



Place aux jeux...

Le groupe EPS 07 vous propose une sélection de ressources institutionnelles, départementales et USEP pour faire des Jeux Olympiques de **Paris 2024** votre **fil rouge** d'ici la fin de l'année...

Cliquez sur les images ou les liens pour accéder aux ressources !!

Ressources Départementales

Vous trouverez sur les pages 2 à 9 un exemple de propositions pour le cycle 1 et les cycles 2 et 3 en lien avec les **objectifs des champs d'apprentissage en EPS**.

ÉDUSCOL



- [Les valeurs de l'olympisme et du paralympisme](#)
- [Faire revivre les Jeux olympiques antiques](#)
- [Les sports olympiques et paralympiques](#)
- [Représenter les jeux olympiques et paralympiques](#)
- [Trois figures fondatrices de l'olympisme moderne et du paralympisme](#)



Le **guide de l'enseignant** et le **carnet de l'enfant**. Retrouvez ici l'ensemble des défis sportifs de l'année : 2024 passes, 2024 mètres, Breaking, 2024 Orientation... des ressources culturelles, etc...



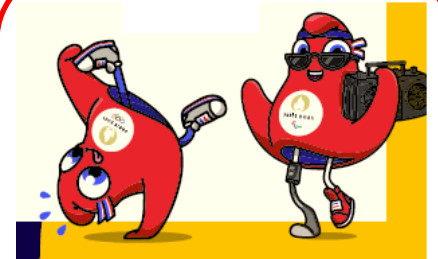
Une ressource pour **communiquer** autour des jeux, **pratiquer** (duathlon, athlétisme, rugby, basket), **créer** (le Pentathlon des arts : arts plastiques, écriture, design et architecture, production artistique et culturelle, numérique...), **organiser**...



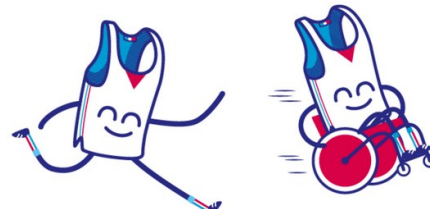
Un Gényally pour vous emparer de la **Semaine Olympique et Paralympique** qui aura lieu du **1er au 5 avril**. 4 jours d'activités avec des ressources sportives, culturelles et artistiques pour l'ensemble des cycles.





Un exemple d'activités proposées par l'USEP de la Loire autour de la **coopération**.



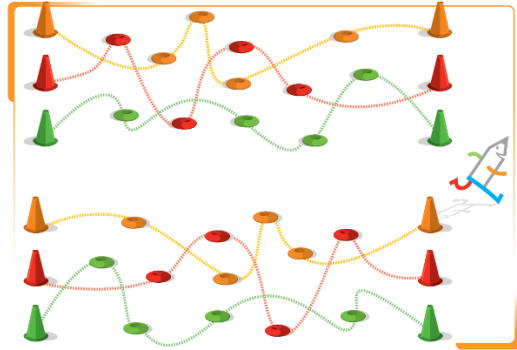

La danse des jeux :
Version simple ou version avancée.



Cycle 1, élèves de maternelle : activités sportives olympiques et paralympiques

L'objectif d'apprentissage : « Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets »			
	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos : la classe ou l'école peut créer une vidéo afin d'illustrer la situation « olympique » proposée
<p>Un exemple : Tir à la corde olympique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer une caisse lestée (livres, balles lestées...) le plus loin possible. - Installer des foulards de couleurs sur la corde (6) et réussir en 1minute (réajustement possible par l'enseignant) à tirer la corde jusqu'au foulard (mascotte olympique) le plus près de la caisse. 	 <p>Caisse corde (avec doudou et foulards de couleur) élèves</p>	 <p>A transmettre au CPC de la circonscription ou aux CPD EPS</p>
<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lester plus ou moins la caisse - Taille de la corde - Nombre d'élèves par équipe 			

L'objectif d'apprentissage : « Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées »

	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos : la classe ou l'école peut créer une vidéo afin d'illustrer la situation « olympique » proposée
<p>Un exemple : La course aux symboles olympiques</p>	<p>But du jeu</p> <p>Trouver le symbole olympique qui ne figure pas sur son parcours !</p> <p>Installer 6 parcours de 4 coupelles</p> <p><u>Se déplacer</u> : en suivant le chemin de la couleur du plot de départ. A chaque fois que l'on croise une coupelle de la couleur du plot de départ, regarder dessous pour découvrir le symbole olympique caché. A la fin du parcours, dire au « maitre » de validation quel symbole n'a pas été croisé. Si la réponse est fausse, on recommence. Si la réponse est juste on inverse les rôles en changeant de parcours. Les enfants essaient les 6 parcours.</p>	 <p>Carton des symboles olympiques : https://usep.org/wp-content/uploads/2023/07/symboles-olympiques.pdf</p> <p>Carton de contrôle et pointage : https://usep.org/wp-content/uploads/2023/07/carton-de-pointage-et-contrôle.pdf</p>	 <p>A transmettre au CPC de la circonscription ou aux CPD EPS</p>

L'objectif d'apprentissage : « communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique »

Ce qu'il faut faire

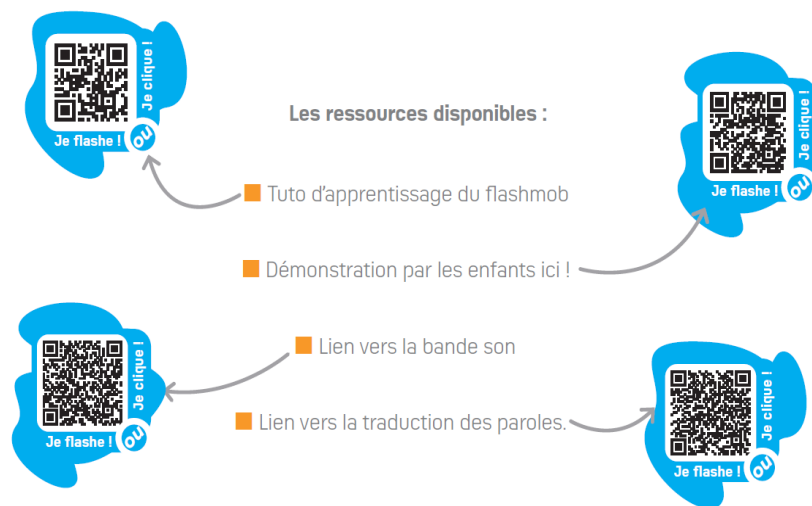
Matériel

Vidéos : la classe ou l'école peut créer une vidéo afin d'illustrer la situation « olympique » proposée

Un exemple :
Flashmob
olympique

Regarder et apprendre la flashmob de l'USEP

Une enceinte et la flashmob de l'USEP



A transmettre au CPC de la circonscription ou aux CPD EPS

L'objectif d'apprentissage : « collaborer, coopérer, s'opposer »

	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos : la classe ou l'école peut créer une vidéo afin d'illustrer la situation « olympique » proposée
<p>Un exemple : Relais olympique</p>	<p>Transmettre la flamme olympique sur un parcours de motricité relais, à deux. La flamme olympique est transportée dans un tissu que les élèves tiennent ensemble, tout en faisant le parcours</p>	<p>Un torchon/serviette pour deux Flamme olympique (vortex) Plots (slalom) Bancs (passer dessus/dessous) Cerceaux (passer un pied dans chaque)</p>	<div data-bbox="1877 331 2063 544" data-label="Image"> </div> <p>A transmettre au CPC de la circonscription ou aux CPD EPS</p>



Variantes :

- Nombre d'élèves
- Taille du tissu
- Obstacle/embuche
- Composition des binômes/taille groupes

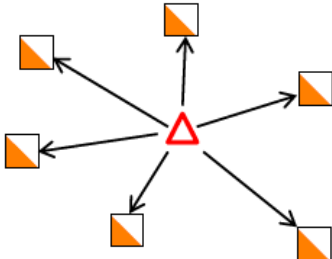

Cycles 2 et 3, élèves de CP, CE1, CE2, CM1, CM2 et 6ème : activités sportives olympiques et paralympiques

Vous pouvez consulter le site EDUSCOL où des fiches pédagogiques sont proposées autour d'une thématique des Jeux :

- les valeurs de l'olympisme et du paralympisme <https://eduscol.education.fr/document/54270/download>
- faire revivre les Jeux olympiques antiques <https://eduscol.education.fr/document/52485/download>
- les sports olympiques et paralympiques <https://eduscol.education.fr/document/53805/download>
- représenter les jeux olympiques et paralympiques <https://eduscol.education.fr/document/53202/download>
- trois figures fondatrices de l'olympisme moderne et du paralympisme <https://eduscol.education.fr/document/56082/download>

Champ d'apprentissage : « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »			
	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos : la classe ou l'école peut créer une vidéo afin d'illustrer la situation « olympique » proposée
<p>Un exemple : L'USEP nationale propose le « défi 2024 mètres »</p>	<p>Réaliser en équipe le plus de fois 2024 mètres en variant les modes de déplacement</p> <p>https://usep.org/wp-content/uploads/2023/12/Defi-2024m.pdf</p>		<p>Proposer aux élèves de CM de filmer leurs camarades pour visionner avec eux leurs déplacements et s'engager ensemble dans des contrats de progression</p> <p></p> <p>Proposer aux élèves de se prendre en photo avec les mascottes pour chaque activité pratiquée et créer un « livret » des Jeux dans ma classe</p> <p></p>
<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer un défi en kilomètres entre le lieu de l'école et Paris - Proposer aux élèves de créer eux-mêmes des Défis/actions sur la base de 2024 - Consulter le guide de l'USEP « les enfants font leurs jeux » https://usep.org/wp-content/uploads/2023/09/DYN-24-GuideHDEF-20230901.pdf où d'autres défis sont proposés 			

Champ d'apprentissage : « Adapter ses déplacements à des environnements variés »

	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos : la classe ou l'école peut créer une vidéo afin d'illustrer la situation « olympique » proposée
Un exemple : Parcours d'orientation	Les balises sont remplacées par des questions sur les Jeux depuis l'antiquité et/ou une action sportive à effectuer. Les élèves sont par 2 et changent de rôle à chaque balise à valider : un élève qui s'oriente pour trouver la balise et un élève suiveur qui valide.	Prévoir un parcours en étoile (l'élève revient toujours au point de départ où l'enseignant lui indique sur la carte une nouvelle balise à aller valider) 	 L'élève suiveur peut filmer l'action sportive effectuée par son camarade sur le lieu de la balise (tablette numérique)

Variantes :

- Proposer aux élèves un déplacement avec ou sans la carte en fonction de leur niveau
- Proposer au choix des élèves un niveau de questions (niveau de difficulté 1, 2 ou 3) ou de mouvements à effectuer
- Proposer aux élèves un mémo relais braille → consulter le guide USEP « les enfants font leurs jeux » page 13 <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/09/DYN-24-GuideHDEF-20230901.pdf> : il s'agit de se déplacer pour découvrir des lettres en braille qui formeront un mot

Champ d'apprentissage : « s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique »

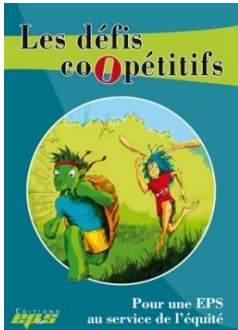

	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos : la classe ou l'école peut créer une vidéo afin d'illustrer la situation « olympique » proposée
<p>Un exemple : La Danse des Jeux créée par Mourad Merzouki pour célébrer les Jeux de Paris 2024</p> <p>La fresque à colorier, outil du CNOSF</p>	<p>Concours de la danse des Jeux qui valorisera les plus belles créations → inscriptions jusqu'au 31 mars 2024 https://generation.paris2024.org/la-danse-des-jeux</p> <p>Sensibiliser les élèves aux valeurs du sport et de l'olympisme.</p>	<p>Scanner le QR code :</p> <div data-bbox="1021 336 1211 520" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1240 419 1563 536" data-label="Image"> </div> <p>Pour recevoir le fichier et utiliser l'outil, remplir le formulaire en ligne https://eu.jotform.com/233263139247052</p>	<p>Proposer votre production filmée au CPC EPS de votre circonscription et aux CPD EPS</p> <div data-bbox="1854 435 2040 651" data-label="Image"> </div> <p>Filmer ou prendre des photos des différentes étapes de la création artistique de la fresque</p>

Variantes :

- Inclure les parents dans la Danse des Jeux
- Créer des affiches olympiques intégrant un sport et une nation présents aux Jeux de Paris 2024
- Elaborer un projet en lien avec la mairie pour une fresque murale sur la thématique des valeurs olympiques et du vivre ensemble dans une partie du bâtiment de l'école → par exemple sur un mur sous un préau. Travail collaboratif d'un artiste et des élèves des classes de CM
- Participer au quiz national « culture olympique » cycle 3 <https://kahoot.it/challenge/03290666> le prochain aura lieu les 25 et 29 mars 2024

Et bien sûr ne pas oublier la nouvelle discipline olympique le breaking = la danse hip-hop comme activité scolaire <https://eduscol.education.fr/3559/du-hip-hop-activite-scolaire-au-breaking-discipline-olympique>

Champ d'apprentissage : « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

	Ce qu'il faut faire	Matériel	Vidéos : la classe ou l'école peut créer une vidéo afin d'illustrer la situation « olympique » proposée
<p>Un exemple : Situations de jeux et sports collectifs sous la forme de « défis coopétitifs » imaginés par l'équipe EPS du Tarn</p>  <p>Les défis coopétitifs</p> <p>Édition 2023 Pour une EPS au service de l'équité</p>	<p>Constituer des équipes (foot, basket, hand, rugby...) aux couleurs de l'olympisme où les élèves réguleront eux-mêmes les différences de niveau entre équipes : compenser les inégalités de niveau par des règles offrant à chacun la possibilité de gagner.</p> <p>Toute équipe qui marque 2 points ou buts consécutifs tire une carte qui modifie la règle du jeu.</p> <p>L'enjeu est de tendre vers une opposition équitable.</p>	<p>Des cartes « avantage = coups de pouce » pour l'équipe qui est menée au score et des cartes « handicap = coups d'éclat » pour l'équipe qui a le plus de point. Ces cartes peuvent être créées en classe après que les nouvelles règles aient été seulement énoncées et testées sur le terrain.</p>	<p>Créer un recueil de photos ou dessins supports de nouveaux défis.</p> <p>Filmer les élèves qui expliquent les nouvelles règles du jeu aux autres classes avant de les inviter à une rencontre sportive olympique.</p> 

Variantes :

- Cette forme de pratique permet de construire un jeu collectif autour du principe d'équité, de confrontation positive et des valeurs sportives.
- En classe, ces jeux coopétitifs pourraient prendre la forme de débats en référence aux JOP Paris 2024 : la mixité/parité ; l'inclusion ; la santé ; le fair-play/respect de la règle → consulter le guide USEP « les enfants font leurs jeux » page 36 <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/09/DYN-24-GuideHDEF-20230901.pdf>