








| | |
|--|---|
| Travail:  | Dans le cadre de leur cours d'éducation physique, les élèves passent par différents postes consacrés aux droits humains discutés en classe. Les élèves y exécutent des exercices sportifs symbolisant les droits pris pour thème. |
| But:  | Contrôle d'apprentissage à caractère sportif |
| Matériel:  | Feuilles de postes |
| Forme:  | Travail par groupes |
| Temps:  | 90' |



Poste 1 – Droit à la vie

Balle assise „droit à la vie“

Matériel

- 5 à 10 balles mousse

Description

Le jeu se joue sur toute la surface de la salle. Chaque joueur tente de toucher ses adversaires avec sa balle. Les joueurs touchés vont s’asseoir en marge du terrain jeu, mais conservent leur balle (assurance-vie).

Règle

Le joueur perd sa vie s’il

- est touché par une balle (la balle tombe par terre)
- court avec sa balle
- touche la balle avec le pied
- est touché par trois balles de suite.





Poste 2 – Interdiction de toute discrimination

Balle assise des esclaves

Matériel

- 1 à 4 balles mousse

Description

Il s'agit d'un jeu tous contre tous. Lorsqu'un joueur réussit à toucher l'un de ses adversaires, il en devient le maître et le joueur touché devient son esclave. L'esclave doit alors faire des tours de terrain à la course jusqu'à ce que son maître soit lui-même touché. L'esclave est alors libéré et peut reprendre le jeu sur le terrain.





Poste 3 – Droit à l'alimentation

„Ne perds pas ta pomme »

Matériel

- piquets pour délimiter le parcours
- pommes
- chronomètre

Description

Pose une pomme sur ta tête et essaie d'arriver au bout du parcours le plus vite possible, sans perdre ta pomme. Si elle tombe par terre, tu dois recommencer. Tu as trois essais pour réussir cette épreuve.





Poste 4 – Droit à la santé

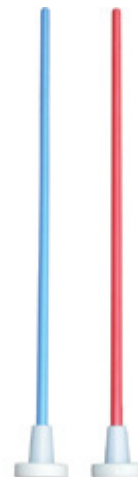
Le parcours de l'unijambiste

Matériel

- piquets pour délimiter le parcours
- chronomètre

Description

Tu as deux minutes pour effectuer le plus d'aller-retour possibles en sautant sur une jambe! Quel sera le record de la classe?





Poste 5 – Droit au logement

Le bâtisseur pressé

Matériel

- caisson suédois
- chronomètre

Description

Tu as trois minutes pour construire une maison avec les éléments d'un caisson suédois! Si tu dépasses le temps limite ou si la maison n'est pas terminée, des points seront déduits.





Poste 6 – Droit au respect de la sphère privée

Construction d'un abri

Matériel

- tapis de gymnastique
- chronomètre

Description

Tu as deux minutes pour construire avec les tapis un abri suffisamment grand pour que tu puisses t'y cacher. Le but est que tes camarades ne puissent plus te voir lorsque tu seras entré/e dans ton abri au terme des deux minutes.





Poste 7 – Liberté de conscience et de croyance

Attention aux méchants chasseurs

Matériel

- balles mousse

Description

Quatre élèves forment une chaîne en se tenant par les hanches. Le premier maillon de la chaîne est la poule, qui tente de protéger ses poussins. Quatre chasseurs essaient de toucher le dernier poussin avec leur ballon. En cas de succès des attaquants, le poussin devient chasseur et la poule prend la place du dernier poussin. Quelle est l'équipe qui restera en jeu le plus longtemps?





Poste 8 – Droit à l'éducation

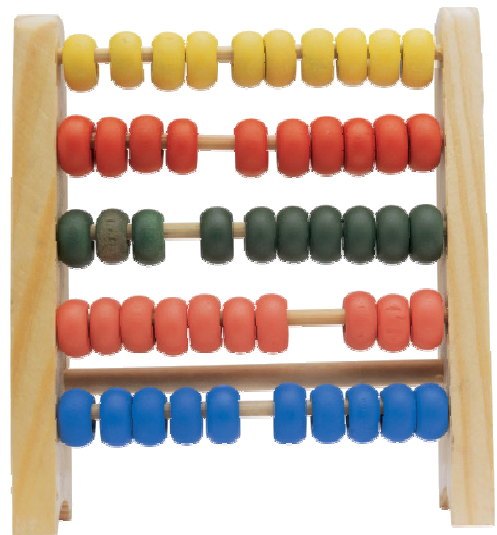
Calculer, c'est gagner

Matériel

- chronomètre

Description

L'enseignant/e vous demande de répondre très rapidement à des opérations mathématiques élémentaires. Dès que quelqu'un répond faux, il ou elle doit faire un tour de la salle à la course.





Poste 9 – Droit au travail

Le succès, ça se mérite

Matériel

- cordes à sauter
- ballon

Description

On commence par former un cercle avec les cordes à sauter nouées les unes aux autres. L'équipe des chats, à l'intérieur du cercle, a pour mission de défendre le fromage (ballon). L'équipe des souris, divisée en deux groupes disposés chacun d'un côté de la salle s'approche pour essayer de toucher le fromage, sans toutefois pénétrer dans le cercle. Dès qu'une souris a touché le fromage, elle peut être attrapée (touchée) par les chats. Les souris doivent toucher le fromage le plus souvent possible sans être attrapées par les chats.





Poste 10 – Droits de l'enfant

Nous nous défendons – requin et corail

Matériel

- cordes à sauter
- balles

Organisation

L'espace de sécurité est délimité par une ligne en haut et en bas de la salle. Un élève est désigné pour être le requin.

Description

Requin et corail est une variante du jeu „Qui a peur de l'homme noir“. Tous les joueurs tentent d'atteindre la zone de sécurité à l'autre bout de la salle en faisant rebondir leur balle et en veillant à ne pas se la faire prendre par le requin. Le joueur dont la balle est prise par le requin s'immobilise immédiatement et devient corail. Il doit dès lors se contenter d'aider le requin depuis la place en essayant d'attraper la balle d'un joueur qui s'approcherait de trop près. Qui sera le dernier survivant?

