



Rencontre **USEP 66** LAÏCITE/Fraternité

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, **la laïcité doit, sans cesse, se vivre, se discuter et s'exprimer.**

Dans la continuité des actions nationales, l'**USEP 66** souhaite aider les enseignants à faire vivre la laïcité dans les classes.

Au travers de cette action accessible et valorisante pour TOUS, les élèves vont :

- **Pratiquer** une activité physique et sportive coopérative autour des valeurs de la République.
- **Débattre** sur le thème de la Laïcité et des valeurs de la république.
- **Produire** des œuvres artistiques (arbre de la laïcité, dessins, drapeaux, ...)

OUVERTURE DE LA RENCONTRE

Un **FLASHMOB** simple et fédérateur →

<https://youtu.be/7eJIFRpor9U>



LES ATELIERS DE LA RENCONTRE

Les déménageurs laïques



But : Transporter, sans les faire tomber, le maximum de bâton « Liberté », « Égalité » et « Fraternité » pour reconstituer le plus de fois possible la devise de la République française.

Matériel : des bâtons « Liberté », « Égalité » et « Fraternité ». Des longues cordes ou coupelles, plot.

Dispositif : équipes de 5 à 7 joueurs en //

Déroulement :

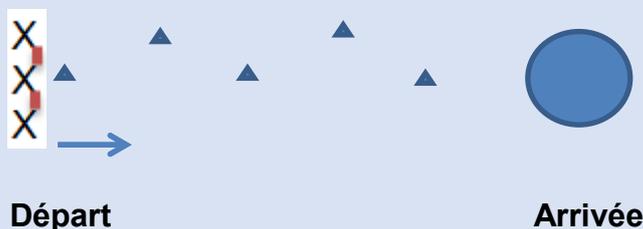
Chaque équipe est divisée en 2 groupes.

Chaque élève récupère un bâtonnet qu'il place entre son index et celui du voisin de droite ou de gauche.

Les groupes doivent se déplacer sans faire tomber les bâtonnets du départ vers l'arrivée.

Marque : l'équipe qui a reconstitué le plus de devises a gagné.

Si un bâton tombe avant d'avoir rejoint l'autre groupe, le groupe repart au départ.



Les kaplas de la fraternité



But : Récolter le maximum de Kaplas en équipe pour reconstituer les mots FRATERNITE, LAICITE, EGALITE, SOLIDARITE, ...

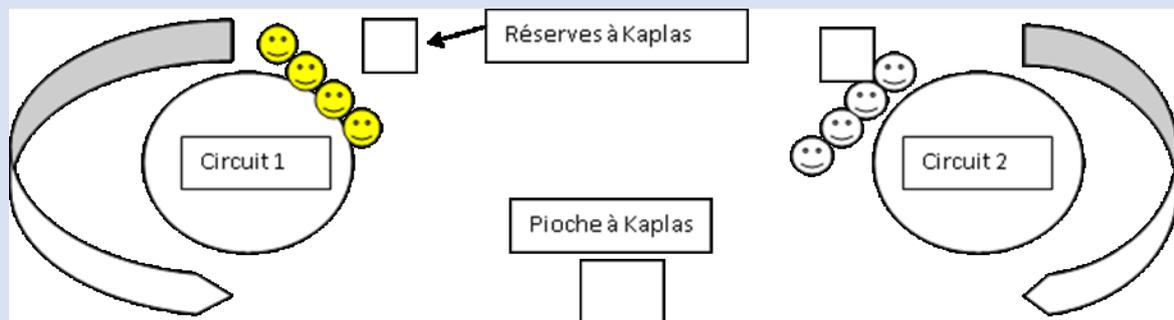
Matériel : les plots, les « Kaplas » dans une caisse, 1 caisse « réserves » par équipe.

Dispositif : 2 équipes sur 2 circuits en parallèle

Déroulement :

Les élèves se positionnent au plot de départ et partent un à un (ou ensemble). A chaque tour, ils prennent chacun un kapla et le déposent dans la caisse de leur équipe (correspondant à la couleur de leur dossard). A la fin du temps imparti, chaque équipe prend sa caisse et réalise le plus de mots « travaillés en classe » possibles (en coopération).

Possibilité de commencer la constitution des mots en cours d'atelier.



La course aux valeurs de la République



But : Compléter la fiche de familles de mots en utilisant les listes réparties sur le terrain.

Matériel : Une fiche résultat par binôme, les listes de mots réparties sur le terrain. Les listes de mots seront affichées à une distance d'au-moins 30 m par rapport aux fiches résultats des élèves.

Dispositif : Binômes affinitaires ou composés par l'enseignant.

Déroulement :

- **Consigne** : « Par groupe de deux, vous devez aller chercher les huit mots appartenant à la famille de la fiche (5 mots pour les CP/CE1). Cette fiche doit rester dans la zone de départ. Dès que vous avez inscrit les huit (ou 5) noms sur la fiche, vous venez me voir pour validation et pour pouvoir aller vers une autre famille de mots. Il faut remplir le maximum de mots pendant la durée du jeu. »
- **Variable didactique** : Les enfants peuvent rester ensemble ou se relayer pour aller chercher les mots en fonction de leurs capacités ou compétences.

Le drapeau national : relais gommettes



But : Réaliser collectivement un drapeau national à partir de gommettes, de bouts de tissus, ...

Matériel : Une grande affiche ou panneau blanc. Des gommettes rouges et bleues.

Déroulement :

Chaque équipe possède une caisse avec des gommettes bleues et rouges de tailles variées. Le premier élève choisit une gommette et court jusqu'à l'objet à décorer. Il revient, tape dans la main du camarade suivant qui choisit une autre gommette. Ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti.

Variables didactiques :

- Distance matériel-objet
- Nombre d'élèves
- Trajet proposé : en ligne droite, en cercle, en suivant un parcours varié
- Durée de l'activité
- Se déplacer en fermant un œil
- Les yeux fermés en se faisant guider par un autre élève.

« Bleu, blanc, rouge » : le bon plot !



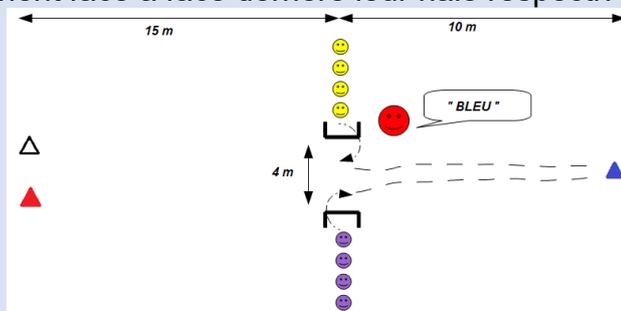
But :

Etre le premier à franchir le plot de la couleur demandée par l'enseignant (ou l'élève)

Matériel : 2 petites haies, 1 plot bleu, 1 plot blanc, 1 plot rouge.

Dispositif :

Deux élèves se tiennent face à face derrière leur haie respective.



Déroulement :

Consigne :

« Au signal (sifflet), sauter par-dessus la haie à pieds joints puis être le premier à toucher le plot de la couleur demandée ».

L'enseignant énonce la couleur du plot à franchir avant, pendant ou après le saut de haie.

Comportements attendus :

Réagir rapidement au signal, être attentif à la consigne et courir le plus vite possible vers le plot demandé.

Variables :

Comment simplifier ?

Diminuer la distance.

Varié la position de départ (assis, de dos).

Comment complexifier ?

Augmenter la distance

Modifier le mode de déplacement (cloche-pied, en grenouille, pas chassés, ...)

Les symboles de la République



But : obtenir le plus de symboles de la République possible.

Matériel : coupelles ou plots numérotés, images des symboles de la République, plusieurs bandelettes guides différentes blanches par élève.

Dispositif : Individuel ou en binôme

Consigne :

« Vous devez récupérer le plus de symboles de la République différents possibles en inscrivant le numéro de la coupelle correspondante. Avant d'aller chercher un nouveau symbole, il doit être validé par l'enseignant ».

Le relais des amis de la République



But : Transporter en coopération un objet encombrant.

Matériel : plots et 2 cordes (ou 2 rouleaux longs)

Dispositif : deux équipes en parallèle.

Déroulement : le premier coureur va jusqu'au plot (situé à 20 mètres) avec la corde ou le rouleau, le contourne et repart faire le parcours avec le second coureur. Ils récupèrent ensuite le 3^{ème} coureur, ... Les coureurs ont obligation de tous transporter la corde ou le rouleau. Quand l'ensemble de l'équipe a fait le parcours, les premiers relayeurs sont laissés au fur et à mesure à l'arrivée jusqu'à ce que le dernier relayeur finisse seul le parcours.

« Portons le monde ! »



But : Élaborer des stratégies pour porter un gros ballon à plusieurs sans le faire tomber au sol.

Matériel : deux kinball ou 2 swiss ball, des plots, des piquets,...pour matérialiser les parcours.

Dispositif : Deux parcours identiques. Deux 2 équipes.

Déroulement : Les élèves doivent se déplacer par deux d'un plot à l'autre et faire passer au binôme placé au plot suivant le swiss-ball vers la ligne d'arrivée. Si le ballon tombe par terre, on repart du plot.

Variables didactiques : porter le ballon à une seule main, diamètre du ballon, longueur du parcours entre chaque repère, prévoir un trajet avec des hauteurs, des blocs, slalom entre chaque plot,...

« Tous dans le même bateau ! »



But : Les élèves d'une même équipe doivent coopérer pour traverser la mer et être les premiers à arriver sur l'autre île.

Matériel : 2 radeaux par équipes soit 4 grands tapis de 1mx1m. Equipe de 4 à 6 joueurs. Plots, lattes ou grandes cordes pour matérialiser une mer de 15 à 20m (sur 3m de large).

Dispositif : 2 équipes en //.

Déroulement :

Au départ, les deux équipes sont placées côte à côte. Au signal le premier élève pose le premier radeau dans la mer.

Les deux équipes doivent traverser la mer en ne marchant que sur les radeaux, sans tomber dans l'eau.

Pour avancer, les joueurs doivent coopérer en se passant les radeaux. Les élèves s'organisent comme ils le souhaitent.

Si un des élèves de l'équipe tombe à l'eau, ils reviennent au départ et recommencent.

La partie est gagnée lorsque tous les enfants ont traversé la mer.

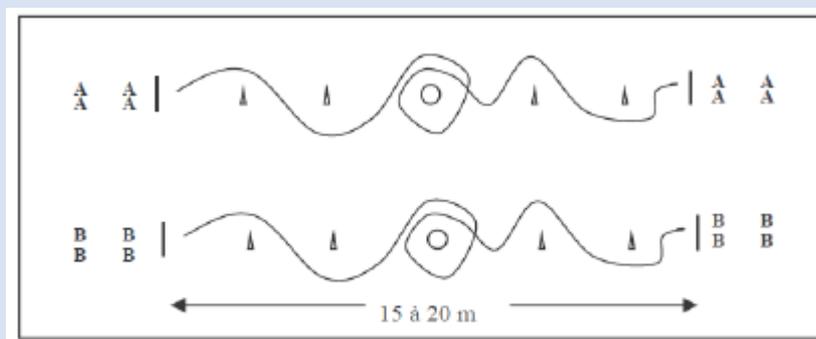
« Inséparables mais libres ! »



But : Réaliser le parcours le plus rapidement possible à 2

Matériel : Foulards pour réunir les chevilles des inséparables, 2x4 cônes de couleurs différentes, 2 cerceaux de couleurs différentes

Dispositif : 2 équipes mixtes de 4 à 8 joueurs.



Déroulement :

Au début de la partie, les joueurs de chaque équipe (2 équipes en //) sont répartis en 2 groupes de joueurs qui se font face (cheville droite de l'un et cheville gauche de l'autre réunis par un foulard).

Au signal de départ, deux « inséparables » de chaque équipe s'élancent vers leurs équipiers situés en face, en slalomant entre les obstacles installés sur le parcours (un tour complet autour du cerceau installé au centre).

Dès qu'ils ont touché la main de leurs équipiers, ceux-ci peuvent partir à leur tour, pendant que les premiers se placent en queue de colonne.

Le jeu continue jusqu'à ce que les joueurs se retrouvent dans leur position de départ: chaque groupe « d'inséparables » effectue donc 2 traversées.

Une partie comporte 2 manches à minima.

Les groupes « d'inséparables » d'une équipe peuvent être modifiés après une partie.