Le sport scolaire de l'École publique

Semaine Olympique Paralympique 2024
2 au 6 avril 2024
CYCLE 1

L'USEP72 vous propose de participer à une rencontre pour la Semaine Olympique Paralympique pour :

CELEBRER LES JEUX DE PARIS 2024 ET LES ATHLETES

Ce document contient un exemple de projet pluridisciplinaire. Les différentes activités et leurs ressources associées aideront les équipes pédagogiques à organiser leur semaine (ou journée dédiée à cette action). Une rotation d'ateliers (ateliers sportifs, culturels et artistiques) peut être mise en place, avec un temps de rassemblement pour défiler en délégations avec drapeaux, une flamme, écoute de l'hymne olympique…

En menant cette action, nous pourrons vous accompagner pour labelliser votre école « Génération 2024 ». Pour ce faire, vous pouvez adresser un mail à Anna Antunes (Corre) à l'adresse suivante : missionusep72@ac-nantes.fr

Nous restons à votre entière disposition pour vous accompagner dans ce projet.

Belle célébration avec vos classes !

JOUR 1 : DECOUVRIR LES JEUX Je prépare et vis une cérémonie d'ouverture

Atelier valeurs de l'olympisme :
Le langage : les émotions des mascottes

- ▶ Vidéo de présentation des Phryges
- ▶ Cartes attitudes des mascottes

Une cérémonie d'ouverture des Jeux
Décore ta classe, la cour, l'école

- ▶ Coloriage de drapeaux

Défi chorégraphie des Jeux Olympiques

- ▶ Vidéo tuto
- ▶ Fiche et bande son

Le sport scolaire de l'École publique

JOUR 2 Les valeurs et les symboles des Jeux		
Athlétisme ▶ Jeu « Le rectangle des allures » J'apprends ce qu'est l'excellence et l'effort.	**Découvrir les anneaux olympiques** ▶ Comprendre la signification des anneaux par le jeu	**Jeu de balles et ballons** ▶ Jeu « Vide ton camp » J'apprends la coopération et l'amitié

JOUR 3 Célébrer les athlètes		
Memory des athlètes ▶ Je découvre des personnalités des Jeux (athlètes et créateur des Jeux)	**Atelier de création de médailles** ▶ Médailles olympiques	**Engins roulants «Cyclisme, BMX, skate»** ▶ Défi USEP 2024 m en variant les modes de déplacement

JOUR 4 Célébrer les Jeux		
Gymnastique ▶ Défi corde à sauter	**Arts plastiques et numérique** ▶ Coloriages animés	**Lutte «Le voyage de la flamme»** ▶ Esquiver, pousser

Fermeture de la Semaine Olympique : La chorégraphie

▶ Vidéo tuto
▶ Fiche et bande son

Le sport scolaire de l'École publique

Langage : Les émotions des mascottes

OBJECTIFS

-Appréhender les valeurs du sport et de l'olympisme
-Identifier et nommer une émotion
-Parler de ses émotions

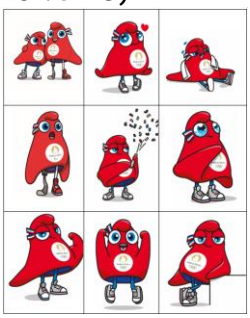
ELEMENTS DE LANGAGE

Ami amitié amour amoureux fatigué festif content ému fier joyeux malicieux coquin encourageant choqué
Amitié respect excellence effort
Triste colère

MATERIEL

-Vidéo des phryges

-Cartes attitudes (page suivante)



-Mots des valeurs des JO : amitié, excellence, respect

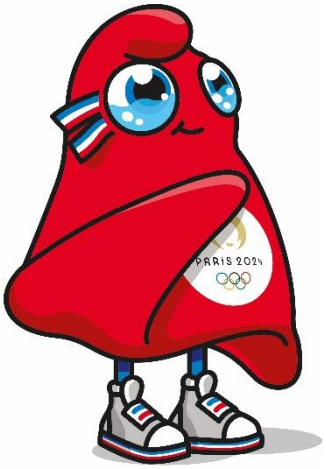
DEROULEMENT

- Présenter les Phryges (vidéo ou peluche), présenter les Jeux et/ou demander aux enfants s'ils connaissent.

-Afficher une première carte : que fait la mascotte ? Que ressent-elle ? Demander aux élèves de raconter une expérience qui ont provoqué la même émotion. Faire de même avec toutes les images.

-Pour les plus grands : afficher les trois mots : EXCELLENCE - AMITIE – RESPECT. Demander de placer chaque image sous l'un des trois mots en expliquant son choix.

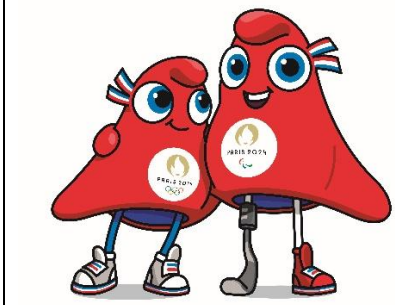
-Conclure sur les valeurs du sport.

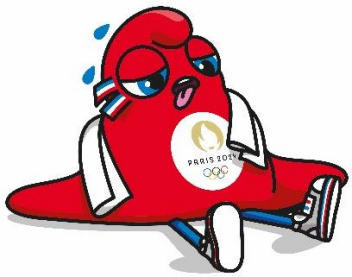


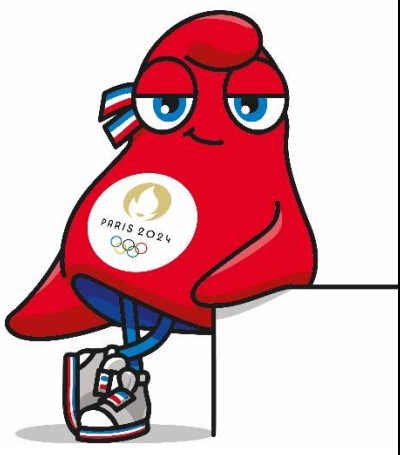
PROLONGEMENTS - Ateliers autonomes

▶ Espace : Puzzles des Phryges, ombres des Phryges
▶ Mathématiques : Sudoku des Phryges, cartes à compter
▶ Langage, art : représenter la Phryge triste, la Phryge en colère (gabarit page suivante)
▶ Fabriquer pour la classe une roue des émotions – ma météo intérieure

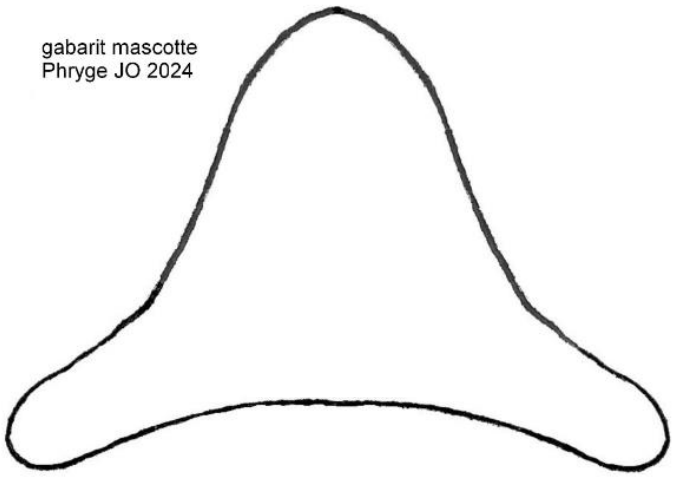
Le sport scolaire de l'Ecole publique







gabarit mascotte
Phryge JO 2024



Le sport scolaire de l'École publique

Le rectangle des allures

BUT DU JEU

-Courir et marcher vite dans la durée

-Réaliser le parcours en respectant les allures

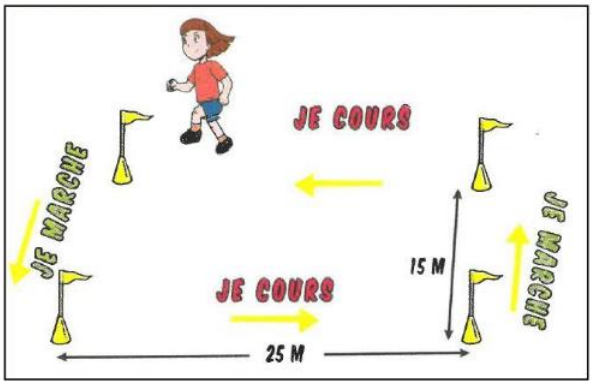
MATÉRIEL ET TERRAIN

-Un rectangle balisé (plots, cerceaux ...) sur un terrain dégagé.

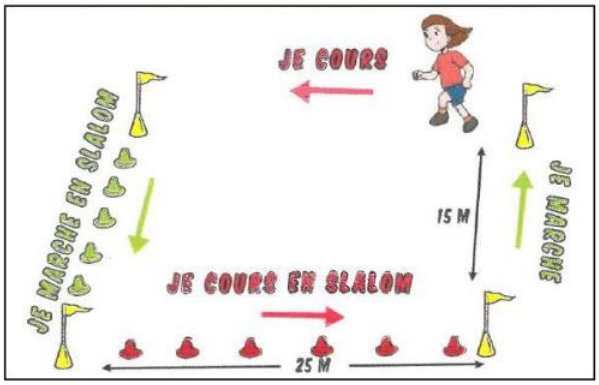
-2 panneaux « lièvre » et « tortue »

DÉROULEMENT

Au signal, les élèves commencent le parcours en respectant les allures indiquées par les panneaux : « lièvre (je cours) » et « tortue (je marche) ».



Niveau 1



Niveau 2

DURÉE D'UNE PARTIE – FIN DE JEU

3 à 6 minutes de course.

Le sport scolaire de l'École publique

Le sport scolaire de l'Ecole publique

Le jeu des anneaux olympiques

BUT DU JEU

-Découvrir la signification des anneaux olympiques par le jeu

MATÉRIEL ET TERRAIN

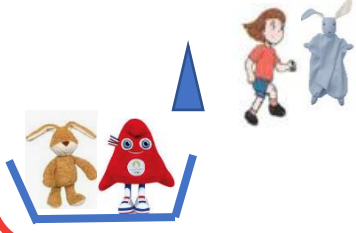
-Une quinzaine de cerceaux (selon l'âge, prévoir autant de cerceaux que d'enfants) : bleus, jaunes, noirs, rouges et verts (ils peuvent être remplacés par des plots de couleurs posés en forme de cercle).
-Musique (hymne olympique…) ou tambourin
-2 fois 5 doudous

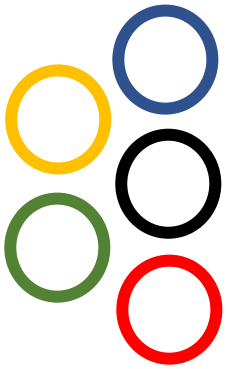
DÉROULEMENT

Echauffement : Pour établir un premier contact, au son d'une musique, les enfants dansent autour de cerceaux. A l'arrêt du son, ils viennent se placer dans un cerceau. Pour les plus jeunes, prévoir un cerceau par enfant. Pour les plus grands, les élèves doivent trouver comment se positionner à l'intérieur à plusieurs.

Découverte des anneaux olympiques : L'enseignant positionne au sol les 5 anneaux de couleurs. « Chaque anneau représente une partie du monde et les 5 ensemble forment le monde entier. Des sportifs viennent pour gagner des médailles. Ils viennent des 5 coins du monde. »
Montrer 5 doudous / sportifs. « Il faut remettre un doudou dans chaque anneau. Le jeu se termine quand l'équipe a réussi à avoir un doudou dans chacun des anneaux. »
Après quelques manches, revenir sur les couleurs des anneaux, on peut ajouter un slalom, des haies…

Pour une équipe :





PROLONGEMENT

-Album « Les anneaux »
-Arts plastiques : travail sur le cercle : des empreintes à la peinture, des pochoirs, tracés à la craie…)

Le sport scolaire de l'École publique

Jeu de balle et ballon : Vide ton camp!

OBJECTIF

Coopérer, jouer avec les autres

BUT DU JEU

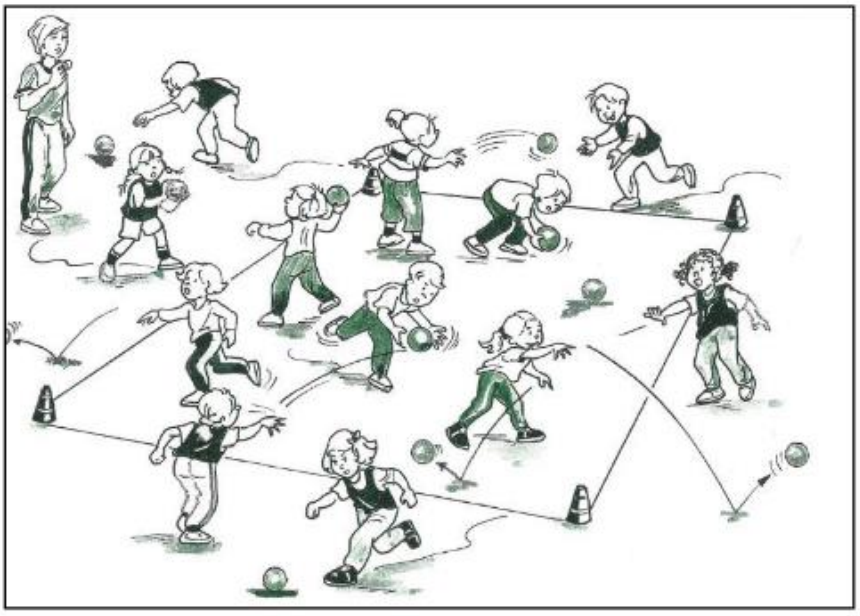
Avoir le moins de ballons que l'équipe adverse à la fin du jeu.

MATÉRIEL ET TERRAIN

Un carré délimité (le camp) par des plots, à la craie ...
Deux jeux de chasubles
Des ballons/ objets légers (un par élève minimum)

DURÉE D'UNE PARTIE

2 minutes, puis on change les rôles



DÉROULEMENT

Deux équipes égales en nombre, une dans le camp, l'autre à l'extérieur. Au signal, l'équipe à l'intérieur du camp essaie de le vider pendant que l'autre équipe le remplit. A la fin du jeu, l'équipe qui a le moins de balles gagne.

Le sport scolaire de l'École publique

Memory des athlètes

MATERIEL

-Cartes imprimées sur de la cartonnade (on évite la stratégie de la transparence !)
Avec les petits vous imprimerez le même support (que les photos ou que les phryges) deux fois.
Avec les plus grands le mémory peut se faire en appariement photo du sport et représentation de la mascotte.
-Avec des plus grands le jeu peut se faire en équipe et en relais.

OBJECTIF

-Je découvre des personnalités des Jeux (athlètes et créateur des Jeux)
-Coopérer, jouer avec les autres

Le sport scolaire de l'École publique

USEP Sarthe 72

LUCAS MAZUR
PARA BADMINTON

LOÏC VERGNAUD
PARA CYCLISME SUR ROUTE

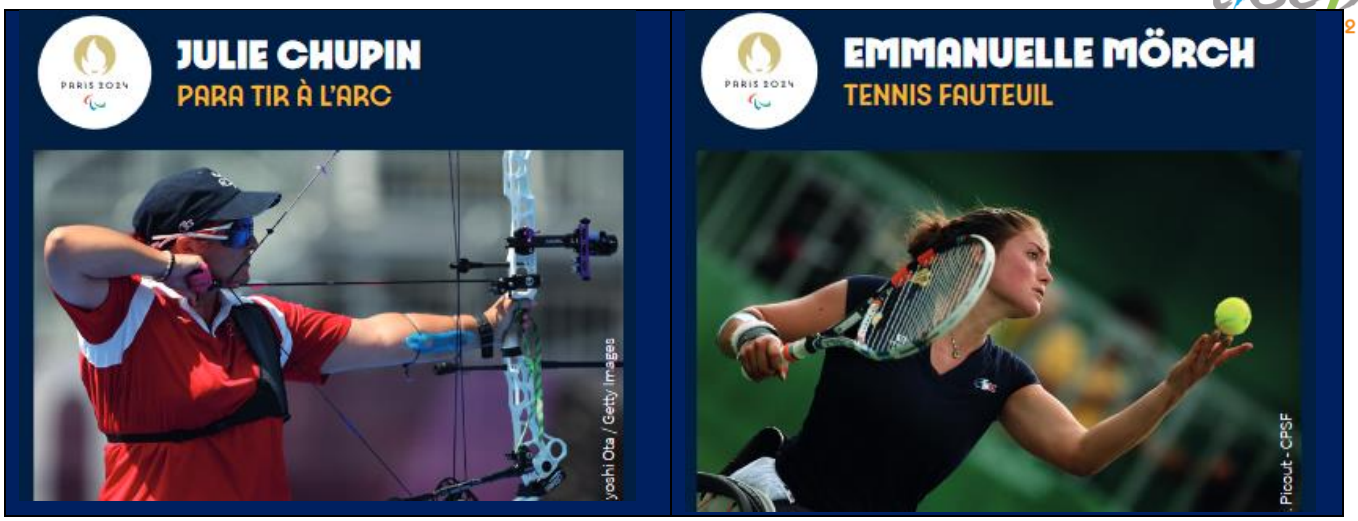
AXEL BOURLON
PARA HALTÉROPHILIE

CHIARA ZENATI
PARA ÉQUITATION (DRESSAGE)

HÉLIOS LATCHOUMANAYA
PARA JUDO

UGO DIDIER
PARA NATATION

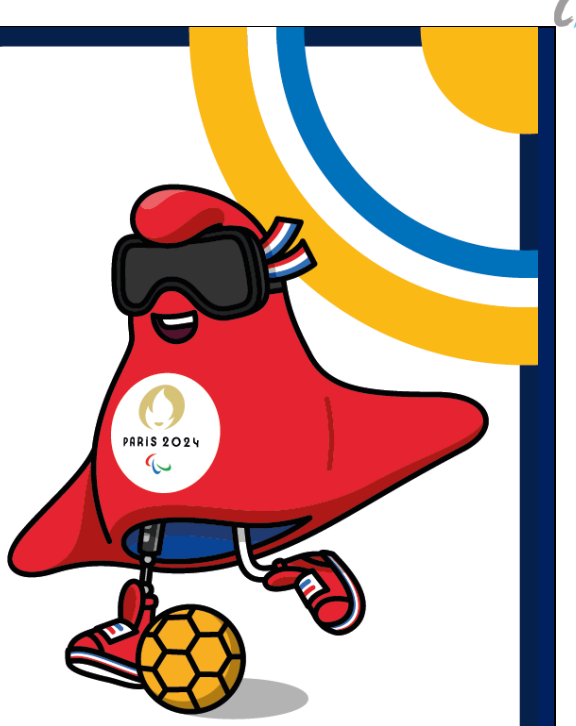
Le sport scolaire de l'École publique



Le sport scolaire de l'École publique

USEP Sarthe 72

BASKET FAUTEUIL



CÉCIFOOT

PARA ATHLETISME

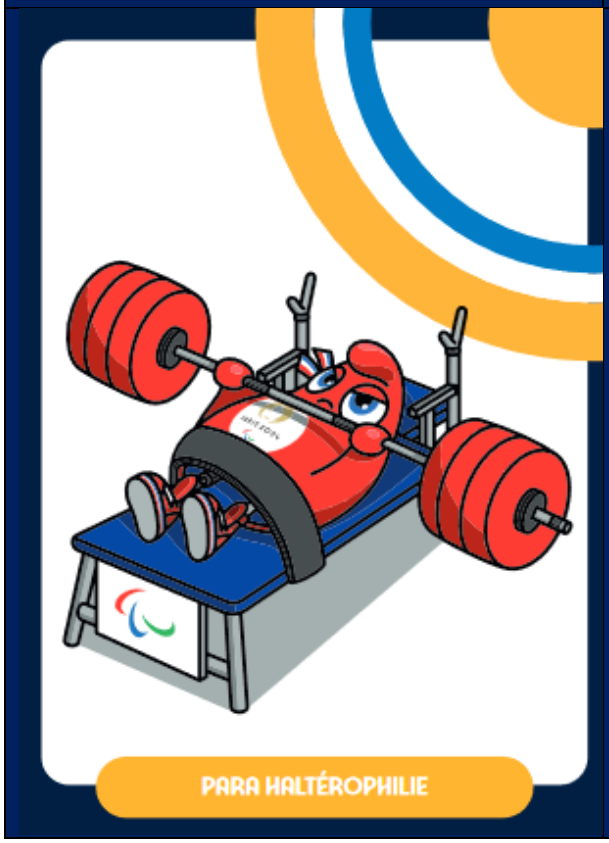
PARA CANOË

Le sport scolaire de l'Ecole publique

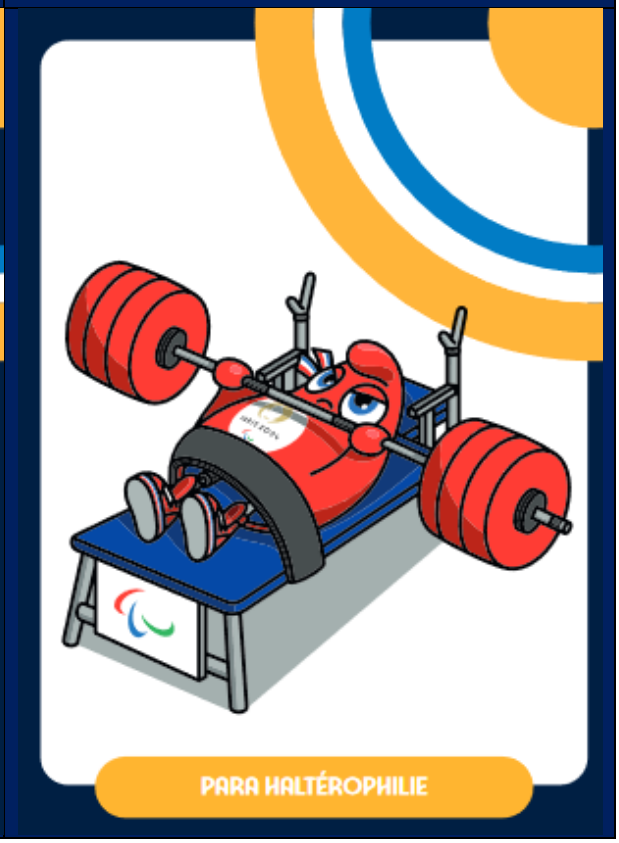
Le sport scolaire de l'Ecole publique

PARA TIR À L'ARC

TENNIS FAUTEUIL



PARA HALTÉROPHILIE



PARA HALTÉROPHILIE

Le sport scolaire de l'École publique

Engins roulants «Cyclisme, BMX, skate»

BUT DU JEU

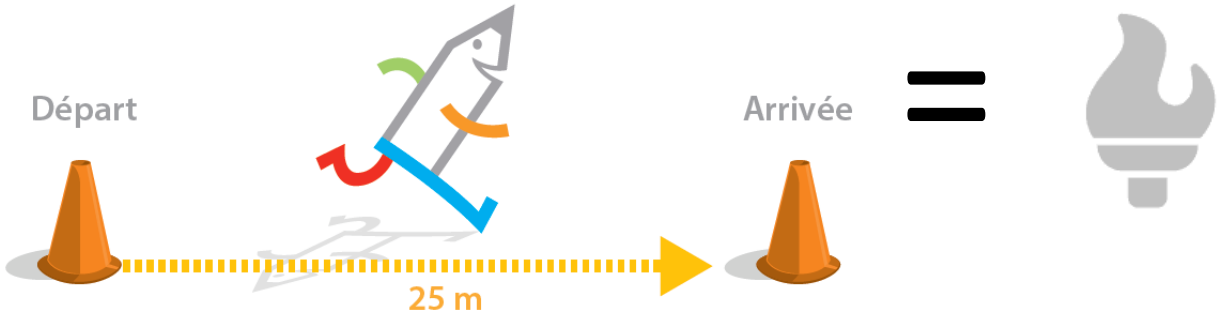
- Réaliser en équipe le plus de fois 2024 mètres en variant les modes de déplacement.

MISE EN PLACE

1 seul parcours de 25 m est matérialisé dans la cour ou autre lieu. Sa forme n'a pas d'importance. Il est constitué d'un départ et d'une arrivée. 1 sens de circulation unique est déterminé.

DEROULEMENT

Chaque élève est libre d'emprunter le parcours autant de fois qu'il veut. Il choisit son mode et sa vitesse de déplacement : à pied, en courant, en trottinette, en draisienne, en roller, à vélo…
Dès qu'un participant franchit la ligne d'arrivée, il vient colorier une flamme sur le collecteur de flammes.
Le défi est terminé quand la distance de 2024 m est atteinte (soit 80 flammes de 25m + 1 de 24 m).
Le jeu se termine lorsque les 2024 m ont été parcourus. Il peut être effectués en équipe et chaque équipe doit effectuer les 2024m.



2024 / 25 m = 80 parcours effectués + 24 m (soit environ 81 parcours, ou 81 flammes)

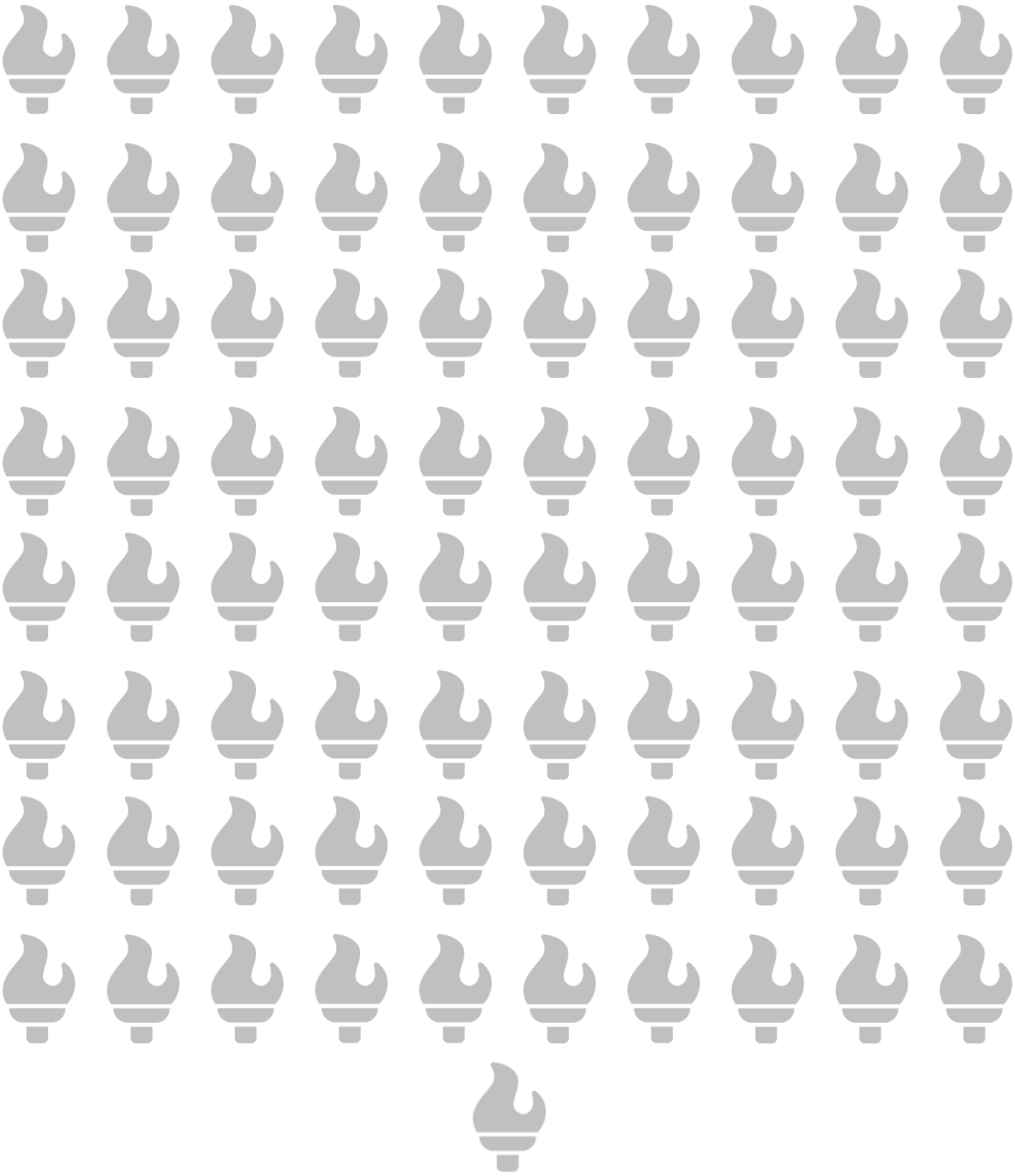
Il s'agit d'un défi lancé par l'USEP nationale : vous pouvez obtenir une médaille en le déclarant sur ce lien…

Remportez votre médaille en participant au défi LIEN

Le sport scolaire de l'École publique

Collecteur de flammes

Défi 2024 m



Le sport scolaire de l'École publique

Gymnastique : la corde à sauter

SITUATIONS A VIVRE

AVEC DES CORDES INDIVIDUELLES

1 corde par enfant. La corde est au sol. Inciter les enfants à trouver toutes les façons de sauter :
- sauter de part et d'autre, en avant, en arrière, sur le côté ...
- sauter à pieds joints
- sur le pied gauche, puis sur le droit...

AVEC DEUX CORDES PARALLELES

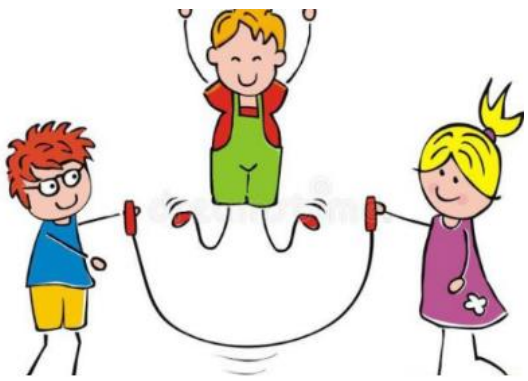
Sauter par-dessus la rivière ou sauter dedans l'un après l'autre, en même temps, sans élan, puis avec élan.

PAR DEUX AVEC UNE SEULE CORDE

Les enfants sont par deux, avec une seule corde. L'un tient la corde par une extrémité, et doit faire bouger sa corde dans les pieds de son copain qui l'évite en sautant.

EN GROUPE DE 5 OU 6 POUR UNE LONGUE CORDE

Les enfants sont par groupe de 5 ou 6 avec une longue corde. Deux enfants la tiennent à chaque extrémité et la font balancer, les autres essaient de sauter « quand et comme on veut ».



DEFI GYM FINAL

L'enseignant accroche une extrémité d'une grande corde à un banc, un pied de chaise/table ou la donne à tenir à un élève et la fait tourner grâce à l'autre extrémité. Les élèves essaient de sauter quand la corde arrive à leurs pieds (un par un, puis deux par deux ...)

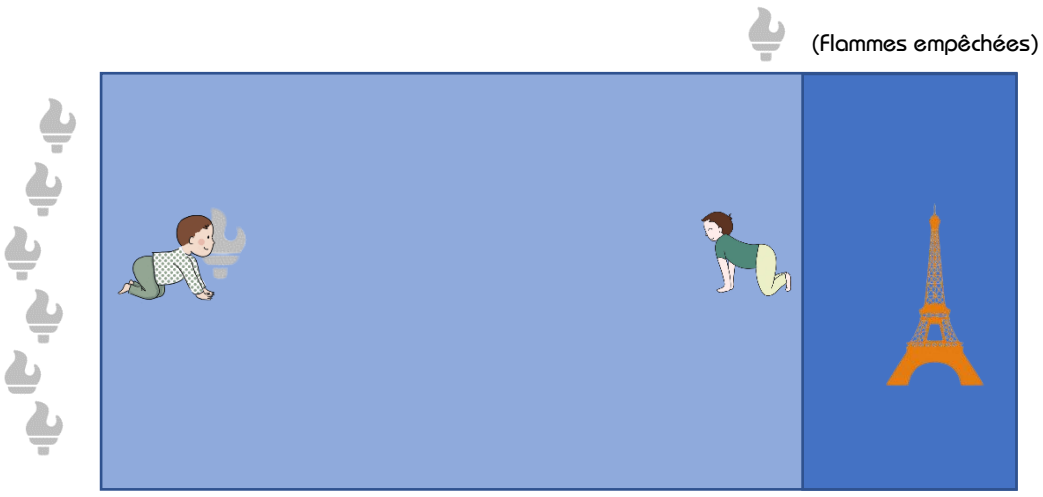
Le sport scolaire de l'Ecole publique

Lutte : "le voyage de la flamme"

OBJECTIF
- Esquiver, pousser
-Coopérer et affronter

DUREE DU JEU
1 minute puis changement de rôle.

CRITERES DE REUSSITE
Le nombre de flammes ramenées à Paris (dans la zone)

MISE EN PLACE
6 attaquants pour 6 défenseurs, à 4 pattes sur un terrain de 8 x 8 m, recouvert de tapis ou sol adapté
avec une bande de 2 x 8 m en bordure de zone pour représenter Paris
12 balles jaunes ou foulards pour symboliser les flammes
1 arbitre,
1 maître du temps.

DEROULEMENT
Les athlètes doivent apporter les flammes olympiques (balles, foulards) à Paris dans la zone protégée par les adversaires qui cherchent à les en empêcher.