



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



FAIRE VIVRE LA CHARTE DE LA LAÏCITE 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 LAÏCITE

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

LA LAÏCITE

C'est QUOI ?
Outils à destination
des enfants et des adultes

UNE COMMUNICATION CIBLÉE

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 »





LA JOURNÉE NATIONALE DE LA LAÏCITÉ

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

UNE 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 LAÏCITÉ, 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
- 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, ...)

ECHÉANCIER

« FAIRE ENSEMBLE » au travers d'activités sportives coopératives

« VIVRE ENSEMBLE » un temps collectif

RENCONTRE - BOUGER

ATTENTION au respect du protocole sanitaire

Une proposition d'activités sportives coopératives

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



DÉFI S'orienter

MISSION A LIRE A VOTRE ENFANT

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

Mais où est passé doudou ? Il faut le retrouver !

Voici une
activité à
réaliser de
la PS à la GS.
Dans cette
activité, les
enfants vont
apprendre

à mieux

se repérer

dans l'espace,

en variant

les façons de se

déplacer et enrichir

leur vocabulaire en

verbalisant.

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

→ 1/ Ton compagnon de jeu part cacher le doudou dans une pièce 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 vers la cachette. **Attention**, il n'a pas le droit de te montrer le chemin, il doit uniquement te expliquer avec des mots : par exemple

« Tu avances tout droit puis tu tournes... tu passes dessous... »

en suivant un circuit dans l'appartement.

Tu as retrouvé ton doudou ? C'est gagné !

→ 2/ A toi de jouer maintenant !

C'est à toi de cacher le doudou ou l'objet. Ensuite tu dis

à l'adulte ou ton frère ou ta sœur ce qu'il doit faire

pour le retrouver sans lui montrer !

Vous pouvez faire le chemin à plusieurs.

Tu peux aussi t'amuser à chronométrer

avec un adulte !



Le coin des parents :

CACHE-CACHE : Pour les petits, les activités de cache-cache sont aussi l'occasion de prendre confiance et de développer leur capacité de symbolisation :

L'objet « disparu » peut d'habitude rester présent dans la pensée et cela permet de supporter l'absence et donc la séparation, se rassurer. Il exerce la mémoire et sa concentration, apprend à ne pas obtenir tout, tout de suite.

PARLER : avec l'enfant pour lui permettre

d'apprendre à mieux s'exprimer et enrichir son

vocabulaire. S'il ne sait pas comment vous expliquer

la direction à prendre, faites-lui des propositions :

« Comment je me déplace dans le couloir, tout droit,

je tourne... ? Par où dois-je passer dans la cuisine ?... ».

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 / derrière, dans, à côté / près

de, à gauche / à droite, au-dessus / au-dessous, à l'intérieur /

à l'extérieur... (exemple : « J'ai trouvé mon doudou, il est sous le

placard de la chambre »).

REPRÉSENTER LES PACE : Pour les plus grands, faites-lui choisir

un parcours qu'il a aimé réaliser ou faire réaliser et demandez-lui

de le dessiner. Faites lui dire le nom des espaces, les directions prises,

les actions réalisées.

Et quand on a joué avec son doudou, on peut jouer aussi à un vrai jeu de cache-cache.



Idée pour les enseignants qui proposeront ce défi

Proposer aux familles d'envoyer des photos pour réaliser une galerie des enfants en action !

Proposer aux familles de prendre le doudou en photo dans sa cachette, avec une phrase proposée par l'enfant

« mon doudou est caché sur la chaise », « mon doudou est caché sous le coussin du canapé » ce qui permettra de créer

un répertoire des positions pour la classe que les enfants pourront commenter par la suite.

Proposer aux plus grands de dessiner le chemin emprunté pour retrouver le doudou (les pièces de la maison,

le doudou, le départ et codage du parcours).

ageem



Retour au tableau

DÉFI DANSE

MISSION A LIRE A VOTRE ENFANT



« 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 les cartes avec les figures (pour les PS -MS ne mettre que de 1 à 5).
Ce jeu se fait à deux joueurs minimum : on distribue les cartes entre les joueurs, sans les regarder. Le premier joueur met sur la table la première carte de son paquet, 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 indique le nombre de fois à la réaliser.



cœur = tourner



trèfle = faire une statue en posant 3 parties de son corps au sol



pique = faire un saut



carreaux = tomber au sol (sans se faire mal)

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

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

Pour gagner, il faut avoir remporté toutes les cartes du jeu !

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

Voici
une activité à
réaliser de
la PS à la GS.
Dans cette
activité, les
enfants vont
pouvoir faire
une activité
physique
à partir d'un jeu
de cartes.

Le coin des parents :

L'activité physique est nécessaire aux enfants : ils ont besoin de bouger, de se dépenser et mettre en jeu leurs capacités motrices.

Ces actions dansées à partir des cartes vont lui permettre de contrôler ses actions et de les mémoriser.

A chaque présentation de carte, aider votre enfant à formuler ce qu'il doit faire ou ce que vous devez faire « tu tournes 3 fois », « tu sautes 5 fois ».

On peut finir le jeu par la **Suite des actions !**

chacun pioche 2, 3 ou 4 cartes et doit enchaîner les actions...

Fou rire assuré ! surtout si on essaye de le mémoriser pour le faire plusieurs fois en famille sur une musique choisie !

ageem



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.





DEMENAGEURS

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 :

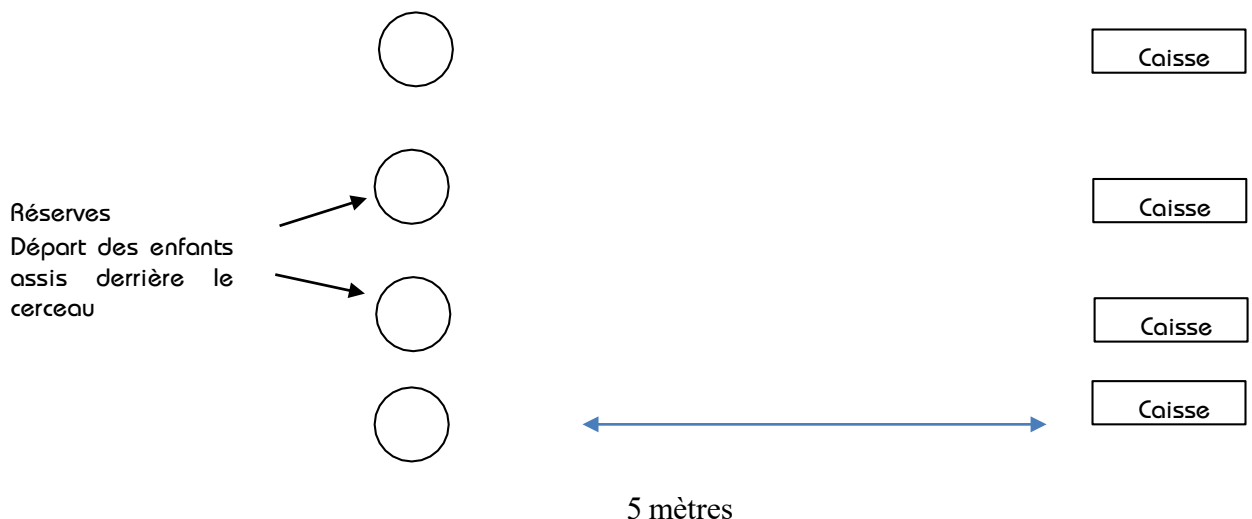
- Amener le plus rapidement possible des objets de sa réserve (cerceau) à sa maison (caisse)
- Un joueur (déménageur) ne peut prendre qu'un seul objet en même temps.
- Quand la réserve d'une équipe est vide et que le dernier objet est posé dans la caisse, le jeu est terminé.
- L'équipe qui a vidé sa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

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

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

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

➤ **ATTENTION** : 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

2^{ème} 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.





Parachute

Cycle 1

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 reconforte 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

- Donner le nom de l'objet, les couleurs, l'utilité, « A quoi fait-il penser? Quelle matière? Quelle forme? » (2min).
- Varié 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.

Gargantua : Faire passer les objets par le trou.

Temps 3 Retour au calme

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

Variante :le filet du pêcheur

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





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

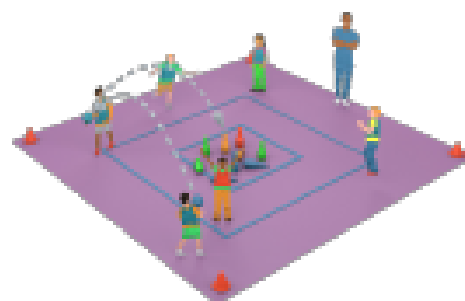
Abattre, à l'aide d'un ballon lancé à la main, des quilles défendues ou non par un gardien.

MATÉRIEL 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 ballons



DÉROULEMENT

5 attaquants essaient de faire tomber les quilles/cônes avec les ballons. Ils peuvent se faire des passes. Lorsque trois quilles/cônes sont renversé(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 posés 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 surnombre :

- 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. A une 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.

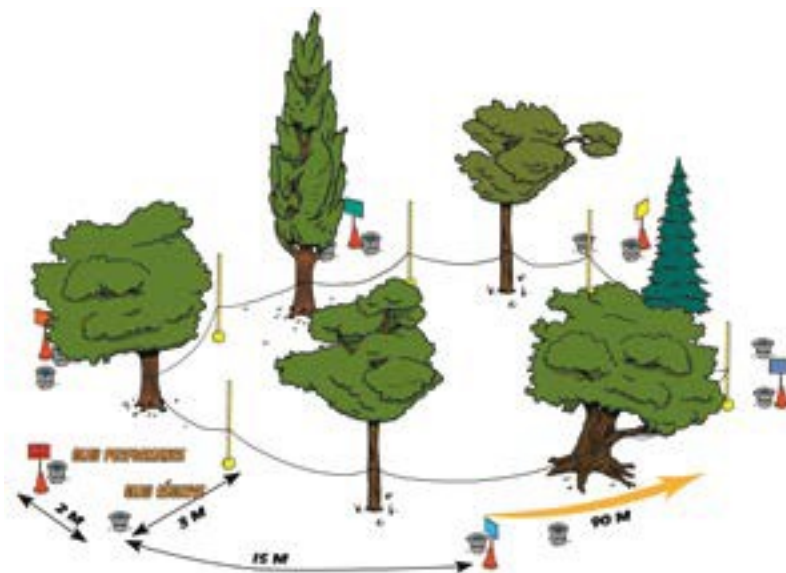
Les bases équipes sont constituées de 2 plots distants d'environ 2 mètres. Ces bases sont utiles au départ et à l'arrivée des équipes. Elles seront plus facilement reconnues par les enfants si elles sont identifiées par un numéro, une couleur (coupelles posées sur un des plots par exemple), un nom d'équipe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

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	EA	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 dernière minute, les trente puis quinze dernières secondes. Tout tour commencé avant le signal sonore de fin de course sera terminé. Le bouchon sera déposé dans le seau prévu et comptabilisé.

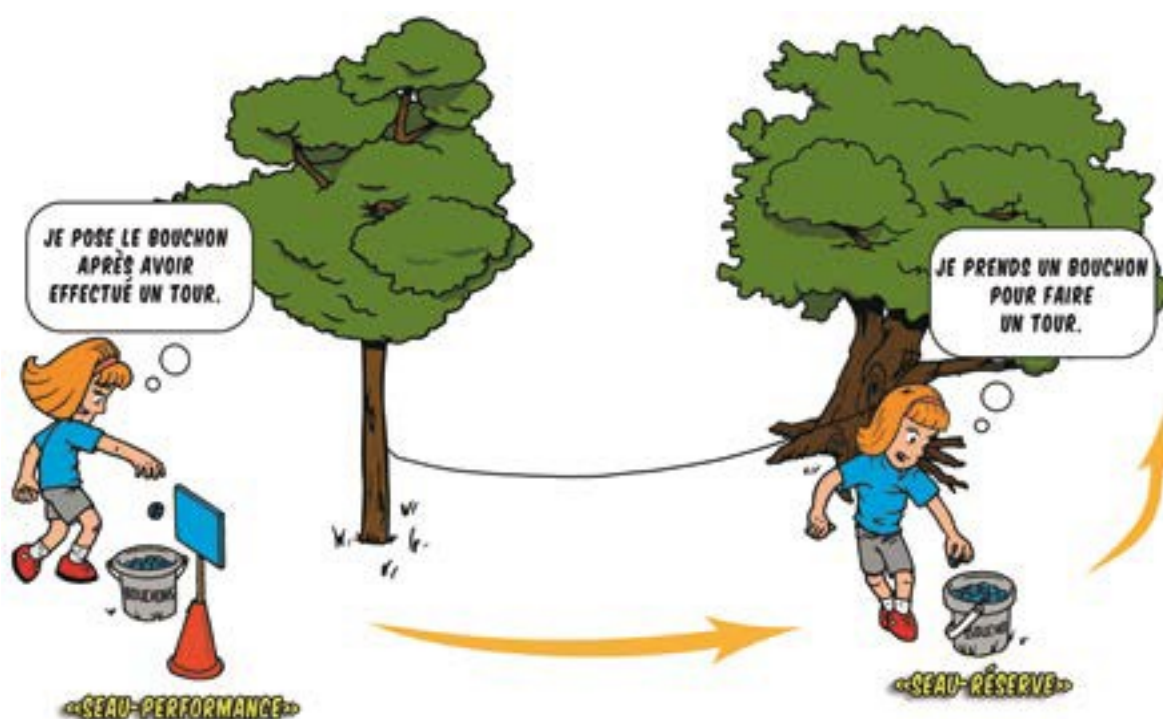
Nombre de bouchons nécessaires

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. A chaque 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

Je me déplace constamment en courant ou en marchant.

Critère de validation

Je prends un seul bouchon à la fois.

Apprentissage de la sécurité

Je ne reviens jamais en arrière.

CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

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.





Course équitable



Cycle 2

Objectifs

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

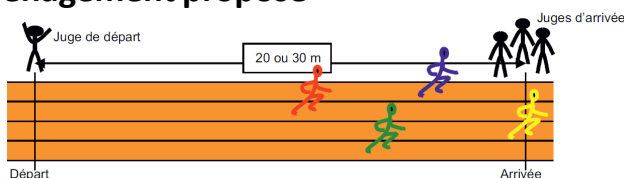
Matériel

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

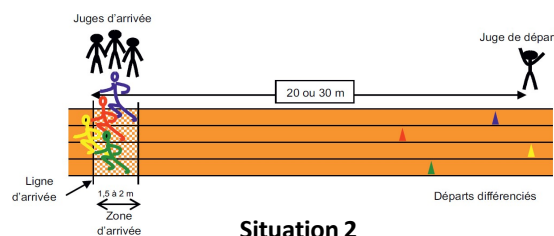
Durée :
30 min

Nbre d'enfants
Une douzaine

Aménagement proposé



Situation 1



Situation 2



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 tableau

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.

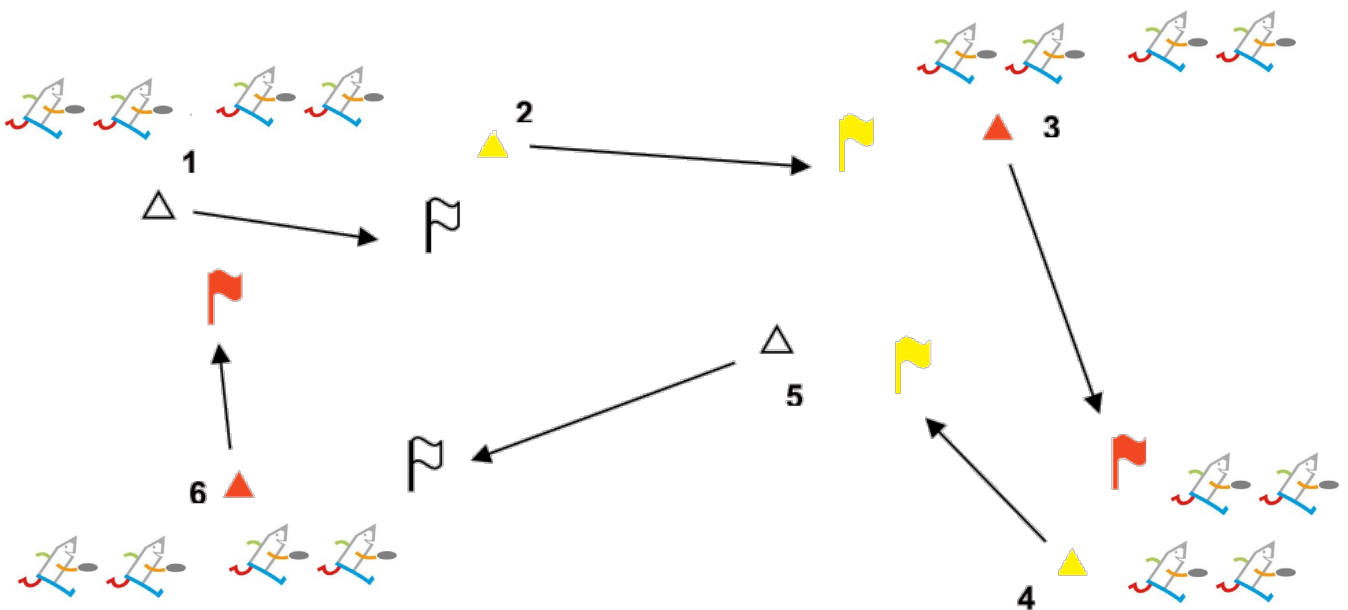
MATERIEL : 6 drapeaux + 1 frisbee par joueur.

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.



« FAIRE ENSEMBLE » au travers d'activités sportives coopératives
 « VIVRE ENSEMBLE » un temps collectif

RENCONTRE - BOUGER

FLASHMOB

Sur la musique : « Liberté, Égalité, Fraternité »
 Les Enfantastiques*

La VIDEO :



LIBERTE EGALITE FRATERNITE

Refrain X2

Liberté, Égalité, Fraternité
 En guise de devise
 Pour que rien ne nous divise
 Liberté, Égalité, Fraternité
 Trois mots qui donnent du bon sens
 A la France

Pour tous la Liberté
 De vivre comme on a envie
 Aussi l'Égalité
 Non ce n'est pas une utopie
 De la Fraternité belle idée qui nous réunit
 Suffit de se parler, de s'écouter

Refrain X2

Toujours la Liberté
 A protéger comme un trésor
 Encore l'Égalité
 Il reste à faire quelques efforts
 C'est la Fraternité
 Qui nous rassemble et rend plus fort
 Pour inventer l'avenir et chanter

Refrain X4

Liberté, Égalité, Fraternité x4





<http://matilone.eklablog.com/>

Les Enfantastiques Monsieur Téo

Extrait de « Elle me plaît bien comme ça la France ! »

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





« FAIRE ENSEMBLE » au travers d'activités sportives coopératives
 « VIVRE ENSEMBLE » un temps collectif

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 <u>Possibilité d'induire avec des images</u>	Inducteurs : Donner - Partager Recevoir <u>Possibilité d'induire avec des images</u>	Inducteurs : Tous pareils - Egalité Equité. <u>A partir de l'image</u>
Débat Associatif	Décider Choisir	Partager dans la cour avec les enfants, Comment? Pourquoi? Pour quoi faire?	Organisation d'un « conseil » d'élèves : <u>Thématique :</u> climat scolaire - Partager la cour entre tous les enfants ? Quand ? Comment ? Pourquoi ? pour quoi faire ? Faire des propositions. Les tester.	Organisation d'un « conseil » d'élèves : Thématique : climat scolaire. (R)établir l'égalité/équité dans la cour. Identifier des problèmes et chercher des solutions. Les tester.



« FAIRE ENSEMBLE » au travers d'activités sportives coopératives
« VIVRE ENSEMBLE » un temps collectif

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, ...



Propositions :

- 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 »
 - 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
 - Choisir entre arbre représenté ou arbre réel
 - 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)



* Terminologie utilisée par les DDEN



COMMUNIQUER



UNE COMMUNICATION Du local au national



Du 7 au 11 décembre :



- Avant, pendant, après la rencontre,
 - 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
 - Comment ?
 - Via votre espace de communication école (ENT, blog)
 - Affichages de photos
 - Envois de mails
 - Réseaux sociaux si vous avez un compte twitter ou facebook



DES LA FIN DE VOS DIFFERENTS TEMPS et POUR le 11 DECEMBRE AU SOIR :

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

- 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
- 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

Définition :

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
[Affiche](#)

Charte de la Laïcité
expliquée aux enfants
[Affiche](#)

10 saynètes pour
comprendre
et expliquer la Laïcité
[Document](#)



LA LAÏCITÉ
C'est QUOI ?
Outils à destination des
enfants et des adultes

L'Histoire de
la Laïcité
[Diaporama](#)

Laïcité :
Les textes
juridiques
[Diaporama](#)

La Laïcité expliquée
aux enfants
[1jour,1actu](#)



La Laïcité
À l'école
[CLIP](#)

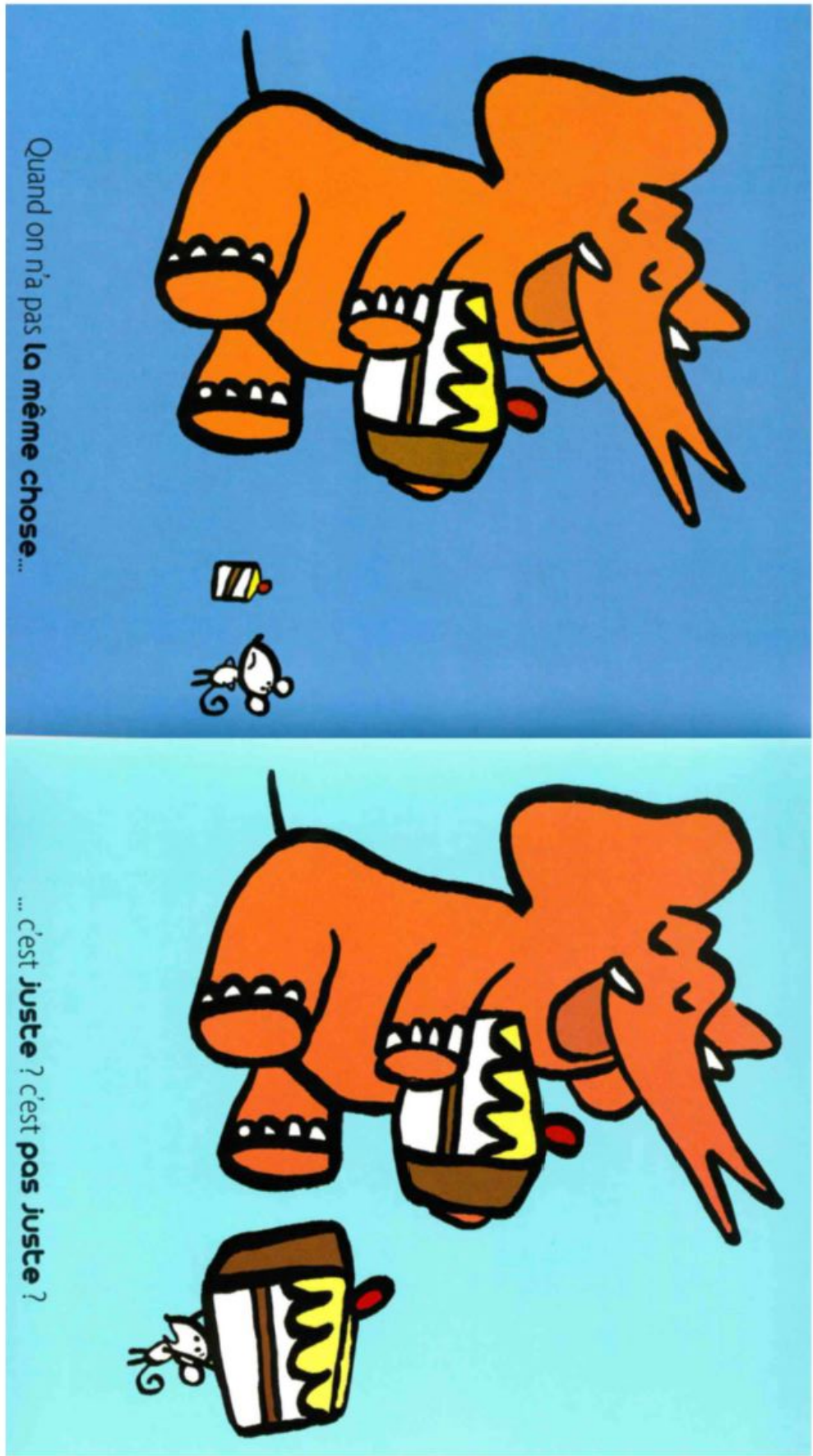
La Laïcité expliquée
aux enfants
[Info animée](#)

Pour aller plus loin : [Le Vade Mecum La Laïcité à l'école](#)











Penser – Débattre
Cycle 2 et 3

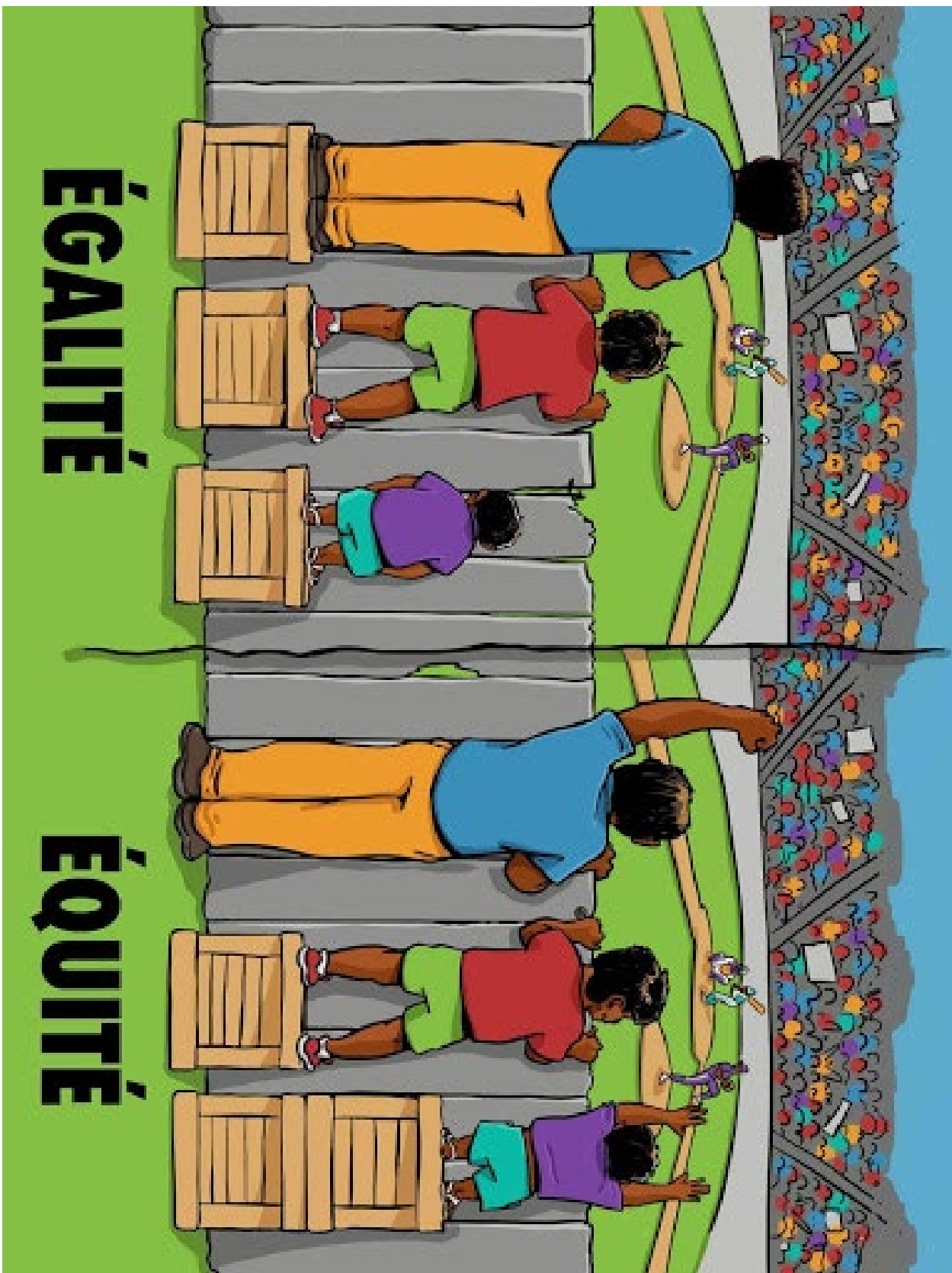


[Retour au tableau](#)

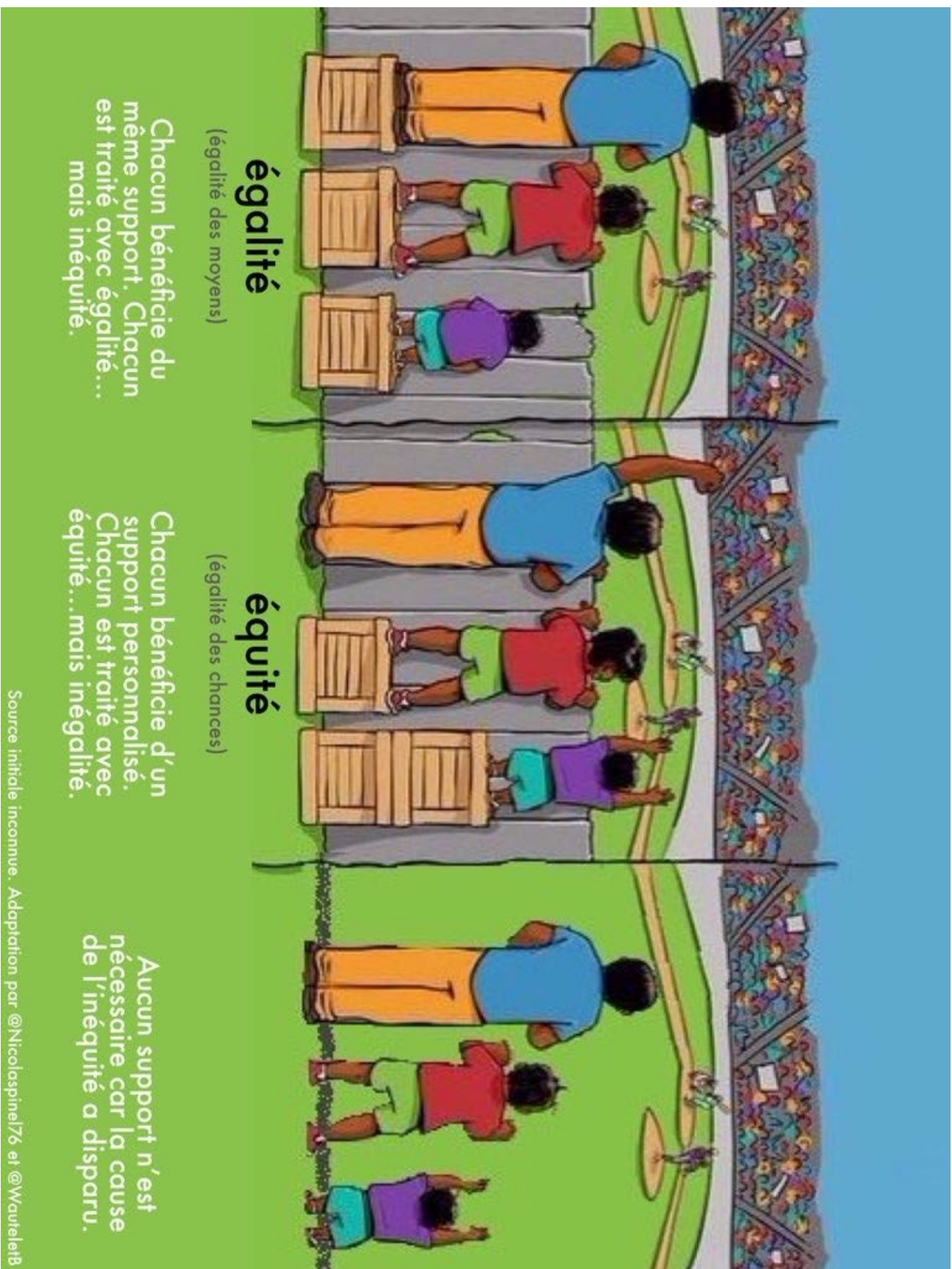
Penser – Débattre

Cycle 3

Image 1



[Retour au tableau](#)



égalité
(égalité des moyens)

Chacun bénéficie du même support. Chacun est traité avec égalité... mais inéquité.

équité
(égalité des chances)

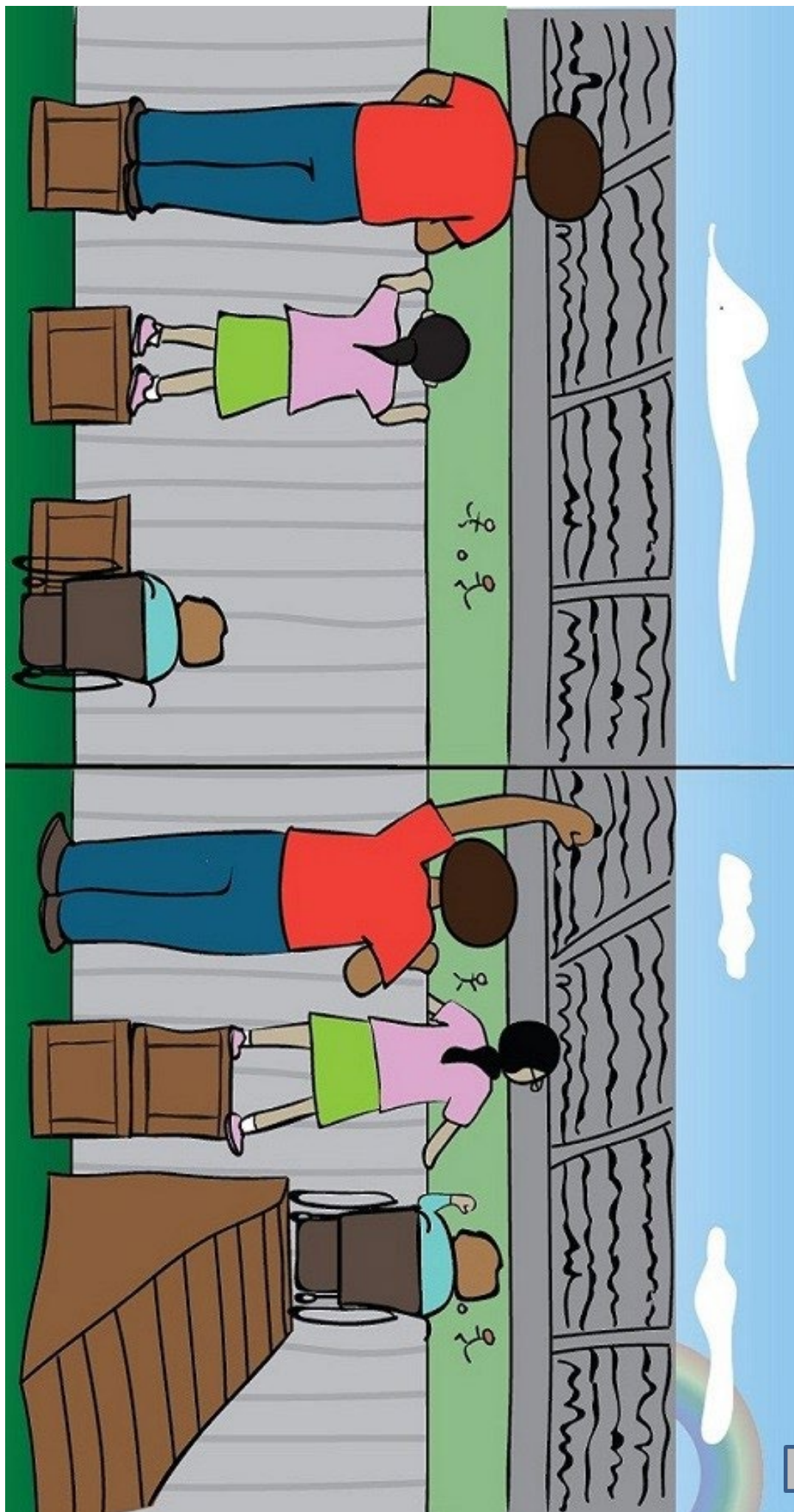
Chacun bénéficie d'un support personnalisé. Chacun est traité avec équité... mais inégalité.

Aucun support n'est nécessaire car la cause de l'inéquité a disparu.

Source initiale inconnue. Adaptation par @Nicolaspinel76 et @WauteletB



Penser
Débattre
Cycle 3
Image 3





Remue-méninges



Des outils pour penser,

s'exprimer, débattre.

Le sport scolaire de l'École publique

GT "Pratiques inclusives" - 2020



Retour au tableau



Le Remue - 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**

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

Un atelier de débat, de **discussion**

POUR QUOI

Pour prendre **une décision collective**
 Pour mener une action collective

COMMENT

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 l'ADULTE

Il prépare, anticipe : question ou situation inductive (affiche, vidéo...)

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



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 : ⌚ **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 ⌚ 10 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.



[Le Remue-méninges : Quand ? Où ?](#)

[Le Remue-méninges : comment ?](#)

Remue-méninges : Rôle de l'adulte



Temps 0

Animateur formé à la méthode

0.1 - Présente le dispositif

Temps 1

Temps 2

Temps 3

1.1 - Gère le temps

2.1 - Restitue sa synthèse

3.1 - Pose à chacun la question :
« Comment cela s'est passé pour toi ? »

1.2 - Prends des notes
(réalise une synthèse)

2.2 - Gère le temps

3.2 - 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 ?

3.3 - Veille à ce que

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

[Fiche animateur](#)

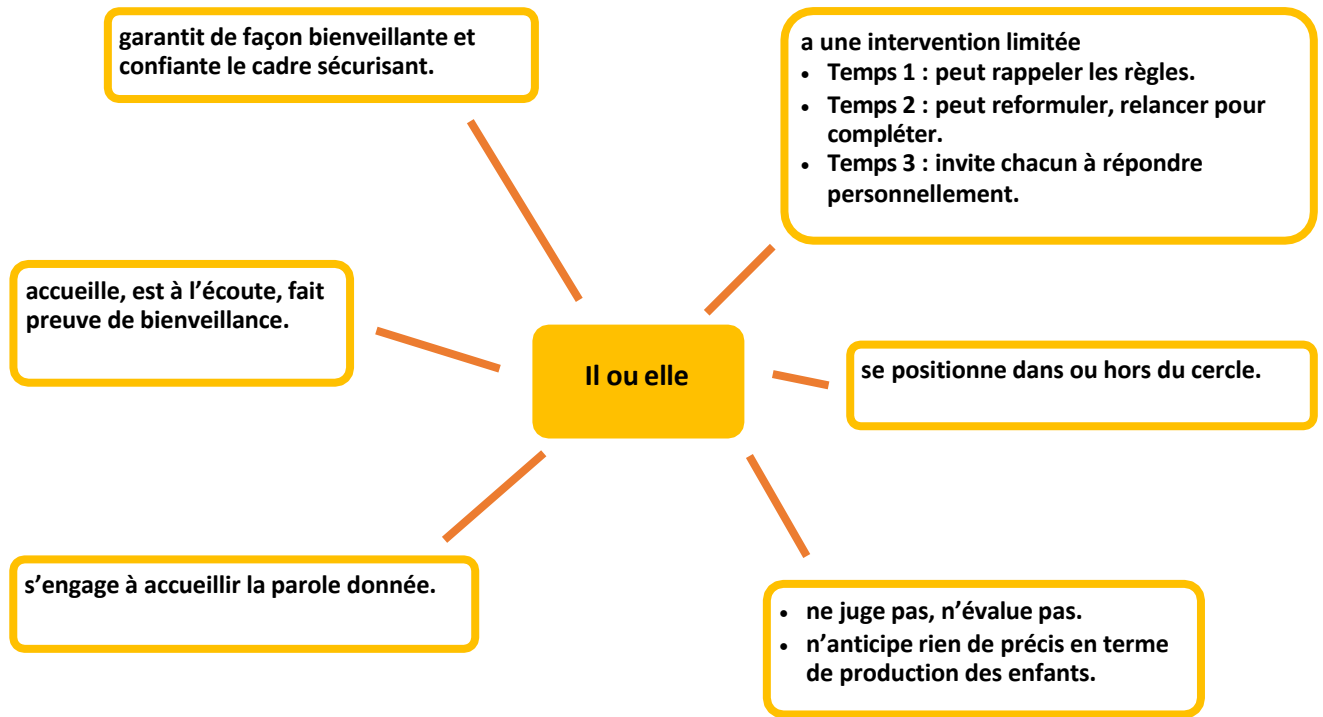
[Règles d'or](#)

[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 attendre sur la forme ou sur le contenu.
- Il est amené à exprimer son ressenti sur le moment qu'il vient de vivre (temps 3)



« L'enfant philosophe d'aujourd'hui, porteur d'une pensée conquérante en mouvement, a en lui des potentialités essentielles, nécessaires à l'avenir de l'humanité. »

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.
- La bâton de parole va circuler de l'un à l'autre toujours dans le même sens.
- 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.
- Chacune, chacun, a le droit de s'exprimer librement sans être interrompu-e.
- 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.

