



**Voici des titres de journaux.**

Repère le mot qui revient le plus souvent. C'est le mot .....

Que veut-il dire ? .....

Compare ton explication du mot solidarité avec celle de tes camarades.

.....  
.....  
.....

Trouve le titre intrus. ....

**Une opération de collecte de fonds débute ce mercredi, jusqu'au 8 février.**

Vacances, les jeunes se mobilisent

Titre 1 : « Ouest France », le 21 janvier 2004

**FRANÇAIS, SI VOUS DONNIEZ...**

Les français préparent aussi les fêtes de la solidarité

Titre 2 : « France Soir », le 17 décembre 2004

**La BD solidaire d'Annabelle**

Avec d'autres troisièmes d'un collège d'Anizy-le-Château (02), Annabelle écrit un scénario de « BD solidaire », pour permettre à tous les enfants de partir en vacances.

Titre 3 : « L'hebdo le monde des ados », le 21 janvier 2004

**Pour votre santé,  
la force de la mutualité**

Titre 4 : publicité de la mutualité française

**Le Sud a besoin des villes du Nord**

Titre 5 : « Le Monde », le 2 mai 2004

**CONSOMMATION,  
ON PEUT ACHETER AUTREMENT, EN SE  
SOUCIANT DU DÉVELOPPEMENT DURABLE  
ET DU TIERS MONDE, COMME LE PROUVE  
LA QUINZAINE DU COMMERCE ÉQUITABLE.**

Des « consomm'acteurs » de plus en plus solidaires

Titre 7 : « La dépêche du midi », le 14 mai 2004

**SOLIDARITÉ HERTZIENNE POUR LE SIDA**

Titre 6 : « Liberation », le 23 avril 2004

**CONCERT DE LA SOLIDARITÉ**

Dans le cadre du lancement de la campagne de la jeunesse au plein air, un concert de la solidarité aura lieu au centre culturel de Brumath, aujourd'hui à 15 heures.

Titre 8 : « Dernières nouvelles d'Alsace », le 19 janvier 2004

**POUR QUE LES ENFANTS PARTENT EN  
VACANCES**

Ce mardi a eu lieu à la salle des fêtes, un spectacle présenté par différentes écoles au profit de La JPA (La Jeunesse au Plein Air)

Titre 9 : « Le Dauphiné Libéré », le 24 janvier 2004

## LE SERPENT

**Organisation :** Aménager un parcours d'obstacles.

Les enfants forment le serpent en tenant une cordelette alternativement de chaque côté de la corde. L'enfant qui tient une extrémité de la corde sera la tête du serpent.

**Matériel :** Une corde longue et des cordelettes qui seront nouées à la corde tous les 50 cm environ.

**Consigne :** Suivez la tête du serpent sans vous détacher ni toucher d'obstacles jusqu'à l'arrivée du parcours.

## J'AI BESOIN DE TOI POUR REUSSIR LE PARCOURS

**Organisation :** Jeu à deux. Un enfant est rendu aveugle (bandeau sur les yeux), il est guidé par un partenaire.

**Matériel :** Terrain libre ou parsemé d'obstacles à contourner ou à franchir (chaises, plots, bancs, ...)

Symboliser au sol un parcours sinueux, délimité par un chemin matérialisé par deux traits tracés à la craie.

**Règle :** Placer le joueur au début du chemin. Il sera guidé par son partenaire qui

- 1) le tient par les épaules et lui parle
- 2) le tient par les épaules seulement
- 3) lui parle seulement

Chronométrer et ajouter 2 secondes de pénalité pour chaque erreur commise.

Inverser les rôles et comparer avec les autres binômes.

**Consigne :** Fais le parcours en évitant les obstacles sans jamais dépasser les limites et le plus rapidement possible.

## LE RELAIS DU DEMENAGEUR

**Objectif :** Jeu de relais demandant au fur et à mesure de son déroulement une coopération de l'ensemble des participants. Coordonner les efforts pour une meilleure efficacité et organiser le groupe nécessitent la mise en œuvre d'une participation coopérante de chacun.

**Matériel :** Néant ; nature de l'aire de jeu.

**Organisation :** Plusieurs équipes de 5 joueurs. Pas de matériel. Deux lignes distantes de 20 mètres environ délimitant le terrain.

**Règle :** Dans chaque équipe, un déménageur prend place sur la ligne de départ, tous les autres sont sur l'autre ligne. Lorsqu'un joueur arrive avec son fardeau derrière sa ligne, les deux joueurs (le porteur et le porté) deviennent déménageurs et vont chercher un 3<sup>ème</sup> joueur qui deviendra à son tour déménageur avec eux. Ceci jusqu'à épuisement des joueurs de l'équipe. L'équipe qui a terminé son déménagement la première est déclarée vainqueur. Le déménagé n'a pas le droit d'aider ses camarades. Il doit rester totalement inerte. Un seul joueur peut être déménagé à la fois.

**Consigne :** Au signal, cours chercher un joueur de ton équipe le plus vite possible. Ramène-le à ta base de départ en le portant ou en le tirant.

Consigne : Lis le conte.

### **Il y avait un vieux avec ses fils...**

*Voici ce que j'ai vu :*  
*Ce n'est pas aujourd'hui que le monde*  
*a commencé,*  
*Ce n'est pas aujourd'hui qu'il va finir.*  
*Il y avait un vieux avec ses fils,*  
*Il avait dix fils.*  
*Il prit dix brindilles et les attacha*  
*ensemble.*  
*Il donna ces brindilles à l'un de ses fils,*  
*Il lui dit : « Brise-les. »*  
*Le fils ne put les briser.*  
*Alors il sépara les brindilles, il en donna*  
*une à chacun.*  
*Chacun put briser sa brindille.*  
*Alors le vieux leur dit :*  
*« Si vous êtes séparés voyez qu'on peut*  
*vous briser, mais si vous êtes unis*  
*personne ne pourra rien contre vous. »*

Conte du pays Malinke - Gérard Meyer –  
Éditions Karthala.- 1987

Quel conseil donne le père à ses fils.

.....  
.....  
.....

Qu'en penses-tu ?

.....  
.....  
.....

Illustre le conte.