



REMUE-MENINGES Expérience de l'USEP 01

CONTEXTE

POURQUOI ?

- Parce que dans les valeurs que nous défendons la formation du futur citoyen est intrinsèquement liée à celle du sportif de demain,
- parce que l'esprit critique et le savoir-vivre-ensemble sont des qualités que nous savons indispensables,
- parce que le respect de l'autre passe par une connaissance et une reconnaissance de l'autre comme pair, semblable et singulier,
- parce que nous désirons mettre en avant des pratiques innovantes respectueuses de nos valeurs,

l'USEP 01 a souhaité associer aux rencontres sportives cycle 3 un temps de réflexion individuelle et collective sous forme de « Remue-méninges ».

QUOI ?

OBJECTIFS : lors de la rencontre sportive, à partir de la question choisie

- créer les conditions d'un véritable échange d'idées entre des élèves de différentes écoles, différentes classes, différents horizons,
- engager une réflexion collective dans un cadre commun,
- faire vivre une situation de communication permettant à chacun d'être reconnu autant qu'entendu.

Il s'agit d'engager les classes sur le chemin d'un questionnement à la manière des ateliers philos AGSAS, initié par Jacques Lévine, Dominique Senore et Agnès Pautard. (ATELIER-PHILOSOPHIE -AGSAS de la maternelle au collège, courant des préalables à la pensée philosophique. ateliers.philo.free.fr/).

La problématique, proposée aux participants en amont de la rencontre, de même que la question qui initiera le temps du «Remue-méninges», impose un travail transversal en classe, en lien avec une thématique ou un événement particulier à caractère sportif, social, culturel, historique...

Pour chaque classe, ce temps de réflexion préalable est associé à une production collective en arts visuels (de type affiche).

Exemples de thèmes abordés : le dopage, la triche, l'environnement, la résistance, le concept de handicap, la pratique handisport, l'auto-arbitrage ...





la mallette

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »



QUI ? POUR QUI ? QUAND ? OU ?

La commission technique USEP 01 propose la thématique en lien avec une rencontre départementale de cycle 3. Toutes les classes inscrites sont alors concernées et reçoivent avec la circulaire de la manifestation les éléments permettant aux enseignants d'envisager librement un travail de nature transdisciplinaire.

Chaque classe est alors amenée à réfléchir sur la problématique choisie et à élaborer une trace collective, écrite ou visuelle, sous forme d'un grand format, qui sera exposé lors de la rencontre.

COMMENT ?

Si le cadre et le format du « remue-méninges » de la rencontre sont imposés, les modalités de mise en œuvre dans les classes dépendent de la nature et de la diversité des pratiques des enseignants USEPiens. Si la place et le rôle de l'élève au cœur des apprentissages sont des invariants, il revient à chaque enseignant dans sa classe de s'appuyer sur les éléments qui lui sont donnés et de choisir la forme la plus adaptée à ce travail.

CADRE

POURQUOI ?

Parce qu'il s'agit de mettre en place un cadre éthique et déontologique

- qui garantisse une place à chacun quelque soit ses singularités,
- qui instaure un espace de pensée, de parole.

Parce que l'objectif est bien d'installer des conditions d'une rencontre citoyenne, au sens où la rencontre sportive est avant tout une rencontre de l'autre

- qui amène les enfants à vivre une expérience particulière : penser par lui-même et avec ses pairs dans un cadre de rencontre sportive que revendique l'USEP
- qui permette aux adultes, sans intervention inutile et de se rendre compte de là où en sont les enfants...





QUOI ? COMMENT ?

Temps 1

TEMPS D'EXPRESSION : « parole donnée » -

10 minutes chrono

Objectif : « expérience d'être à la source de sa pensée »

→ *Juxtaposition d'expressions individuelles et personnelles*
*pas d'intervention de l'animateur qui est **garant du cadre***

- Seul l'élève qui a le bâton s'exprime
- Il n'y a aucune interruption ou interaction spontanée
- Le bâton de parole ou le micro tourne et donne le droit de s'exprimer
- Chacun peut prendre ou passer la parole

Au bout de ces 10 minutes, l'animateur arrête le remue-méninges en reprenant le bâton de parole.

Temps 2

TEMPS DE DEBAT : « réécoute et discussion » -

10 autres minutes

Objectif : « temps pour réagir ensemble et se positionner en différé »

→ *Accompagnement discret de l'animateur*

- Pendant ces 10 nouvelles minutes, l'animateur lit alors les notes qu'il a prises
- Le bâton de parole circule alors sur demande directe
- L'animateur veillera à ce que les mêmes ne mobilisent pas toute la parole
- L'animateur veille à ce que la parole circule de façon aisée.

QUI ? QUEL RÔLE ?

Temps 1

Seuls les élèves ont la parole. Chacun son tour, chacun se voit proposer de prendre la parole et choisit librement de la prendre ou de la passer, au moyen d'un bâton de parole (qui peut-être un micro).

L'Adulte Animateur garantit le cadre et si besoin rappelle les règles.

S'il n'y a pas d'appareil enregistreur, il faut absolument prendre des notes les plus objectives possibles des idées exprimées. Soit c'est l'Animateur qui note, soit on fait appel à 1 ou 2 secrétaire(s) (à 2 la prise de notes est facilitée car on joue sur l'alternance des interventions pour suivre le flux).





la mallette

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »



Temps 2

Les élèves peuvent alors intervenir pour :

0. (cas formule 1) : demander à l'animateur de compléter les notes, les modifier, si inexacts ou incomplètes.

Dans tous les cas :

1. demander l'arrêt de la lecture ou de l'enregistrement, pour **compléter un propos**
2. **poser des questions** pour plus d'explication
3. **rebondir ou s'opposer** sur le propos repris en différé par l'enseignant
4. **préciser**
5. **ajouter**

L'enseignant animateur

1. **peut se permettre de questionner pour avoir plus de précision ou vérifier qu'il avait bien compris.**
2. **n'exprimera aucun jugement de valeur** : ses propos viseront à relancer la discussion ou affiner le propos si besoin.

Après chaque journée, il remettra ses notes au responsable de l'activité.

COMMENT ?

Protocole à l'usage des animateurs

- L'animateur annonce aux enfants et explicite le cadre de l'activité « remue-méninges USEP » en lisant le protocole (se reporter à la fiche Animateur protocole grisé).
- Il lance ensuite le remue-méninges en posant la question choisie du type :

« Etre sportif et handicapé est-ce possible ? »

« Sportif handicapé, sportif valide, ensemble est-ce possible ? »

Il donne le bâton de parole à l'élève le plus proche de lui sur sa gauche.

- L'animateur

- **formule 1** : lui ou 1 ou 2 secrétaire(s) prend en note l'essentiel des idées énoncées par les enfants en étant le plus fidèle possible

- **formule 2** : enregistre les premières 10 minutes

Le bâton de parole circulera dans le sens des aiguilles d'une montre.

