Le sport scolaire de l'École publique

Semaine Olympique Paralympique 2024
2 au 6 avril 2024
CYCLE 2/3

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 C2
- Vidéo les Phryges
- Cartes attitudes des mascottes

Escape game « Protégeons les valeurs olympiques et paralympiques » C3
- Mode d'emploi
- Livret pédagogique
- Eléments de jeu

Une cérémonie d'ouverture des Jeux
Décore ta classe, la cour, l'école
- Coloriage de drapeaux
- Fabrique une flamme à partir d'objets de récupération (extrait de la gazette les P'tits Champions)

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

▶ «Le rectangle des allures»
J'apprends ce qu'est l'excellence et l'effort.

▶ Relais athlé

▶ Le 50 m morpion

Les symboles de la République française

▶ Comprendre ce qu'est la République, ses symboles par le jeu

Thèque foot

▶ Courir vite pour aider son équipe à gagner

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

Le marathon collectif

▶ Défi collectif : réaliser 42,195 km ensemble

L'arbre à encouragement

▶ Ecrire à un athlète pour l'encourager dans sa préparation aux Jeux (lien du défi national)

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

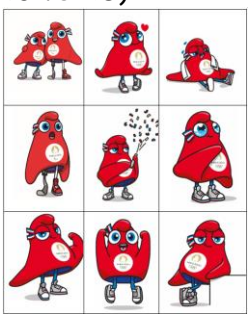
ELEMENTS DE LANGAGE

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

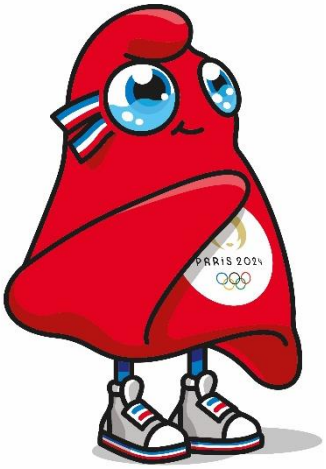
DEROULEMENT

- 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.

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

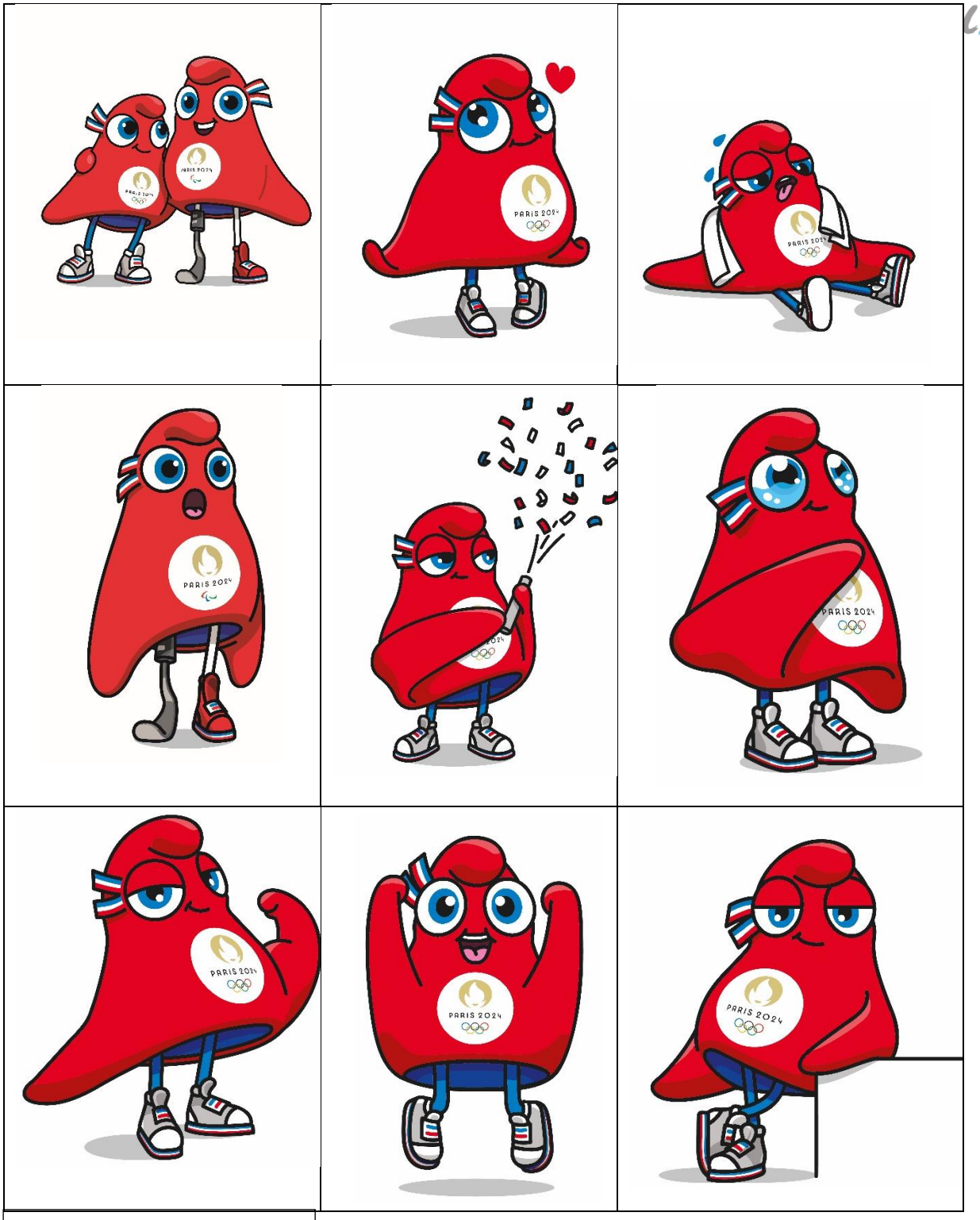
-Conclure sur les valeurs du sport.

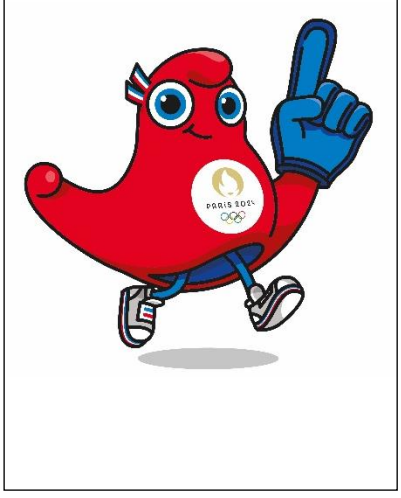


PROLONGEMENTS - Ateliers autonomes

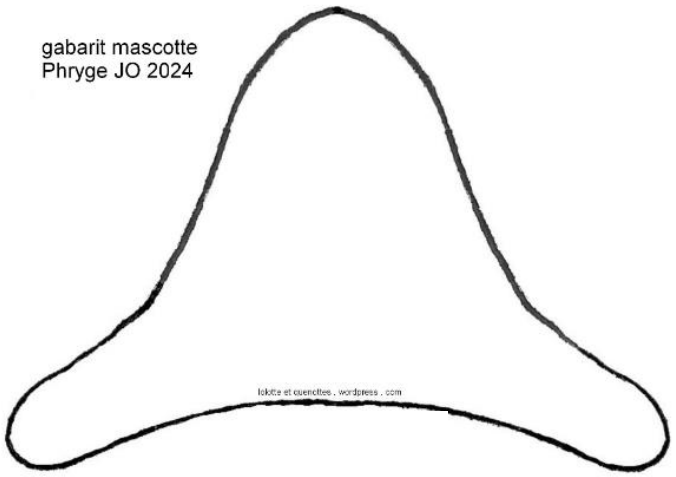
▶ Mathématiques : Sudoku des Phryges
▶ Lecture : « Que le meilleur gagne ! »
▶ Escape game GS/CP
▶ Langage, art : représenter la Phryge triste, la Phryge en colère (gabarit page suivante)
▶ Fabriquer pour la classe une roue des émotions – ma météo intérieure

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

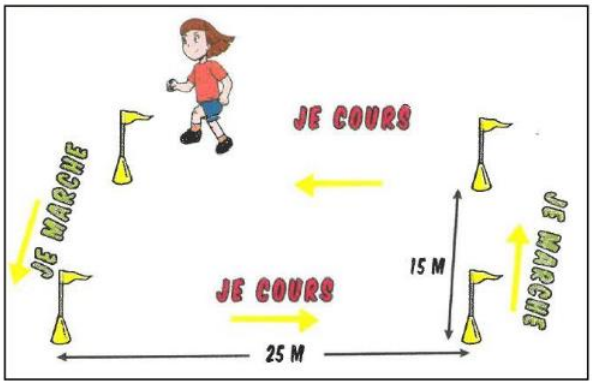
MATÉRIEL ET TERRAIN

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

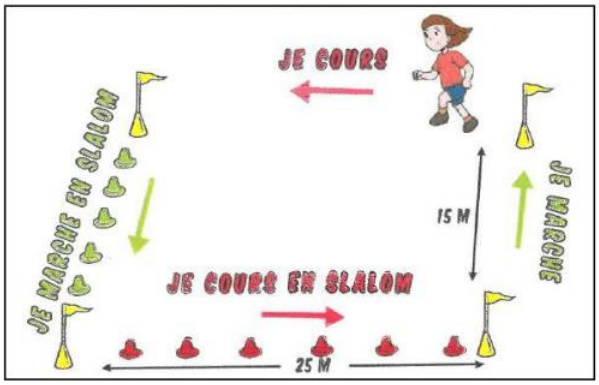
-2 panneaux « lièvre » et « tortue »

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'Ecole publique

Le sport scolaire de l'École publique

Le relais-athlé

BUT DU JEU

- Course en relais avec un passage de témoin par l'arrière

OBJECTIF

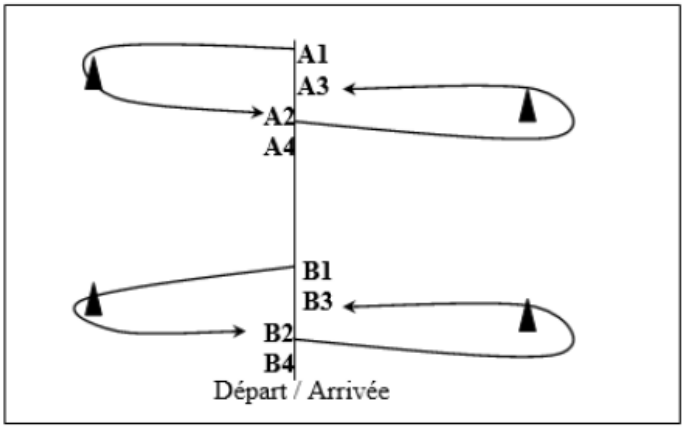
-Effectuer une course en relais le plus rapidement possible.
-Passer le témoin en courant

MATÉRIEL ET TERRAIN

-Plots, témoin ou anneau
-Tracer la grande ligne droite qui sert au départ et à l'arrivée

DÉROULEMENT

Équipe de 4 joueurs.
Chaque enfant court sur un demi circuit et passe le témoin par l'arrière au relayeur suivant.
A1 passe à A2, A2 passe à A3, A3 passe à A4 qui franchit la ligne d'arrivée (voir schéma). Même organisation pour l'équipe B.
Distance de la ligne aux plots : 20 mètres



VARIABLES

-Ajouter des haies sur le parcours avant le premier plot
-Ajouter des plots pour slalomer avant le premier plot
-Organiser des défis en modifiant les équipes
-Équipes de 3 ou 5 joueurs en fonction du nombre d'enfants dans la classe

Le sport scolaire de l'Ecole publique

Le 50 m morpion

BUT DU JEU

- Course de vitesse

- Réussir à créer une ligne horizontale ou verticale ou en diagonale avec ses camarades en relais

MATERIEL

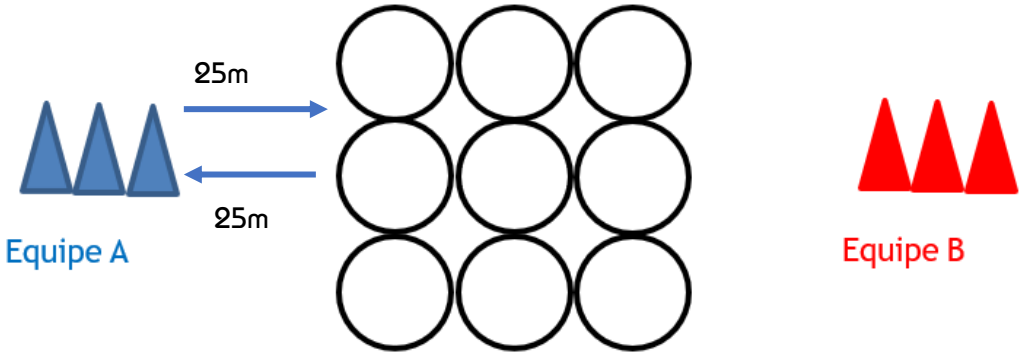
Atelier dédoublé si besoin :
-9 cerceaux pour les 2 équipes
-Chasubles pour identifier les équipes
-3+3 foulards des mêmes couleurs
-cônes départ (placés à 25m du jeu de morpion)

DEROULEMENT

Le jeu de morpion se fait en relais entre 2 équipes d'élèves.

Les deux équipes se placent à chaque cône départ. Le premier élève de chaque équipe part avec un foulard de sa couleur le déposer dans une case du jeu de morpion. A son retour, il tape dans la main du suivant qui fait de même, jusqu'à épuisement des 3 foulards.

Quand les 3 foulards sont sur le jeu, le joueur qui prend le relais court déplacer un foulard dans une case inoccupée.



VARIABLES

Paralympisme : Pour simuler le handicap, attribuer du matériel mis à disposition : lunettes floutées (mauvaise acuité visuelle), bandeau (cécité), cordelette pour le guide valide, chasuble enfilée sans libérer les bras (parathlète sans bras), cordelette pour attacher les pieds (parathlète unijambiste). Répartir de manière équitable. Au jeu suivant, les élèves échangent.

Le sport scolaire de l'Ecole publique

Les symboles de la République française

3 ETAPES DE JEU

- Memory des mots de la République
- Cherche et trouve
- Jeu de mime

MATÉRIEL ET TERRAIN

- Cartes de memory « les mots de la République »
- Plateau de cherche et trouve imprimé en couleur A4 ou A3
- Correction du jeu
- Cartes mots pour les mimes

DÉROULEMENT

ETAPE 1 : Memory des mots de la République

En groupe classe, les cartes sont retournées et affichées au tableau. Le jeu peut aussi se faire en groupe (imprimer autant de planches de cartes que de groupe). Un élève pioche deux cartes. Si les deux cartes reconstituent un mot de la République, il est expliqué et affiché.
MOTS : Répu/blique, dra/peau, devi/se, sym/bole, Mari/anne, mas/cotte

ETAPE 2 : Cherche et trouve

Chaque groupe reçoit une planche dessin cherche et trouve. Enoncer chaque mot été demander aux groupes de trouver un dessin qui représente le mot (plusieurs possibilités pour beaucoup de mots. Pour obtenir un point, il faut avoir trouvé un dessin et expliquer pourquoi.

ETAPE 3 : Jeu de mime (cycle 3)

Le jeu se termine comme le célèbre jeu du « Time's up » : chaque mot est rebrassé en mime.
Les cycles 2 peuvent donner un mot indice (étape 2 du time's up).

PROLONGEMENT

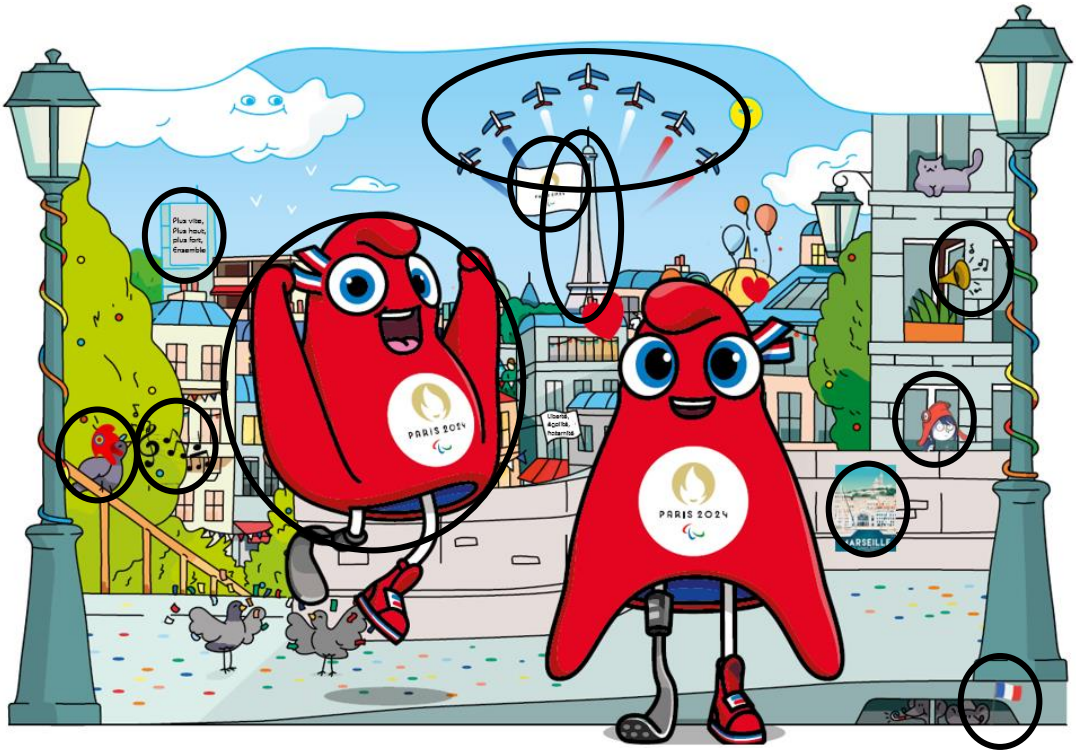
-Séquence d'Education Morale et Civique en 7 séances sur les symboles de la République

Le sport scolaire de l'École publique

Répu	blique
dra	peau
sym	bole
Mari	anne
mas	cotte
devi	se

Le sport scolaire de l'Ecole publique

Le sport scolaire de l'École publique



Le sport scolaire de l'École publique

Thèque foot

BUT DU JEU

Courir vite pour aider son équipe à gagner

MATÉRIEL ET TERRAIN

1 ballon de football ou autre, 4 cônes pour matérialiser les bases, des plots, 1 cerceau et deux jeux de chasubles

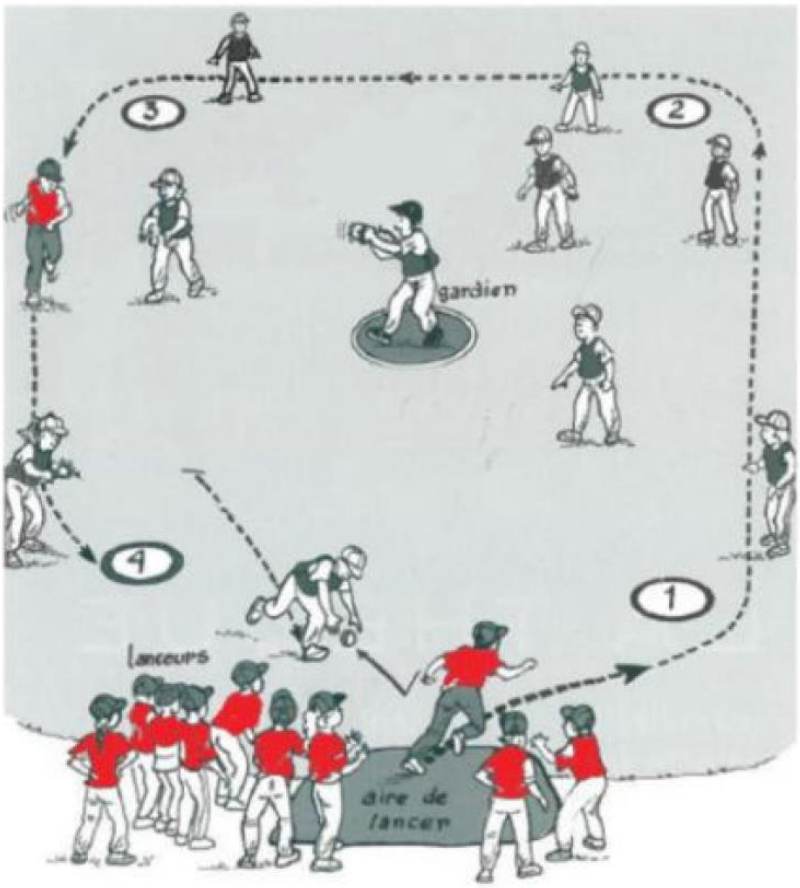
DÉROULEMENT

Le premier tireur se place au départ, tire dans le ballon dans les limites du terrain au pied, puis s'élance pour faire le tour du terrain dans le sens inverse des aiguilles d'une montre avant que les défenseurs n'aient rapporté le ballon au gardien (celui-ci doit toujours rester dans son périmètre).

Après une manche, les rôles sont inversés.

CRITERES DE REUSSITE

Le lanceur qui réalise le tour du terrain sans s'arrêter marque 3 points ; celui qui s'arrête sur une base, au moment où le gardien réceptionne le ballon, marque 1 point. L'équipe qui aura marqué le plus de points remporte la partie.



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 memory 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

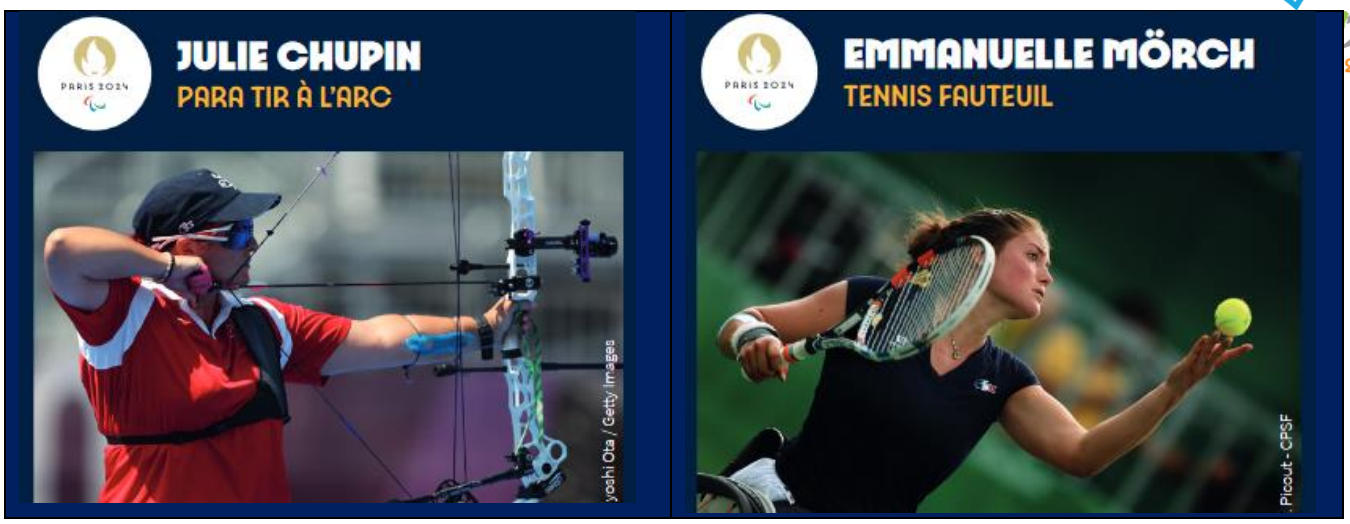
AXEL BOURLON
PARA HALTÉROPHILIE

CHIARA ZENATI
PARA ÉQUITATION (DRESSAGE)

HÉLIOS LATCHOUMANAYA
PARA JUDO

UGO DIDIER
PARA NATATION

Le sport scolaire de l'École publique



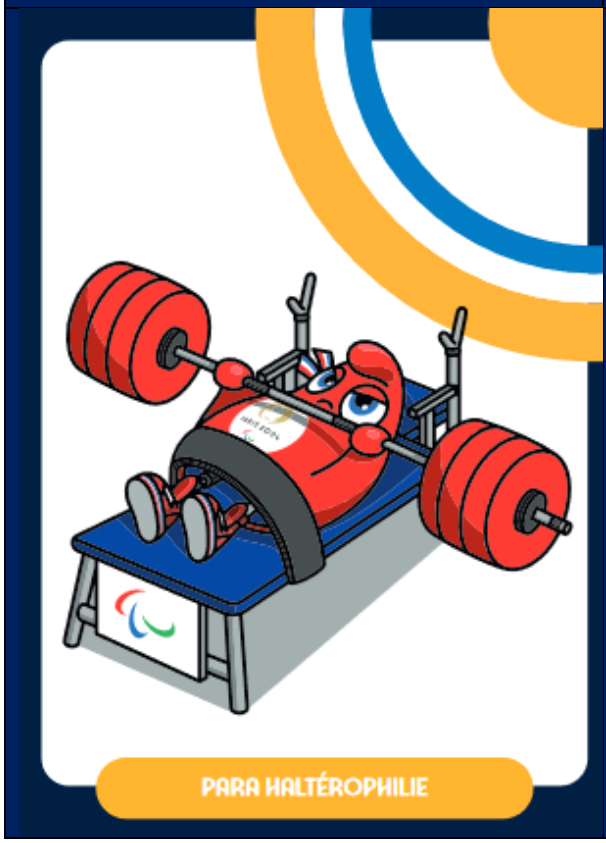
Le sport scolaire de l'École publique

Le sport scolaire de l'Ecole publique

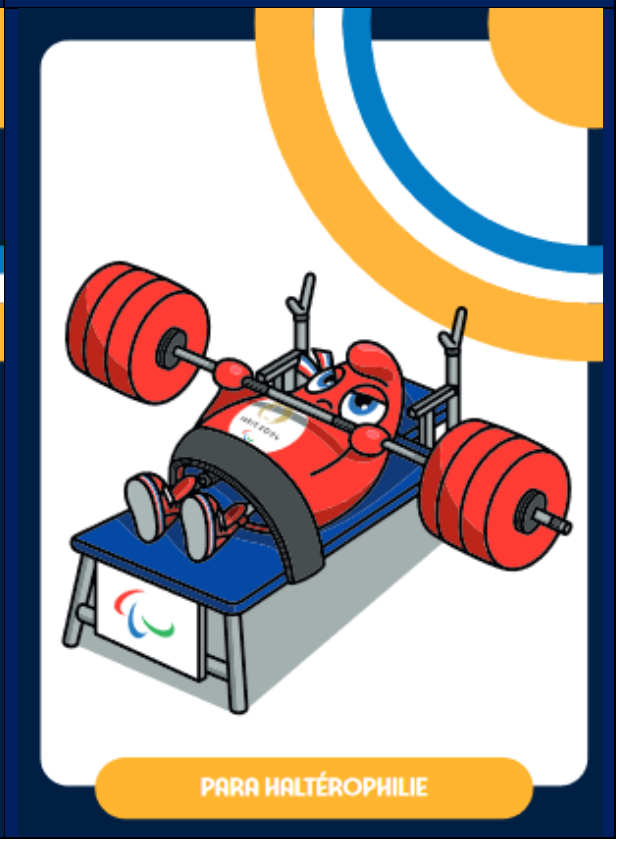
Le sport scolaire de l'École publique

PARA TIR À L'ARC

TENNIS FAUTEUIL



PARA HALTÉROPHILIE



PARA HALTÉROPHILIE

Le sport scolaire de l'École publique

Le marathon collectif

BUT DU JEU

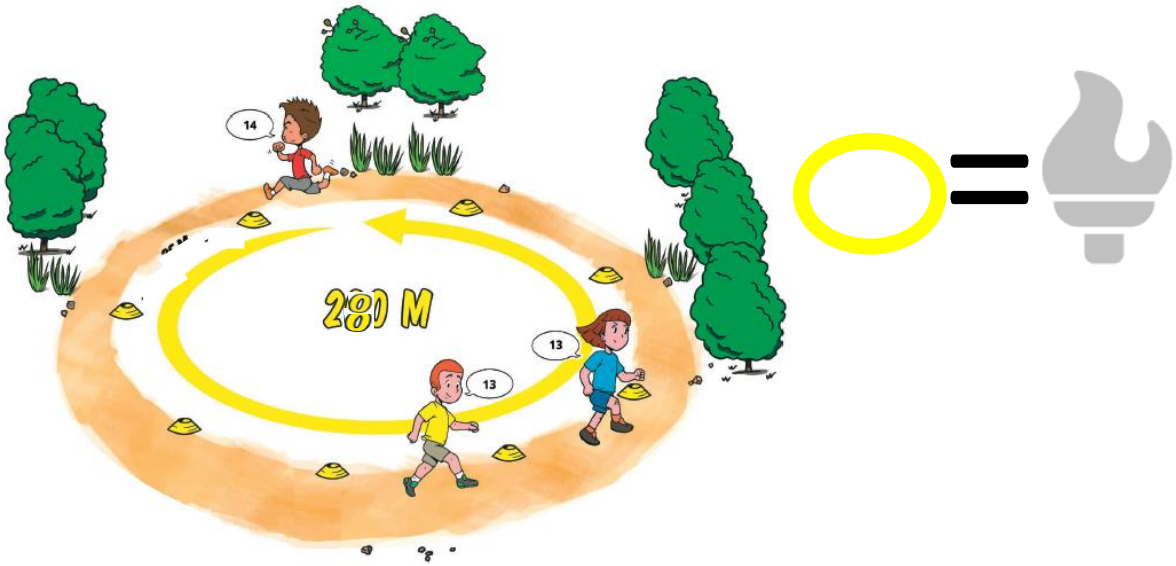
- Réaliser collectivement 42,195 km : en marchant, en courant (tous participent selon leur envie, leur capacité)

MISE EN PLACE ET MATERIEL

1 boucle de 280 m
Un seau de 150 bouchons (0,28 x150 = 42) (possibilité de rajouter une distance finale de 195 m avec un bouchon bonus ou LE bouchon FINISH) et un seau collecteur ou le collecteur de flammes (page suivante) avec les flammes à colorier

DEROULEMENT

Chaque élève est libre de faire le nombre de boucles qu'il souhaite pour participer à l'effort de classe, libre de courir ou marcher. Pour chaque boucle effectuée, un bouchon passe du seau réserve au seau collecteur, ou, une flamme est coloriée sur le collecteur de flammes.
Le défi est fini lorsque tous les bouchons sont transvasés (et on peut envisager un bouchon bonus ou LE bouchon FINISH pour une petite boucle de 195m si on veut être précis)



VARIABLES

Pour les élèves de cycle 3, il peut être intéressant en amont de leur faire calculer le nombre de boucles à effectuer pour arriver à 42, 195 km.

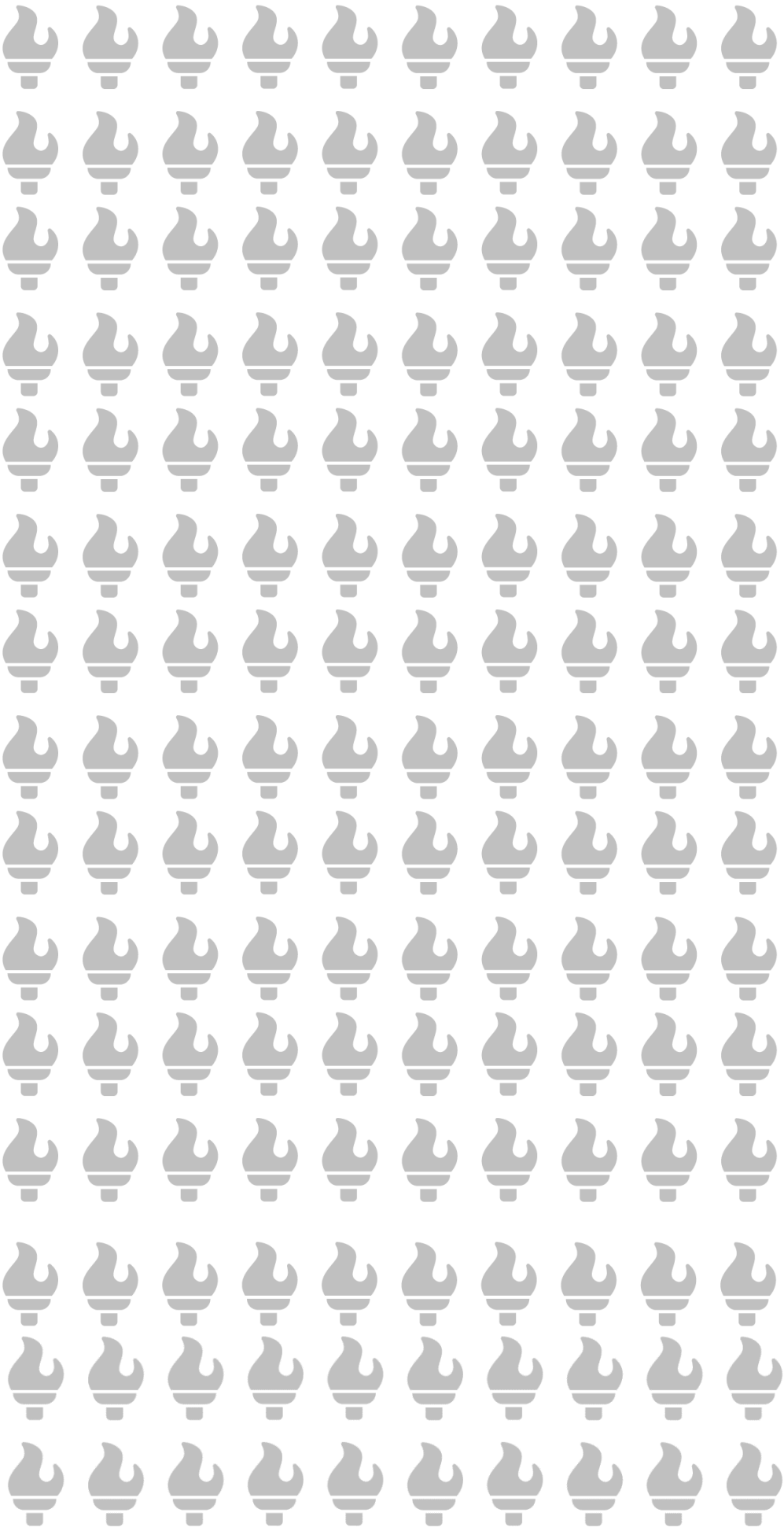
Pour une classe de 18 élèves, l'effort est en moyenne de 2,3km par élève.

Pour une classe de 24, l'effort est de 1,75 km en moyenne.

Remportez votre médaille en participant au défi LIEN

Le sport scolaire de l'École publique

Collecteur de flammes



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

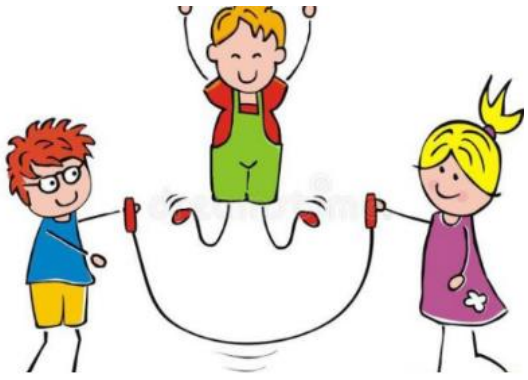
Sauter par-dessus la rivière ou sauter dedans l'un après l'autre, en même temps, sans élan, puis avec élan.

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 ...)

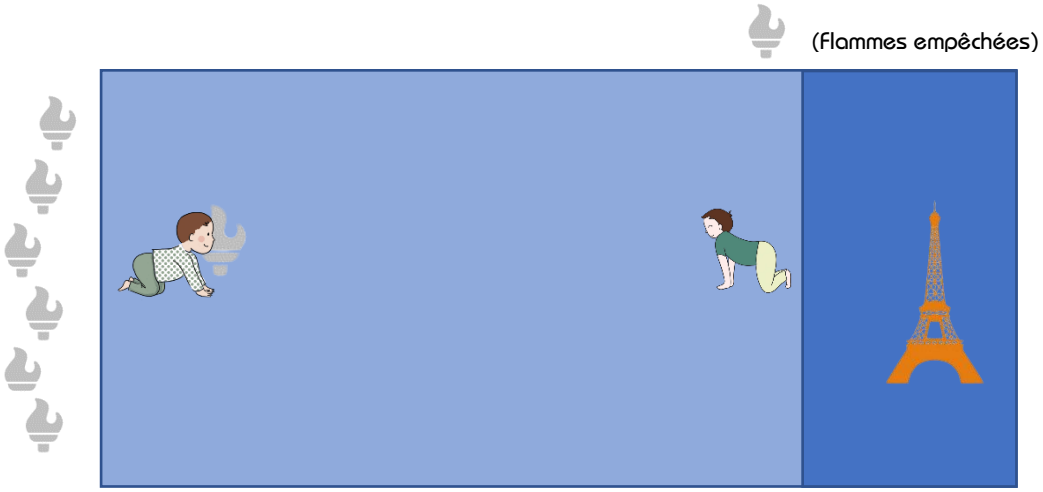
Le sport scolaire de l'École publique

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.