

# Lallier Mag'

Mars 2022 n°12

Numéro gratuit

Sport:

*Le Badminton*

**EMC:**

**Droits de l'enfant**

**DOSSIER**

**ANOMALIE**

**PHOTOGRAPHIQUE**



# Sommaire

<b>POÉSIE</b> : Dans ma classe.....	4-5
<b>EMC</b> : Les droits de l'enfant.....	6-7
<b>DOSSIER SPÉCIAL</b> : Anomalie photographique.....	8-19
<b>SORTIE</b> : Le musée de l'air et de l'espace.....	20-21
<b>SPORT</b> : C'est parti pour le badminton.....	22-23
<b>CUISINE</b> : Cake au chocolat et brochettes fruits/nutella.....	24
<b>JEUX</b> .....	25

OURS Comité de rédaction: Amadou, Faël, Gracie, Gwendal, Jeanne, Kendra, Lorinda, Maïssa et Nélia.

CPA : Aissatou, Amin, Bechir, Ilham, Kada, Latho-Kadidiatou, Lu'ay, Maïssae, Mohamed, Samuel, Taylor et Thérèse

CPB : Aline, Aliyah, Amadou, Amir, Bachir, Eva, Farrell, Fatoumata, Rayan, Rayssan et Souheil

CPC : Adam, Adiaratou, Alae, Destiny, Elikya, Hafsa, Karim, Namory, Neila, Sinan, Tidyani et Waël

CPD: Adam, Adam, Adem, Aylana, Christ Eden, Elias, Maïssa, Promedie, Rayane, Shahinez et Tyron

CE1A: Emma, Fatima-Zahra, Férielle, Lilyo, Mahmoud, Rannda, Wassil, Youssra et Ziad

CE1B : Ahmed, Cheickna, Eden, Gabriel, Hallia, Ibrahim, Janna, Jules, Mathias, Rinès et Tewis

CE2A : Abiba, Alan, Amadou, Aya, Essil, Kaïs, Kelhya, Gaëtan, Hacène, Héloïse, Kebba, Luana, Maimouna, Maliyah, Marc Dario, Maryam, Nouria, Raphaella, Rayan, Salih et Zaïon

CM1A : Adam, Alimatou, Ania, Anes, Cimtia, Elléa, Fael, Habibatou, Leiane, Maïssa, Mathys, May-Lina, Melina, Mounir, Nahless, Nélia, Roan et Sali

CM1B: Abou-Sofiane, Amber-Jade, Amadou, Aslane, Bela, Farah, Farhana, Gracie, Idriss, Ismael, Jayween, Josué, Khady, Latho, Leina, Lorinda, Malak, Meriem, Sirat et Yanis

CM2 : Adam, April, Ayoub, Bryan, Claudia, Cheik-Tidiane, Dan, Daniel, Enzo, Giovanni, Gwendal, Ibrahim, Ilheme, Jeanne, Kendra, Léandra, Lola, Louane, Marine, Massil, Maxime, Nancy, Ousmane et Sanaa

# Dans ma classe....

Pour cette nouvelle année, nous avons inventé une poésie pour chacune de nos classes.

## Dans la classe de CPA



Dans notre classe, il y a Mme Gonsot qui joue avec un seau.

Dans notre classe, il y a Latho qui monte sur sa moto.

Dans notre classe, il y a Ilham qui n'aime pas les ânes.

Dans notre classe, il y a Kada qui aime bien sa tata.

Dans notre classe, il y a Maïssae qui aime bien jouer avec Asma.

Dans notre classe, il y a Thérèse qui aime les fraises.

Dans notre classe, il y a Aïssatou qui aime bien les toutous.

Dans notre classe, il y a Bechir qui aime ramasser des pierres.

Dans notre classe, il y a Mohamed qui aide.

Dans notre classe, il y a Samuel qui n'aime pas la lettre L.

Dans notre classe, il y a Amin qui écrit avec des mines.

Dans notre classe, il y a Lu'Ay qui se réveille avec son réveil.



# Dans notre classe de CP

Dans notre classe, il y a Neyla  
 Qui mange du chocolat  
 Dans notre classe, il y a Amadou  
 Qui aime les choux  
 Dans notre classe, il y a Souheil  
 Pour qui tous les enfants sont pareils  
 Dans notre classe, il y a Aliyah  
 Qui veut voir un ara  
 Dans notre classe, il y a Farrell  
 Qui fait bien écrire le « L »  
 Dans notre classe, il y a Bachir  
 Qui aime rire  
 Dans notre classe, il y a Rayssan



Qui aime sa sœur Layane  
 Dans notre classe, il y a Fatoumata  
 Qui a des gentilles tatas  
 Dans notre classe, il y a Amir  
 Qui aime bien Bachir  
 Dans notre classe, il y a Aline  
 Qui a pleins de copines  
 Dans notre classe, il y a Eva  
 Qui a sa copine Nelya  
 Dans notre classe, il y a Rayan  
 Qui a une grande cabane  
 Notre maitre est Mr Cabaret  
 Et cette classe lui plaît



# Les droits de l'enfant

Pour la journée des droits de l'enfant, nous avons réfléchi sur la situation des enfants dans le monde. Nous avons réalisé des affiches et des peintures.



Chaque année, le 20 novembre, c'est la journée internationale des droits de l'enfant.

Mais c'est quoi avoir des droits ? Pour les enfants, avoir des droits, c'est pouvoir vivre en étant protégé de la maltraitance, c'est pouvoir bien grandir, s'épanouir et être heureux.

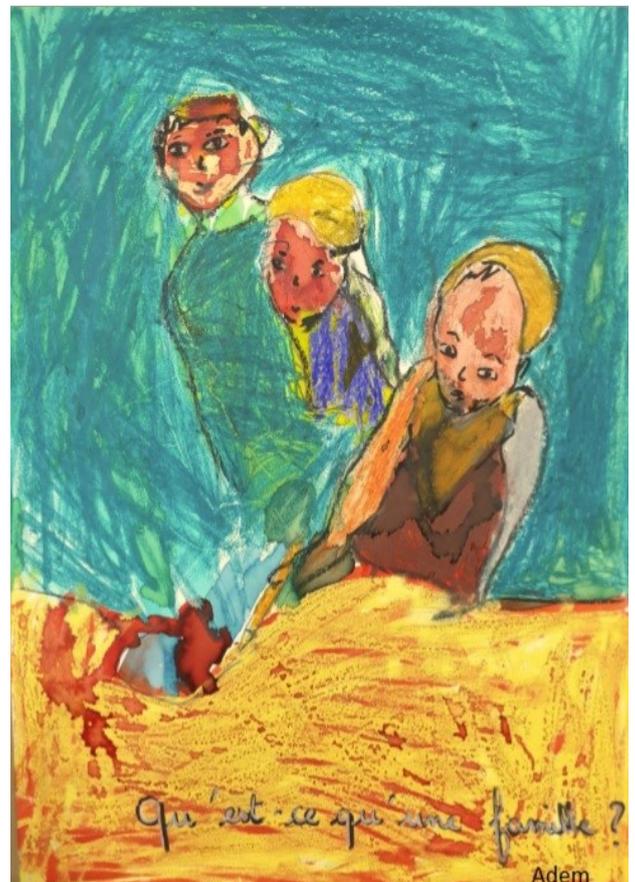


Mais attention, avoir des droits, ce n'est pas faire n'importe quoi, n'importe quand et faire des caprices.



Dans le monde, il y a des enfants qui ne vont pas à l'école et travaillent (chez eux, dans les champs, dans les usines). Il y a des pays où les enfants font la guerre ou sont victimes de la guerre. Il est très important de faire respecter les droits des enfants dans le monde entier.

Nous avons fait des affiches pour illustrer les principaux droits de l'enfant en nous inspirant de celles de l'UNICEF et nous réfléchissons sur de grandes questions comme par exemple : «Qu'est-ce qu'un enfant ?» «Qu'est-ce qu'une famille ?» «Qu'est-ce qu'un droit ?» «Qu'est-ce qu'être exploité ?» «Les adultes ont-ils toujours raison ?» etc





# DOSSIER SPÉCIAL

Cette année, trois classes ont participé à des ateliers photos: les CE2A, les CM1B et les CM2 grâce à un projet de la Maison Doisneau.

Le thème :

**ANOMALIES PHOTOGRAPHIE**

Gilberto et Rafael nous ont accompagné dans cette aventure.

# Constructeurs d'images



**Gilberto Rojas et Rafael Serrano sont deux photographes professionnels qui travaillent pour la Maison Doisneau (Gentilly). L'un est Colombien, l'autre est Vénézuélien. Ils sont venus partager leur passion à travers plusieurs ateliers dans nos classes.**

## DEPUIS QUAND ÊTES-VOUS

### PHOTOGRAPHE ?

Gilberto : Avant, j'étais ingénieur, je me suis lancé dans la photographie il y a une dizaine d'années.

Raphael : J'ai commencé quand j'ai eu mon premier reflex, quand j'ai eu 20 ans. Cela fait 7 ans que nous faisons ensemble les ateliers photo dans les écoles.

### QUEL APPAREIL PHOTO UTILISEZ VOUS ?

Gilberto : J'utilise des appareils photo argentiques, numériques et même une chambre photographique (les très vieux appareil photo en forme de boîte).

Raphael : J'utilise plutôt le numérique avec des réflex.

### AVEZ-VOUS DÉJÀ PHOTOGRAPHIER DES CÉLÉBRITÉS ?

Gilberto : J'ai déjà photographié des musiciens, des artistes mais jamais des stars.

Raphael : Au Venezuela, j'ai déjà shooté des acteurs de télévision. J'ai également photographié des photographes connus au festival d'Arles.



Rafael Serrano

« UNE HEURE DE SHOOTING =

3 HEURES DE RETOUCHE SUR L'ORDINATEUR »



*Gilberto Rojas*

### PRENEZ-VOUS DES PHOTOS SUR LE VIF ?

Gilberto : Je ne fais pas de photo « au bon moment ». Je ne prends pas l'instant, je construis tout avec les personnes que je shoote, je contrôle tout.

Raphael : Nous ne sommes pas dans la capture, nous ne sommes pas des « chasseurs d'images » mais des constructeurs. On fait répéter le mouvement, on réfléchit à l'action.

### QUE PHOTOGRAPHIEZ-VOUS ?

Gilberto : Je photographie les travailleurs : je fais des séries pour avoir des choses qui se ressemblent, 5/6 photos par thème et je change. Par exemple, en Colombie, j'ai mis en scène les porteurs comme des lutteurs. Ils travaillent beaucoup et sont payés aux pourboires. Je leur ai montré des photos de lutteurs et ils ont choisi leur position en

portant leurs énormes paquets. Je les ai photographiés sur leurs lieux de travail.

Raphael : Je prends souvent des objets, j'aime les présenter d'une autre manière. J'imprime aussi les photographies sur du papier souple pour déstructurer la photo elle-même.

### RETOUCHEZ-VOUS VOS PHOTOS ?

Gilberto : Pour chaque heure de shooting, il faut compter 3h sur l'ordinateur : trier toutes les photos, recadrer, modifier la luminosité, la netteté... Puis choisir comment on va montrer nos photos. Il faut travailler avec l'imprimeur pour les dimensions, la qualité du papier... On participe à toutes les étapes.

Raphael : Je ne fais pas de montage sur l'ordinateur. J'essaie de retoucher le moins possible. Avec Gilberto, nous faisons des retouches simples.

# Nos ateliers photos

**REPORTAGE PHOTO : Les classes de CE2A, CM1B et CM2 ont participé à des ateliers encadrés par Gilberto et Rafael. Voici un aperçu de notre expérience.**



On a travaillé sur le flou et le net. Pour cela, on a observé des photos comme celle-ci pour comprendre comment on pouvait obtenir ce genre d'effet en photographie.

Rafael nous explique comment on va devoir chercher la trace du mouvement. Il nous explique que nous allons devoir régler l'appareil photo d'une manière particulière. Il fallait régler le temps de pose.





L'appareil photo est sur un trépied pour qu'il soit stable. Il y a trois postes : un modèle, un photographe et un assistant qui doit diriger la lumière sur le modèle.



Ce que tient le modèle entre les mains ce sont des lumières led, c'est pour faire du light painting. C'est comme dessiner avec de la lumière.



Pour faire des traces de lumières, le modèle doit bouger, danser, faire des mouvements. On a changé de pièce parce que ça marche mieux dans un espace plus sombre. Le résultat est magique !



Pour cette autre séance, on a observé des photos « tordues ». Les objets étaient déformés. Pour reproduire cet effet on doit utiliser des filtres.



On a mis un miroir pour créer l'effet du filtre. Les deux modèles sont assis sur des chaises. L'un d'entre nous est chargé de régler la lumière et les deux autres prennent en photo leur modèle.

On pouvait faire des grimaces pour que l'effet soit plus rigolo. Il fallait regarder dans le miroir et le photographe prenait en photo le miroir directement.

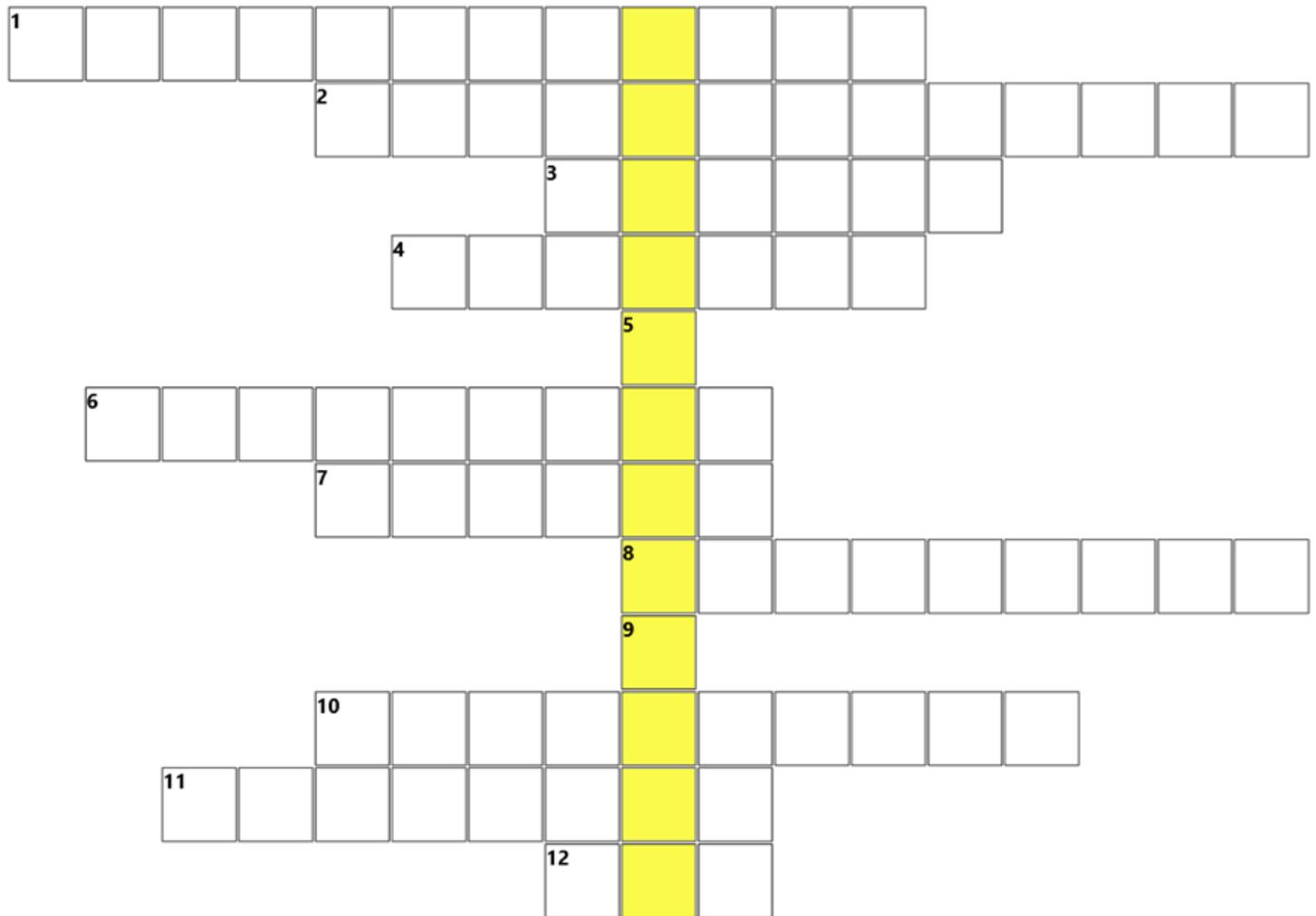




Avec l'effet miroir les corps et les visages n'ont plus du tout la même forme !



## Maintenant, amuse-toi à retrouver le mot mystère !



1– Plan qui se trouve derrière le sujet photographié

2– Peindre avec un flash

3– Personne qui pose pour un photographe

4– Élément qui compose l'appareil photo

6– Source de lumière

7– Accessoire qui permet de donner certains effets

8– Permet de faire la mise au point automatique

10– Ce qui permet de laisser rentrer la lumière dans l'appareil

11- Ce qui s'écarte de la norme, synonyme de bizarrerie

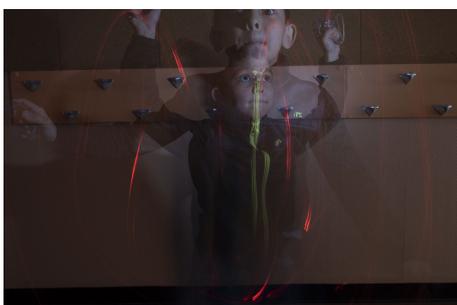
12– Emet de la lumière

## Voici quelques photo prises lors de nos ateliers





Avec leurs versions originales :



# Le Musée de l'air



Nous avons été au Musée du Bourget. Nous avons vu des avions récents comme l'Airbus A380 et le Concorde mais aussi des avions anciens, de la première et de la seconde guerre Mondiale.

Nous avons également vu les premiers engins volants.

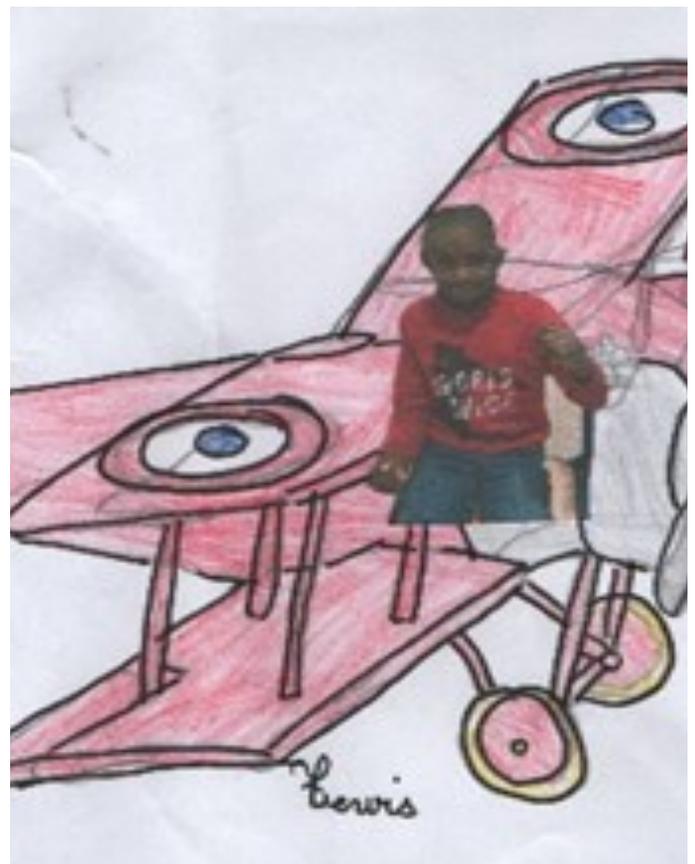
Nous avons aussi visité la partie « conquête spatiale » : la fusée Ariane et des satellites .



# et de l'espace



Nous nous sommes dessinés dans nos objets volants préférés.



# C'est parti pour le Badminton...

**Connaissez-vous le badminton ? Non ? Nous allons vous présenter ce sport... et bien plus encore !**

## LE BADMINTON, C'EST QUOI...

D'après le Larousse, c'est un « sport pratiqué sur un court, et qui consiste à se renvoyer, dans les limites de ce court, un volant par-dessus un filet à l'aide d'une raquette ».

Il y aurait aujourd'hui plus de 100 millions de personnes qui pratique ce sport sur la planète.



Photo Icon Sport

## COMMENT LE BADMINTON EST DEVENU BADMINTON...

Le badminton a été inventé en 1873, en Angleterre dans le château de Badminton. Les créateurs du jeu s'étaient inspirés d'un jeu indien : le « poona ».

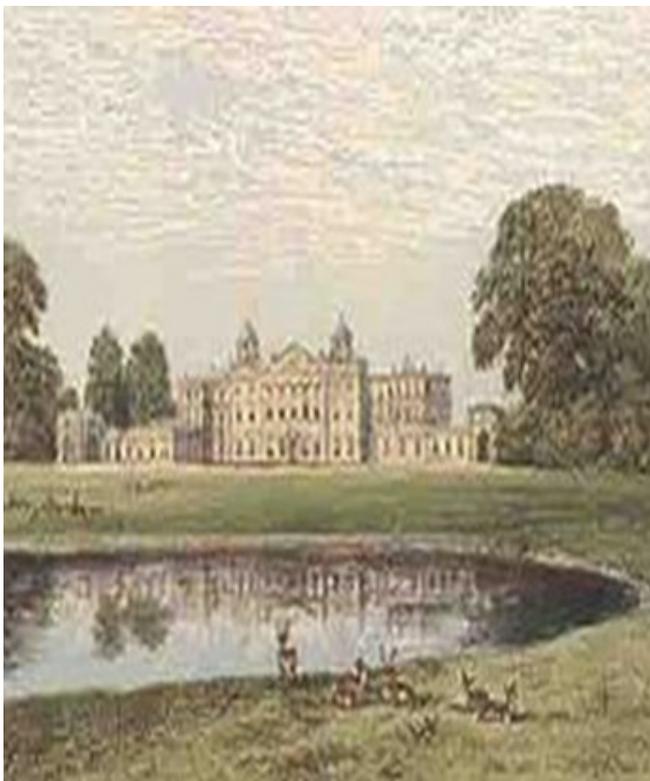
Pour être plus précis, en 1873, des officiers anglais revenus des Indes ont importé ce jeu en Angleterre.

Ils ont essayé de le reproduire mais comme ils n'avaient pas de balle légère, ils ont utilisé un bouchon de champagne et ils ont mis des plumes. Ils avaient donc créé le volant.

Content de leurs trouvailles, ils décidèrent d'appeler ce jeu « Badminton », en utilisant le nom du lieu où il a été créé.

4 ans plus tard, les règles du jeu étaient publiées ; le badminton était né.

Mais quelles sont les origines du badminton ?



Badminton House, 1866, auteur inconnu

**LES ORIGINES DU BADMINTON**

Les ancêtres du badminton viennent de plusieurs pays et de différentes époques. Ces pratiques étaient une sorte de badminton où on jouait au volant avec un instrument ou une partie du corps.

En Chine, à l'Antiquité, on retrouve les premiers jeux de volant.

Au Japon, au Moyen-Age, on jouait à l'Hanetsuki.

En Amérique du nord et du sud, aussi, on échangeait des sortes de volant avec le corps ou d'autres instruments.



<https://wearejapan.fr>

**3 Battledore and Shuttlecock.**



<https://racketsports.in/badminton-history/>

En Angleterre, au Moyen-Age également, on faisait du « battledore and shuttlecock ». Il fallait maintenir le volant (shuttlecock) en le frappant avec une raquette (battledore).

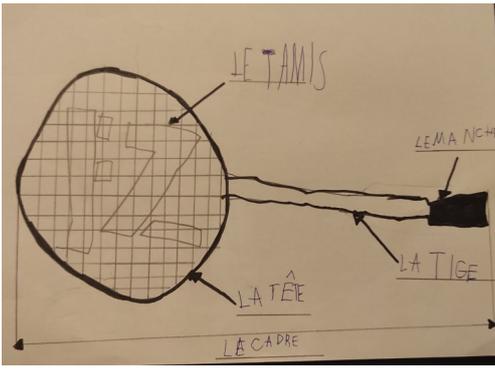
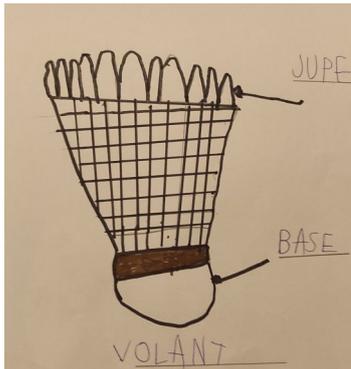
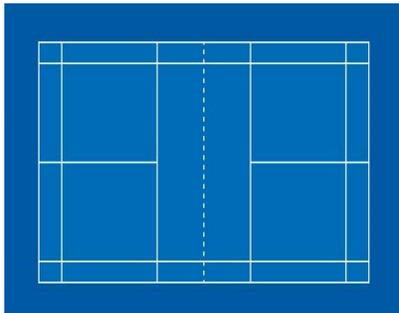
Et on peut donc dire que les jeux de volants et de raquette se sont pratiqués dans plusieurs continents depuis des siècles.

**LE SAVIEZ-VOUS... ?**

Les joueurs de badminton s'appelle les

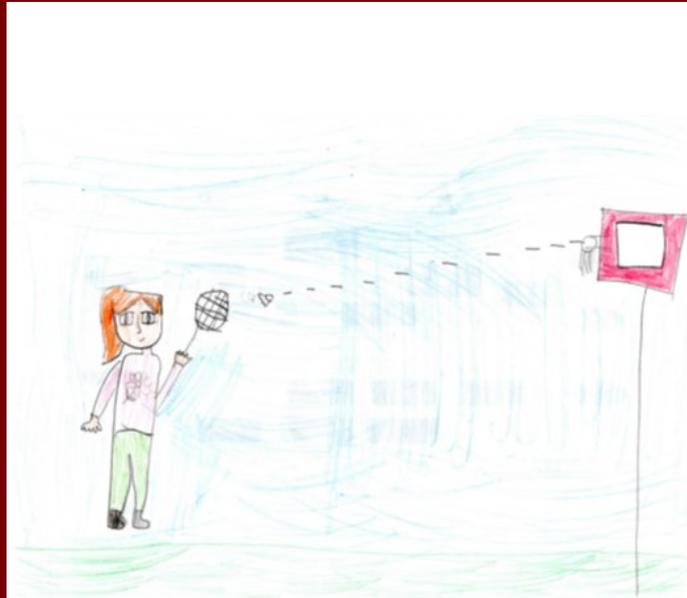
**BADISTES**

**LE MATÉRIEL DU BADMINTON...**

La raquette	Le volant	Le terrain
		 <p style="text-align: right;"><a href="http://www.istockphoto.com">www.istockphoto.com</a></p>

En EPS, toute la classe a fait du Badminton. Nous avons créé des jeux que nous avons testés, ils sont super ! D'autres classes les ont aussi essayés et ils ont adoré ! Laissez-nous vous les présenter !

## BAKMINTON



### ORGANISATION

1 panier (cible) pour 6 joueurs. 5 essais par joueur

### MATERIEL

Raquettes, volant, cible (panier, bac, tapis...)

### BUT

Marquer le plus de points possible

### CONSIGNE

Frapper le volant avec la raquette et le volant doit atterrir dans la cible.

### REGLE

Jouer chacun son tour

Faire 5 essais, on doit les faire à la suite.

Viser la cible en frappant le volant avec la raquette

### EVOLUTION

Plus facile : diminuer la distance, agrandir la cible.

Plus difficile : augmenter la distance, réduire la cible.

Plus compétitif : éliminer un joueur quand on marque.

## « BATLEMAN »

### ORGANISATION

1c1 (faire plusieurs groupes)

### MATERIEL

Raquettes, volants

### BUT

Mettre le volant à l'endroit (sur la jupe).

### CONSIGNE

Frapper le volant pour le mettre à l'endroit (sur la jupe).

Faire le plus de points pour gagner.

### REGLE

2 personnes s'affrontent au « Batelman »

10 essais chacun pour tirer et mettre le volant à l'endroit (sur la jupe).

Celui qui aura mis le plus de fois sur la jupe gagne.

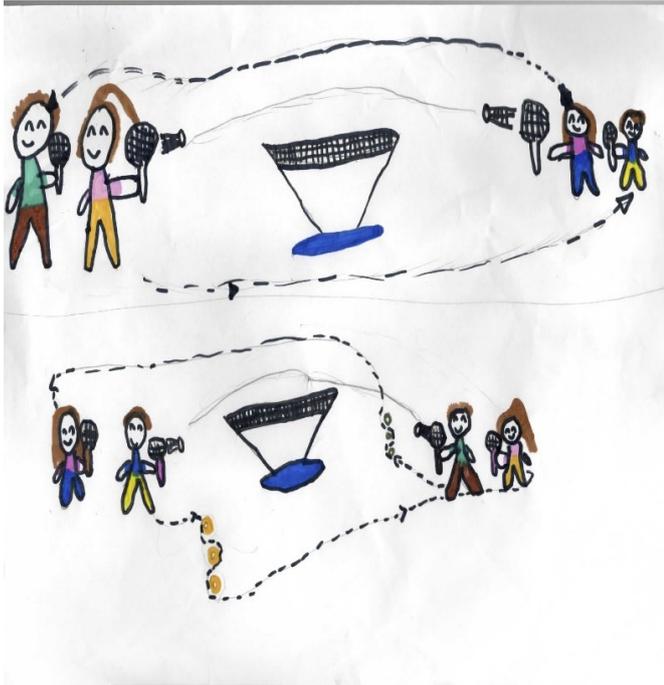
### EVOLUTION

Plus facile : à la main, plus d'essais

Plus difficile : jongler avant de frapper



## BADMINTON TOURNANT



### ORGANISATION

4 joueurs minimum sur un terrain

### MATERIEL

Raquettes, volant, filet, coupelles

### BUT

Etre le dernier sur le terrain.

### CONSIGNE

Lancer/ renvoyer le volant et aller se placer de l'autre côté du filet.

### REGLE

Lancer le volant et aller de l'autre côté. Le réceptionneur relance le volant et par ensuite de l'autre côté et ainsi de suite...

Si un joueur n'a pas rattraper le volant il est éliminé. Quand il reste 2 joueurs, on joue une finale en 2 pts.

### EVOLUTION

Plus facile : on remplace le filet par une ligne de coupelles

Plus difficile : on met un slalom pendant la course.

## CHAT VOLANT



### ORGANISATION

6 élèves minimum. 2 min par partie

### MATERIEL

Coupelles, volants, chasubles, raquettes

### BUT

Pour le chat → Toucher tout le monde en lançant le volant  
Pour les autres élèves → ne pas se faire toucher.

### CONSIGNE

Pour le chat → courir et lancer le volant pour toucher les autres élèves.

Pour les autres élèves → courir pour ne pas se faire toucher en restant dans les limites du terrain.

### REGLE

Le chat lance le volant pour toucher les autres élèves.  
Quand un joueur est touché, il devient chat également.  
S'il n'y a plus d'élèves à toucher le chat à gagner.  
S'il reste des élèves à la fin des 2 minutes, ils ont gagné.

### EVOLUTION

Temps de jeu / nombre de chats /

Utiliser une raquette pour se protéger

# CAKE AU CHOCOLAT

*Casser 3 œufs*

*Ajouter deux yaourts naturels ou à la vanille*

*Ajouter 100g d'huile*

*Ajouter 120g de sucre*

*Ajouter 100g de cacao*

*Ajouter 200g de farine et un sachet de levure*

*Mettre dans un moule à cake et enfourner à 180 degrés pendant 30 min*

# BROCHETTES DE FRUITS AU NUTELLA

*Couper des fruits: Bananes, pommes, kiwis, ananas*

*Mettre les fruits sur des pics en bois*

*Ajouter le nutella sur les fruits*

## Mots cachés autour de la photographie

S	E	T	M	P	Z	B	D	L	Y	C	F	R	Z
U	Q	T	O	A	W	N	E	U	C	O	D	L	O
N	O	E	K	N	E	M	C	M	A	N	R	X	O
U	R	M	C	O	X	I	L	I	D	T	A	F	M
M	T	F	F	R	G	R	E	E	R	R	G	L	E
E	R	Z	A	A	R	O	N	R	A	E	O	A	F
R	E	M	B	M	Z	I	C	E	G	-	N	S	V
I	P	Y	A	I	K	R	H	Q	E	J	N	H	W
Q	I	Y	K	Q	T	Q	E	X	Q	O	E	G	B
U	E	Z	C	U	A	K	U	Z	L	U	B	Z	L
E	D	M	X	E	T	T	R	I	R	R	D	C	F
B	T	R	O	B	J	E	C	T	I	F	K	W	L
V	I	S	E	U	R	N	Y	M	N	E	T	X	O
L	G	C	A	P	T	E	U	R	G	Q	D	M	U

Retrouve les mots suivants (en diagonale, horizontale et verticale)

cadrage

miroir

capteur

net

contre-jour

numérique

dragonne

objectif

déclencheur

panoramique

flash

trepied

flou

viseur

lumière

zoom

