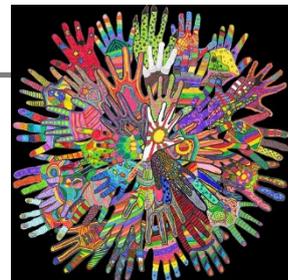




# FRATERNITE



A L'USEP, la fraternité pour de beaux  
lende'mains



## Le mot de la Présidente

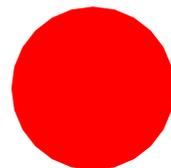
La laïcité est au cœur de notre projet de société, elle est constitutive du principe du vivre ensemble à l'École de la République. Pour lutter contre sa remise en cause régulière qui la fragilise, l'USEP accompagne les enseignants en créant les conditions d'une pédagogie de la laïcité car **la laïcité doit, sans cesse, se vivre, se discuter et s'exprimer.**

Ainsi, à chaque journée de la laïcité, l'USEP organise **une action fédératrice.** Cette année il s'agira de mettre à l'honneur **la fraternité.** Les enfants des associations USEP pourront alors **la faire vivre** lors d'une rencontre sportive, **l'interroger** lors de débats et **l'exprimer avec leurs mains** et avec leur corps.

**Ensemble,** faisons vivre la laïcité avec l'USEP !



V. MOREIRA



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux  
lende'mains

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

## ACTION d'INITIATIVE NATIONALE LAÏCITE - FRATERNITE

Du 20 novembre  
au 9 décembre

## DES OBJECTIFS

Vivre en actes le principe  
de FRATERNITE  
Expliciter la notion de  
FRATERITE  
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*

*Des activités à vivre en famille*

*Des outils à destination des adultes et des enfants*

### PENSER - DEBATTRE

*Penser, échanger*

*Décider, choisir*

### PRODUIRE - CRÉER

*Le musée des mains*

## UNE COMMUNICATION CIBLÉE

Du 20 novembre au 11 décembre

Montrer

la mobilisation et l'engagement  
de l'USEP pour l'opération  
Laïcité – Fraternité 2021

### Relayer et diffuser

le message de l'USEP  
pour la « fraternité »

## RESSOURCES

Outils à destination  
des enfants et des adultes



Le sport scolaire de l'École publique



## LA JOURNÉE NATIONALE DE LA LAÏCITÉ

9 décembre 2020

Actions à organiser 20 novembre au 11 décembre 2021

## LES OBJECTIFS :

- Vivre le principe de la fraternité 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 les parents invités  PARTICIPER aux activités sportives



**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 : Les mains de la fraternité

## UNE COMMUNICATION CIBLÉE

• Via les réseaux sociaux : 

- Montrer comment l'USEP se mobilise pour célébrer la fraternité dans nos associations
- Poster photos et productions de vos productions de mains de la fraternité

**#Tags** : @usepnationale, @education\_gouv, @Sports\_gouv, @AGEEM\_National, @Ancp&Af, @laligue, @L\_AUTONOME\_ + vos instances locales

## RESSOURCER - OUTILLER

[LA LAÏCITÉ, c'est QUOI ?](#)

[LA FRATERNITE, c'est quoi ?](#)

Des ressources , des outils pour appréhender la notion de laïcité

- Pour les enfants
  - Pour les adultes
- 

### AVANT Le 20 novembre

- 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) productions de mains de la fraternité

**ECHÉANCIER**

### Du 20 novembre au 11 DECEMBRE

- Vivre les activités sportives coopératives ou équitables
- Vivre le flashmob
- Débattre, Penser, réfléchir
- Finaliser la construction de votre(vos) ) productions de mains de la fraternité
- 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) ) productions de mains de la fraternité

et les photos de vos activités sportives

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

# LA FRATERNITE au travers d'activités sportives coopératives D'Ici et d'Ailleurs

## RENCONTRE - BOUGER

ATTENTION au respect du protocole sanitaire

Une proposition d'activités sportives coopératives

ACTIVITES	C1	C2	C3		
<u>Les pingouins</u>					
<u>La maison des petits cochons</u>					
<u>Les bâtisseurs</u>					
<u>Parachute Maternelle/C2/C3</u>					
<u>Kinball Maternelle/C2/C3</u>					
<u>Relais wagon</u>					
<u>Rivière</u>					
<u>Boulets de canon</u>					
<u>Dame malinienne</u>					
<u>Ballon dos à dos</u>					
<u>Béret Fleurs</u>					
<u>Capucin Aleman</u>					

**FLASHMOB**



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## LES PINGOUINS

### Matériel :

- Une banquise : papiers journaux, bâche, espace matérialisé par des cordes ou des lattes
- Un sifflet ou une bande son
- Des coupelles

### But :

- TOUS les pingouins doivent réussir à se mettre à l'abri sur la banquise même si celle-ci fond inexorablement

### Déroulement :

- Les participants sont les pingouins. Ils s'amuse, des promènent dans l'eau.
- Au signal (coup de sifflet ou arrêt de la musique), TOUS les pingouins doivent rejoindre la banquise.
- Au tour suivant, l'animateur diminue la surface de la banquise (retire des papiers journaux, plie la bâche, déplace cordes et/ou lattes).
- Chaque fois que l'ensemble du groupe des pingouins réussit à se rassembler sur la banquise, une coupelle « réussite » est attribuée au groupe.

### Critères de réussite :

- Avoir un maximum de coupelles

### Variantes :

- Installer des petits obstacles dans « la mer » et inviter les enfants à les franchir en autonomie
- Organiser un challenge des pingouins

### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à cette activité : Ils deviennent des phoques qui nagent plus loin de la banquise.



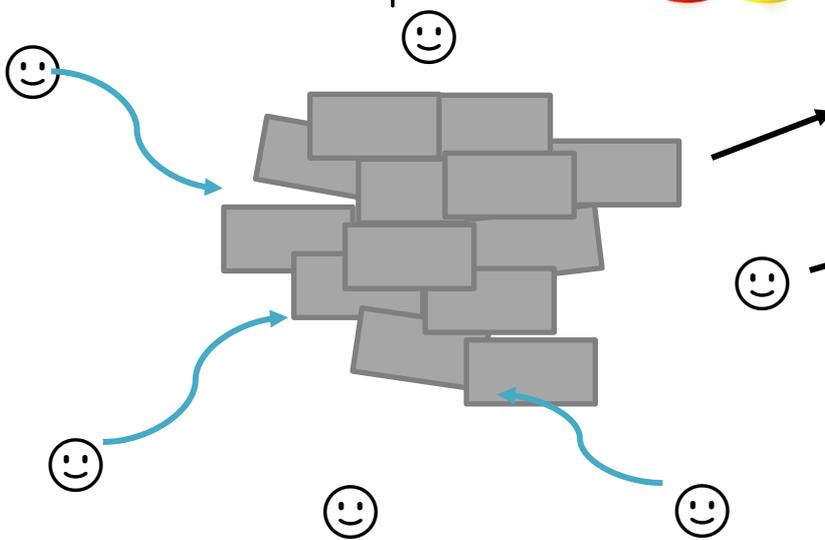
# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Les pingouins



- Papiers journaux
- Un sifflet
- Des coupelles



Feuilles de papier journal  
au sol : **La banquise**

Les participants/pingouins  
se déplacent librement autour  
de la banquise



Au coup de sifflet, les participants rejoignent la banquise.



Le maître du jeu vérifie que tous les participants sont effectivement sur la banquise et attribue 1 coupelle.



Le maître du matériel enlève 1 ou plusieurs feuilles de papier journal.



La partie reprend. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les « pingouins » ne réussissent plus à tenir sur la banquise.

# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## LA MAISON DES PETITS COCHONS

### Matériel :

- Des briques (ex : briques ASCO) placées au centre de l'espace de jeu
- Un espace « maison » pour chaque équipe : coupelles, cerceaux, ...
- Des dossards de couleur ou tout autre moyen d'identifier les équipes

### But :

- Pour les ouvriers, rapporter les briques le plus rapidement possible
- Pour les maçons, construire le mur le plus haut

### Déroulement :

- Les enfants sont répartis en équipes de 6 joueurs (2 maçons / 4 ouvriers)
- Au signal, les ouvriers courent chercher des briques une par une pour les apporter aux maçons. Au fur et à mesure les maçons construisent un mur avec les briques que les ouvriers leur apportent.
- L'équipe gagnante est celle qui aura construit le mur le plus haut
- Échanger les rôles
- Mélanger les équipes.

### Préalable:

- Avant de proposer le jeu, il est nécessaire que les enfants aient eu la possibilité de construire des murs avec le même matériel.

### Variantes :

Installer des parcours obligatoires entre la réserve de briques et l'espace « Maison ».

### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à cette activité :
  - leur imposer un petit parcours de « course » à effectuer avant d'apporter la brique aux maçons.
  - Proposer aux parents d'aider les enfants à emporter les briques mais dans ce cas, les enfants ne doivent pas poser les pieds au sol !!! A eux d'être inventifs !



Vers la fiche enfant



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## La maison des petits cochons



Responsable matériel

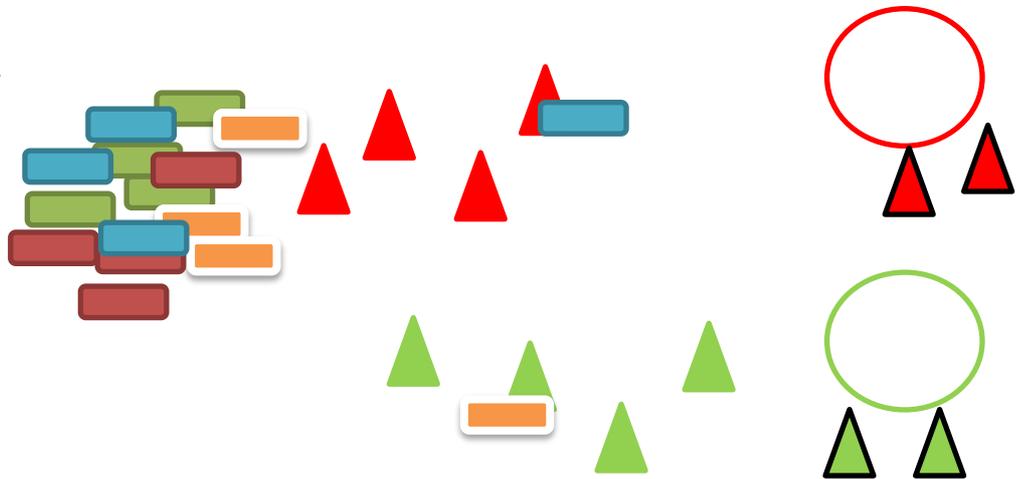
- Briques 
- Des cerceaux 
- Des dossards 



Responsable rencontre

Donne les chasubles  
aux équipes : 6 joueurs  
/équipe 4 ouvriers   
2 maçons 

Réserve de briques



Au coup de sifflet, les ouvriers récupèrent une brique dans la réserve et les portent aux maçons qui construisent le mur le plus haut possible.



Maître du jeu

Lorsqu'il n'y a plus de briques et que les maçons ont terminé leurs murs, le maître du jeu annonce la fin du jeu et l'équipe gagnante.



Responsable rencontre

Le responsable de rencontre fait démonter les murs, remettre les briques dans la réserve et relance une partie en mélangeant les équipes.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## BALLON DOS A DOS

### Matériel :

- 1 ballon pour 2 enfants
- Des lattes, plots, cordes pour matérialiser le départ et l'arrivée
- Des dossards de couleur ou tout autre moyen d'identifier les équipes
- Des bouchons + un seau/équipe

### But :

- Réussir à transporter un maximum de ballons du point de départ au point d'arrivée en un temps donné

### Déroulement :

- Les enfants sont répartis en 2 équipes .
- Chaque équipe se positionne sur une ligne.
- Par paire, les enfants se déplacent sans utiliser leurs mains, dos en dos avec un ballon coincé entre leurs dos et tentent de rejoindre l'autre ligne.
- Si le ballon tombe, ils recommencent.
- Lorsqu'une paire réussit, elle gagne un bouchon qu'elle doit déposer dans le seau de son équipe.
- Le jeu s'arrête soit parce qu'il n'y a plus de bouchons dans la réserve, soit que le temps alloué à l'atelier est terminé
- L'équipe qui aura le plus de bouchons aura gagné.

### Variantes :

- Varier la taille des ballons
- Varier les parties du corps à mobiliser pour le déplacement (main/main – front/front – ventre/ventre)

### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à cette activité : leur proposer une plus grande distance ou de faire un aller/retour pour récupérer un bouchon.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Ballon dos à dos



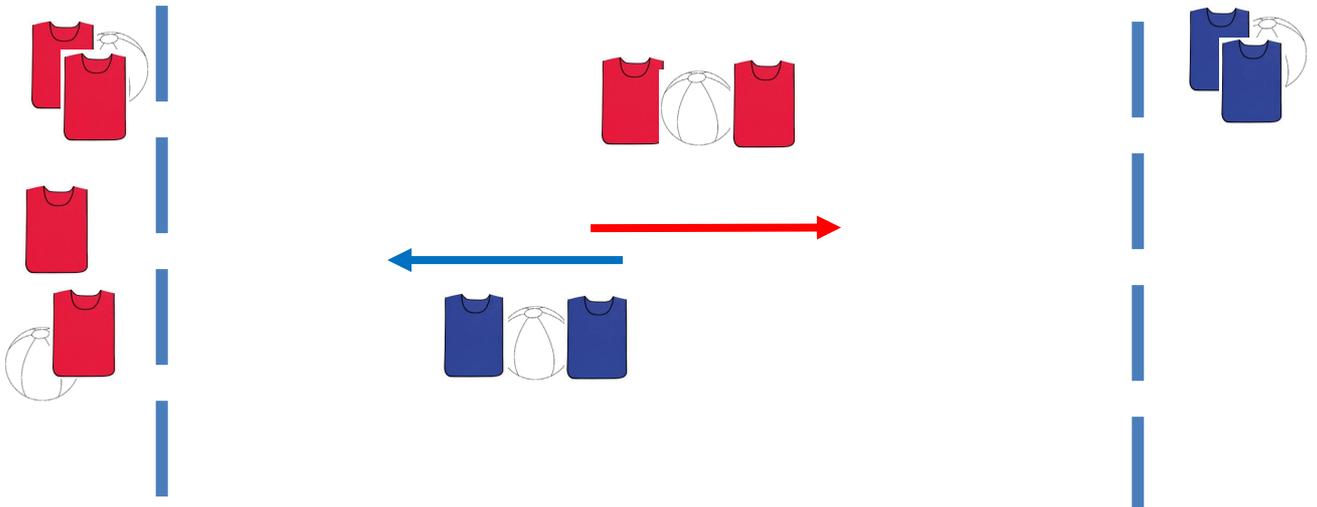
Responsable matériel

- 1 ballon pour 2 
- Des lattes 
- Des dossards 
- Des bouchons 
- 1 seau par équipe 



Responsable rencontre

Donne les chasubles aux équipes :



Au top départ, toutes les paires s'élancent.



Maître du jeu

Je vérifie que le ballon ne tombe pas et je remets un bouchon à chaque paire qui réussit la traversée.  
Je proclame l'équipe gagnant après comptage des bouchons.



Responsable rencontre

A la fin de l'atelier, je demande à ce que les bouchons soient restitués à la banque.

# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## PARACHUTE

### Le Pop Corn - Maternelle

#### Matériel :

- 1 parachute /équipe
- Un ensemble de petits objets – autant dans chaque équipe
- Un sablier de 2 minutes

#### But :

- Réussir à faire sauter les objets dans le parachute sans les faire tomber.

#### Déroulement :

- Les enfants sont répartis en 2 voire 3 équipes - en fonction du nombre de parachutes à disposition et de leurs tailles
- Les petits objets sont placés sur la toile au sol.
- Les enfants se placent autour du parachute.
- Lorsque le sablier est retourné et jusqu'à écoulement du temps, les enfants doivent par des mouvements de toile faire sautiller les objets SANS les faire tomber.
- A la fin du temps imparti, les enfants referment la toile emprisonnant les objets restants.
- L'équipe qui a gagné est celle dont la toile contient le plus d'objets.

#### Variantes :

- Varier le nombre d'objets
- Varier la nature des objets – de petites balles seront plus difficiles à « maîtriser » que des foulards.
- Augmenter / Diminuer le temps

#### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à cette activité : leur proposer d'intégrer une équipe.

Pour aller plus loin...  
d'autres activités de  
parachute



Vers la fiche enfant



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Le Pop-corn



Responsable matériel



- 1 parachute/équipe



- Des petits objets



- 1 sablier 2 minutes



Responsable rencontre

Place les objets sur le parachute



Donne le top départ et annonce la fin de l'atelier.



Maître du jeu

Je vérifie que les équipiers ferment le parachute à la fin de l'atelier.

J'organise le comptage des objets restant sur le parachute.  
Je proclame l'équipe gagnante.



Responsable rencontre

À la fin de l'atelier, je veille à ce que chaque équipe récupère le même nombre d'objets avant de lancer la partie suivante



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## PARACHUTE

### Le Manège – Cycle 2

#### Matériel :

- 1 parachute /équipe
- Une bande son avec plusieurs petites musiques de rythme différents OU un tambourin (ou tout autre instrument de musique)

#### But :

- Réussir à modifier TOUS ensemble la rotation de la toile

#### Déroulement :

- Les enfants sont répartis en 2 voire 3 équipes - en fonction du nombre de parachutes à disposition et de leurs tailles
- Les enfants tendent la toile.
- Au début de la musique, les enfants, SANS BOUGER, font tourner la toile dans un sens.
- Lorsque la musique change ou s'arrête, ils doivent changer le sens de rotation TOUS ENSEMBLE.

#### Variantes :

- Avec 2 parachutes/équipes : lorsque la musique se fait entendre, le parachute de l'équipe 1 tourne. lorsqu'elle s'arrête c'est l'autre parachute qui tourne.
- Augmenter la vitesse de rotation
- Augmenter/diminuer le temps entre chaque changement de rotation

#### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à cette activité : leur proposer d'intégrer une équipe.

Pour aller plus loin...  
d'autres activités de  
parachute



Vers la fiche enfant



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Le Manège



Responsable matériel

- 1 parachute/équipe



- De la musique

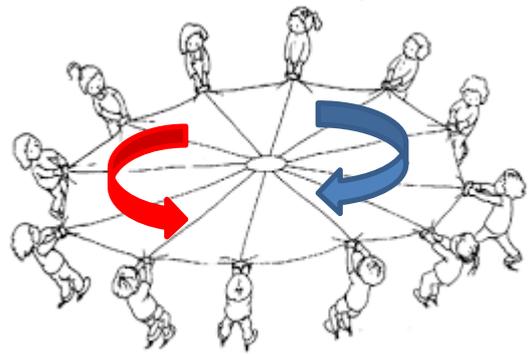


Responsable rencontre

Place les parachutes  
P'occupe de la musique

Temps 1

Stop - Musique



Temps 2 - Changement de sens



Maître du jeu

Je lance la musique.

J'arrête la musique et je vérifie que **tous** les équipiers s'arrêtent en même temps.

Je relance la musique et vérifie que les équipiers ont changé de sens de rotation.



Responsable rencontre

À la fin de l'atelier, je veille à ce que chaque équipe range correctement le matériel.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## PARACHUTE Le Simon – Cycle 3

### Matériel :

- 2 parachutes pour 2 équipes
- [Copies du fichier « Figures » pour validation](#)

### But :

- Construire à chacun son tour un enchaînement de figures qui s'enrichit d'étapes en étapes

### Préalable :

- Présenter [les figures à utiliser](#) pour les enchaînements

### Déroulement :

- L'équipe 1 choisit une figure et lance un défi à l'équipe 2 qui doit la reproduire.
- L'équipe 2 ajoute une figure, réalise l'enchaînement et lance le défi à l'équipe 1 qui doit reproduire figure1+figure2
- C'est alors au tour de l'équipe 1 d'ajouter une figure et de lancer le défi ... et ainsi de suite jusqu'à ce que l'une des équipes se trompent.

### Variantes :

- Instinctivement, pour ne pas se tromper et fonctionner ENSEMBLE, les enfants vont énoncer à voix haute les figures . Leur demander de ne plus oraliser.

### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à cette activité : leur proposer d'intégrer une équipe.

Pour aller plus loin...  
d'autres activités de  
parachute



Vers la fiche enfant



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Le Simon



Responsable matériel

- 1 parachute/équipe

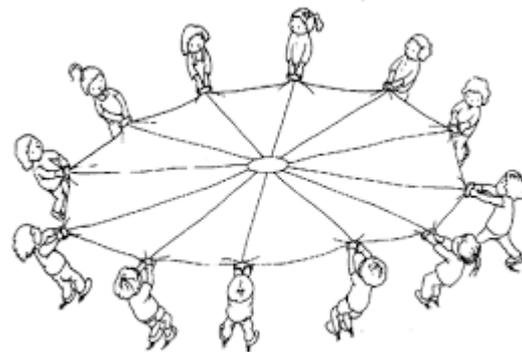
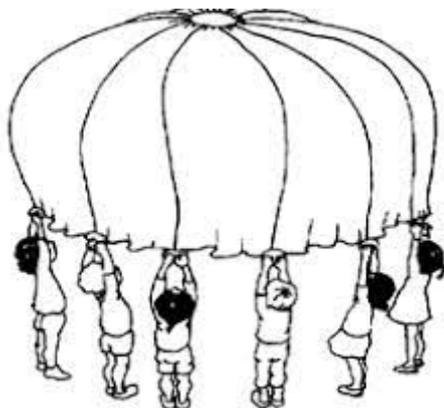


- Étiquettes des figures possibles



Responsable rencontre

Place les parachutes  
Prépare les étiquettes de vérification des différentes combinaisons



- L'équipe 1 choisit une figure et lance un défi à l'équipe 2 qui doit la reproduire.
- L'équipe 2 ajoute une figure, réalise l'enchaînement et lance le défi à l'équipe 1 qui doit reproduire figure 1 + figure 2 ...



Maître du jeu

Je vérifie les enchaînements grâce aux cartes.  
 Je proclame l'équipe gagnante.



Responsable rencontre

À la fin de l'atelier, je veille à ce que chaque équipe range correctement le matériel, à ranger les cartes de validation.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## DAME MALIENNE (Mali)

### Matériel :

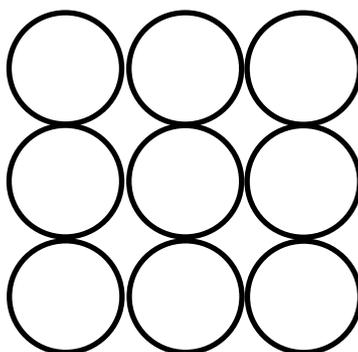
- 9 cerceaux pour 2 équipes
- Chasubles ou foulards pour identifier les équipes

### But :

- Réussir à créer une ligne horizontale ou verticale ou en diagonale avec ses camarades



Equipe A



Equipe B

### Déroulement :

- Les enfants sont en équipe de 3
- Le 1er équipier de l'équipe A se place dans un cerceau.
- Le 1er équipier de l'équipe B se place dans un cerceau.
- Et ainsi de suite . Chaque fois les équipiers cherchent à créer une ligne de 3.
- Lorsque les 6 équipiers sont placés, à tour de rôle, un équipier de chaque équipe peut bouger.
- L'équipe qui a gagné est celle qui réussit à faire une ligne de 3.

### Variantes :

Prévoir 3 couleurs de couleur pour chaque équipe . Les enfants placent alors les foulards et reviennent au sein de leur équipe pour se concerter sur la suite du jeu.

### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à cette activité : leur proposer d'intégrer une équipe.



Vers la fiche enfant



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## La dame malienne



Responsable matériel

- 9 cerceaux pour 2 équipes de 3 joueurs

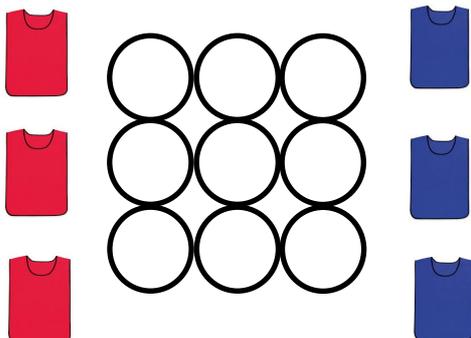


- Des chasubles de 2 couleurs

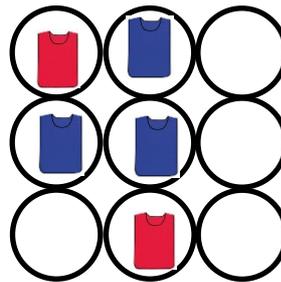


Responsable rencontre

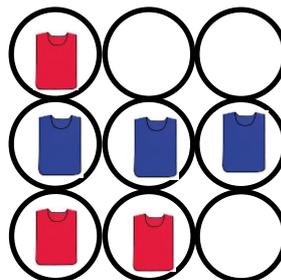
Place les cerceaux  
Distribue les chasubles



DEPART



A chacun leur tour,  
les équiéiers  
viennent se placer  
dans les cerceaux en  
cherchant à créer  
une ligne.



L'équipe bleue a  
gagné



Maître du jeu

Je vérifie que les joueurs respectent bien leur tour de jeu.  
Je proclame l'équipe gagnante.



Responsable rencontre

À la fin de l'atelier, je veille à ce que chaque équipe range  
correctement le matériel.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

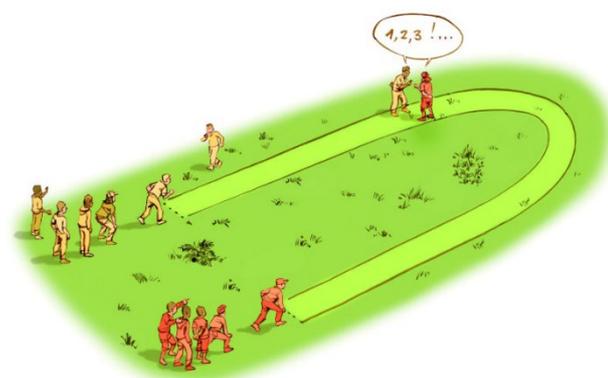
## CAPUCIN ALEMAN (Chili)

### Matériel :

- Plots ou coupelles pour identifier le parcours
- 1 seau/équipe
- Bouchons

### But :

- Réussir à atteindre la ligne de départ de l'équipe adverse en les affrontant au CHIFOUMI pendant le parcours



### CHIFOUMI

La main représente

- soit une pierre avec le poing fermé ;
- soit une feuille avec la main ouverte ;
- soit une paire de ciseaux en présentant l'index et le majeur écartés.

La règle veut que la pierre casse les ciseaux, que la feuille couvre la pierre et enfin, que les ciseaux coupent la feuille. En cas d'égalité, si les deux joueurs dégagent la même figure, ils recommencent le duel jusqu'à ce que l'un d'eux remporte le coup.

### Déroulement :

- Chaque équipe se place en file indienne derrière son extrémité de fer à cheval. Au signal convenu, le premier de chaque file s'élance sur la piste à la rencontre de son adversaire immédiat en essayant de parcourir le plus de distance possible.
- Dès que les deux joueurs se rencontrent, ils s'arrêtent sur place, puis se mettent en position pour se livrer un combat de mains appelé «CHIFOUMI »
- Celui qui gagne sa course à toute vitesse vers son objectif. Le perdant retourne prendre sa place derrière ses partenaires; à cet instant, son coéquipier de début de file démarre pour rencontrer et provoquer à son tour, en combats de mains, celui qui vient de remporter le duel.
- Lorsqu'un joueur parvient à la ligne de départ de l'équipe adverse, son équipe gagne 1 bouchon. IMMEDIATÉMENT, un joueur de chaque équipe part en courant à la rencontre de l'autre.

### Variantes :

- Mettre en œuvre une autre forme de duel
- Proposer une autre forme de parcours



Vers la fiche enfant

### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à cette activité : leur proposer d'intégrer une équipe.

# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Le capucin aleman



Responsable matériel

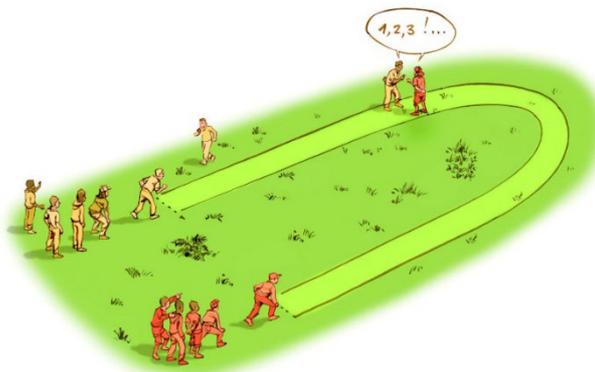


- Des coupelles 
- Des bouchons 
- 1seau/équipe



Responsable rencontre

Place les coupelles pour baliser le parcours



### CHIFOUMI

La main représente

- soit une pierre avec le poing fermé ;
- soit une feuille avec la main ouverte ;
- soit une paire de ciseaux en présentant l'index et le majeur écartés.

La règle veut que la pierre casse les ciseaux, que la feuille couvre la pierre et enfin, que les ciseaux coupent la feuille. En cas d'égalité, si les deux joueurs dégainent la même figure, ils recommencent le duel jusqu'à ce que l'un d'eux remporte le coup.



Au top départ, les 2 premiers équipiers s'élancent.



Maître du jeu

Je veille à ce que les équipiers de chaque équipe s'élancent au moment voulu.

Je proclame l'équipe gagnante.



Responsable rencontre

A la fin de l'atelier, je veille à ce que chaque équipe range correctement le matériel.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## CHOOM CHOOM (Canada)

Matériel : AUCUN

### But :

Progresser le plus loin possible sans casser la chaîne

### Déroulement :

- Former 2 ou plusieurs équipes
- Les enfants se mettent en file indienne, chacun attrapant la taille de » celui qui le précède.
- Ils s'accroupissent et avancent tout en restant accroupis en chantant « CHOMM-CHOOM ».
- Reste à savoir qu'elle équipe ira le plus loin possible dans cette position sans perdre son équilibre.

### Variantes :

- A quatre pattes, les enfants saisissant les chevilles du camarade qui le précède.
- Faire des équipes plus ou moins importantes en nombre.

### INVITER LES PARENTS :

Cette activité nécessitant une souplesse que beaucoup d'adultes ont perdu :

- La version à 4 pattes conviendra peut-être mieux
- Proposer une version debout
  - les adultes saisissant la taille de la personne précédente
  - Les chevilles des adultes étant attachées les unes aux autres



Vers la fiche enfant



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Choom Choom



Responsable matériel



Responsable rencontre

Place les équipiers en file indienne



Au top départ, les 2 équipes s'élancent.



Maître du jeu

Je veille à ce que les équipiers de chaque équipe se maintiennent bien au niveau de la taille.

Je proclame l'équipe gagnante.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## RELAIS WAGON (Cambodge)

### Matériel :

- 4 plots pour identifier points de départ et de retour – La distance entre les points varient en fonction du nombre de joueurs entre 10 et 20 mètres ( plus les joueurs sont nombreux plus la distance est grande)
- 2 longues cordes

### But

- L'équipe qui arrive à faire le relais le plus rapidement possible gagne un point.
- Ce jeu se joue en 3 manches.

### Déroulement :

- Au top départ le premier joueur court avec la corde en main jusqu'au plot RETOUR.
- Il contourne le plot RETOUR et revient récupérer son deuxième partenaire.
- Le 2ème partenaire s'accroche à la corde. Ils courent ensemble jusqu'au plot RETOUR qu'ils contournent tous les 2 avant de revenir pour récupérer un 3ème joueur.
- Et ainsi de suite jusqu'à récupérer tous ses joueurs ... Les joueurs forment donc une chaîne qui ne doit jamais se briser.
- A la fin de chaque manche, le premier joueur devient dernier de son équipe.

### Variantes :

- Ajouter des obstacles à contourner (voire à enjamber pour les C3) sur le parcours.
- Faire des équipes plus ou moins importantes en nombre.

### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à cette activité : leur proposer d'intégrer une équipe.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Le relais wagon



Responsable matériel



- 2 plots /équipe

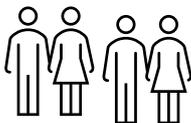
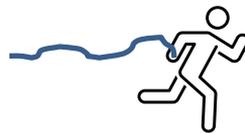


- 1 longue corde



Responsable rencontre

Place les plots et les Cordes.



Au top départ, les 2 premiers équipiers s'élancent.



Maître du jeu

Je veille à ce que les équipiers de chaque équipe contournent le plot, que les équipiers restent bien accrochés.  
Je proclame l'équipe gagnante.



Responsable rencontre

À la fin de l'atelier, je veille à ce que chaque équipe range correctement le matériel.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## BOULETS DE CANON (Guyane)

### Matériel :

- Des balles de taille différentes (les boulets de canon)
- 2 caisses /équipe : l'une pour y mettre les boulets de canon avant transport //l'autre pour les y déposer après le transport
- 1 drap / Bâche par équipe
- Haies, plots, bancs, ... tout objet permettant de créer différents parcours

### But

- Les moussaillons doivent transporter **ENSEMBLE** des boulets de canon à leur capitaine de navire en effectuant un parcours plus ou moins parsemés d'embûches.

### Déroulement :

- Le capitaine se place près de la caisse vide et lance « QUE FAITES-VOUS MATELOTS ? »
- Les matelots répondent « OHE ! OHE ! NOUS AMENONS LES BOULETS »
- Les enfants chargent alors les balles sur le drap et **TOUS ENSEMBLE** les apportent au capitaine.
- Si un boulet tombe quand il est transporté , il est perdu.
- Les matelots comptent les boulets déposés dans la caisse du capitaine.
- L'équipe gagnante est celle qui a apporté le plus de boulets.
- Pour la partie suivante, les boulets perdus sont récupérés. Le capitaine devient matelot et l'un des matelots devient capitaine.

### Variantes :

- Ajouter des obstacles sur le parcours.
- Organiser le jeu en plusieurs manches sans récupérer les boulets perdus et comparer le nombre final de boulets.

### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à cette activité : leur proposer d'intégrer une équipe.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Boulets de canon



Responsable matériel



- Des balles de taille différentes

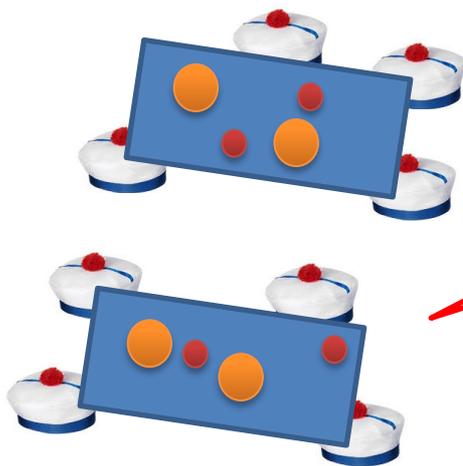


- 1 bâche/équipe
- 1 caisse/équipe



Responsable rencontre

Installe les caisses  
Place le même nombre de  
balles sur chaque bâche



OHE ! OHE ! NOUS  
AMENONS LES  
BOULETS



Que  
faites-  
vous  
matelots ?



Au top départ, les 2 équipes s'élancent..



Maître du jeu

Je veille à ce que les équipiers tiennent tous la bâche.  
Je récupère les balles tombées.  
J'organise le comptage des boulets arrivés dans la caisse.



Responsable rencontre

À la fin de l'atelier, je veille à ce que chaque équipe  
récupère le même nombre de boulets et que le capitaine  
change de rôle avec un matelot.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## BERET FLEURS

### Matériel :

- 2 cerceaux
- 2 balles
- 2 zones identifiées pour les 2 équipes

### But

- Fermer le plus rapidement possible TOUTES les pétales de la fleur

### Déroulement :

- Chaque joueur aura un numéro.
- Le maître du jeu appelle un numéro : le joueur concerné doit aller récupérer le ballon et se placer dans le cerceau : il devient le cœur de la fleur.
- Les autres joueurs viennent se placer autour de lui et deviennent les pétales.
- Pour fermer les pétales, le cœur de la fleur envoie le ballon à l'un de ses camarades-pétales qui doit la réceptionner et la renvoyer au cœur.
- Si la balle est bien réceptionnée, le joueur-pétale s'assoit : le pétale est fermé.
- Si la balle n'est pas bien réceptionnée soit par le pétale, soit par le cœur, le pétale reste ouvert – le joueur reste debout.
- Une fois TOUS les pétales fermés, TOUS les joueurs doivent retourner dans leur camp pour marquer 1 point.

### Variantes :

- Ajouter des obstacles sur la parcours.
- Organiser le jeu en plusieurs manches sans récupérer les boulets perdus et comparer le nombre final de boulets.

### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à cette activité : leur proposer d'intégrer une équipe.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Boulets de canon



Responsable matériel

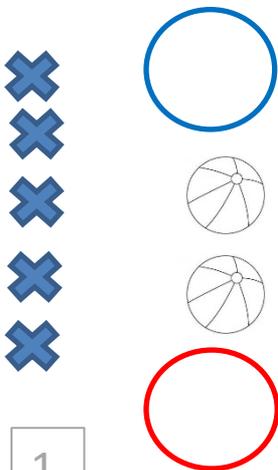
- 1 balle/équipe 

- 1 cerceau/équipe 

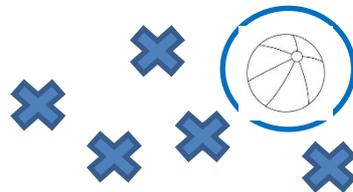


Responsable rencontre

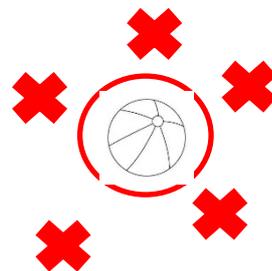
Installe les cerceaux et  
Les ballons.



1



2



Maître du jeu

J'appelle un numéro. Les enfants concernés deviennent les cœurs de la fleur. Les autres enfants deviennent des pétales. Je veille à ce que les pétales se ferment après 2 lancers réussis.

Je proclame l'équipe gagnante.



Responsable rencontre

À la fin de l'atelier, je veille à ce que chaque équipe range correctement son matériel.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

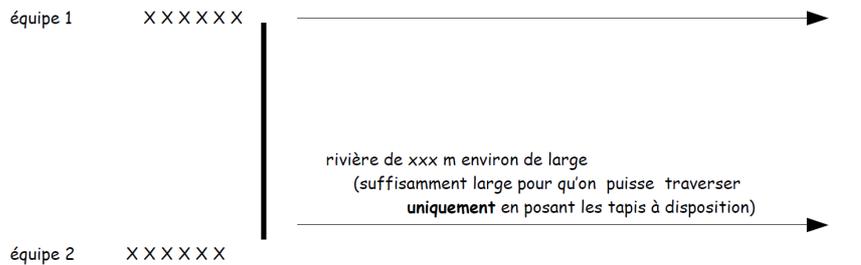
## RIVIERE

### Matériel :

- Des carrés de moquette symbolisant les pierres de la rivière (nombre d'enfants dans l'équipe +1)
- Des bandes/plots pour symboliser les berges de la rivière

### But

Être la première équipe à avoir traversé la rivière sans y plonger le pied.



### Déroulement :

- Au top départ, les enfants doivent coopérer pour réussir à faire traverser la rivière à TOUS les équipiers sans qu'aucun ne touche l'eau (pour les plus petits, imaginer des crocodiles dans l'eau)

ATTENTION : Il est essentiel de laisser les enfants discuter, échanger, tester aussi longtemps que nécessaire

### Variantes :

- Diminuer le nombre de carrés de moquette mais en augmenter la taille pour que 2 enfants puissent tenir sur un seul carré.



Vers la fiche enfant

### INVITER LES PARENTS :

- Pour les parents qui participeraient à l'atelier : ils seraient des gentils crocodiles qui nagent près des îles ; Si un enfant tombe dans l'eau ,
  - le parent le ramène au bord pour qu'il puisse rejoindre son équipe
  - Le parent amène l'enfant sur un parcours à effectuer avant de rejoindre son équipe

# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Rivière



Responsable matériel

- Des tapis : Nombre d'enfants +1
- Des coupelles



Responsable rencontre

Installe les coupelles et les tapis

équipe 1

X X X X X X

équipe 2

X X X X X X

rivière de xxx m environ de large  
(suffisamment large pour qu'on puisse traverser **uniquement** en posant les tapis à disposition)



Maître du jeu

Je demande aux équipiers de traverser la rivière sans poser le pied dans la rivière.  
Je proclame l'équipe gagnante.



Responsable rencontre

À la fin de l'atelier, je veille à ce que chaque équipe range correctement son matériel.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Les BATISSEURS

### Matériel :

- POUR 1 équipe :
  - 1 cube ASCO rouge, 1 jaune, 1 vert, 1 bleu
  - 1 cerceau rouge, 1 jaune, 1 vert, 1 bleu
  - 1 cône rouge, 1 jaune, 1 vert, 1 bleu
  - 1 barre permettant d'orienter la construction
  - 1 seau
  - [1 lot de modèles à construire](#)
- Des bouchons

### But

Réussir un maximum de constructions pendant le temps de l'atelier en reproduisant fidèlement un des modèles.

### Déroulement :

- Le matériel de l'équipe est stocké dans sa banque de matériel
- La photo se situe dans la zone de construction.
- Les enfants doivent coopérer pour apporter le bon matériel et faire la construction.
- Lorsque l'équipe pense avoir réalisé l'agencement conformément à la photo s'assied autour de la construction pour validation.
- Si la construction est correcte, l'équipe gagne un bouchon.
- Dans le cas contraire, le bouchon est donné à ou aux autres équipes.

### Variantes :

- Créer une chaîne d'enfants entre le lieu de construction et la banque d'objets . Le 1<sup>er</sup> enfant demande ce dont il a besoin à son camarade le plus proche qui transmet au suivant .... Et retour de la pièce par le même chemin. Changer ensuite l'ordre des enfants pour la construction suivante.
- Créer un parcours moteur entre la banque et le lieu de construction

### INVITER LES PARENTS :

- Soit créer une équipe de parents
  - avec des supports plus compliqués
  - En demandant à ce qu'ils fassent une construction pour une autre équipe de parents
- Soit intégrer les parents dans une équipe d'enfants



Vers la fiche enfant



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Les bâtisseurs



Responsable matériel

- Liste de matériel

ASCO

- Des lattes:



- Des bouchons



- Un seau/équipe

- Les modèles de construction



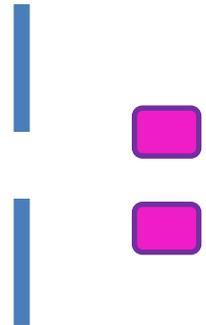
Responsable rencontre

Installe le matériel

Prépare les cartes-modèles



Banque de matériel



Lattes pour orienter la construction

Modèles à bâtir



Maître du jeu

Je vérifie si la construction terminée est valide.

- Si la construction est correcte, l'équipe gagne un bouchon.
- Dans le cas contraire, le bouchon est donné à ou aux autres équipes.



Responsable rencontre

À la fin de l'atelier, je veille à ce que chaque équipe range correctement son matériel.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

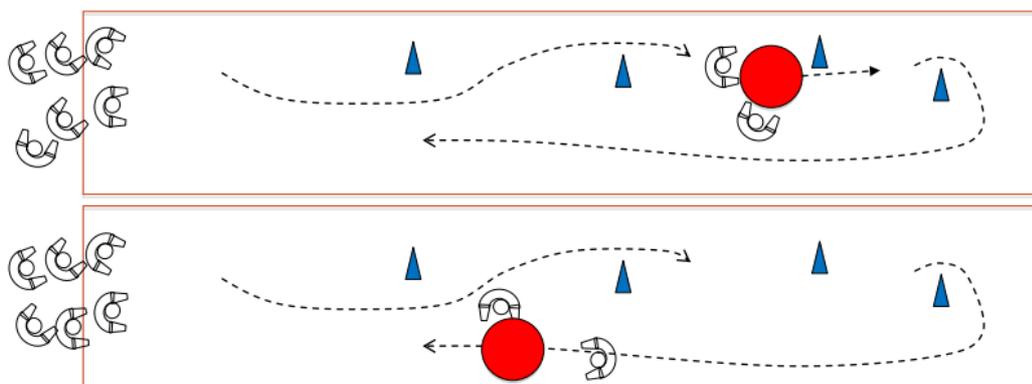
## KINBALL Le couloir (Canada) Maternelle et CE

### Matériel :

- 2 kinball
- Plots

### But

- S'organiser pour diriger, faire rouler, contrôler le kinball afin de terminer le plus vite possible le parcours proposé



### Déroulement :

- Au top départ, les 2 premiers joueurs de chaque équipe s'élancent sur le parcours.
- Ils reviennent au point de départ et passent le ballon à leurs camarades
- L'équipe dont les équipiers ont été les plus rapides gagne le point

### Variantes :

- Faire la même activité mais en trinôme
- Complexifier le parcours en y intégrant par exemple un banc nécessitant de porter le ballon

### INVITER LES PARENTS :

- Soit créer une équipe de parents
  - avec un parcours plus compliqué, plus long
- Soit intégrer les parents en binômes dans une équipe d'enfants

Pour aller plus loin...  
d'autres activités de  
kinball



Vers la fiche enfant



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Le couloir



Responsable matériel

- 1 kinball/équipe



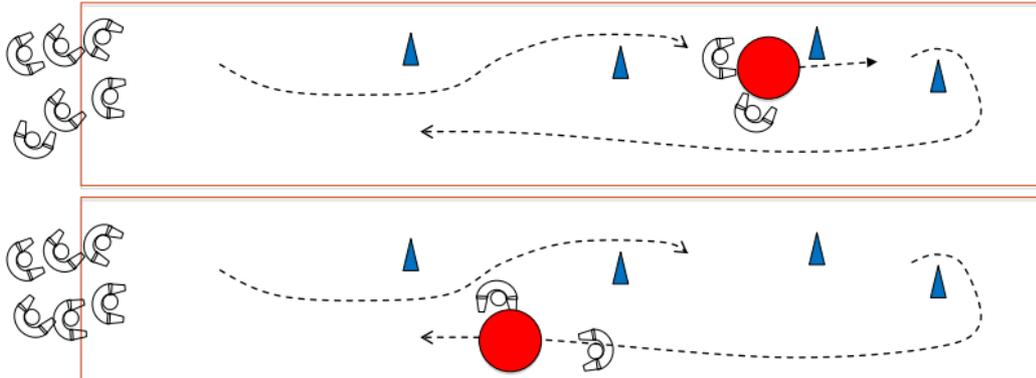
- Des plots



Responsable rencontre

Installe le parcours  
Aide à gonfler les ballons

Avec 2 ballons : relais



Au top départ, les 2 premières paires d'équipiers s'élancent.



Maître du jeu

Je vérifie que les binômes passent bien les plots.  
Je proclame l'équipe gagnante.



Responsable rencontre

À la fin de l'atelier, je veille à ce que chaque équipe range correctement son matériel.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

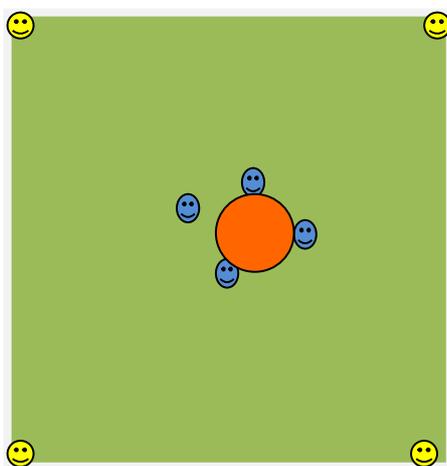
## KINBALL Le carré (Canada) Cycle 3

### Matériel :

- 1 kinball pour 2 équipes de 4 enfants
- Plots
- Des chasubles pour identifier les équipes

### But

- S'organiser pour récupérer le ballon, le contrôler et le relancer



### Déroulement :

- L'équipe bleue lance la balle de kinball le plus haut possible et va le plus rapidement possible prendre la place des joueurs de l'équipe jaune (un seul joueur à chaque coin).
- Pendant ce temps, l'équipe jaune réceptionne la balle au centre du carré, la contrôle et la relance

### Variantes :

- Modifier la taille du carré
- Ajouter une autre équipe sur les côtés du carré – Cela nécessite d'annoncer la couleur de l'équipe qui doit réceptionner le ballon au moment du lancement

### INVITER LES PARENTS :

- Soit créer une équipe de parents
- Soit intégrer 1 parent dans une équipe d'enfants

Pour aller plus loin...  
d'autres activités de  
kinball



Vers la fiche enfant



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## Le carré



Responsable matériel



- 1 kinball/pour
- 2 équipes de 4 enfants



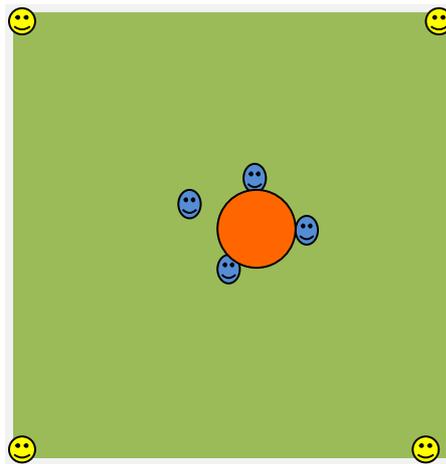
- Des plots
- Des chasubles



Responsable rencontre

Installe les plots des 4 coins du carré

Aide à gonfler les ballons



Maître du jeu

Je vérifie que les équipiers changent de place lorsque le ballon est en l'air, que le ballon ne touche pas le sol.



Responsable rencontre

À la fin de l'atelier, je veille à ce que les équipiers rangent correctement le matériel.



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## FLASHMOB

Musique MP3

Apprendre  
les gestes

Les paroles

*Merci à Aurélie et à ses  
enfants USEP28*

La  
chorégraphie

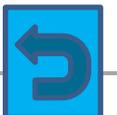
Oh toi plus moi  
Plus tous ceux qui  
le veulent  
Plus lui plus elle  
Plus tous ceux qui  
sont seuls  
Allez, venez,  
Et entrez dans la danse  
Allez, venez,  
Laissez faire l'insouciance



### QUELQUES IDEES :

- Les enfants font toute la chorégraphie
- Un groupe fait les gestes alors qu'un autre groupe exécute la danse.
- Un groupe d'enfants commence la chorégraphie et petit à petit le groupe s'étoffe

....



# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## RENCONTRER – 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	PARENTS
<a href="#">Remue Méninges</a>	Penser Echanger	<p><b>Inducteurs :</b> « Partager, c'est facile »</p>	<p><b>Inducteurs :</b> « Pour être amis, il faut se ressembler »</p>	<p><b>Inducteurs :</b> « A deux tout va mieux" "la fraternité est une force »</p>	<p><b>Inducteurs :</b> « Accepter chacun comme il est dans sa singularité– La fraternité » « On choisit ses amis, on ne choisit pas sa famille ! »</p>
<a href="#">Débat Associatif</a>	Décider Choisir	<p>Un camarade pleure sans raison apparente dans la cour. Que faire ?</p>	<p><b>Organisation d'un « conseil » d'élèves :</b> Comment faire bien vivre la fraternité dans la cour d'école, sans le besoin de la présence des adultes : récréations, temps de midi, ... Faire des propositions. Les tester.</p>	<p><b>Organisation d'un « conseil » d'élèves :</b> Identifier des problèmes liés à un manque de fraternité entre enfants dans les temps de « cour ». Imaginer des solutions pour les résoudre et les tester.</p>	<p>La fraternité entre enfants ? Réfléchir à des pistes d'actions à mettre en œuvre quand ils ont la charge autonomes d'enfants autre que seulement les leurs ?</p>



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



# FRATERNITE

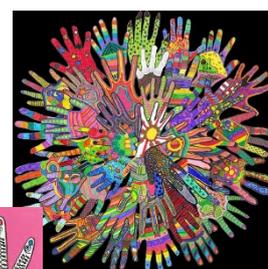
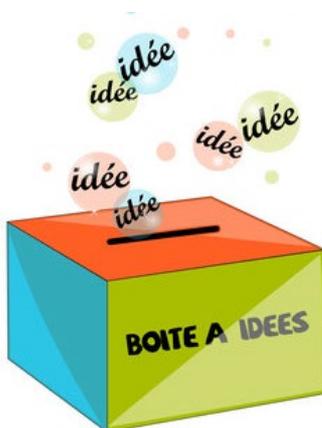
A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## RENCONTRER – PRODUIRE - CREER

Parce que Les MAINS sont les instruments naturels ,  
de la prise de connaissance, de l'accompagnement, du  
contact entre 2 personnes

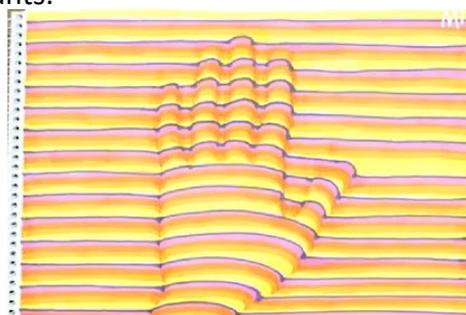
Elles seront cette année

### LE TEMOIGNAGE DE L'IMPLICATION DES ENFANTS



#### CALENDRIER et COLLECTE DES PRODUCTIONS :

- **Du 20 novembre au 9 décembre :**
  - Pour préparer la construction de votre (vos) production(s):
    - Organiser des échanges, des débats
    - Choisir la technique, la mise en valeur
    - Choisir le format des témoignages de l'implication des enfants
  - Construire le(s) témoignage(s) de fraternité avant, pendant ou après votre Rencontre Sportive Associative
  - Envoyer **AVANT LE 12 DECEMBRE** la ou les photos de votre(vos) production(s) à
    - Votre comité départemental USEP
    - Vos partenaires locaux (IEN, Municipalité)
  - Organiser une valorisation au sein de l'école, dans un autre lieu (entrée de la mairie, salle des fêtes ...) et inviter les familles, vos partenaires à venir découvrir le travail des enfants.



Pour aller plus  
loin

Pour aller plus loin  
En partenariat avec  
**AGEEM**



Pour aller plus loin

# FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

## RENCONTRE – PRODUIRE - CRÉER

Parce que Les MAINS sont les instruments naturels ,  
de la prise de connaissance, de l'accompagnement,  
du contact entre 2 personnes

Elles seront cette année

### LE TEMOIGNAGE DE L'IMPLICATION DES ENFANTS

- **CRÉER un FILM DE MAINS :**
  - Demander aux enfants de positionner leurs mains à deux, à plusieurs et filmer les différentes attitudes
  - Demander aux enfants de positionner leurs mains à deux, à plusieurs les prendre en photo et les monter en diaporama sur la musique proposée
- **CRÉER UN KALEIDOSCOPE DE DOIGTS :**
  - Demander aux enfants de faire danser leur doigts après avoir créé une chorégraphie
- **CRÉER ET FILMER DES OMBRES CHINOISES DE MAINS qui symbolisent la fraternité**
- **CRÉER UN « MANNEQUIN CHALLENGE » DE MAINS :** une vidéo mêlant plan fixe sur des mains et plans animés

#### Ressources vidéos: :

[Kaleidoscope de doigts](#)

[Mannequin challenge](#)

[Danse de mains noires et blanches](#)

[Mouvements de mains possibles](#)

[Chorégraphie JO 2020](#)

[Proposition bande son](#)

#### CALENDRIER et COLLECTE DES PRODUCTIONS :

- **Du 20 novembre au 9 décembre :**
  - Pour préparer la construction de votre (vos) vidéo(s):
    - Organiser des échanges, des débats
    - Choisir la technique, la mise en valeur
  - Envoyer **AVANT LE 12 DECEMBRE** la ou les photos de votre(vos) production(s) à
    - Votre comité départemental USEP
    - Vos partenaires locaux (IEN, Municipalité)
  - Organiser une valorisation au sein de l'école, dans un autre lieu (entrée de la mairie, salle des fêtes ...) et inviter les familles, vos partenaires à venir découvrir le travail des enfants.



Retour page « Boîte à idées »

Pour aller plus loin  
En partenariat avec  
**AGEEM**



Retour au menu

Pour aller plus  
loin  
En partenariat  
avec AGEEM



## FRATERNITE

A L'USEP, la fraternité pour de beaux lende'mains

### RENCONTRE – PRODUIRE - CREER

Parce que Les MAINS sont les instruments naturels ,  
de la prise de connaissance, de l'accompagnement,  
du contact entre 2 personnes

Elles seront cette année

LE TEMOIGNAGE DE L'IMPLICATION DES ENFANTS

Inaugurer un banc de  
l'amitié décoré avec des  
mains !!!!



Retour page « Boîte à idées »



Retour au menu

A l'occasion  
de la **journée**  
**de la laïcité**

**ageem**  
Association Générale des Enseignants  
des Ecoles et classes Maternelles publiques



L'AGEEM invite toutes  
les écoles maternelles  
à inaugurer

## Le banc de l'amitié



Il va permettre aux enfants  
d'expérimenter l'empathie :

lorsqu'un enfant est triste ou  
se sent seul, qu'il ne trouve pas d'amis  
pour jouer avec lui,

—> il va s'asseoir sur le banc.

Les autres enfants savent alors qu'il a  
besoin d'aide et celui ou ceux qui le  
souhaitent, viennent la lui offrir.

Le sport scolaire de l'école publique





## Une action nationale de l'AGEEM pour :

- contribuer à ce que chaque enfant apprenne le respect de soi et des autres, l'attention à l'autre et l'entraide
- favoriser la confiance en soi et le sentiment d'appartenance à un groupe.



Ecole maternelle Mozart - Le Chesnay (78)  
Directrice Caroline Dassieu



L'école maternelle structure les apprentissages autour d'un enjeu de formation central pour les enfants : "Apprendre ensemble et vivre ensemble".



La classe et le groupe constituent une communauté d'apprentissage qui établit les bases de la construction d'une citoyenneté respectueuse des règles de la laïcité et ouverte sur la pluralité des cultures dans le monde (...).

L'école maternelle assure ainsi une première acquisition des principes de la vie en société.





## COMMUNIQUER

### UNE COMMUNICATION Du local au national

#### Du 20 novembre au 9 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 mains, 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
  
- *Pour vous aider, voilà des tweets types :*
  - ❖ *#quinzaine de la Laïcité USEP 2021 – La Fraternité ..... enfants de l'association USEP de l'école ..... sont réunis ce jour pour*
    - *Vivre une RSA sous le signe de la coopération*
    - *Construire une production de MAINS*
  - ❖ *#quinzaine de la Laïcité USEP 2021 – La Fraternité : Les enfants de l'association USEP de l'école ..... Accueillent ce jour :*
    - *Leurs camarades de l'école ..... Pour vivre une RSA coopération*
    - *Leurs parents et vivent ENSEMBLE un temps sportif partagé*
    - *Les partenaires de l'école pour leur exposition de travaux réalisés avec LEURS MAINS*
  - ❖ *#quinzainedelaïcité2021-fraternité pour des lende'mains qui chantent... Les parents et enfants de l'association USEP XXX se sont retrouvés lors d'une RSA coopérative pour donner du sens aux (pour faire vivre les) principes de la laïcité à l'école.*



#### DES LA FIN DE VOS DIFFERENTS TEMPS et POUR le 13 DECEMBRE AU SOIR :

Envoyer la photo de votre (vos) production(s) et vidéo(s) à votre délégué(e) départemental(e) en indiquant :

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

#### ET APRES ?

L'ensemble des productions réceptionnée au niveau national seront valorisées via une galerie virtuelle sur le site de l'USEP Nationale.



La laïcité en  
3 minutes - [Vidéo](#)

## 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](#)

Charte de la Laïcité  
À l'école  
[Affiche](#)

[Charte de la Laïcité et littérature enfantine](#)

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  
À l'école  
[CLIP](#)

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

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

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



Vers les ressources  
« Fraternité »



Retour au menu

## OUTILLER - RESSOURCER

### Définition :

Lien existant entre personnes considérées comme membres de la famille humaine ; sentiment profond de ce lien.

Elle implique la tolérance et le respect mutuel des différences contribuant ainsi à la paix.

*"La fraternité a pour résultat de diminuer les inégalités tout en préservant ce qui est précieux dans la différence." A. JACQUART*

Vidéos Fraternité générale  
CANOPE

C'est quoi la fraternité ?  
1 jour/1 question



Les p'tites lectures  
USEP62

## LA FRATERNITE

Outils à destination des enfants et des adultes

La fraternité par ZEP

Jouons la carte de la fraternité - 2021



Fraternité ? Je ne suis pas le frère de n'importe qui  
- Vidéo Canopée  
*En bas de la page*

Ça veut dire quoi liberté, égalité, fraternité ?  
1 jour, 1 question

Affichettes  
Elise Gravel

Acceptation des différences  
- Vidéos

Les p'tits philosophes  
: AMIS



## OUTILLER - RESSOURCER



Vidéos  
fraternité  
générale  
CANOPE

**LA FRATERNITE** - « La fraternité est selon moi un sentiment de partage et de solidarité inné chez l'humain, ce sentiment existe, et pour pouvoir le concrétiser par des actions, il faut parfois juste un coup de pouce, le bon exemple, l'éducation, l'entourage, les amis, etc. »

Haud Rubrice et Omar Kabous de la Maison des Jeunes de Crégy-lès-Meaux, réalisateurs du clip

**UNIS** - Je pense que la fraternité, c'est de toujours essayer de tendre la main vers l'autre et d'être à l'écoute de l'autre, dans toutes les circonstances. »

Anaïs Volpé, réalisatrice du clip.

**ENSEMBLE PLUS HAUT** - « Pour nous, la fraternité, c'est l'entraide sans recherche de contreparties. Une action fraternelle est entièrement altruiste. »

Clémentine et Thomas Bastu, réalisateurs du clip.

Dossier Pédagogique



Retour vers ressources  
« Fraternité »



Retour au menu



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<sup>er</sup> temps : ⌚ **10 min** minimum : chacun se voit offrir la parole à **minima 2 fois**.
  - 2<sup>ème</sup> temps consacré au retour par l'animateur sur ce qui a été dit et à des échanges entre les participants.
  - 3<sup>ème</sup> 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](#)

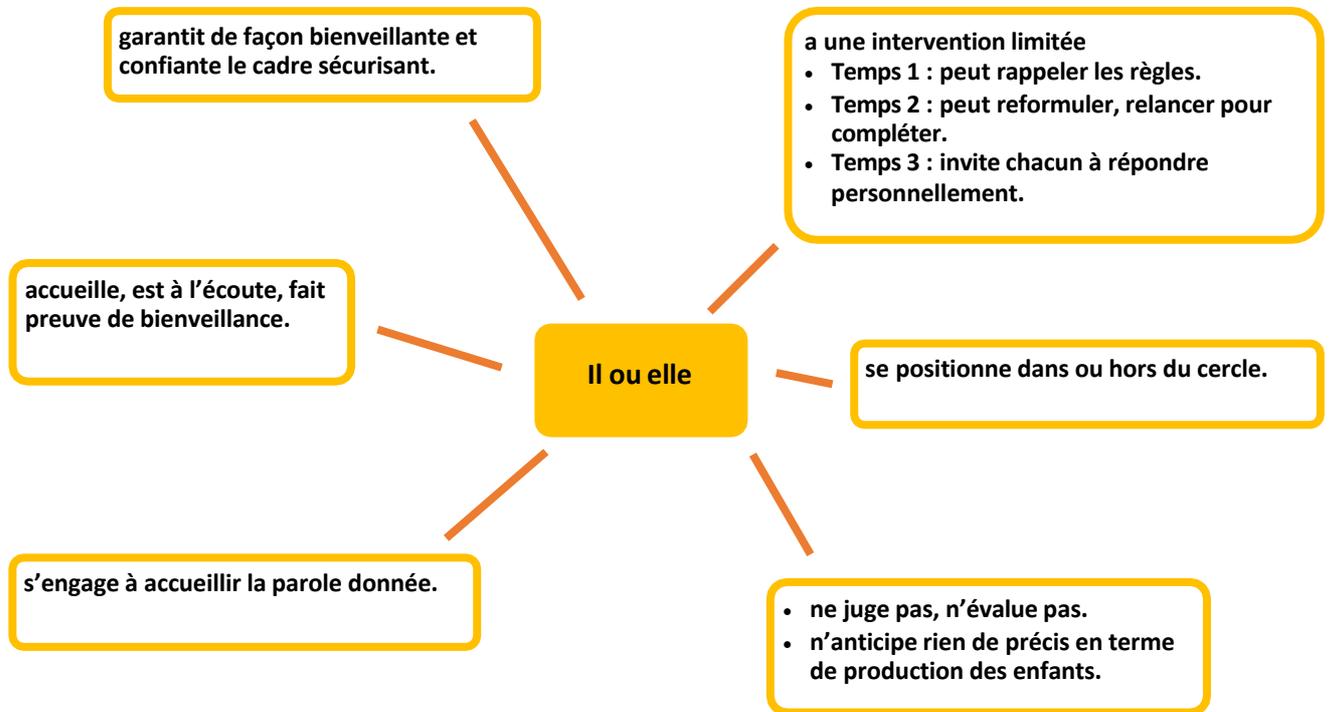
[Règles d'or](#)

[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.

