

Après le 2ème Millénaire de la guerre



Voici venir :



Le 3ème millénaire de la Paix



Ecole Montfleury publique. C.R.I.P 38.
97/99 avenue de l'Eygala . 38700 CORENC France

- **Public concerné :**

Des élèves de classes primaires de 4 pays du monde : Corenc Montfleury (France), Toscane (Italie), Łaroslaw (Pologne), Helsinki (Finlande) ou Dublin (Irlande)

- **Structures concernées :**

Les écoles, les mairies, le conseil général des 4 pays concernés.

- **Durée du projet :**

2 ans à partir de l'attribution de la subvention Européenne.

- **Organisme de tutelle financière :**

-
Association USEP Montfleury loi 1901 + le service comptabilité de la Mairie de Corenc.

- **Parrains Français du projet :**

- 1.0 Mr Vicario (maire de Corenc)
- 2.0 Mr Vallini (président du Conseil Général)
- 3.0 Mr Cabanel (sénateur)
- 4.0 Mr Casenave (député)

Préambule.

Etre un enfant du 3^{ème} Millénaire c'est d'abord et avant tout effectuer un constat terrible sur ce qui nous entoure et se demander pourquoi en est-on arrivé là !

Mais c'est aussi et surtout puiser dans ce constat négatif la force suffisante pour reconstruire un monde meilleur de solidarité et de paix retrouvée.

Etre un enseignant du 3^{ème} Millénaire c'est d'abord et avant tout chercher des stratégies adaptées pour aider les enfants, adultes de demain, à reconstruire ; en quelque sorte devenir des architectes de la pédagogie, ceux qui dressent les plans pour que l'édifice soit le plus solide et le plus fonctionnel possible tout en conservant un espace nécessaire au bien être !

Le projet qui va suivre se veut avant tout rassembleur d'énergies positives, déclencheur de tendresse, optimiseur de moyens mais surtout conscient des responsabilités qui seront les siennes en cas de cooptation par ses pairs Européens.

Avec les outils de demain, nous allons essayer de faire prendre conscience aujourd'hui de l'enjeu important qu'est la prise de parole à son petit niveau. Il est plus que temps que chaque individu dans tous les endroits du monde œuvre pour la Paix mais avec des moyens simples comme nous allons les décrire dans le projet qui suit.

Notre tâche à nous consistera à rassembler ces messages différents, de les faire s'interpénétrer afin que de leur union naisse une nouvelle force de Paix dans le monde, tout ceci à notre niveau « enfantesque » bien sûr.

I Des projets pour le 3^{ème} Millénaire et la Paix.

1.0 Phase de sensibilisation.

1.01 Visites dans les bibliothèques.

Des visites dans les bibliothèques permettront de trouver matière à discussion. Nous appellerons ce mini-projet « bibliopaix ». Tous les documents intéressants seront archivés sur le serveur de la Paix (scanner ou photo) pour être ensuite ajoutés au site internet qui aura été créé à cette intention.

1.02 Rencontres avec des intervenants spécialistes du thème.

Nous avons listé ceux que nous connaissons mais cette liste s'allongera du fait des partenaires du projet et des aides institutionnelles.

- UNESCO
- Ecole de la Paix
- Personnalités ayant œuvré pour la Paix.
- Secours Populaire
- UNICEF
- AMNESTY INTERNATIONAL
- Etc...

1.03 Analyse de documents vidéos et audios de faits.

Le rassemblement de documents vidéos et audios en plusieurs langues sera un point de départ pour un classement simple en 3 colonnes :

La Paix	Pas la Paix	La Guerre
---------	-------------	-----------

Ce travail donnera lieu à des discussions entre les enfants et avec les adultes sur le thème de la Paix.

1.04 Sorties organisées.

Des sorties seront organisées avec les enfants pour récupérer des informations pertinentes et vérifiées sur le sujet :

- Cité des sciences
- Musée de l'homme
- Palais de la découverte
- Musées historiques (musée de la Résistance et de la Déportation)

1.05 Navigation sur Internet.

A l'aide de moteurs de recherche simples nous allons :

- Lister les sites qui parlent du sujet.
- Récupérer et archiver les informations sur cédérom.
- Faire des liens en direct avec notre futur site internet.

1.06 Rencontres avec des artistes de la Paix.

- Chanteurs
- Acteurs
- Peintres
- Ecrivains
- Sculpteurs

1.1 Phase d'approfondissement.

1.11 Le 3^{ème} Millénaire.

1.111 Des idées de contenus à traiter.

- La démographie dans le monde : quel devenir ?
- L'environnement : quel avenir pour la planète ?
- La santé dans le monde : recherche d'un système égalitaire pour tous.
- Les migrations de population : un accueil digne de ce nom ?
- Quelles évolutions pour le monde du travail pour le 3^{ème} Millénaire ?

1.112 Les activités possibles.

- rencontre avec des spécialistes du CNRS ou du CEA
- réalisation d'une maquette de la planète du 3^{ème} Millénaire

- Construction d'un charte enfant du 3^{ème} Millénaire qui sera envoyée aux grands de ce monde.
- Réalisation d'une mappemonde du 3^{ème} Millénaire évoquant les besoins dans le monde et des solutions.
- Inventer un jeu du 3^{ème} Millénaire (type jeu de société : Jeu de l'Oie)
- Organiser des visites liées aux thèmes développés
- Mettre en place des campagnes médiatiques orchestrées par les enfants en relation avec les professionnels de la presse écrite et audiovisuelle.
- Echanges avec 3 autres pays (Pologne, Italie, Finlande ou Irlande attente de réponses définitives).

1.113 Partenaires possibles.

- Cité des Sciences.
- Musées historiques.
- Presse, médias.

1.12 La Paix .

1.121 des idées et des contenus à traiter.

- la mondialisation autour des inégalités en terme de richesses (accès à l'eau, accès à la nourriture, accès à la tendresse etc...)
- les conflits dans le monde, leurs conséquences sur la vie de tous les jours (carte des conflits)
- l'armement dans le monde, ses vendeurs et son utilisation.
- Les stratégies de domination (intégrisme, fascisme, racisme)
- La maladie : les inégalités face à la maladie ;le sida.

1.122 Activités possibles autour de la Paix.

- échanges avec les organisations des 3 autres pays.
- Echanges épistolaires et physiques avec les 3 autres écoles des 3 autres pays.
- Campagnes de solidarité simultanées
- Activités de constructions, de recherches visibles dans des endroits stratégiques de chaque ville (mairie, conseil général etc...)
- Construction d'une maquette
- Réalisation de badges.
- Construction d'un Logo pour la Paix visible sur tous les sites partenaires en lien avec notre propre site.
- Concert de chorales à chœur joie simultanément dans les 4 pays : possibilité de visioconférence : participation de spécialistes.

1.123 Partenaires à solliciter.

- UNICEF
- MRAP
- AMNESTY INTERNATIONAL
- MEDECINS SANS FRONTIERES.
- Associations locales (Secours Populaire, comité de jumelage, collectifs de solidarité)
- Mouvements de la Paix.
- Musées .
- Médias.

1.2 Phase d'aboutissement.

Cette phase sera un événement « quartier » ou « ville » avec valorisation de ce qui a été fait et ce simultanément dans les 4 pays choisis .On déterminera une date symbolique d'un événement qui a ou aura marqué le monde. :

- des ateliers style kermesse.
- L'inauguration d'un produit fini (maquette, charte, exposition etc...)
- Des fresques géantes .

II Les moyens mis en œuvre.

Pour permettre aux enfants et aux adultes de s'exprimer, il va falloir mettre en place des situations d'expressions diverses.

Comment s'exprimer ?

Nous allons essayer de lister quelques démarches d'ateliers d'expressions qui seront aménagés par la suite en fonction des thèmes, des lieux, et des conditions matérielles de réalisations. Cette liste est une invitation pour les partenaires à ne pas se limiter et à inventer eux-mêmes leurs propres démarches sans hésiter à sortir des sentiers battus.

2.0 L'expression écrite.

2.01 *Atelier d'écriture d'un texte.*

En fonction d'un thème retenu on choisit 4 mots à connotation forte :

Exemple : si l'on traite de la santé dans le monde, quels défis pour le 3^{ème} Millénaire :

MONDE MIEUX VIVRE POPULATION SOINS.

- On fabrique ainsi autant de mots que l'on a d'enfants ou d'équipes présents à l'activité.
- On inscrit ces mots sur un papier et on les met dans une boîte.
- Chaque enfant va tirer au sort un de ces papiers et écrire un texte incluant les mots tirés au sort.
- Variante 1 : avoir une feuille témoignage et une autre feuille proposition. Sur ces feuilles, les enfants devront rédiger un message en rapport avec cette consigne.
- Variante 2 : on prend 4 récipients et on en réserve un pour chaque mot :

récipient 1 : une personne (ex : enfant)

récipient 2 : un lieu (ex : la rue)

récipient 3 une action (ex : payer)

récipient 4 un objet (ex : lunettes)

Les enfants piochent un mot dans chacun des récipients et composent un texte. Attention, il faut avoir un thème unique ou avoir plusieurs fois 4 récipients si l'on utilise plusieurs thèmes.

- Variante 3 : on peut prolonger l'activité en demandant aux enfants de représenter leur texte par un dessin .

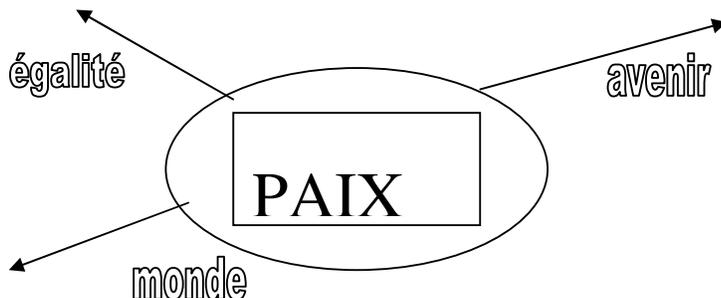
2.02 *Brain Storming ou Tempête d'idées.*

But : faire une expression écrite avec les enfants sur des aspects de la réalité que vous aurez choisis. Ceci peut être un support pour engager une discussion avec les enfants.

Déroulement : dans une bulle inscrire un mot caractérisant le thème (ex : la Paix) . Autour de cette bulle chaque enfant, l'un après l'autre tire un trait et inscrit un mot ou une idée en rapport avec ce thème .

On peut réaliser une grande fresque écrite avec plusieurs bulles dans plusieurs soleils. On peut ensuite l'afficher dans un hall d'escaliers et s'en servir pour discuter des thèmes choisis avec les enfants.

Exemple :



2.03 *Panneaux d'expression .*

But : permettre aux enfants d'exprimer ce qu'ils voudraient pour transformer leur réalité.

Déroulement : choisir un thème ou un droit , l'écrire sur un grand panneau. Les enfants écrivent leur message avec l'animateur ou seuls.

Exemple : dessiner une école et inscrire « tous les enfants ont le droit de réussir à l'école, on veut une école qui ».

2.04 La roue des mots ou des dessins.

But : inciter les enfants à élaborer des histoires ou des dessins sur des thèmes en utilisant certains mots.

Déroulement : fabriquer une roue, faire 6 triangles et sur chacun d'eux inscrire 4 mots : exemple enfants, soins, école, Afrique.

Avec ces 4 mots l'enfant et son équipe invente une histoire ou fait un dessin en rapport avec ces mots.

2.05 Atelier poèmes.

On peut donner la consigne aux enfants d'écrire un poème de 4 vers dont on leur aura auparavant donné les mots de fin de vers qui composeront les rimes.

Exemple : si l'on traite du désarmement on peut donner :

1) monde 2) Paix 3) Peur 4) 3^{ème} millénaire.

En fabriquant les 4 vers les enfants agencent les rimes en 1-2 ou 3-4 ou en 1-3 et 2-4 ou 1-4 et 2-3

Variante 1 : on peut donner plus de mots pour faire un poème plus long

Variante 2 : on peut donner des contraintes de rythmes (nombre de pieds par vers).

2.06 Jeux de mots // jeux d'histoire.

Il peut être utile de fixer des contraintes à un écrit. En fait celles-ci sont autant de points d'appui pour :

- aider à démarrer
- aider à finir
- sécuriser
- à rebondir dans l'intrigue
- à ne pas s'éterniser dans une description.

Elles peuvent être des contraintes de durée (en temps d'écriture ou en longueur de texte) de style, de temps (passé, présent, futur), de la personne employée (je, tu, il ...)

Elles peuvent être des contraintes « histoire » : l'histoire d'un voyage, d'une rencontre, d'un rêve, d'une quête, l'histoire fantastique, l'histoire impossible

Elles peuvent être des contraintes d'objectifs. Objectifs de l'histoire : partir des droits de l'enfant, faire connaître telle situation, raconter son expérience.....

Rôle de l'animateur :

- aider à déclencher le début pour ceux qui bloquent.
- Poser une ou 2 questions pour imaginer une suite.
- Aider les enfants plus jeunes ou en difficulté pour écrire.

2.07 Les Acrostiches.

Poèmes dont les initiales de chaque vers, lues verticalement composent un nom, un mot. On prendra un mot en rapport avec le thème :

Exemple

A.....

M.....

I.....

T.....

L.....

E.....

On invite ensuite les enfants à écrire un poème en rapport avec ce thème .

2.07a Calligramme.

Les enfants choisissent un dessin simple qui illustre une expression en fonction d'un thème. Ils en dessinent les contours au crayon à papier et notent un texte à l'intérieur. Une fois terminé ce texte représentera le dessin. Ensuite, pour finir ils gomment les contours du dessin.

Sur le thème de la Paix on prendra l'exemple de la colombe.

2.07b Charte du quartier.

A partir d'un cahier de doléances élaboré dans le quartier on peut demander aux enfants de rédiger des propositions. On classera ensuite ces propositions de la plus importante à la moins importante en votant . Ainsi on déterminera un article 1, puis un article 2 et ainsi de suite.

Cette charte peut être utilisée pour faire valoir des propositions d'enfants dans le quartier, dans la ville.

2.07c Qu'arriverait-il si ... ?

Il s'agit là de formuler des hypothèses imaginaires qui commencent par « qu'arriverait-il si ... ? », on choisit un sujet, un action et on invente une histoire.

Exemple : qu'arriverait-il si la misère du monde disparaissait ? Qu'arriverait-il si tous les gens se rencontraient ?

2.08 La pierre dans l'étang.

Le nom de cet atelier vient du fait qu'une pierre jetée dans un étang provoque des ondes, des remous dans toutes les directions.

De la même façon, un mot jeté au hasard dans l'esprit produit des ondes en surface et en profondeur et provoque des réactions en chaîne.

Pour inventer une histoire, écrire un texte, il faut prendre un mot, par exemple « MONDE » qui sera décliné de différentes manières :

- écrire tous les mots qui rappellent le « monde » et qui commence par la lettre « m » comme monde (monde, misère, migration etc...) et construire un texte.
- faire de même ensuite avec tous les mots qui commencent par mo comme monde.
- Chercher ensuite tous les mots rimant phonétiquement avec « monde » comme onde, sonde, ronde et construire un texte
- Chercher tous les mots qui lui sont apparentés par le sens.

Selon le modèle choisi, utiliser les mots pour écrire un texte, un poème, une chanson.

2.08a Mise en scène des mots.

Trouver un contenu autour de la Paix et du 3^{ème} Millénaire.

Exemple : l'amitié entre les peuples, les cultures de différents pays.

Il pourra être utile :

- De lire
- de faire lire
- de donner
- d'afficher différentes « mise en scène de mots »

Avec les enfants, nous pourrions :

- garder le même contenu en changeant « la mise en scène ».
- Garder la même « mise en scène » en changeant le contenu.

Voici quelques idées pour réveiller et susciter l'imaginaire.

A vos plumes

Parfois, un enfant.....

Le monde

L'environnement.....

La pollution..... etc...

Phase finale : faire lire ou relire les textes finis aux autres enfants.

Rôle de l'animateur :

- aider à déclencher le début pour ceux qui bloquent.
- Poser une ou 2 questions pour imaginer une suite. (que va dire la fée en voyant la sorcière ?)
- Aider les enfants plus jeunes ou en difficulté pour écrire.

L'essentiel est que les enfants inventent un conte avec un début, une intrigue et une fin.

On peut s'aider de fiches toutes faites (images ou noms) qui illustrent un pays, un personnage réel ou imaginaire, un paysage, une situation. On peut aussi introduire des fiches faisant référence au quartier, à la ville.

2.08b Fabrique ton histoire.

Objectif :

Inventer un conte avec un début, une épreuve et une fin.

Supports inducteurs :

- 1 roue pour choisir le personnage
- 1 roue pour choisir un pays
- 1 roue pour choisir un danger
- + 1 dé pour choisir le sauveur.

Déroulement :

- faire jouer un enfant et commencer à imaginer une histoire à partir de 4 éléments : le personnage, un pays, un danger, le sauveur.
- Les enfants se mettent par 2, tournent les roues et lancent le dé. Ils inventent une histoire ensemble.
- Lorsqu'un groupe a terminé son histoire, il la présente aux autres.

Rôle de l'animateur :

- aider à déclencher le début pour ceux qui bloquent.
- Poser une ou 2 questions pour imaginer une suite. (que va dire la fée en voyant la sorcière ?)
- Aider les enfants plus jeunes ou en difficulté pour écrire.

2.1 Ateliers de dessins // peintures.

2.08c La fresque.

Réalisation d'une fresque collective : à partir d'un thème choisi, faire un petit débat pour se mettre d'accord sur les dessins qui composeront la fresque (faire des brouillons) puis répartir le rôle de chaque enfant : « qui dessine quoi ? »

2.08d Dessins à suivre.

But : faire s'exprimer les enfants sur les thèmes choisis en utilisant le dessin

Déroulement : l'animateur dessine sur une grande fresque les premiers éléments de l'histoire (la planète, la population) les enfants dessinent la suite.

2.09 Collage.

Dans des magazines de photographies ou de journaux, on découpe des images. L'équipe ou l'enfant pioche un papier sur lequel est inscrit un thème (ex : logement, santé...) avec les images les enfants réalisent un collage qui représente pour eux ce thème.

2.09a Finir un collage.

Sur un grand kraft l'animateur de la séance colle des images agrandies se rapportant à un thème précis que l'on peut inscrire en grand sur la fresque au marqueur ou avec des pochoirs. Avec le dessin ou d'autres images les enfants poursuivent la fresque.

Les dessins peuvent être réalisés en utilisant plusieurs matériaux : pochoir, gouache, feutre, poska, craie grasse, éponge, passoire, encre de chine, encre à lithographie

2.2 Ateliers témoignages // propositions.

Afin de permettre à chaque enfant de s'exprimer sur ce qu'il vit, sur le monde et qu'il puisse dire ce qu'il veut, trois sortes d'outils sont proposés :

2.21 les ateliers géants.

- le mur du 3^{ème} Millénaire
-

1^{ère} étape : récupérer des cartons en quantité

2^{ème} étape : les peindre en blanc

3^{ème} étape : chaque enfant, chaque adulte doit s'exprimer sur le monde, sur ce qu'il veut, ce qu'il rêve, ce qu'il propose ...

Les expressions peuvent être de l'écrit ou du dessin et doivent apparaître sur toutes les faces du carton. (une face je veux, une face je rêve ou une face je propose)

Plus il y a d'expressions plus le mur deviendra grand. On assemble ensuite les cartons avec du scotch double face. Ce travail reste de l'art éphémère et il convient de photographier ce mur pour en conserver des traces documentaires ou pour le médiatiser.

Comme événement de quartier cet atelier permet de faire s'exprimer de adultes et des enfants. On peut ensuite procéder à une inauguration « en grande pompe ».

- L'arbre du 3^{ème} Millénaire.

Même principe que le mur, sauf que les enfants et les adultes s'expriment sur des feuilles pré-découpées en carton. Après chaque expression les enfants et les adultes accrochent leur feuille à une branche (il faut constituer un arbre géant en structure fixe préalablement et prévoir des attaches pour fixer les expressions).

- collage collectif

Demander aux enfants de récupérer chez eux des morceaux d'images qui évoquent la Paix ou le 3^{ème} Millénaire. Chacun vient à l'activité avec ses images, avec l'ensemble on réalise un collage collectif qui peut aboutir à une fresque géante collée dans le quartier ou installée dans un endroit stratégique.

2.3 Le Grand Défi.

Obtenir le diplôme de l'Ecole de la Paix. Ce défi sur Internet sera mis en place grâce à un projet Tutoré avec l'IUT 1 GTR.

Le site du 3^{ème} Millénaire et de la Paix sera réalisé par 3 étudiant(es) sur 6 mois. Chaque école d'Europe souhaitant devenir Ecole de la Paix devra remplir des obligations et envoyer un dossier qu'un Jury examinera. 5 ou 6 points seront nécessaires à l'obtention du diplôme.

Le diplôme permettra d'apposer sur son site internet le logo de l'Ecole de la Paix.

Le dossier à remplir et les défis à réaliser se trouvent en annexe // documents.

III Evaluation du projet .

3.0 Le projet sera évalué de plusieurs façons :

- un livre blanc du projet en fin de 2^{ème} année
- une émission de télévision avec invitation de 2 responsables du projet + 4 enfants de chaque pays concerné .
- le listing sur Internet des écoles nominées pour être Ecoles de la Paix.
- Le listing (avec photos) de l'ensemble des travaux réalisés pendant 2 ans dans chacun des 4 pays.

IV Moyens requis.

4.0 Les moyens humains.

- 1 chef de projet coordonnateur des 4 projets : ½ décharge ou une décharge d'enseignement pour 2 années. Ce chef de projet sera également le webmaster du site de la Paix ; il cumulera donc 2 fonctions sur 2 ans. Son attachement sera sur les lieux de son école. Son détachement sera discuté avec l'Académie.
- Des heures de secrétaire si la décharge totale n'est pas acceptée
- Elle sera en relation permanente avec les chefs de projet des pays concernés. Son profil de poste sera défini par le collectif : compétences informatiques, linguistiques et sociales.

4.1 Les moyens matériels.

- reprographie de documents (plaquettes, dossiers et affiches en noir & blanc)
- réalisation de plaquettes couleurs + affiches couleurs.
- Réalisation de dossiers papiers couleurs
- Réalisation de dossiers électroniques (cédérom//PDF// etc...)
- Ouverture d'un compte ADSL pro pour 2 ans sur site.
- Visites & déplacements.

- Mise en place du défi Européen internet : Ecole de la Paix.
- Traductions des documents .
- Rémunération des intervenants animateurs des 12 ateliers sur 24 mois (1 par mois)
- Mise en place des ateliers géants : mur + arbre.

4.2 Moyens financiers : Bilan financier.

Matériel	Banderolles de prémiation + logos « Ecole de la Paix »	1000 €
Matériel	reprographie	1000 €
Matériel	Plaquettes couleurs	762,25 €
Matériel	Dossiers électroniques	152,44
Matériel	Compte ADSL pro 90 € / mois sur 24 mois	2160 €
Matériel	Visites déplacements musées	1800 €
Matériel	Rencontre sur Grenoble des 3 Directeurs d'école primée : chefs de projet	3000 €
Matériel	Défi internet + prémiations des 3 premiers sites	1000 €
Matériel	Traduction des documents	500 €
Matériel	Rémunération des intervenants	1624 €
Matériel	Ateliers géants	1789,39 €
	total	14788,08 €

V Conclusion.

Ce projet va mobiliser :

1° **une municipalité entière autour de son école**, pilote en informatique et en langue et dirigée par un professeur des écoles rompu aux NTICE depuis 1991, partenaire de HP (J Misselis voir lettre jointe) et Microsoft (Vincent Basquin lettre jointe) à travers le projet Graine de Multimédia.

- partenaire des plus grands noms de constructeurs de logiciels pédagogiques : Génération 5, CDE, Edusoft, Coktel Vision, etc...
- testeur pour 60 millions de consommateurs de 58 cédéroms pédagogiques (resp Mr Picard)
- 4 participations au Salon International du Livre de Turin. A l'origine de la création de l'île Multimédia du Salon. (resp Guido Accornero // Francesca Roll).
- Projet Informatique et Handicap .
- Participation au Milia de Cannes avec le produit de Mathématiques ADAM (traduit en 5 langues pour le collège)
- Réalisation du cahier des charges et correction de la version Béta du traitement de textes pour enfant Creative Writer « l'auteur en herbe » et Fine Artist « l'artiste en herbe »

- Participation au salon EDUCATEC : prix de pédagogie avec le logiciel de traitement de textes « auteur en herbe ».

2° Un département à travers le Président du Conseil Général. Le directeur d'école que je suis utilise depuis 30 ans (1 départ par an chaque année), les subventions du Conseil Général pour emmener les enfants de sa classe, en classe de découverte. Sur une carrière de 30 ans, 28 ans ont été consacrés à La ZEP (zone éducation prioritaire). J'ai effectué mon dernier départ en 2002 sur une Péniche du Canal du midi avec 28 enfants et je m'appête à partir cette année 2003 dans le Périgord noir pour mettre les enfants en contact avec une région chargée d'histoire .

3° Ce projet va également mobiliser un pays, celui des droits de l'Homme. Représentant la France, pays de la liberté retrouvée et de la démocratie, l'école Montfleury va essayer de rayonner, autant que faire se peut à travers la remise au goût du jour d'anciennes valeurs un peu oubliées, comme la solidarité et l'altruisme, au fil des progrès constants de la société.

4° Ce projet va également mobiliser une équipe pédagogique et des enfants d'âges différents qui vont unir leurs forces pour faire avancer le 3^{ème} Millénaire et la Paix.

5° Ce projet va également mobiliser un homme qui a mis sa vie au service des enfants et qui durant plus de trente années n'a eu de cesse de rechercher des stratégies adaptées au mieux être de ceux-ci et à la possibilité de les aider à grandir dans la paix mutuelle.

Favoriser ce projet aura donc pour conséquence :

- d'unifier une cité autour de ses édiles et de son école en créant une stratégie de solidarité plus larges que ses frontières.
- De mettre en avant les valeurs de l'Ecole de la République et ses atouts car l'école élémentaire française a une fâcheuse tendance à se faire oublier au sein des projets Européens qui sacralisent plutôt « les grands enfants » alors même que les vraies valeurs s'acquièrent au plus jeune âge.
- Enfin ce projet va permettre à l'homme de cinquante ans que je suis d'affirmer une fois de plus, peut être la dernière avant le « grand repos », son attachement sans limites aux valeurs fondamentales d'une société basée sur l'amour et le respect des autres et de leurs valeurs propres..

Merci d'avoir parcouru ce dossier jusqu'au bout et surtout de l'avoir coopté.

Dans l'attente d'une réponse de votre part, je vous prie de croire à mon profond dévouement pour l'enfant ses richesses et ses différences.

Corenc le 17 janvier 2003 . Georges Gay

Annexe 1

- CV du directeur de l'école, chef de projet et webmaster du projet.
- CV de la secrétaire du projet. (si besoin)

Annexe 2

- Documents d'aide et d'inscription au GRAND DEFI DE LA PAIX.
- Affiches proposées lors des manifestations en France.
- Dépliant pour la Paix (le monde de demain)
- Le 3^{ème} Millénaire m'appartient.
- Le monde de demain m'appartient.

Annexe 3.

- document Microsoft
- document HP
- document 60 millions de consommateurs
- document Médias.

Annexe 4

- Lettre maire de Corenc
- Lettre "Président du Conseil Général
- Lettre Député
- Lettre Sénateur

Annexe 5

- lettres d'enfants sur le projet.

GAY GEORGES : CURRICULUM VITAE.
ADRESSE : LE MAS DU BOUTEY 38560 CHAMP SUR DRAC
TELEPHONE 0680106892 • TELECOPIE 0476902643 • EMAIL ggay@wanadoo.fr

ÉTAT CIVIL

- Marié depuis 30 ans : 2 enfants de 14 et 17 ans
- Nationalité : française
- Âge : 52ans
- Origine : Polonaise

FORMATION

- 1968 // 1972 études de Médecine Grenoble France
- 1972 // 2003 professeur des écoles Grenoble et environs (150 km)
- Dans ces 30 années d'enseignement 28 ans ont été consacrées aux Zones d'Education Prioritaire (ZEP)
- Directeur d'école depuis 1986.
- Formation aux langues étrangères par le Stage académique 452 avec enseignement en Italie (scuola G1)

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

- Spécialisé dans la difficulté scolaire pendant 28 ans dont 10 en milieu gitan et 10 en milieu mélangé maghrébin au sein des zones les plus « chaudes ».
- 1996 // 2002 Membre de GNI (grenoble networks initiative) groupe de recherche en Informatique pédagogique.
- 1994 // 2003 Initiateur et responsable du CRIP 38 (Centre de recherches informatiques Pédagogiques de l'Isère) <http://perso.wanadoo.fr/montfleury>
- 1991 à 1996 : 5 participations au Salon International du Livre de TURIN avec l'outil informatique
- 1995 : Participation au Milia de Cannes avec un produit Mathématiques ADAM réalisé par des Italiens de Naples : « Studio Game » et traduit en 5 langues. Prix spécial du Jury
- 1998 : Participation à EDUCATEC concours CERVOD salon de la pédagogie de Paris avec un traitement de Textes pour enfants « l'Auteur en Herbe »
- Organisation de classes de découverte pour les enfants pendant 30 ans dans des milieux divers : montagne, mer, océan, étranger. Dernier départ sur le Canal du Midi en avril 2002 avec 28 enfants de CM1.
- 1996 // 2001 : Partenariat avec Microsoft et Hewlett Packard pour la mise en place du projet « Graine de multimédia » <http://www.grainedemultimedia.com>
- 2000 // 2001 Chef de projet pour la réalisation du logiciel « Graine de génie » en partenariat avec la société Edusoft.
- 2002//2003 Directeur de 3 rubriques à La Maison des Enseignants Documents pour la classe, horaires et programmes ; web pédagogique
[.http://lamaisondesenseignants.com](http://lamaisondesenseignants.com)

LOISIRS & PASSIONS

- - Judo et JuJitsu
 - Moto
 - Musique (guitare et saxophone)
 - théâtre

LANGUES ECRITES ET PARLEES

- - Anglais
 - Italien
 - Polonais

ACTIVITES COMMUNAUTAIRES

- Stage 452 avec l'Italie
- Echanges avec l'Italie (1996)
- Salon du livre de Turin (1991 à 1996)
- Echanges avec Italie (Ecole Européenne de Turin) (2001)

OBJECTIFS

- Vivre en harmonie avec les autres en employant des stratégies les mieux adaptées aux situations rencontrées.
- Rester « guerrier » face aux problèmes de société (racisme, violence etc,,)

ACTIVITES EXTRA PROFESSIONNELLES

- - Membre bénévole d'une association sportive de sports de combat : Le Judo Club Chenillard
 - Membre bénévole d'une association de Chorales Gospel.
 - Directeur bénévole de rubriques à La Maison des Enseignants <http://lamaisondesenseignants.com>

VOLONTARIAT

- Réalisation de spectacles pour enfants.
- Création du CRIP 38 (Centre de recherches informatiques pédagogiques de l'Isère).



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Formulaire d'inscription et feuille de route des activités.

Le Grand défi internet des Ecoles du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Avez-vous fait ce qu'il faut pour être les meilleurs défenseurs de la Paix ?
Croyez-vous que votre école peut devenir « une Ecole du 3^{ème} Millénaire et de la Paix » en arborant notre « logo » et démontrer ainsi à l'Europe entière que vous êtes des défenseurs de la Paix ?

L'association sportive Scolaire U.S.E.P Montfleury, loi 1901, Ecole de la Paix vous invite avec vos élèves à partager l'esprit de la Paix et à commencer le parcours pour devenir une.....



ECOLE EUROPEENNE DU 3^{ème} MILLENAIRE ET DE LA PAIX.



Le formulaire d'inscription et la feuille de route des activités ont été réalisés dans le but de vous aider à terminer le parcours qui fera de vous une Ecole Européenne du 3^{ème} Millénaire et de la Paix .

La feuille de route trace les grandes lignes des activités que vous devez compléter et dresse une liste de documents à nous remettre avec votre formulaire de demande.

Toutes les activités devront être achevées et retournées avec la documentation appropriée avant le 31 mai 2003 pour que votre participation soit valide et traitée avant la fin de l'année scolaire en cours. Les résultats vous parviendront fin septembre 2003. Si vous êtes nominés le logo de l'école de la Paix pourra être apposé sur le fronton de votre école et sur votre site Internet.

Les trois premiers recevront un prix spécial qui leur sera remis en présence de la Presse. Internet servira de relais médiatique quand les participants seront dans des pays éloignés.

Ce programme ne s'adresse pas aux cœurs faibles. Il demande une dose



équilibrée d'engagement, de persévérance et de fierté.



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

FORMULAIRE D'INSCRIPTION AU GRAND DÉFI EUROPÉEN DE LA PAIX

- Nom de l'école :

- Adresse de
l'école :

- Nom du responsable (directrice // directeur)

- N° de téléphone : -----

- N° de Fax : _____

- Courrier électronique (mail) : -----

Mon école a terminé le programme éducatif sur le 3^{ème} Millénaire et la Paix :

1. les 3 activités pour le diplôme du 3^{ème} Millénaire et de la Paix (veuillez joindre une photocopie du formulaire rempli).
2. Les activités du programme scolaire correspondant : joindre la photocopie de la feuille de route avec les activités réalisées et la documentation relative à chaque activité de la feuille de route.

Signature de l'enseignant(e) : _____ Date :

Nb : La feuille de route ainsi que les documents deviendront la propriété de l'Association USEP loi 1901 Corenc Montfleury. Vous pouvez retrouver l'intégralité de ces documents au format PDF sur notre site <http://perso.wanadoo.fr/montfleury> à la rubrique SOCRATES



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

FEUILLE DE ROUTE DES ACTIVITES

VALEUR	DEFIS PROPOSES	DOCUMENTATION	ACTIVITE REALISEE
Excellence. (activité Ecole)	Inventer un système de santé égalitaire pour tous.	Le document « excellence » rempli entièrement (voir notes après le tableau) Fichier PDF sur le site http://perso.wanadoo.fr/montfleury/socrates.htm	Réaliser un document papier, électronique ou autre du nouveau système de santé Européen.
Plaisir . (activité Ecole)	Mettre en place une action d'une journée en direction du sport :	Les photos, dessins et autres de cette journée mémorable. Fichier PDF sur le site http://perso.wanadoo.fr/montfleury/socrates.htm	Organiser une action en direction du sport sur une journée. Mini jeux Olympiques de l'école
	Cérémonie ouverture		
	Cérémonie clôture		
	Plan détaillé		
Dignité (activité classe)	Réaliser un document sur l'accueil des nouveaux arrivants	Textes et documents sur sites internet Fichier PDF sur le site http://perso.wanadoo.fr/montfleury/socrates.htm	Réalisation d'un badge de la dignité
Respect (activité classe)	Réalisation d'une maquette de la planète du 3 ^{ème} Millénaire évoquant les besoins en Europe et les solutions	Construction d'une charte enfant du 3 ^{ème} Millénaire . http://perso.wanadoo.fr/montfleury/socrates.htm	Réalisation de la Charte écrite ou dessinée par les enfants et de la maquette .
Communauté éducative (activité de l'école)	Engagement communautaire : Journée de l'environnement	Description d'un paragraphe du travail communautaire, titre du projet, photos ou travaux d'élèves, articles de presse etc...	Services rendus à la communauté éducative Fichier PDF sur le site
La Paix (activité en classe)	Messages de Paix	Photos ou dessin du monument de la Paix dans l'école. Fichier PDF sur le site http://perso.wanadoo.fr/montfleury/socrates.htm	Réaliser un monument de la Paix assez grand dans l'école (style Totem indien)
	Monument de la Paix		
Les arts (en classe)	Réalisation d'une affiche sur les valeurs de la Paix	Fichier PDF sur le site http://perso.wanadoo.fr/montfleury/socrates.htm	affiche
Médias	Les valeurs méritoires : jeu de questions // réponses	Noter les questions posées, le nom et la qualité des invités. Fichier PDF sur le site http://perso.wanadoo.fr/montfleury/socrates.htm	Recevoir une personnalité de votre secteur qui a œuvré en faveur du 3 ^{ème} Millénaire et de la Paix (acteur, chanteur, homme politique, etc...)

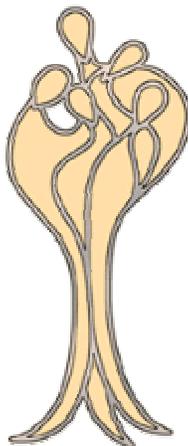


Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Aides à la réalisation :

- pour le document « excellence » : choisissez trois politiques mises en œuvre dans votre école et décrivez les sous forme de tableau en faisant apparaître en quoi elles ont aidé les élèves de cette école.
- Pour le document « plaisir » : organiser une journée sportive : mini jeux Olympiques de l'école, en choisissant un point précis sur votre école ou aux abords immédiats dans un souci de sécurité. Il est important qu'il y ait une cérémonie d'ouverture et une cérémonie de clôture photographiée et la plus originale possible. Il faut que le point choisi soit efficace dans le temps aussi
- Document « dignité » : il est important de redonner un peu de dignité à ceux qui en perdent à cause de leur statut : nouveau arrivants, enfants de couleur, timides, handicapés etc...
- Document « respect » : la charte devra être simple, claire et précise et déclinée en articles.
- Document « communauté éducative » : sous forme d'article de journal il fera état d'une action marquante de l'école en direction de la communauté éducative (les parents d'élèves). Une journée environnement serait la bienvenue.
- La Paix : le monument de la paix devra être imposant et construit avec des matériaux de récupération (cartons, bois etc...). Il comportera des inscriptions visibles sur le thème de la Paix retrouvée.
- Les affiches seront au format A3 ou A4 (21 // 29,7) .
- Document « média » Les personnalités invités feront l'objet d'un document vidéo court mais suggestif. L'invité laissera sur l'école la trace de son passage : empreinte moulée de sa main, de son pied, photo dédicacée etc...

Fichier PDF sur le site <http://perso.wanadoo.fr/montfleury/socrates.htm>



Nom et adresse de l'école :



Le 3^{ème} Millénaire Et la Paix.

Une question d'excellence...

Un parcours vers l'excellence dans votre classe et votre école .

Le questionnaire que voici est la première activité à entreprendre pour devenir une Ecole Européenne du 3^{ème} Millénaire et de la Paix et obtenir ainsi le droit d'arbore la Flamme de la PAIX pendant trois ans. Il a été conçu dans le but d'aider votre classe et votre école à documenter leur engagement et à atteindre l'excellence dans tous les domaines de la vie scolaire.

Le questionnaire

comprend huit parties correspondant aux différentes valeurs du 3^{ème} Millénaire et de la PAIX, à savoir :

- L'excellence.
- Le plaisir.
- La dignité.
- Le respect.
- La communauté éducative.
- La paix.
- Les arts.
- Les médias.

Chacune des valeurs abordées dans le questionnaire est illustrée par une série de politiques et de pratiques. Choisissez trois d'entre elles qui ont été instaurées dans votre école. Attention : choisissez des politiques qui appliquent trois valeurs différentes. En vous aidant du questionnaire, indiquez en quoi ces trois politiques ont été bénéfiques à votre école. Vous devez appuyer votre dossier de résumés détaillés et d'exemples démontrant l'utilité de ces politiques pour votre école.



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

1° l'Excellence .

Dans notre école, nous pensons que chacun a le droit de travailler à donner le meilleur de lui-même dans tout ce qu'il entreprend.

Politique et initiatives environnementales :

Votre école a-t-elle une politique environnementale ?

Énoncez cette politique ou joignez-la en annexe :

- Traitement des résidus dangereux
- Mise en valeur des résidus selon la règle des 3R (réduction, réemploi, recyclage)
- Éducation relative à l'environnement
- Projet d'embellissement de la cour d'école

- Communications école/parents/communauté

Votre école a-t-elle une politique en matière de communications?

Oui

Énoncez cette politique ou joignez-la en annexe :

Votre politique comprend-elle :

- des fiches d'évaluation et d'entretiens? Oui
- un bulletin périodique d'information scolaire? Oui
- un agenda scolaire ou un listing des élèves? Oui
- un comité de parents élus (liens école - maison) ? Oui
- un annuaire téléphonique du personnel de l'école et autres personnes-ressources? Oui

- Présence auprès de la communauté

Votre école a-t-elle une politique encourageant les liens entre l'école et la communauté ?

Cette politique comprend-elle :

- un programme de bénévolat? Oui
- l'invitation de conférenciers? Oui
- des sorties à la bibliothèque du quartier? Oui
- des visites de casernes de pompiers ou de postes de police? Oui
- d'autres sorties éducatives? Oui

- Évaluation

Veuillez préciser les pratiques de votre école en matière d'évaluation des élèves :

- Examens standard réguliers? Oui
- Tableaux d'honneur? Oui
- Système d'évaluation propre à l'école? Oui
- Autres :





Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

2° Le plaisir

Nous pensons que chacun doit prendre plaisir à rendre service.

Votre école prend-elle les moyens de créer une atmosphère inspirante et amusante pour tous?

Veillez préciser :

- Votre école tient-elle des assemblées? Oui
- Votre école fait-elle des annonces par haut-parleur? Oui
- Les élèves participent-ils aux annonces par haut-parleur? Oui
- Votre école a-t-elle une devise? Oui

Laquelle?

- Votre école a-t-elle une mascotte? Oui

Laquelle?

- Votre école organise-t-elle des journées de fête? Oui
- Votre école compte-t-elle des intervenants extérieurs? Oui
- Votre école organise-t-elle des journées à thèmes dans l'année? Oui

- Votre école propose-t-elle un éventail d'activités périscolaires ou extrascolaires pouvant répondre aux besoins d'une population scolaire diversifiée? Oui

Veillez préciser :

Équipes sportives

Musique; harmonie; chorale ;Arts; club de photographie;Échanges d'élèves ; conseil d'élèves ; Autres

3° L'impartialité

Nous pensons que chacun doit avoir une chance égale de participation.

Relations interethniques et compréhension interculturelle

Votre école a-t-elle une politique en matière de relations interethniques? Oui

Énoncez cette politique ou joignez-la en annexe :

Votre politique en matière de relations interethniques comprend-elle :

- une politique contre le racisme? Oui
- du matériel pédagogique? Oui
- du matériel d'apprentissage? Oui
- des méthodes d'enseignement, d'évaluation et de suivi? Oui
- des services d'orientation? Oui
- des relations école - communauté (approche, personnel)? Oui

Votre école a-t-elle une politique sur le multiculturalisme? Oui

Votre politique multiculturelle comprend-elle :

- des pratiques culturelles et religieuses? Oui

Veillez préciser :



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

- du matériel pédagogique inclusif ? Oui
(c.a.d. qui contient des textes ou élabore des activités reflétant différents groupes raciaux, ethniques ou culturels, sans préjugé, parti pris ou stéréotype)
Veuillez préciser :

- des services d'orientation? Oui
Veuillez préciser :

- des relations école - communauté (approche, personnel)? Oui
Veuillez préciser :

Votre école a-t-elle une politique sur les droits de la personne ? Oui
Énoncez cette politique ou joignez-la en annexe :

Cette politique comprend-elle
- du matériel pédagogique? Oui
- du matériel d'apprentissage? Oui

L'impartialité en éducation :

Votre école a-t-elle une politique en matière de comportements? Oui
- d'équité entre les sexes? Oui
- d'aide entre élèves du même groupe? Oui
- d'aide entre élèves d'âges différents(tutorat) ? Oui

4° Le respect

Nous pensons qu'il faut prendre en considération les sentiments et les points de vue des autres en acceptant la contribution de chacun.

Le respect de soi

Politique en matière de drogues .
Votre école a-t-elle une politique en matière de drogues? Oui
Énoncez cette politique ou joignez-la en annexe :



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

- Votre politique scolaire en matière de drogues comprend-elle
- de l'éducation préventive? Oui
 - un service extérieur d'intervention et de consultation? Oui
 - une procédure claire en cas d'incident lié aux drogues? Oui
 - un partenariat élèves – parents - communauté? Oui
 - de la formation de personnel enseignant et non enseignant, pour la mise en application de cette politique? Oui
 - un suivi et une évaluation des activités ci-dessus? Oui
- Voir documents ci-joints (dépliants, liste de conférenciers invités, etc.).
- Qui participe à votre politique scolaire en matière de drogues?
- Les élèves? Oui .Comment?
 - Les enseignants? Oui Comment?
 - Les parents? Oui Comment?
 - Le conseil d'établissement? Oui Comment?
 - Le personnel administratif de l'école? Oui Comment?
 - La direction de l'école? Oui Comment?
 - La police? Oui Comment?

Votre école a-t-elle une politique à l'égard des élèves présentant des besoins particuliers?
Élèves doués ou nécessitant une éducation spécialisée (présentant un handicap déficience physique, intellectuelle, des troubles d'apprentissage ou de comportement) Oui

Énoncez cette politique ou joignez-la en annexe :

- À quelle partie de la population scolaire s'adresse votre politique?
- aux élèves très performants? Oui
 - aux élèves ayant des besoins particuliers? Oui
 - aux élèves présentant un handicap physique? Oui
- Votre politique à l'égard des membres de la population scolaire qui présentent des besoins particuliers comprend-elle :
- des modifications aux programmes d'études et aux méthodes d'enseignement? Oui
- Voir exemple ci-joint.
- des modifications aux installations et aux équipements? Oui
- joindre photographie(s) .
- un appui supplémentaire aux enseignants? Oui
- Veillez indiquer le type d'appui dont il s'agit :
(p. ex : bibliothécaires, éducateurs spécialisés, conseillers en orientation, aide de la direction, ressources extra - professionnelles, autres conseillers, aide des collègues, aide des pairs, bénévoles, parents)
- un appui de la hiérarchie scolaire? Oui
- Veillez indiquer le type d'appui dont il s'agit :
(p. ex. : administrateurs en éducation spécialisée, psychologues scolaires, conseillers pédagogiques ou consultants, orthophonistes, bénévoles de la communauté, orthopédagogues)
- des approches pédagogiques adaptées? Oui
- (p. ex. : un suivi étroit, une évaluation formelle continue)



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

L'épanouissement de l'être humain

Nous pensons que la participation à un projet fera de nous des gens meilleurs. Nous croyons également que les arts contribuent à une vie harmonieuse.

5° Santé physique et mentale

Votre école a-t-elle des politiques de promotion de la santé? Oui
Education physique, Service de santé, Service de consultation, Éducation à la santé (documentation),
Politique sur l'usage du tabac.

Nous pensons que ceux qui savent doivent donner le bon exemple et avoir la responsabilité de l'enseigner aux autres.

Formation des enseignants

Votre école forme-t-elle des personnes ressources dans des domaines d'enseignement? oui
Veuillez préciser :

Rôle des parents à l'école

Votre école a-t-elle une politique ou des pratiques favorisant la participation des parents à l'éducation des élèves? Oui
Énoncez cette politique ou joignez-la en annexe :

6° Leadership des élèves

Votre école a-t-elle une politique ou des pratiques favorisant le leadership des élèves? Oui
Énoncez cette politique ou joignez-la en annexe :

Votre école a-t-elle une politique en matière de sécurité? Oui
Énoncez cette politique ou joignez-la en annexe :

Votre politique scolaire en matière de sécurité comprend-elle

- | | |
|---|-----|
| - un code de conduite ou de comportement? | Oui |
| joindre un exemplaire | |
| - un code d'habillement et de langage convenables? | Oui |
| - des politiques de promotion de la tolérance? | Oui |
| - des politiques sur la gestion et la résolution de conflits? | Oui |



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

- des politiques sur les armes et la violence à l'école?
- des politiques sur l'accès des visiteurs à l'école?
- des politiques sur les arrivées et départs des élèves?
- des politiques sur la sécurité dans la cour d'école? (règlement intérieur)

Oui
Oui
Oui
Oui



fin du questionnaire .



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Activités : Le plaisir.

Les mini Jeux Olympiques de l'école.

L'Association Sportive Scolaire USEP Montfleury loi 1901 pense que chaque personne a le droit de prendre plaisir à pratiquer un sport ou un art.

Les activités sur le plaisir auxquelles vos élèves prendront part comprennent:

- une Journée sportive olympique
- un Festival des arts, organisé pour toute l'école qui coïnciderait, de préférence, avec la Journée sportive olympique.
- des Cérémonies d'ouverture et de clôture
- La journée sportive de l'école peut être considérée comme votre Journée sportive olympique si elle coïncide avec la tenue de votre Festival des arts.

Lorsque vous choisissez les sports à inscrire au programme de la Journée sportive olympique, pensez à des activités auxquelles la majorité des élèves pourront et prendront plaisir à participer (soit comme athlètes, soit comme artiste, soit comme officiels).

Vos événements seront-ils intégrés? Coopératifs?

Si certains participants présentent des handicaps, vous pouvez peut-être prévoir des épreuves paralympiques.

Nous vous fournissons des suggestions d'organisation de votre Journée sportive afin de vous aider à faire de cet événement un succès.

Rien ne vous empêche d'intégrer certaines de ces suggestions à vos journées sportives actuelles. De même, n'hésitez pas à modifier ces suggestions au besoin. Pour être admis au **grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix vous devrez remettre :**

- Des photos de votre Journée sportive
- Des photos de votre Festival des arts
- Des photos des cérémonies d'ouverture et de clôture

Organisez une Journée sportive olympique!

Aux Jeux olympiques, des athlètes de près de 200 pays se réunissent en un même endroit : le Village olympique. Au Village, les athlètes partagent plusieurs installations et services, leurs activités de loisir, des expériences... Imaginez : plus de frontières

ni de barrières entre les gens. Qu'une seule et même force les unissant : leur amour du sport! Voici votre chance d'amener votre école à vivre une journée de plaisir, en toute santé!

Organisez une Journée sportive olympique à votre école en faisant appel à la participation de tous les élèves : des meilleurs athlètes à ceux qui sont un peu plus hésitants. Avec quelques modifications, la journée sportive de votre école pourra devenir une Journée sportive olympique.



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Activités : Le plaisir

Les mini Jeux Olympiques de l'école.

Pour vous mettre en route voici une liste des principales étapes à franchir pour organiser une Journée sportive olympique.

Comme aux Jeux olympiques, vous aurez besoin de plusieurs bénévoles pour faire de votre événement un succès. Parcourez la liste et déléguez les tâches.

N'oubliez pas que les Jeux olympiques célèbrent à la fois le sport et les arts. Faites de votre Journée un événement inclusif.

La participation est la partie la plus importante de l'événement. Les élèves devraient prendre part à l'ensemble des activités de même qu'à leurs préparatifs afin de vivre de nouvelles expériences et développer de nouvelles habiletés.

1. • Constituez un comité organisateur et élisez un «président de la Journée sportive olympique».
2. • Impliquez toute l'école.
3. • Choisissez une date et pensez à un autre scénario en cas de mauvais temps.
4. • Établissez la durée des activités. Un programme de plusieurs jours ressemble davantage à une programmation olympique, mais votre Journée sportive peut avoir une durée de quelques heures ou s'étaler sur une journée.
5. • Décidez du nombre d'équipes ou de groupes qui participeront aux compétitions. Chaque équipe ou chaque groupe devrait représenter un pays différent.
6. • Décidez du type et du nombre d'événements à inscrire au programme.
7. • Incluez à la fois des épreuves chronométrées (courses) et des épreuves mesurées (sauts, lancers, etc.).
8. Planifiez la façon dont les épreuves seront notées et les médailles, attribuées. Vous pouvez décider d'accorder une reconnaissance à tous les participants, ou encore de décerner des médailles de bronze, d'argent et d'or aux gagnants. Soyez créatifs et amusez-vous!
9. • Dressez une liste des équipements sportifs dont vous aurez besoin et faites des démarches pour emprunter ceux que votre école n'a pas.
10. • Dressez une liste des officiels dont vous aurez besoin et prenez les dispositions nécessaires.
11. • Prévoyez d'obtenir de l'aide d'élèves plus âgés ou de parents. Rappelez à tous les officiels d'être justes et impartiaux.



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Activités : Le plaisir

Les mini Jeux Olympiques de l'école.

Préparez des ensembles de tablettes et de crayons pour ceux qui noteront les résultats, à raison d'un ensemble par événement.

1. • Prévoyez une feuille à signer et un horaire pour chaque journée.
2. • Désignez un «stade sportif olympique», p. ex. le gymnase ou la cour d'école.
3. • Organiser un Festival des arts.
4. • Entreprenez la planification de votre cérémonie d'ouverture.
5. • Entreprenez la planification de votre cérémonie de clôture.
6. • Amenez les élèves à choisir le pays qu'ils représenteront à la Journée. Amenez les élèves à créer des drapeaux et à pousser des hourras pour le pays qu'ils représentent.
7. • Invitez un personnage de marque, par exemple l'athlète local préféré de vos élèves, à participer à la cérémonie d'ouverture. **N'oubliez pas d'avertir les médias!**
8. • Montez un «coin olympique» dans votre classe ou à la bibliothèque de l'école. Décorez-le de photographies et de travaux d'élèves.
9. Parmi les thèmes suggérés: les symboles olympiques ou les grand moments de l'histoire des Jeux.
10. Invitez les élèves à créer leur propre « charte olympique » et à afficher leur code de conduite.
11. Affichez les noms et photographies des athlètes .
12. • Prévoyez de rencontrer régulièrement vos collègues pour faire le suivi du dossier, déterminer les attentes et répartir les tâches.
13. informez les élèves de la progression générale des préparatifs.
14. •Prenez des photos.

Voici quelques suggestions amusantes pour votre Journée sportive olympique.

Journée de jeux coopératifs :

La compétition fait traditionnellement partie intégrante du sport. Les athlètes s'efforcent d'être les meilleurs lors d'un événement particulier. Cependant, tous les sports de compétition comportent des éléments de coopération. Les athlètes individuels travaillent étroitement avec les entraîneurs et les officiels. Les sports d'équipe exigent des athlètes qu'ils forment un tout. Voici une liste de sports et d'activités qui ont été modifiés ou conçus pour exiger une grande coopération entre les participants. L'accent est mis sur le plaisir, l'activité et l'impartialité au jeu plutôt que sur les résultats du jeu.

Essayez ces jeux coopératifs et voyez ce que vous en pensez. Votre école pourrait décider de les proposer (parmi d'autres du même type) lors d'une Journée de jeux coopératifs plutôt que d'organiser une Journée sportive olympique, ou encore de les utiliser comme complément à sa Journée sportive annuelle.

Lever à deux partenaires :

Équipement : Aucun

Préparation : Les partenaires sont debout, dos à dos, en se prenant les bras au niveau du coude, sur les côtés.



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Activités : Le plaisir

Les mini Jeux Olympiques de l'école.

Action : Au signal, les partenaires s'assoient sans déprendre leurs bras. Les partenaires tenteront ensuite de se relever sans déprendre leurs bras. S'ils se poussent dans le dos l'un l'autre, ils y arriveront plus facilement que si l'un d'eux essaie de lever l'autre de toutes ses forces.

Lever en groupe

Équipement : Aucun

Préparation : Une fois que les joueurs ont réussi l'épreuve du «lever à deux partenaires», ils peuvent s'essayer au «lever en groupe».

Les joueurs se répartissent en deux lignes égales et se tournent le dos les uns les autres en se rapprochant jusqu'à ce que les deux lignes soient soudées. Les joueurs tiennent leurs voisins de chaque côté par les bras, au niveau du coude. Les joueurs des extrémités croisent leur bras extérieur avec celui de leur voisin de derrière.

Action : Au signal, le groupe s'assoit sans que personne ne lâche prise. Le groupe essaie ensuite de se relever sans que personne ne lâche prise.

Le noeud humain

Équipement : Aucun

Préparation : Les joueurs sont debout, en formant un petit cercle.

Action : Chaque personne tend sa main droite à une personne à l'opposé du cercle, et sa main gauche à une personne différente également du côté opposé. Lorsque tout le monde a donné sa main à quelqu'un, les joueurs ont maintenant les bras entrelacés et forment un noeud humain.

Sans se lâcher les mains, les joueurs doivent maintenant faire équipe pour parvenir à se «dénouer». Ils peuvent changer de niveau, passer par-dessus ou sous des bras, mais sans jamais se lâcher les mains.

Le but du jeu est de défaire le noeud humain et que le groupe forme à nouveau un cercle.

Certains joueurs pourront avoir changé de côté et se retrouver à regarder vers l'extérieur du cercle; dans certains cas, on se retrouvera avec plus d'un cercle.



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Activités : Le plaisir

Les mini Jeux Olympiques de l'école.

Les cerceaux musicaux

Équipement : Cerceaux . Musique

Préparation : Les cerceaux sont éparpillés sur le sol et les joueurs se dispersent parmi ces derniers.

Action : Lorsque la musique joue, les joueurs circulent autour des cerceaux, sans y pénétrer.

Lorsque la musique s'arrête, les joueurs doivent avoir au moins un pied à l'intérieur d'un cerceau.

Plusieurs joueurs peuvent partager un même cerceau.

Après chaque ronde, un ou plusieurs cerceaux sont retirés. À un certain moment du jeu, tout le groupe se trouvera à partager le même cerceau.

Les uns contre les autres

Équipement : Aucun

Préparation : Les joueurs se dispersent deux par deux dans la salle ou sur la surface désignée, à l'extérieur.

Action : Un joueur, de préférence un joueur excédentaire, se porte volontaire pour jouer le rôle de meneur de jeu.

Lorsque le meneur dit «face à face», tous les joueurs se trouvent un partenaire et lui font face.

Lorsqu'il dit «dos à dos», ils se tournent le dos et demeurent dos à dos.

Lorsque le meneur demande un changement de partenaire, les joueurs doivent tous changer de partenaire et reprendre la dernière position demandée. Entre temps, le meneur se trouve un partenaire, et un autre joueur (celui qui est demeuré seul) le remplace.

Les demandes du meneur peuvent inclure «genou contre genou», «coude contre coude», «côte à côte»,

«ventre contre dos», etc.

Vite, en file!

Équipement : Aucun

Préparation : Les joueurs forment quatre équipes. Chaque équipe place ses joueurs côte à côte le dos contre un mur, à égale distance du centre de la salle, où se trouve le meneur de jeu.

Chaque équipe classe ses joueurs par ordre de grandeur, le plus grand à gauche, le plus petit à droite.

Action : Le meneur fait face à l'équipe n° 1, l'équipe n° 2 est à sa gauche, l'équipe n° 3 derrière lui et l'équipe n° 4 à sa droite. Chaque équipe doit toujours se retrouver dans cette position par rapport au meneur.

Le meneur pivote sur place, en prenant garde de ne pas laisser deviner dans quelle position il s'immobilisera.

Aussitôt qu'il a fini de pivoter et qu'il s'immobilise face à une équipe, toutes les équipes courent reprendre leur position en disposant leurs joueurs du plus grand au plus petit, comme convenu.

La première équipe qui reprend sa position avec des joueurs à la bonne place marque un point.

Les équipes doivent bouger individuellement. Les joueurs n'ont pas le droit de se prendre les mains.

Les juges ne doivent pas supposer que la première équipe à crier « gagné ! » a une bonne position : les joueurs se retrouvent souvent dans une autre file et à la mauvaise place.

Après plusieurs rondes, le meneur peut décider de se déplacer n'importe où dans le gymnase ou sur le terrain. Les équipes doivent le suivre et reprendre leur position.



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Activités : Le plaisir

Les mini Jeux Olympiques de l'école.

Laissez aller votre imagination!

Les Jeux olympiques, qui accueillent tous les deux ans les plus grands athlètes au monde, constituent une incroyable expérience culturelle mettant en présence les nations des cinq continents devant un formidable auditoire international.

Intégrez au programme de votre Journée sportive olympique un Festival des arts. Voici quelques idées pour mettre en valeur les talents artistiques de vos élèves et aider vos athlètes et vos artistes à se rencontrer.

Exposez vos créations artistiques dans un «corridor olympique» de votre école ou dans votre «coin olympique». Prévoyez un moment, dans votre programme, pour d'autres types de prestations artistiques (des chansons, des danses, une pièce de théâtre, etc.), ou présentez-les à vos cérémonies d'ouverture et de clôture.

Improvisations olympiques

Organisez des «impros olympiques». Amenez les élèves à monter de courts sketches inspirés de thèmes ou d'activités olympiques. Préparez des fiches d'improvisation indiquant, pour chaque sketch, la durée, le sujet et le nombre de joueurs.

Exemples de sujets : les joies de la compétition; le sport, c'est bon pour nous; courir pour le plaisir; jouer pour s'amuser; l'entraînement des athlètes olympiques et paralympiques.

Toile ou bannière

- Créez une grande toile ou une bannière illustrant votre ville ou village ou Athènes, la ville des Jeux olympiques .
- Dessinez des symboles de votre ville ou village sur une grande toile, à l'aide de peinture pour tissu ou de peinture acrylique.
- Demandez à chaque élève de la classe de signer la toile ou la bannière à l'aide d'un marqueur indélébile.
- Tirez au sort la toile ou la bannière lors de la cérémonie de clôture.

Transformez des sacs d'épicerie en drapeaux olympiques .

Réunissez le plus grand nombre possible de sacs d'épicerie en plastique. Tournez-les à l'envers et décorez l'intérieur des sacs des cinq anneaux olympiques, avec de la peinture de couleur. Attachez les sacs par les poignées et fixez-les avec du ruban gommé au bout de bâtons de touret de salon, de manches à balai ou de tiges de bois d'environ un mètre de long. Chaque athlète pourra défiler, un drapeau sur l'épaule, pendant la cérémonie d'ouverture. Le vent fera gonfler les sacs et laissera voir leurs anneaux.

Créez un diaporama olympique

Recréez une scène d'une ville olympique ou d'un événement sportif tiré de l'histoire des Jeux. Le paysage et certains éléments architecturaux doivent permettre d'identifier la ville et l'année où



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Activités : Le plaisir

Les mini Jeux Olympiques de l'école.

elle a accueilli les Jeux olympiques. Par exemple, pour représenter le Paris des années 1900, vous pouvez reproduire la tour Eiffel (à l'aide d'attaches de sacs à ordures!), des calèches tirées par des chevaux, des femmes en longues robes et des hommes au chapeau melon. Ou encore, mettez en scène votre école et votre Journée sportive olympique. Vous aurez besoin d'une boîte en carton, de pâte à modeler (pour les personnages), de papier ou de carton de couleur (pour fabriquer certains éléments de la scène : arbres, forêts, montagnes, etc.), de peinture acrylique (pour peindre l'arrière-plan), de petites boîtes, de rouleaux de papier de toilette, de pots de yaourt ou de n'importe quel autre article de récupération pouvant être peint ou recouvert (pour créer les bâtiments, les podiums, les équipements sportifs, etc.). Pour faire le diaporama, coupez les rabats du dessus de la boîte et peignez l'intérieur d'une couleur convenant à un arrière-plan. Pendant que la peinture sèche, fabriquez vos personnages et les éléments du décor qui composeront votre diaporama. Renversez la boîte sur un côté et collez vos personnages sur sa face intérieure, ou encore suspendez-les par du fil de nylon transparent.

Peinture sur trottoirs

Organisez un après-midi de peinture en plein air. Vous aurez besoin de deux ou trois seaux de craies de couleur pour trottoirs. Invitez les élèves à créer, en équipes de deux ou trois, des scènes représentant des sports olympiques et paralympiques ou leurs symboles. Mesurez l'ensemble de la surface pavée disponible dans la cour d'école, et divisez-la par le nombre d'équipes. Attribuez à chaque équipe sa «toile». Lancez à vos équipes le défi de peindre le plus grand nombre possible de sports et de symboles olympiques et paralympiques en une heure. Si la surface pavée est trop réduite, choisissez un mur de briques : les craies pour trottoirs sont TRÈS facilement lavables; vous n'aurez qu'à attendre la prochaine pluie.

Vitrail olympique

Créez un vitrail olympique. Découpez dans du carton fin la forme d'un symbole, d'un thème ou d'un athlète olympique ou paralympique. Collez-y, au dos, des morceaux de papier de soie de différentes couleurs. Fixez votre vitrail dans un cadre de carton rigide et placez-le à un endroit où il sera traversé par les rayons du soleil.

Pictogrammes olympiques

Une fois que vous aurez déterminé les épreuves sportives à inscrire au programme de votre Journée olympique, lancez un concours de pictogrammes pour chacune d'entre elles. Inspirez-vous des pictogrammes des Jeux Olympiques passés. Les pictogrammes sont des images simples et faciles à reconnaître qui représentent quelque chose. Recréez les pictogrammes gagnants sur du carton Bristol ou du carton rigide, et mettez-les bien en vue pour annoncer l'emplacement de chaque épreuve.

Cérémonie d'ouverture

Quoi de mieux pour lancer une Journée sportive olympique qu'une cérémonie d'ouverture et un défilé olympique?



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Activités : Le plaisir

Les mini Jeux Olympiques de l'école.

Les cérémonies d'ouverture jouent un rôle important aux Jeux olympiques, en célébrant les valeurs et les idéaux du Mouvement olympique.

Comment organiser un défilé olympique

Les Jeux olympiques s'ouvrent toujours par un défilé pendant lequel les athlètes marchent avec le drapeau de leur pays pour afficher leur fierté nationale. Vous pouvez faire la même chose.

1. Vous aurez besoin d'un maître de cérémonies: demandez au président élu, à un enseignant ou au directeur, ou encore à un athlète local de jouer le rôle de «maître de cérémonies ». Il vaut mieux fournir à votre maître de cérémonies un scénario.

2. La musique est un élément important de toute cérémonie. Faites jouer l'hymne officiel des Jeux, l' Hymne à la joie de Beethoven, ou encore celui de votre école lorsque le défilé fait son entrée dans le stade ou dans la cour d'école.

3. Tenez tous les athlètes, organisateurs et officiels prêts, dans leur salle de classe respective. Vous aurez besoin de vos bannières, drapeaux, pancartes et autre matériel préparé pour l'occasion. Décidez de quelle classe passera en premier, en deuxième, etc. Si une classe ou un groupe représente un pays, une des personnes de cette classe ou de ce groupe devrait ouvrir la marche avec un drapeau ou une affiche de ce pays. Rappelez-vous que la Grèce doit ouvrir le défilé (pour avoir organisé les premiers Jeux), que le pays hôte doit le fermer et que tous les autres doivent défiler, entre les deux, par ordre alphabétique.

4. Faites jouer votre hymne olympique et faites circuler les classes l'une après l'autre en direction du stade de la Journée sportive olympique (gymnase ou cour extérieure). Le maître de cérémonies explique la signification de l'ordre du défilé et lit à haute voix les noms (ou les pays) des participants. Par exemple : «Nous accueillons la France... avec 25 athlètes et leur entraîneur Stefan Yag. » Une fois dans le stade, les pays ou les équipes forment un anneau autour du centre, en maintenant leurs drapeaux dans les airs.

5. Quelques élèves, désignés à cette fin, font alors leur entrée avec les autres drapeaux, tels que le drapeau olympique, le drapeau Français et le drapeau de votre école. Les élèves qui portent les drapeaux, les mettent en devanture devant le stade. (Vous pouvez dresser les drapeaux dans les récipients remplis de sable.)

6. Tous les participants déclament le serment des élèves : « Je promets de donner le meilleur de moi-même dans chaque chose que j'entreprends, puis d'essayer de faire encore mieux.. Je promets de jouer de façon juste, en respectant les règles du jeu. Je promets de respecter les gens avec qui je joue, y compris tous mes adversaires, et de me rappeler qu'il est plus important de participer que de gagner.» Faites en sorte qu'un élève qui parle haut et fort prononce le serment en disant quelques mots à la fois pour que chacun puisse les répéter à sa suite.



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Activités : Le plaisir

Les mini Jeux Olympiques de l'école.

7. Choisissez un élève pour porter la flamme olympique. Faites-le entrer en courant, faites-lui faire peut-être un tour de piste, et faites-lui placer la flamme (du papier d'aluminium et du papier de soie ou des banderoles orange et rouge, fixés au bout d'un bâton) dans un support (près des drapeaux).

8. Faites jouer l'hymne national du pays hôte de vos Jeux (le vôtre), et hissez le drapeau national. Entonnez tous l'hymne national de votre pays

9. Le maître des cérémonies ouvre officiellement la Journée sportive olympique en prononçant les paroles suivantes : «Je déclare ouverts les Jeux de (nom de l'école), qui célèbrent la première Journée sportive olympique du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.»

Cérémonie de clôture

Selon la tradition, la cérémonie de clôture est plus courte et plus simple que la cérémonie d'ouverture. Elle souligne l'unité et l'amitié qui se sont développées au cours des Jeux.

Comment organiser la cérémonie de clôture

1. Pour le défilé de clôture, les porteurs de drapeaux et de pancartes font leur entrée dans le stade de la Journée sportive olympique, dans le même ordre et en prenant les mêmes positions qu'à la cérémonie d'ouverture. À leur suite, tous les athlètes entrent dans le stade, en groupe plutôt qu'en équipes ou par pays, pour symboliser qu'ils se sont fondus dans un même esprit sportif et une même bonne volonté.

2. Une fois de plus, l'hymne officiel des Jeux olympiques ou l'hymne de votre école devrait être joué.

3. Les participants devraient porter les drapeaux et les bannières utilisés à la cérémonie d'ouverture. Si chaque classe représente un pays, les participants devraient porter le drapeau d'un autre pays que celui qu'ils représentaient à l'ouverture.

4. C'est le moment de décerner les certificats, médailles et autres reconnaissances. Par exemple, vous pourrez décider de récompenser les participants ou les équipes qui ont le mieux représenté les idéaux olympiques pendant l'événement. À un moment de la cérémonie, les participants devraient être encouragés et mis au défi de maintenir l'esprit et les valeurs olympiques à la suite de la Journée.

5. Le maître de cérémonies clôt officiellement la Journée sportive olympique en prononçant les paroles suivantes : «Je déclare clos l'événement olympique de (nom de votre école).»

6. Pendant l'hymne national, les drapeaux sont descendus et la flamme olympique est symboliquement éteinte.

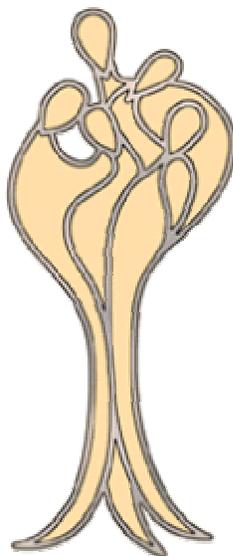
7. À la fin de l'hymne national, tout le monde crie «À la prochaine fois!



Le grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix.

Activités : Le plaisir

Les mini Jeux Olympiques de l'école.





Grand Défi pour le 3^{ème} Millénaire et la Paix.

Communauté Educative.

Notre Association USEP pense que participer à un projet peut être un moyen efficace d'épanouissement de l'être humain. Pour réaliser cet idéal, nous devons soutenir et promouvoir ensemble des principes nobles en tout temps. Dans le cadre de cette activité, vos élèves feront trois heures de travail bénévole (1/2 journée) au bénéfice de la collectivité. Ce travail pourra être effectué en groupe, avec la classe, ou individuellement. Quelle que soit la formule, chaque élève devra donner trois heures de son temps. L'être humain a la possibilité de s'épanouir en s'améliorant et en améliorant le monde autour de lui. Cela demande beaucoup de travail et de persévérance. Les gens équilibrés entrevoient clairement le type d'avenir qu'ils désirent pour eux-mêmes et leur communauté, à l'échelle locale ou internationale. Nous avons tous la capacité de grandir et de nous améliorer.

Quel type de service communautaire compte?

Tout ce que vous pouvez faire pour venir en aide à la collectivité compte :

- comme faire la lecture aux personnes âgées
- promener le chien d'une personne malade
- aider lors d'un événement à l'école ou dans le quartier
- effectuer des collectes de nourriture.

1° Déterminez avec vos élèves les ressources et le temps que la classe peut mettre au profit de la collectivité.

2° Pensez à des organismes qui pourraient tirer profit de votre aide, ou à des personnes qui apprécieraient l'énergie et l'enthousiasme que vous avez à leur apporter.

3° Décidez, avec la classe si vous préférez travailler tous ensemble ou individuellement, puis communiquez avec l'organisme communautaire auquel vous désirez offrir votre concours.

Nous vous fournissons des feuilles de travail pour vous aider à réaliser cette activité. N'hésitez pas à les modifier au besoin.

Pour être admis au Grand Défi du 3^{ème} Millénaire et de la Paix, vous devrez soumettre :

- Le titre de votre projet ou travail
- Une description d'un paragraphe du projet
- Des photographies pertinentes
- des travaux d'élèves
- des articles de journaux



Bonne chance!



Grand Défi pour le 3^{ème} Millénaire et la Paix.

Communauté Educative

Activités possibles

Trois heures de travail bénévole à compléter avant le : _____

Nom de l'élève bénévole : _____

École : _____

Nom de l'enseignant(e), année : _____

Partenaire(s), s'il y a lieu :

Description du projet

Qui est le ou la récipiendaire de cette aide? _____

Que -vous pour rendre service à cette personne ou à cette organisme?

Où se déroulera ce projet?

Quand se déroulera ce projet?

Pour quelle raison avez-vous choisi ce projet?

Description du projet :



Grand Défi pour le 3^{ème} Millénaire et la Paix.

Communauté Educative

Activités possibles : action parents .

Ensuite les élèves de la classe s'engageront dans un projet d'aide communautaire. Les élèves pourront choisir de travailler individuellement aux côtés d'un membre de leur famille ou d'un autre élève de la classe, en petits groupes ou avec toute la classe, pour faire profiter de leur temps et de leurs habiletés leur communauté locale.

Ils travailleront avec des organisations qui ont besoin d'une aide supplémentaire ou avec des personnes qui apprécieront leur énergie et leur enthousiasme.

Veillez trouver ci-joint, à titre de proposition, le Projet d'engagement communautaire de votre enfant.

Nous vous invitons à discuter de ce projet avec votre enfant et à le signer, dans le bas, pour indiquer que l'activité et son calendrier d'exécution reçoivent votre approbation.

Veillez agréer, chers parents, mes salutations distinguées.

Lecture de ce passage :

Nous croyons que participer à un projet altruiste fera de nous des gens meilleurs.

Nous croyons également que les arts contribuent à une vie harmonieuse.

Être en harmonie, c'est savoir comment partager ce que nous savons et apprendre à écouter et à apprécier les gens qui nous entourent.

Devenir une meilleure personne, c'est

.....

A vous d'inventer une suite active possible.



Grand Défi pour le 3^{ème} Millénaire et la Paix

LE RESPECT : (activité à faire en classe)

Note aux enseignants :

Notre Association USEP pense qu'il est important de prendre en considération les sentiments et les points de vue des autres et d'apprécier la contribution de chacun.

L'activité sur le respect peut être faite en groupe, en classe, ou individuellement. Cependant, chaque élève doit écrire une lettre.

Dans le cadre de cette activité, vos élèves auront à :

- effectuer une recherche sur un sujet jugé important par eux-mêmes;
- écrire des lettres à une personne ou à un officiel en rapport avec ce sujet;
- inviter un conférencier qui abordera le sujet que vos élèves auront choisi de traiter sous le thème du respect.

Suggestion de sujets :

Votre classe peut décider de faire sa recherche ou d'écrire sur n'importe quel sujet qui l'intéresse. Elle peut décider d'écrire à un politicien local, ou national sur une question qui lui tient à coeur; ou encore, à une entreprise ou une organisation pour encourager leurs initiatives ou soutenir leurs produits. Elle peut même décider d'envoyer des lettres de remerciement à quelqu'un qui a appuyé une bonne cause ou qui a sensibilisé le public à une importante question. Vous avez le choix.

Décidez, avec vos élèves, si c'est la classe qui écrira la lettre ensemble ou s'ils préfèrent chacun composer leur propre lettre.

Après avoir envoyé les lettres, invitez un conférencier à faire une présentation sur le sujet choisi. Si votre classe a choisi d'écrire plusieurs lettres individuelles, vous aimerez peut-être recevoir un conférencier qui vous parlera des avantages de l'engagement social.

Nous vous fournissons des feuilles de travail pour vous aider à démarrer votre activité. N'hésitez pas à les modifier au besoin.

Pour être admis au programme Grand Défi pour le 3^{ème} Millénaire et la Paix, vous devez soumettre :

- La définition donnée par votre classe au mot «respect»
- La copie de cinq lettres écrites par les élèves
- Le nom du conférencier invité et un résumé de son allocution



- Bonne chance!



Grand Défi pour le 3^{ème} Millénaire et la Paix

LE RESPECT : (activité à faire en classe)

Que signifie le respect?

PARTIE 1

Le monde est rempli de gens spéciaux. Que ce soit un ami toujours prêt à rendre service, un enseignant qui vous donne le goût d'apprendre ou un voisin qui est toujours là pour un coup de pouce, nous avons tous beaucoup de personnes autour de nous à aimer et à respecter. Pense à quelqu'un que tu admires et demande-toi pour quelle raison tu l'admires. Que signifie le respect pour toi?

Pour moi, le respect signifie :

Discute avec ta classe de la signification du mot respect. À la lumière de cette discussion, comment ta classe définit-elle le respect ?

PARTIE 2

Nomme cinq personnes que tu respectes. Explique brièvement pourquoi. Inclus au moins un personnage public (quelqu'un que tu ne connais peut-être pas personnellement, mais que tu as connu à travers les médias, par. exemple. un politicien, un athlète, un musicien, etc.).

Personne que je respecte :	Raison :



Grand Défi pour le 3^{ème} Millénaire et la Paix

LE RESPECT : (activité à faire en classe)

Activité de lettres des élèves (Activités faites par toute la classe)

Donne les noms des personnalités que toi et les autres élèves de ta classe avez inscrits sur vos listes de l'activité

Que signifie le respect?

Personnalités inscrites sur nos listes	Nombre d'élèves à les avoir choisies

Identifie les personnalités qui ont été choisies par plusieurs élèves. Discute avec ta classe des raisons pour lesquelles elles attirent le respect.

Personnalités choisies par plusieurs	Raisons pour lesquelles elles ont notre respect

Écris à cette personnalité pour la soutenir dans son action. Fais ressortir dans ta lettre l'effet positif qu'il ou elle a sur toi et ta communauté. Envoie ta lettre à cette personne avec celles des autres élèves de ta classe. Assure-toi d'employer un ton formel convenant à ce genre de correspondance, lorsque tu rédigeras ta lettre.

Note : Si votre classe préfère travailler en petits groupes ou écrire plutôt à différentes personnalités, veuillez ajuster la formule en conséquence.



Grand Défi pour le 3^{ème} Millénaire et la Paix

LE RESPECT : (activité à faire en classe)

Activité de lettres des élèves (Activité faites par toute la classe)

Comment adresser une enveloppe

1. _____ _____ _____	2. _____ _____ _____ _____
----------------------------	-------------------------------------

1. Adresse de l'expéditeur comprend le nom et l'adresse de la personne qui envoie la lettre. Elle figure dans le coin supérieur gauche de l'enveloppe et comprend ton nom, ton numéro civique et le nom de ta rue, ta municipalité et ta province, puis ton code postal.

2. Adresse du destinataire comprend le nom et l'adresse de la personne à qui est destinée la lettre. Elle figure au centre droit de l'enveloppe. Pour une lettre d'affaires, l'adresse sur l'enveloppe est la même que celle dans la lettre. Écris sur des lignes différentes le titre du destinataire, le service où il ou elle travaille, de même que le nom de son entreprise ou organisation.

Toutes les adresses des enveloppes devraient :

1. être dactylographiées ou écrites en majuscules ou en lettres moulées;
2. être alignées à gauche;
3. ne comporter aucun signe de ponctuation (pas de virgules, pas de points), sauf s'ils font partie du nom de lieu (p. ex. St.-Ismier);
4. indiquer le code postal après la municipalité .(ou la province;)
5. indiquer l'adresse de l'expéditeur, présentée de la même manière que l'adresse du destinataire.



Grand Défi pour le 3^{ème} Millénaire et la Paix

LE RESPECT : (activité à faire en classe)

Lettre type

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

1. Lieu et date

Écris la ville, suivie d'une virgule et de la date commençant par «le».

2. Vedette

Le nom le titre et l'adresse complète de la personne à qui tu écris. Elle figure habituellement quatre lignes plus bas que la date, ou une ligne plus bas, si la lettre est manuscrite.

3. Appel

C'est la formule de salutation qui précède le corps de la lettre. Les formules d'appel les plus courantes sont Madame ou Monsieur, suivi d'une virgule.

4. Corps

C'est la partie principale de la lettre, où tu écris ce que tu as à dire. Le corps commence deux ou trois lignes après l'appel. Utilise un langage formel. Exprime-toi clairement. Indente tes paragraphes.

5. Salutation

C'est la fin de ta lettre. Elle figure au bas de la lettre, à la suite du corps. Elle reprend la formule d'appel, entre deux virgules. Le titre de civilité s'écrit avec une majuscule. La salutation se termine par un point.

6. Signature

Écris ton prénom et ton nom de famille à l'encre, à gauche ou à droite, à quelques interlignes en dessous de la formule de salutation.

7. ton nom



Grand Défi pour le 3^{ème} Millénaire et la Paix

LE RESPECT : (activité à faire en classe)

Compte rendu de la conférence

Nom du conférencier ou de la conférencière : _____

Questions que j'aimerais lui poser :

Principaux points soulevés dans sa conférence :

Ce que m'a inspiré sa conférence :





Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix

Débat sur l'impartialité

Nous apprenons très tôt que la vie n'est pas toujours «juste». Le sort décide du moment, de la famille et du pays où nous naissons. Les circonstances varient d'une personne à l'autre, d'une famille à l'autre, d'un pays à l'autre.

Dans une société juste, chaque personne devrait toutefois avoir des possibilités égales de participation.

Malheureusement, certains obstacles rendent parfois la chose difficile. L'égalité au jeu signifie non seulement de jouer selon les mêmes règles, mais de s'assurer que tout le monde a la possibilité de le faire.

Le première chose à faire pour résoudre les injustices est de prendre conscience qu'elles existent. Et un bon endroit où commencer à regarder, ce sont nos écoles.

À plusieurs égards, nos écoles reflètent ce qui se passe dans la société en général.

Au moyen d'un débat, examinez différents aspects de l'impartialité, sous le prisme particulier de votre école.

Activité.

1. Examine la résolution qui t'a été proposée et note les principaux arguments que toi et ton équipe présenteront, selon que vous soyez pour ou contre.
2. Note les principaux points soulevés par l'opposition au cours du débat.
3. Après le débat, examine avec ta classe ce que vous pouvez tous faire à propos des problèmes soulevés.

Plan du débat

Résolution 1 : _____

Arguments que je présenterai :



Débat sur l'impartialité

Arguments que pourrait présenter l'opposition :

Résolution 2 :

Arguments que je présenterai :

Arguments que pourrait présenter l'opposition :

Résolution 3 :

Arguments que je présenterai :



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix

Débat sur l'impartialité

Notes aux enseignants

Voici une suggestion de format et de procédure de débat :

Première étape :

- Divisez la classe en trois groupes égaux, ou en petits groupes de discussion si un débat formel représente un défi trop important.

Deuxième étape

- Divisez ensuite chaque groupe en deux équipes : l'une «pour», l'autre «contre».

Troisième étape

- Répartissez les résolutions suivantes entre les trois groupes :

Il est résolu que

- Les élèves de notre école devraient avoir les mêmes chances d'utiliser les équipements de jeu de la cour .
- Les élèves de notre école devraient pouvoir jouer en toute sécurité dans la cour le matin, le midi et pendant les récréations.
- Les élèves de (nom de votre pays) devraient avoir une chance égale de réussir leurs études.

Suggestion de questions à poser.

Résolution

Les élèves de notre école devraient avoir les mêmes chances d'utiliser les équipements de jeu de la cour.

- Comment renforcer «l'égalité des chances»?
- Des limites de temps ou des horaires seraient-ils une solution?
- Comment pouvons-nous accommoder les élèves qui ont un handicap?
- Devrait-on restreindre l'utilisation des équipements en fonction de l'âge ou pour des raisons de sécurité?

Notes aux enseignants (suite)

Résolution

- ***Les élèves de notre école devraient pouvoir jouer en toute sécurité dans la cour le matin, le midi et pendant les récréations.***



Débat sur l'impartialité

- Devrait-on appliquer la règle de «tolérance zéro» pour les bagarres?
- Devrait-il y avoir des «gestionnaires de conflits d'élèves» prêts à intervenir lorsque des discussions risquent de mal tourner?
- La cour devrait-elle être clôturée pour en empêcher l'accès aux étrangers?
- La récréation devrait-elle être un privilège accordé aux seuls élèves qui ont un bon comportement?

Résolution

– ***Les élèves de (votre pays) devraient avoir une chance égale de réussir leurs études.***

- Les programmes d'études devraient-ils être exactement les mêmes dans l'ensemble des régions et des départements (provinces, territoires) (de votre pays) ?
- Les distinctions de statut entre les écoles (privées, confessionnelles, publiques, etc.) devraient-elles être éliminées de manière à ce que tous les élèves aient le droit de fréquenter l'école de leur choix?
- Devrait-on accorder aux enseignants des assistants pour que ces derniers travaillent individuellement avec les élèves qui ont des besoins particuliers?

Quatrième étape

- Repassez la procédure de débat avec vos élèves.

Cinquième étape

- Accordez aux équipes suffisamment de temps pour qu'elles puissent préparer leurs arguments.

Sixième étape

- Avant de tenir le débat, les élèves qui n'y prendront pas part (qui le suivront comme spectateurs) votent la résolution qu'ils appuient. Le vote est repris à la fin du débat. L'équipe qui a détourné le plus grand nombre de votes remporte le débat.

Septième étape

- Après chaque débat, accordez à vos élèves une période de discussion pour qu'ils examinent ce qu'ils peuvent faire à propos des problèmes soulevés.

Procédure de débat

- Chaque équipe prépare un «discours constructif» d'une durée de 2 minutes, dans lequel elle résume sa position sur la résolution.



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix

Débat sur l'impartialité

- À la suite des «discours constructifs», chaque équipe a 5 minutes pour préparer des arguments contraires et réfuter la position de l'adversaire. Chaque élève devra soulever au moins un point.
 - Une période d'échanges suit. Les interventions des élèves ne devront pas dépasser 2 minutes chacune.
 - Chaque participant au débat a droit à un argument contraire et à une réfutation.
-
- Après chaque intervention, la parole est donnée à un opposant, qui présente un argument contraire et peut, ensuite, soulever un point de son choix.
 - Les élèves qui suivent le débat ont le droit de poser des questions pour clarifier les positions des deux équipes. Cependant, ils n'ont pas le droit de présenter leur propre position ou de réfuter celles des deux équipes.
 - Une fois que chaque débateur aura soulevé un point (ou après un délai établi par l'enseignant), les équipes auront 5 minutes pour préparer chacune un «discours récapitulatif» de 2 minutes. Ces discours seront prononcés par d'autres personnes que celles qui ont présenté les «discours constructifs».

Après le débat :

- Les élèves qui ont suivi le débat votent pour la position qu'ils appuient désormais. L'équipe qui a su gagner le plus d'opinions remporte le débat.
- Après chaque débat, les élèves conviennent de mesures à prendre, comme classe, à propos des problèmes soulevés.

Égalité au jeu

Note aux enseignants

Le premier exercice qui vous est proposé consiste à vérifier, auprès des élèves, certaines conceptions erronées à propos des guerres, de la pauvreté et du développement. Les exercices suivants explorent l'idée d'impartialité dans la vie en général.

Exercice Gare aux faux pas!

C'est important de connaître les faits, sinon on peut faire plus de mal que de bien. Que se passerait-il si vous deviez blâmer quelqu'un pour quelque chose qu'il ou elle n'a pas fait? Cette personne aurait le sentiment que vous n'avez pas été juste. Cela créerait un malentendu qui risquerait de dégénérer en conflit. Alors soyez juste et ne sautez pas trop vite aux conclusions!



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix

Débat sur l'impartialité

Défi

Placez tout le groupe en file indienne sur une ligne (ruban cache adhésif déroulé au sol). Placez un écriteau indiquant «Faux» d'un côté de la ligne et un écriteau indiquant «Vrai», de l'autre, quelques pas plus loin.

Lisez les phrases ci-dessous, concernant la situation des enfants dans le monde. Après chaque lecture, demandez aux élèves de sauter du côté de leur choix, selon qu'ils croient l'énoncé vrai ou faux. Une fois qu'ils ont sauté, les élèves ne peuvent plus changer d'idée. Avant de retourner le groupe sur la ligne et de lire la phrase suivante, demandez aux élèves d'expliquer pourquoi ils pensent que l'énoncé est vrai ou faux. Lorsque vous rencontrez une idée fautive, cherchez à savoir d'où elle provient et comment elle a pu arriver à s'imposer.

Égalité au jeu : *Exercice*

Gare aux faux pas! Répondre par **Vrai ou faux ?**

1. Le seul endroit où il est très dangereux de trouver des mines antipersonnels, c'est sur un champ de bataille.
2. Pratiquement un enfant sur dix venant au monde aujourd'hui n'atteindra pas l'âge de cinq ans.
3. Il y a plus de réfugiés dans le monde aujourd'hui qu'il y a d'habitants au (nom de votre pays).
4. Moins d'enfants meurent aujourd'hui de maladies, de la guerre ou de malnutrition qu'il n'en mourait il y a 50 ans.
5. Aucun enfant vit sous le seuil de la pauvreté dans des pays comme (nom de votre pays), les États-Unis ou l'Australie.
6. La plupart des gens qui meurent ou sont blessés à la guerre sont des soldats.
7. Les gouvernements n'ont pas les moyens de fournir à tout le monde des soins de santé de base.
8. Une personne sur dix dans le monde est analphabète (ne sait ni lire ni écrire).
9. Le montant d'argent attribué dans le monde aux dépenses militaires pourrait nourrir la planète entière.
10. La plus grande partie de l'argent donné par les pays développés comme aide aux pays en développement est utilisée pour l'alimentation, l'eau potable, les soins de santé et l'éducation.
11. De nos jours, la plupart des gens dans le monde disposent d'eau potable et de services sanitaires adéquats.



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix

Débat sur l'impartialité

Égalité au jeu : *Réponses*

1° Faux. On peut trouver des mines antipersonnel sur les routes, dans des champs cultivés ou dans des cours d'école. Les guerres n'ont plus lieu sur des champs de bataille, mais dans les quartiers des villes. On estime qu'il y a une mine antipersonnel pour 20 enfants dans le monde. De fabrication peu coûteuse, les mines antipersonnel coûtent par contre très cher et dangereux à trouver et à retirer.

2° Vrai. On estime que 9,7 enfants sur 100 meurent avant l'âge de cinq ans.

3° Vrai. Environ une personne sur 130 dans le monde est réfugiée, ou a dû quitter son pays à cause de la guerre, des persécutions, etc.

4° Vrai. Au cours des 50 dernières années, le taux de mortalité infantile dans le monde a diminué de deux tiers.

5° Faux. En Australie et au Canada, 10 % des enfants vivent sous le seuil de pauvreté; aux États-Unis, cette proportion atteint 20 %.

6° Faux. C'était vrai à la Première Guerre mondiale, pendant laquelle 5 % des personnes qui ont été tuées étaient des civils. Les pertes de civils ont grimpé à 50 % des pertes totales à la Deuxième Guerre mondiale. Avec la douzaine de petites guerres qui ont eu lieu depuis, ce chiffre a maintenant atteint 80 %.

7° Faux. On peut faire beaucoup avec très peu de sous. Avec un dollar, on peut vacciner sept enfants contre la rougeole, ou quatre contre la polio. Avec un dollar, on peut aussi acheter suffisamment de vitamine A pour protéger 30 poupons contre le risque de devenir aveugles à cause d'une carence en vitamine A, ou suffisamment d'iode pour protéger 500 personnes contre le risque de développer des maladies mentales ou des déficiences physiques.

8° Faux. La véritable proportion est de un sur cinq (ce qui représente plus d'un milliard de personnes).

9° Vrai. Environ 800 milliards de dollars US sont dépensés chaque année dans le monde à des fins militaires.

10° Faux. En réalité, seulement 10 % de l'aide est accordée pour ces services.

11° Faux. Environ 1,3 milliard de personnes n'ont pas d'eau potable et 1,9 milliard n'ont pas de services sanitaires adéquats. statistiques tirées de La situation des enfants dans le monde, 1995, Le progrès des nations, 1994, et d'autres explications de l'UNICEF.



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix

Débat sur l'impartialité

Est-ce que je peux jouer moi aussi ?

Dressez, au tableau, la liste des activités que pratiquent vos élèves. Notez, pour chaque activité, le moment de la journée où elle est pratiquée. Lorsque la liste est terminée, demandez aux élèves de répondre aux questions suivantes :

- Remarquez-vous une différence entre le nombre et le type d'activités pratiquées par les filles et les garçons?
- Est-ce que le groupe qui fait moins d'activités serait intéressé à en faire davantage? Qu'est-ce qui empêche ces élèves de faire des activités ?
- Est-ce que les activités des filles se déroulent aux mêmes heures que celles des garçons? Est-ce juste?
- Combien de garçons pratiquent les activités des filles? Combien de filles pratiquent les activités des garçons?

Demandez aux filles et aux garçons s'ils aimeraient pratiquer les activités des autres, si l'occasion leur en était donnée. Sinon, pourquoi?

Puis, faites une étude de cas en examinant ce qui se passe pour une activité pratiquée autant par les filles que par les garçons dans votre école (p. ex. le basket-ball ou le volley-ball.

Posez aux élèves les questions suivantes:

- Est-ce que l'horaire de pratique peut réduire l'accessibilité d'une activité ? Est-ce juste? Pourquoi? Pourquoi pas?
- Pensez à d'autres scénarios, p. ex. au cas d'un quartier aisé, ou défavorisé, et à la question de l'accessibilité.
- Les obstacles limitant l'accessibilité
- Passez en revue les installations de votre école ou de votre quartier. Sont-elles accessibles à tout le monde? Posez-vous certaines questions : Quel est le coût d'entrée? Une personne en fauteuil roulant peut-elle y accéder facilement?
- L'endroit se trouve-t-il loin de l'arrêt d'autobus ou de métro le plus proche ? Quel est l'horaire lorsque différents groupes pratiquent la même activité ?
- Pensez à quatre obstacles qui limitent la participation sportive de certaines personnes et écrivez-les sur de grandes feuilles ou des cartons (p. ex. : «Ça coûte trop cher.» «Les personnes handicapées ne peuvent pas entrer dans l'édifice.» «Nos parents doivent nous reconduire.» «Je ne suis pas assez bon ou pas assez bonne.») Affichez les feuilles ou les cartons sur les murs de la classe. Divisez la classe en quatre groupes et demandez à chacun de circuler d'un obstacle à l'autre et de réfléchir à des solutions. Chaque groupe doit parvenir à une solution différente pour chacun des obstacles. Après quoi, reprenez en classe les problèmes un à un et discutez-les en évaluant les différentes solutions proposées. S'il y a des problèmes qui peuvent être résolus dans votre école ou votre quartier, faites quelque chose!



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix

Débat sur l'impartialité

Le jeu : Place au sport !

Ce jeu se joue à trois, quatre, cinq ou six. Tout ce que vous avez à faire, c'est de fournir un dé et quelques pions de couleur, puis de créer votre planche de jeu. Laissez aller votre imagination pour adapter le jeu et créer vos propres variantes. Si vous reproduisez les cases du jeu sur de grandes feuilles de papier, vous pourrez les placer sur le sol et les élèves pourront jouer en étant eux-mêmes les pions. Vous pouvez décerner des médailles aux trois premiers gagnants ou en faire un jeu coopératif : le jeu ne prend fin que lorsque tous les joueurs ont terminé.

Étapes du jeu : [Départ](#)

- Pas de coups de feu dans les rues aujourd'hui : tu peux sortir et jouer. Avance d'une case.
- La guerre t'empêche de voyager. Perds deux tours.
- L'UNICEF fait une campagne de vaccination dans ton village. Avance de trois cases.
- Tu ne peux pas faire de sport parce que ta famille a besoin de toi à la maison. Retourne à la case départ.
- Tu ne peux pas faire de sport parce que tu es en mauvaise santé. Retourne à la case départ.
- Tu te fabriques de l'équipement sportif à l'aide de matériel de récupération. Avance de deux cases.
- Tu ne peux pas faire de sport parce qu'on t'a dit que tu n'étais pas assez bon ou pas assez bonne. Recule de trois cases :
- Ta communauté reçoit des équipements sportifs. Avance d'une case.
- Ta famille t'encourage à atteindre tes objectifs : avance de trois cases.
- Les Nations Unies adoptent une résolution de trêve olympique : avance d'une case.
- Il n'y a pas assez d'équipements sportifs près de chez toi : recule de deux cases.
- Ton village a une nouvelle école : avance de deux cases.
- Même si c'est la guerre, tu t'entraînes à ton sport en utilisant des techniques spéciales d'entraînement : avance de trois cases.
- Tu ne peux pas faire de sport parce que ta communauté ne t'en offre pas la possibilité. Retourne à la case départ.
- Ton village a un nouveau puits qui fournit de l'eau potable : avance d'une case.
- Tu n'as pas été vacciné et tu as attrapé la coqueluche : recule de trois cases.
- Tu t'arrêtes pour aider un autre joueur : choisis un adversaire et avance son pion de deux cases.
- Tu as de la difficulté à pratiquer ton sport parce que ta famille n'a pas d'argent. Retourne à la case départ.
- Tu n'as plus le droit de faire de sport parce que tu n'as pas respecté les règles du jeu. Tu as triché. Recule de deux cases.
- Tu trouves le temps d'aider ta famille, de pratiquer ton sport et d'aller à l'école : avance de deux cases.
- Tu dois abandonner l'école et le sport pour travailler : perds un tour.
- Tu souffres de malnutrition : recule de deux cases.
- Des bombardements t'obligent à rester caché : perds un tour.
- Fin
-



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix

Débat sur l'impartialité

Le jeu : Place au sport

Un moment de réflexion

Quels types d'obstacles ont forcé les joueurs à reculer?

Quels types d'avantages leur ont permis d'avancer?

Qu'est-ce qui a rendu le jeu inégalitaire?

Qu'est-ce qui peut être fait pour donner à tout le monde les mêmes avantages?

Est-ce que les règles courantes sont suffisantes pour assurer l'égalité au jeu?

Opération Vaccin :

Voici une course à relais opposant deux classes, sur le thème de la vaccination. Avant de commencer, lisez la fiche ci-dessous et suivez les instructions. Les huit élèves qui auront été éliminés d'après les consignes de la fiche pourront agir comme officiels et juges de ligne pendant le jeu. N'oubliez pas de reparler du jeu avec vos élèves, dans chaque classe, à la fin de la course!

Lecture

La culture de ton pays n'encourage pas les filles à faire du sport ou ne leur offre aucun soutien. Deux filles de ton équipe sont exclues du jeu.

Deux membres de ton équipe ont souffert de malnutrition lorsqu'ils étaient jeunes, à une étape cruciale de leur développement. Ils se fatiguent vite et sont incapables de tenir jusqu'à la fin du



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix

Débat sur l'impartialité

jeu. Élimine les deux membres de ton équipe dont l'anniversaire de naissance se rapproche le plus du 15 décembre.

Deux membres de ton équipe n'ont pas été vaccinés contre les maladies infantiles courantes et sont tombés malades juste avant le début des Jeux olympiques. Élimine les deux membres de ton équipe dont l'anniversaire de naissance se rapproche le plus du 25 mars.

Les installations sportives de la municipalité où habitent la plupart des membres de ton équipe sont en très mauvais état; cela a entraîné une blessure à un membre de ton équipe. Élimine la personne dont le prénom commence par la lettre la plus proche de A.

Les problèmes politiques qui ont cours dans ton pays ont failli empêcher ton équipe d'obtenir la permission de voyager. Un de tes coéquipiers n'a pu faire émettre son passeport. Élimine la personne dont le prénom commence par la lettre la plus proche de Z.

Jeu 2 :

Ce jeu est excellent pour éveiller l'Olympien qui sommeille en chacun de nous. La devise olympique est « Plus vite, plus haut, plus fort ». Essaie de l'appliquer pendant « l'Opération Vaccin »

Ton but est de vacciner des enfants vulnérables, victimes de la guerre. Tu es aide-infirmier ou aide-infirmière. Tu dois remplir un tube de sérum et l'apporter, le plus vite possible, à l'infirmière ou à l'infirmier qui vaccine les enfants, afin qu'il ou elle puisse vacciner le prochain enfant de la file. Attention : chaque goutte de sérum compte, alors n'oublie pas de bien reboucher ton tube!

De quoi auras-tu besoin pour jouer ce jeu ?

- un grand espace, p. ex. un gymnase ou une cour d'école;
- 2 seaux d'eau.
- 16 tasses en plastique ou en papier, placer une note dans chaque tasse pour indiquer le plein
- 2 tubes d'environ 12 cm de long et 2-3 cm de diamètre, avec un bouchon de caoutchouc.

Règles du jeu de relais:

Diviser votre groupe en deux équipes. Chaque équipe choisit le nom d'un pays différent. Éliminer certains membres, en fonction des obstacles mentionnés dans la fiche ci-dessus.

Donner à chacun des étudiants éliminés une tasse. Ce sont ces gens qui doivent être immunisés. Pour être immunisé, leur tasse doit être remplie d'eau.

Les enfants qui doivent être immunisés forment deux lignes à une extrémité de l'espace du jeu. Chacun tient une tasse.

Le reste des enfants forme deux lignes à l'autre extrémité de l'espace, faisant face aux étudiants qui doivent être immunisés.

Placer un seau rempli d'eau devant chacune de ces lignes. Donner au premier étudiant de chaque ligne un tube à essai.

L'objectif du jeu est de remplir toutes les tasses d'eau en utilisant les tubes à essai.

Les premières personnes en tête de ligne remplissent leur tube à essai avec de l'eau du seau sans oublier de le reboucher. Alors ils courent vers les premières personnes de leurs lignes immunisées et déversent l'eau du tube à dans la tasse. Ils retournent



Grand Défi Européen du 3^{ème} Millénaire et de la Paix

Débat sur l'impartialité

dans leur équipe et donnent le tube à essai aux coéquipiers suivants. Ils rejoignent leur équipe à la fin de la ligne.

Cette action est répétée jusqu'à ce que la première tasse soit remplie.

Quand la première tasse est remplie, la personne est immunisée. Ils amènent leur tasse d'eau vers le seau et la vide. Ils rejoignent leur équipe dans le relais par l'arrière du rang.

Le jeu est terminé quand toutes les tasses d'une équipe sont remplies et vidées dans le seau.

