte twitter ou facebook



Envoyer la photo de votre (vos) arbre(s) de la laïcité à votre délégué(e) départemental(e) en indiquant :

- o NOM de votre école
- Commune
- Nombre de classes impliquées
- Nombre total d'enfants impliqués



ET APRES ?

TOUS les départements participants enverront l'ensemble des arbres de la laïcité à l'USEP nationale qui construira un arbre national de la Laïcité :

- 16 branches 1 branche par région (13 régions) + 1 branche pour chacun des océans accueillant un territoire ultramarin
- O Sur chaque branche, une feuille par département
- En cliquant sur chaque feuille, l'internaute pourra accéder à la galerie de photos des arbres de la Laïcité du département ciblé.

Nous obtiendrons ainsi un arbre de la laïcité témoignant de l'implication de TOUS les usépiens





OUTILLER - RESSOURCER

<u>Définition</u>:

La laïcité garantit la liberté de conscience. De celle-ci découle la liberté de manifester ses croyances ou convictions dans les limites du respect de l'ordre public. La laïcité implique la neutralité de l'Etat et impose l'égalité de tous devant la loi sans distinction de religion ou conviction. Observatoire de la Laïcité

La laïcité en 3 minutes - *Vidéo*

Charte de la Laïcité À l'école <u>Affiche</u>



Charte de la Laïcité expliquée aux enfants <u>Affiche</u>



10 saynètes pour comprendre et expliquer la Laïcité

Document

STDÄN AJ

C'est QUOI ?

Outils à destination des enfants et des adultes

L'Histoire de la Laïcité *Diaporama*

Laïcité: Les textes juridiques <u>Diaporama</u>





La Laïcité À l'école <u>CLIP</u>



La Laïcité expliquée aux enfants <u>Info animée</u>

Pour aller plus loin : <u>Le Vade Mecum La</u> <u>Laïcité à l'école</u>



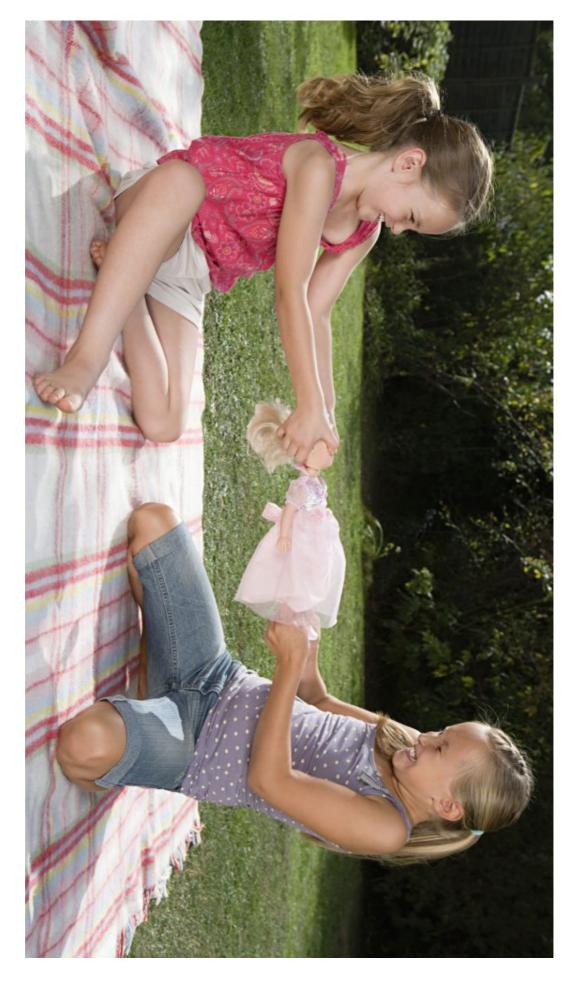




Penser – Débattre Cycle 1 et 2 Image 1



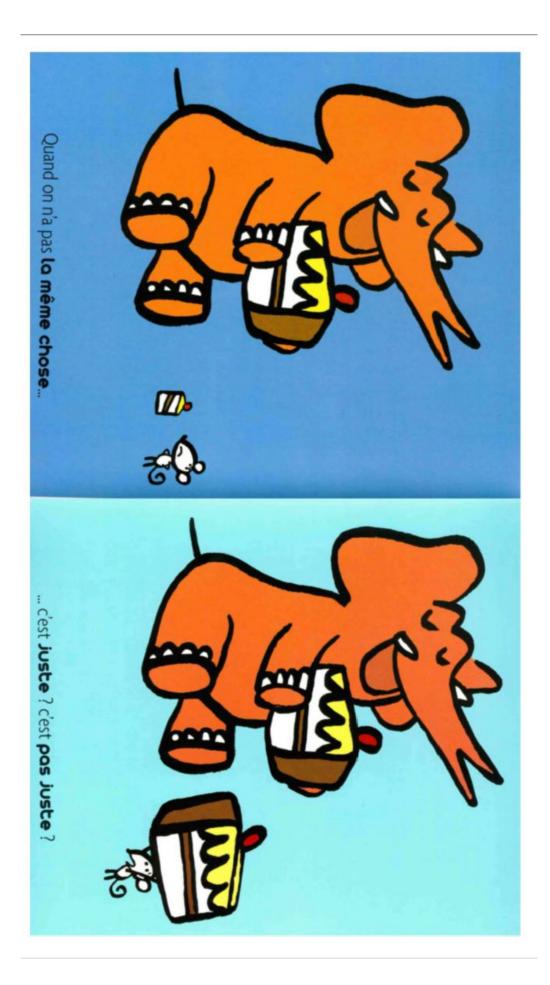




Penser – Débattre Cycle1 ou 2 Image 2







Penser – Débattre Cycle1 ou 2 Image 3



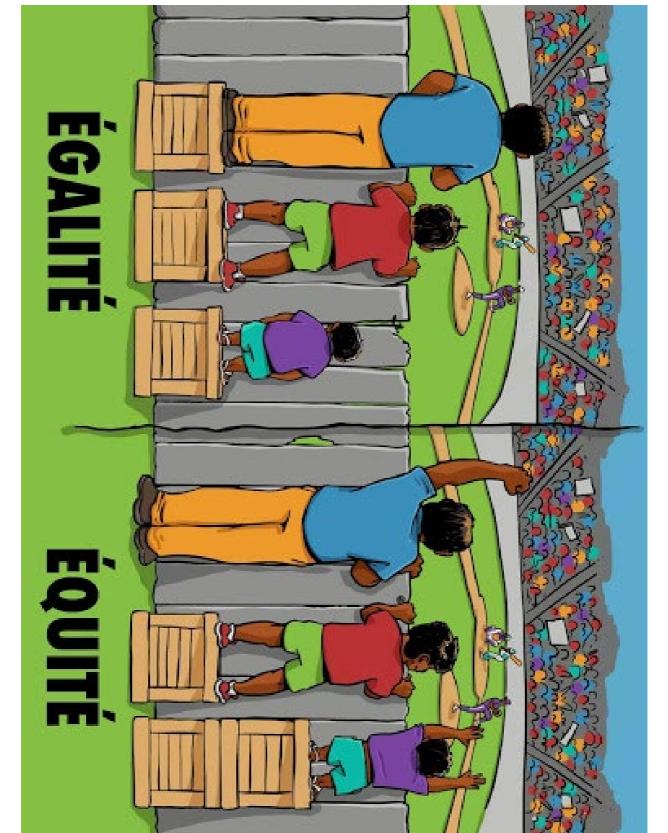




Penser – Débattre Cycle 2 et 3



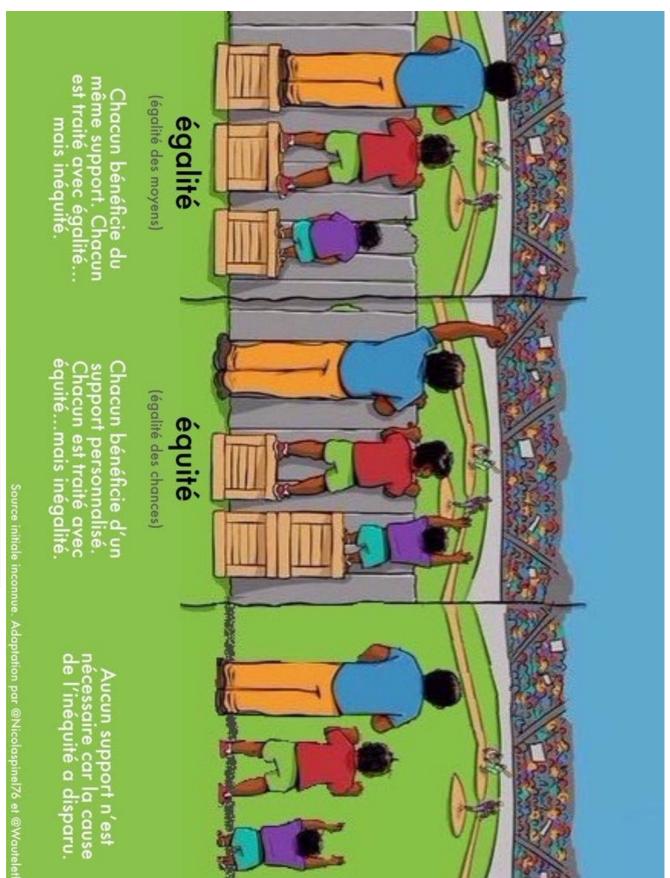
Penser – Débattre Cycle 3 Image 1









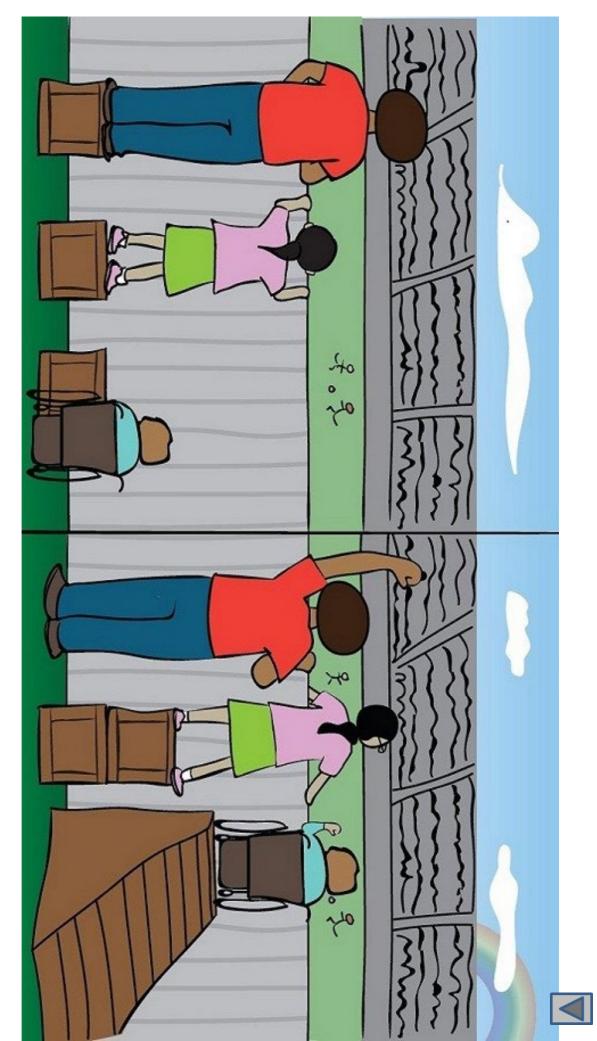


Penser – Débattre Cycle 3 Image 2



Penser Débattre Cycle 3 Image 3









Des outils pour penser, 's'exprimer,' débattre!!!!

Le sport scolaire de l'École publique

GT "Pratiques inclusives" - 2020





leRemue - méninges n'est pas un Débat associatif Le Débat associatif n'est pas un Remue - méninges

- Initier un véritable échange d'idées entre les élèves de différentes associations, de différents horizons
- Faire vivre une situation de communication permettant à chacun de s'exprimer, d'être reconnu, d'être entendu

Un atelier de réflexion



Un atelier de débat, de discussion



Pour inviter à une pensée philosophique commune

En amont en classe, réflexion autour de la thématique de la rencontre. Pour l'atelier :

- Un énoncé explicite à partir d'une expression ou de mots inducteurs
- Un cadre explicite rassurant ; un protocole établi posant les différents temps—les règles d'or
- Un bâton de parole

Il se positionne dans ou hors du cercle

Il est le garant du cadre

Il limite et mesure ses interventions au protocole

Il reste neutre, ne cherche pas à faire passer un message

Animateur formé à la méthode, il présente le cadre, gère le temps et prend des notes

L'enfant est « Invité à penser sur » et à s'exprimer ou pas en respectant le cadre et les règles d'or

Choix du thème, de la formulation et des mots inducteurs Posture de l'adulte : Confidentialité — Respect de la parole offerte — Pas d'attentes sur les contenus

Place de chacun comme interlocuteur valable : droit de parler ou de passer son tour—Statut de la parole et des silences

QUOI

POUR QUOI

COMMENT

Pour prendre une décision collective Pour mener une action collective

Une question ou une situation inductive

Des règles de débat

Un micro ou bâton de parole

Différentes techniques d'animation (voir fin du livret)

Posture de **I'ADULTE**

Il prépare, anticipe : question ou situation inductive (affiche, vi-

Il peut réguler le débat, distribuer la parole

Il est le garant du cadre

Il aide à argumenter, problématiser, conceptualiser

Rôle de l'ADULTE

Il reformule, synthétise et conclut

Rôle de l'ENFANT

L'enfant peut être impliqué en amont dans la préparation. Lors du débat : il peut être : animateur, secrétaire, gardien du temps, observateur OU participant

VIGILANCE

Enfant meneur, mobilisateur de parole Obtention d'un consensus

Pédagogie & recherche -2019







Remue-méninges: Pour quoi?



Quelques finalités du Remue-méninges

Cela permet à la rencontre USEP

- de construire une citoyenneté de fait,
- de garantir le vécu d'une situation d'équité entre les participants.

Cela permet au groupe

- de s'enrichir grâce à la diversité : chacun est « apportant »,
- de développer un sentiment d'appartenance.

Cela permet à chacun

- d'être reconnu et institué comme « interlocuteur valable »,
- d'enrichir l'image de soi,
- de se risquer à la prise de parole,
- de faire évoluer son expression,
- de renforcer sa capacité à exprimer sa pensée.

Les enjeux du remue-méninges USEP : participer à la construction d'une posture USEPienne

- Vivre l'expérience d'une pensée propre : penser soi-même (cogito)
- Vivre l'expérience du groupe cogitant pensant
- Elaborer une pensée personnelle, la formuler
- Savoir se concentrer
- Savoir écouter
- Comparer sa pensée à une pensée différente émise par un pair
- Faire évoluer sa pensée
- Explorer les différents chemins qui mènent au concept
- Rechercher des concepts explicatifs sur la marche du monde, mettre de l'ordre dans ses pensées sur le monde





Le Remue-méninges : Pour quoi faire? Le Remue-méninges : Qui?





Remue-méninges : Comment ?



Le Remue-méninges doit être conduit selon un cadre précis inspiré des ateliers de philosophie AGSAS.



- 5 min : l'animateur accueille les enfants et présente cet atelier de réflexion.
- L'animateur précise le déroulement :
 - 1^{er} temps : 2 10 min minimum : chacun se voit offrir la parole à minima 2 fois.
 - 2^{ème} temps consacré au retour par l'animateur sur ce qui a été dit et à des échanges entre les participants.
 - 3^{ème} temps offre la possibilité aux participants d'exprimer leur ressenti.

Temps 2 + temps 3 : durée au moins équivalente au temps 1 (soit 210 minutes ou plus en fonction de la participation). Chacun doit pouvoir s'exprimer à minima 2 fois.

• Il énonce les règles d'or et les mots inducteurs choisis.

Pour une formation complémentaire, une aide à la mise en place de Remue-méninges ou des ateliers à visée philosophique : contactez le comité départemental de l'USEP.

Remue-méninges: Quand? Où?

- Le Remue-méninges est un atelier de la rencontre sportive associative.
- Il dure une trentaine de minutes et se pratique dans un espace identifié.
- Les participants se placent en cercle afin que tous soient assis au même niveau et puissent se voir.



<u>Le Remue-méninges : Quand ? Où ?</u> <u>Le Remue-méninges : comment ?</u>





Remue-méninges : Rôle de l'adulte



Temps

0.1 - Présente le dispositif

Animateur formé à la méthode

Temps

Temps

Temps

1.1 - Gère le temps

1.2 - Prends des notes (réalise une synthèse)



Fiche animateur

2.1 - Restitue sa synthèse

2.2 - Gère le temps

2.3 - Présente le cadre

- Ai-je oublié quelque chose ?
- Est-ce bien cela que vous avez dit ?
- Souhaitez-vous ajouter autre chose ?

Règles d'or

3.1 - Pose à chacun la question :

« Comment cela s'est passé pour toi ? »

3.2 - Gère le temps

3.3 - Veille à ce que

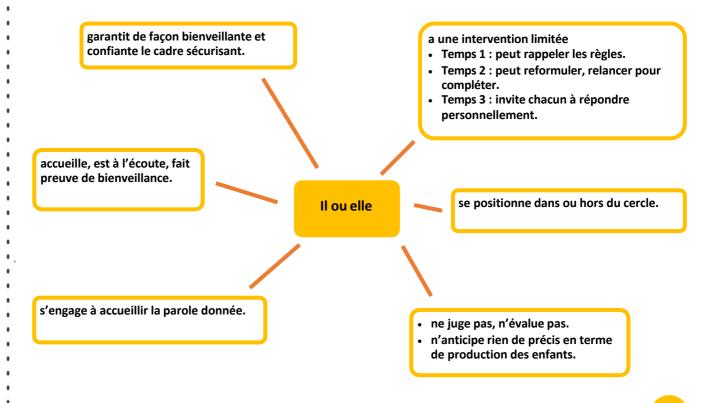
- la parole circule aisément,
- les mêmes enfants ne mobilisent pas la parole.

Pictogrammes



Remue-méninges : Posture de l'adulte en tant que personne du monde





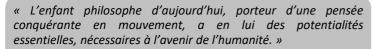
Remue-méninges : Rôle de l'enfant



L'enfant est au coeur du dispositif.

On ne s'adresse pas à l'écolier, on ne s'adresse pas à l'élève.

- Il est appelé à se positionner comme personne du Monde, à se mettre à distance de son propre vécu.
- Il est invité à réfléchir, à penser dans un groupe constitué pour le temps de l'atelier.
- Il a le pouvoir de prendre la parole ou de la refuser (temps 1 et 2).
- Il peut dire ce qu'il pense, sans attendu sur la forme ou sur le contenu.
- Il est amené à exprimer son ressenti sur le moment qu'il vient de vivre (temps 3)



Jacques LEVINE



Remue-méninges: Points de vigilance



Pour l'animateur, garant du cadre :

- Il permet, par sa posture, à chaque participant d'investir sa place d'interlocuteur valable.
- Il n'intervient qu'à minima, son intervention risquerait d'interrompre le travail d'élaboration de la pensée des participants.
- Il ne juge pas, n'évalue pas.

Pour l'enfant :

• Il est appelé à respecter les règles d'or.

Statut de la parole

- « En philosophie, il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse aux questions que l'on se pose sur la condition humaine.
- Personne ne peut se moquer de ce que quelqu'un dit.

Sujet de réflexion

 Le choix du thème et des inducteurs demandent une réflexion : il induit le bon déroulement de l'atelier.



Remue-méninges : Les règles d'or



- Pour prendre la parole, il faut avoir le bâton de parole.
- Chacune, chacun choisit de parler ou de ne pas parler.
- <u>La bâton de parole va circuler de l'un à l'autre toujours dans le même sens.</u>
- Seul-e celle ou celui qui l'a est autorisé-e à parler.
- Il n'y aura ni moquerie, ni critique, ni question sur ce qui est dit.
- <u>Chacune, chacun</u>, a le droit de s'exprimer <u>librement sans être interrompu-e.</u>
- Personne n'a le droit d'interpeller celle ou celui qui parle à ce moment là.
- La parole dite est respectée en tant que telle, pour ce qu'elle est : une parole donnée.









