

# JEUDI 10 DÉCEMBRE 2020



**FAIRE VIVRE LA CHARTE DE LA LAÏCITÉ A L'USEP**  
L'engagement de l'USEP pour développer « le vivre ensemble »



## DÉROULEMENT DE LA JOURNÉE

9H	<ul style="list-style-type: none"> <li>Accueil des participants / Présentation de la journée</li> <li>Répartitions des enfants dans les groupes et lancement des ateliers</li> </ul>	
	Groupe A	Groupe B
9H30	<b>Atelier sportif</b>  <b>Déménageurs équitables</b>	<b>Atelier sportif</b>  <b>Course équitable</b>
10H15	<b>Goûter + Récréation</b>	
10H45	<b>Atelier réflexion</b> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">CP/CE1</div>  <b>Débat : Vivre ensemble</b> <b>Créer cocardes : arbre de la laïcité</b>	<b>Ateliers Arts plastiques</b> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">CE1/CE2</div>  <b>Création d'une œuvre commune</b>
11H30	<b>Flash mob :</b>  	
11H50	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toilettes + lavage des mains</li> </ul>	
12H	<ul style="list-style-type: none"> <li>Repas</li> </ul>	
13h30	<b>Ateliers Arts plastiques</b> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">CP/CE1</div>  <b>Création d'une œuvre commune</b>	<b>Atelier réflexion</b> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">CE1/CE2</div>  <b>Débat : Vivre ensemble</b> <b>Créer cocardes : arbre de la laïcité</b>
14h15	<b>Atelier sportif</b>  <b>Course équitable</b>	<b>Atelier sportif</b>  <b>Déménageurs équitables</b>
15h	<b>Récréation</b>	
15h30	<b>Présentations :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Œuvre plastique de chaque classe</li> <li>Accrochage des cocardes dans l'arbre du jardin</li> <li>Flash mob</li> </ul> 	
16h	<b>Goûter + Rangement</b>	
Fin de journée		

# les jeux sportifs

## 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.

### DÉROULE DU JEU:

Cette variante se joue en 2 temps :

1<sup>ère</sup> 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<sup>ère</sup> manche ont cette fois moins d'objets au départ

2<sup>ème</sup> 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.



## SOLIDARITÉS - fiche ATELIER

A

### 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)

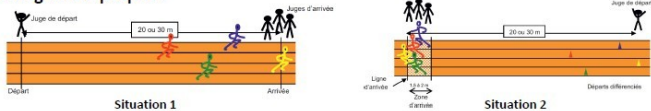
Durée :

30 min

Nbre d'enfants

Une douzaine

### Aménagement proposé



### 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 ?*

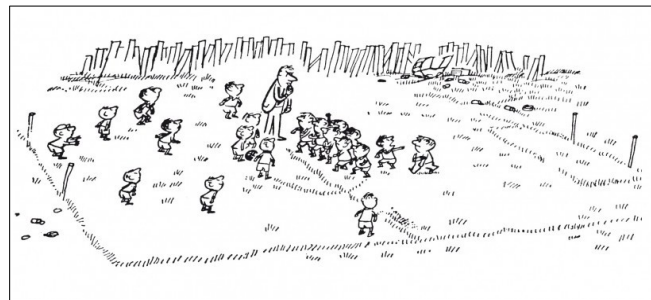
photo



## Le débat : Vivre ensemble

Trois élèves contestent le tirage au sort de la composition des équipes de foot :

- Moi je refuse Alceste dans mon équipe, il est trop gros !
- Moi je ne veux pas de filles dans mon équipe !
- Eudes garde toujours le ballon, je ne veux pas jouer avec lui !

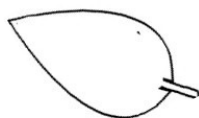
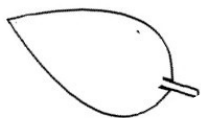


**Que pensez de cette situation ?**

*On ne peut pas empêcher un enfant de jouer.*

*On peut changer les règles : pas de tirs avant d'avoir*

*fait 3 passes.*



## Productions plastiques :

l'œuvre de la classe



L'arbre de la laïcité

