PORTER LES VALEURS DE L'OLYMPISME À L'ÉCOLE

Chers Président(e)s,

À l'heure où j'écris ces lignes, nous venons d'obtenir l'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques en France en 2024. C'est un projet extraordinaire qui laissera **un héritage fort à l'ensemble de la population française.**

Le Comité National Olympique et Sportif Français (CNOSF) porte la mission essentielle **de diffuser les principes fondamentaux de l'Olympisme,** en particulier auprès des jeunes qui occupent une place centrale dans cet héritage.

Par sa politique éducative, le CNOSF vise ainsi à participer en étroite relation avec le ministère de l'Éducation Nationale, à la sensibilisation de la jeunesse aux valeurs Olympiques, porteuses de sens et de cohésion sociale dans notre société.

Élaborées en collaboration avec des enseignants, le CNOSF a souhaité mettre à disposition des enseignants **des dossiers pédagogiques sur l'Olympisme et les bienfaits de la pratique sportive,** directement exploitables auprès des élèves.

Ces dossiers prennent en compte **les nouveaux programmes d'enseignement de l'école élémentaire et du collège** et sont classés par domaines d'enseignement (cycles 1, 2, 3 et par disciplines pour le cycle 4).

Comme pour les autres outils déjà à la disposition des enseignants, je pense à la « Playdagogie – Valeurs de l'Olympisme » développée dans le cadre de la candidature de Paris 2024, ces dossiers viennent enrichir leurs programmes scolaires. Les enseignants seront naturellement libres d'exploiter selon leurs besoins tout ou partie de leur contenu ainsi que les exemples concrets **illustrant les valeurs de l'Olympisme : excellence, respect, amitié.**

Ces dossiers pédagogiques ayant pour toile de fond l'application des nouveaux programmes, ils participent également **à l'approche décloisonnée des enseignements** (interdisciplinarité des thèmes sélectionnés).

Profitons de l'opportunité d'accueillir ces jeux en France, pour passer d'une nation de sportifs à une nation sportive.

Je vous souhaite de beaux moments de partage avec vos élèves autour des valeurs fortes du sport et de l'Olympisme !

Denis Masseglia
Président du Comité National Olympique et Sportif Français

PARLER LE MÊME LANGAGE

- **CYCLE :** cursus de 3 années durant lesquelles les élèves doivent acquérir et consolider progressivement des connaissances et des compétences. Cycle 1 (3 années de maternelle), cycle 2 ou « cycle des apprentissages fondamentaux » (CP, CE1, CE2), cycle 3 ou « cycle de consolidation » (CM1, CM2, 6e) et cycle 4 ou cycle des approfondissements (5e, 4e, 3e).
- **SOCLE COMMUN :** il définit tout ce qu'un élève doit savoir (les connaissances) et savoir faire (les compétences) à l'issue de sa scolarité obligatoire, pour réussir la suite de sa formation et sa vie de futur citoyen.
- **DISCIPLINE :** domaine d'enseignement, pour lequel les programmes définissent les connaissances et les compétences à acquérir en fin de cycle.
- **INTERDISCIPLINARITÉ :** mise en relation de deux ou plusieurs disciplines scolaires, qui conduit à la création de liens de complémentarité entre elles (exemple : l'éducation physique et sportive (EPS) et la géographie dans le cadre de l'organisation d'une course d'orientation dans un parc). Chaque année du cycle 4, les élèves doivent mener 2 projets interdisciplinaires donnant lieu à la réalisation d'une production concrète. Toutes les disciplines d'enseignement peuvent contribuer aux EPI (Enseignements Pratiques Interdisciplinaires). L'objectif des EPI est de traiter, de façon très concrète, un point des programmes, étudié sous des angles différents et en créant du lien entre les disciplines retenues.

LE CONCEPT DES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES

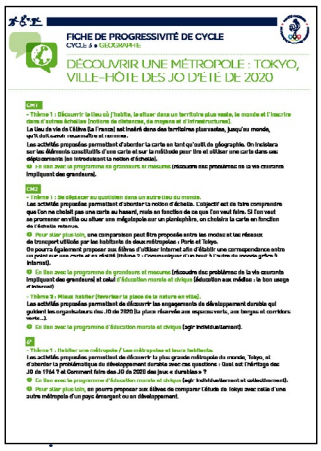
Le sport, l'Olympisme et ses valeurs sont le fil rouge de ces dossiers. Tous les déroulés de séance et les activités proposées aux élèves ont donc un lien direct avec ces notions tout en étant en parfaite adéquation avec les besoins des enseignants et les contraintes liées aux programmes scolaires.

Fiche de l'enseignant

Contenu : objectifs pédagogiques, compétences spécifiques et interdisciplinaires, déroulement, durée et organisation des séances, mots-clés de l'olympisme, notions à aborder, corrigés, ressources pédagogiques.

À noter : selon les disciplines ou domaines d'enseignement, ces fiches sont conçues pour être utilisées par cycles ou par niveaux.

FICHE DE L'ENSEIGNANT
CYCLE 3 ▸ GÉOGRAPHIE
DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020
PRESENTATION
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :
COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :
REPÈRES DE PROGRAMMATION :
COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :
DURÉE :
ORGANISATION :
MOTS-CLÉS DES JO :
NOTIONS ABORDÉES
DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020

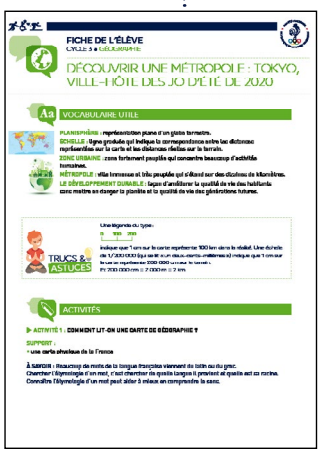

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE
CYCLE 3 ▸ GÉOGRAPHIE
DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020

Fiche de progressivité

Si le thème abordé ne peut pas être traité de manière commune à tout le cycle, cette fiche propose aux enseignants des pistes de travail propres à chaque niveau ou pour faire évoluer les activités sur le cycle.

Fiche élève

Contenu : vocabulaire utile, compétences travaillées, activités à faire en classe, rubrique « Trucs et astuces » pour apprendre à apprendre, résumé des connaissances et ouverture pour permettre aux élèves de mettre en pratique ces connaissances dans leur vie quotidienne.


FICHE DE L'ÉLÈVE
CYCLE 3 ▸ GÉOGRAPHIE
DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020
VOCABULAIRE UTILE
TRUCS & ASTUCES
ACTIVITÉS

À TOI DE JOUER !
DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020
AS-TU BIEN COMPRIS ?
LE SAIS-TU AUSSI ?

Fiche « À toi de jouer ! » ou fiche « Infographie »

- Un quiz permet de s'assurer que les élèves ont bien compris les notions abordées, et un autre permet d'élargir le thème à des questions de culture générale. Des idées de débat et de réflexion sont également proposées.
- Pour approfondir certains thèmes plus compliqués, des infographies permettent aux enseignants d'avoir un support de cours à photocopier/distribuer.

QUELQUES INFOS PRATIQUES

- Les dossiers sont classés par cycles et par domaines d'enseignement ou par disciplines.
- Ils sont téléchargeables et imprimables (lisibles en noir et blanc) sur : www.cnosf.franceolympique.com
- Ils sont également lisibles en ligne *via* une liseuse (avec liens médias cliquables).

ALLER PLUS LOIN

Pour participer au programme éducatif des classes Olympiques du CNOSF : http://franceolympique.com/art/3011-les_classes_olympiques_.html

QUI SONT LES AUTEURS DES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES ?

Sous la houlette des éditions Play Bac, des enseignants du réseau « Les Clefs de l'école » (lesclefsdelecole.com), tous en poste, ont conçu et rédigé ces fiches selon la réalité de terrain.

Play Bac est engagé depuis plus de 30 ans dans l'éducation des enfants. Créateur des Incollables® et des journaux *Le Petit Quotidien*, *Mon Quotidien* et *l'actu*, cet éditeur a pour mission de donner aux enfants des clés pour comprendre le monde.

PORTER LES VALEURS DE L'OLYMPISME À L'ÉCOLE

Chers enseignant(e)s,

À l'heure où j'écris ces lignes, nous venons d'obtenir l'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques en France, en 2024. C'est un projet extraordinaire qui laissera **un héritage fort à l'ensemble de la population française.**

Le Comité National Olympique et Sportif Français (CNOSF) porte la mission essentielle de **diffuser les principes fondamentaux de l'Olympisme,** en particulier auprès des jeunes qui occupent une place centrale dans cet héritage.
Par sa politique éducative, le CNOSF vise ainsi à participer en étroite relation avec le ministère de l'Éducation Nationale, à la sensibilisation de la jeunesse aux valeurs Olympiques, porteuses de sens et de cohésion sociale dans notre société.

Élaborées en collaboration avec des enseignants, le CNOSF a souhaité mettre à votre disposition **des dossiers pédagogiques sur l'Olympisme et les bienfaits de la pratique sportive,** directement exploitables auprès de vos élèves.

Comme vous le constaterez, ces dossiers prennent en compte **les nouveaux programmes d'enseignement de l'école élémentaire et du collège** et sont classés par domaines d'enseignement (cycles 1, 2, 3 et par disciplines pour le cycle 4).
Comme pour les autres outils déjà à votre disposition, je pense à la « Playdagogie - Valeurs de l'Olympisme » développée dans le cadre de la candidature de Paris 2024, ces dossiers peuvent venir enrichir vos programmes scolaires. Vous êtes naturellement libres d'exploiter selon vos besoins tout ou partie de leur contenu ainsi que les exemples concrets **illustrant les valeurs de l'Olympisme : excellence, respect, amitié.**

Ces dossiers pédagogiques ayant pour toile de fond l'application des nouveaux programmes, ils participent également **à l'approche décloisonnée de vos enseignements** (interdisciplinarité des thèmes sélectionnés).

Profitons de l'opportunité d'accueillir ces jeux en France, pour passer d'une nation de sportifs à une nation sportive.
Je vous souhaite de beaux moments de partage avec vos élèves autour des valeurs fortes du sport et de l'Olympisme !

Denis Masseglia
Président du Comité National Olympique et Sportif Français

LE CONCEPT DES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES

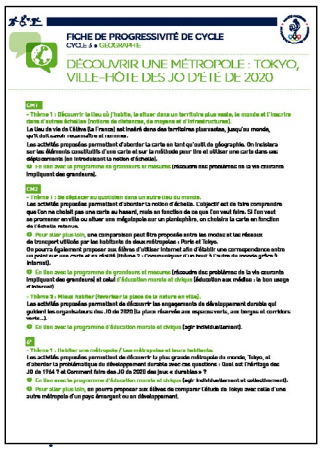
Le sport, l'Olympisme et ses valeurs sont le fil rouge de ces dossiers. Tous les déroulés de séance et les activités proposées aux élèves ont donc un lien direct avec ces notions tout en étant en parfaite adéquation avec les besoins des enseignants et les contraintes liées aux programmes scolaires.

Fiche de l'enseignant

Contenu : objectifs pédagogiques, compétences spécifiques et interdisciplinaires, déroulement, durée et organisation des séances, mots-clés de l'olympisme, notions à aborder, corrigés, ressources pédagogiques.

À noter : selon les disciplines ou domaines d'enseignement, ces fiches sont conçues pour être utilisées par cycles ou par niveaux.

FICHE DE L'ENSEIGNANT
CYCLE 3 ▸ GÉOGRAPHIE
DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020
PRESENTATION
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :
COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :
REPÈRES DE PROGRAMMATION :
COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :
DURÉE :
ORGANISATION :
MOTS-CLÉS DES JO :
NOTIONS ABORDÉES
DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020

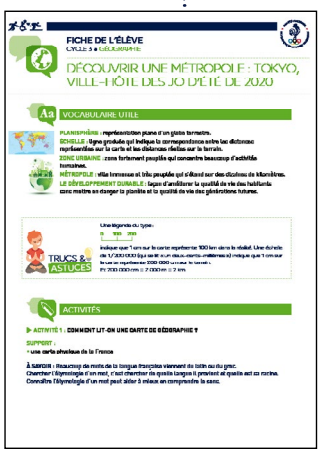

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE
CYCLE 3 ▸ GÉOGRAPHIE
DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020

Fiche de progressivité

Si le thème abordé ne peut pas être traité de manière commune à tout le cycle, cette fiche propose aux enseignants des pistes de travail propres à chaque niveau ou pour faire évoluer les activités sur le cycle.

Fiche élève

Contenu : vocabulaire utile, compétences travaillées, activités à faire en classe, rubrique « Trucs et astuces » pour apprendre à apprendre, résumé des connaissances et ouverture pour permettre aux élèves de mettre en pratique ces connaissances dans leur vie quotidienne.


FICHE DE L'ÉLÈVE
CYCLE 3 ▸ GÉOGRAPHIE
DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020
VOCABULAIRE UTILE
TRUCS & ASTUCES
ACTIVITÉS

À TOI DE JOUER !
DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020
AS-TU BIEN COMPRIS ?
LE SAIS-TU AUSSI ?

Fiche « À toi de jouer ! » ou fiche « Infographie »

- Un quiz permet de s'assurer que les élèves ont bien compris les notions abordées, et un autre permet d'élargir le thème à des questions de culture générale. Des idées de débat et de réflexion sont également proposées.
- Pour approfondir certains thèmes plus compliqués, des infographies permettent aux enseignants d'avoir un support de cours à photocopier/distribuer.

QUELQUES INFOS PRATIQUES

- Les dossiers sont classés par cycles et par domaines d'enseignement ou par disciplines.
- Ils sont téléchargeables et imprimables (lisibles en noir et blanc) sur : www.cnosf.franceolympique.com
- Ils sont également lisibles en ligne *via* une liseuse (avec liens médias cliquables).

ALLER PLUS LOIN

Pour participer au programme éducatif des classes Olympiques du CNOSF : http://franceolympique.com/art/3011-les_classes_olympiques_.html

QUI SONT LES AUTEURS DES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES ?

Sous la houlette des éditions Play Bac, des enseignants du réseau « Les Clefs de l'école » (lesclefsdelecole.com), tous en poste, ont conçu et rédigé ces fiches selon la réalité de terrain.

Play Bac est engagé depuis plus de 30 ans dans l'éducation des enfants. Créateur des Incollables® et des journaux *Le Petit Quotidien*, *Mon Quotidien* et *l'actu*, cet éditeur a pour mission de donner aux enfants des clés pour comprendre le monde.

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 1 • PS, MS ET GS • EXPLORER LE MONDE

LES ANNEAUX OLYMPIQUES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Explorer le monde : les formes et les grandeurs.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Utiliser le rond pour réaliser une œuvre collective représentant les anneaux olympiques (PS).
- Réaliser une affiche pour promouvoir les Jeux Olympiques en utilisant les anneaux olympiques et les pictogrammes de différents sports (MS : utilisation des pictos sous forme de pochoirs / GS : réalisation des dessins en s'inspirant des pictos).

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Discriminer le rond/le cercle/le disque parmi les autres formes planes (carré, triangle, rectangle).
- Reproduire et dessiner des formes planes simples (cercle / rond).
- Réaliser une composition plastique en réinvestissant des techniques apprises.

PROLONGEMENTS POSSIBLES :

- Pour la petite section :

Remise en ordre des images séquentielles de l'activité (quatre images) à partir des photos prises durant la séance.

- Pour la moyenne et la grande section :

Jeu de Memory à partir des pictos (associer le picto à sa photo en réel puis nommer le sport).

MOTS-CLÉS DES JO :

ANNEAUX OLYMPIQUES • SYMBOLES • COULEURS.

TRUCS & ASTUCES

- **Penser à prendre des photos** lors de la réalisation des affiches (tri de formes, essais successifs, réalisation par les élèves).
- **Réaliser un affichage** en remettant les photos des élèves dans l'ordre de la réalisation de l'affiche (images séquentielles).
- **Réaliser une exposition** dans l'école avec les différentes affiches réalisées par les élèves.

Rachel Whiteread

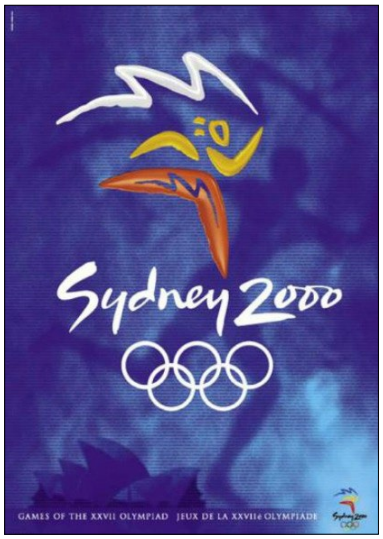
NOTIONS ABORDÉES

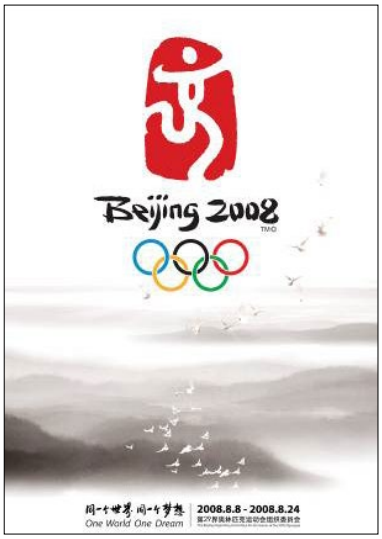
LES ANNEAUX OLYMPIQUES

Les anneaux entrelacés symbolisent l'universalité de l'olympisme. Ils sont au nombre de cinq car ils symbolisent les cinq continents. Ils sont entrelacés pour indiquer la rencontre des athlètes
du monde entier au moment des Jeux Olympiques. Chaque pays du monde peut retrouver une des couleurs de son drapeau national parmi les six couleurs du drapeau olympique ; ce dernier renforce ainsi l'idée d'universalité du Mouvement olympique. Il est d'ailleurs faux de croire que chaque couleur symbolise un continent.

Exemples d'anciennes affiches

Ces affiches mettent en avant un élément fort de la ville hôte : Big Ben pour Londres, un boomerang et un aborigène pour Sydney, un paysage en noir et blanc pour Pékin, une couronne de lauriers pour Athènes…





ORGANISATION DE LA SÉQUENCE

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :
Discriminer les éléments qui font une trace ronde puis les utiliser pour réaliser une œuvre collective.

MATÉRIEL :
- Plusieurs affiches des JO, dont celle de Rachel Whiteread pour Londres 2012.
- Différents types de bouchon.
- Des rouleaux de papier toilette ou de papier essuie-tout.
- De la gouache (couleurs des anneaux olympiques).
- Des feuilles grand format (A3).

LA MINUTE ZEN

Avant de démarrer la séance, demander aux élèves de poser leurs mains sur leurs genoux, de fermer les yeux, d'inspirer lentement et d'expirer en laissant leur bouche faire du bruit. Leur demander ensuite de se pencher en avant et de se redresser lentement.

Ce moment permettra de mettre en place une attitude de concentration pour aborder la séquence.

ÉTAPE 1 : OBSERVATION ET ÉCHANGE (collectif, 10 min)

Montrer les différentes affiches des JO aux élèves et les faire échanger sur ce qu'ils voient. Expliquer ce que représentent ces affiches.

Réponses attendues : des ronds, des couleurs (lesquelles ?), des écritures.

ÉTAPE 2 : RECHERCHE DE MATÉRIEL (groupe, 15 min)

CONSIGNE : trouver dans la classe les éléments qui peuvent faire des ronds si on les trempe dans la peinture (rouleaux de papier toilette, d'essuie-tout, bouchons...).

Les élèves cherchent et manipulent différentes formes en triant celles qui sont susceptibles de tracer des ronds : travail sur la forme, sur ce que l'on sent (pas de pointe, pas de coin).

Par essais successifs (sur feuille blanche avec de la gouache), les formes rondes sont mises de côté pour l'étape 3.

ÉTAPE 3 : RÉALISATION DE L'ŒUVRE COLLECTIVE (groupe, 25 min)

SUPPORT :
Œuvre de Rachel Whiteread

Observation de l'œuvre de Rachel Whiteread et réalisation de l'œuvre collective.

Les élèves font des traces avec des bouchons en utilisant les couleurs de l'Olympisme.

Chaque couleur est nommée avant son utilisation.

ÉTAPE 4 : BILAN DE L'ACTIVITÉ / AFFICHAGE DES TRAVAUX (collectif, 10 min)

Affichage du travail des élèves puis langage autour des techniques et matériaux utilisés.

→ Comment avez-vous fait ? Qu'avez-vous utilisé ?

Verbes d'action : chercher, trier, tremper, tamponner
Noms communs : rouleau, trace, couleur, rond
Adjectifs de couleur.

ORGANISATION DE LA SÉQUENCE

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :
Imaginer et réaliser une affiche « Si les JO devaient être organisés dans votre ville ».
Prérequis : savoir dessiner des ronds, des cercles, savoir discriminer la forme ronde des autres formes planes.

MATÉRIEL :
- Des feuilles A3 en 180 g.
- Du papier absorbant.
- Des pinceaux.
- De la gouache et de l'encre (orange, jaune, bleu pâle, vert pâle…).
- Des anneaux de motricité.
- Des ardoises et des feutres effaçables.
- Les pictogrammes représentant les différents sports (ainsi que les pochoirs correspondants : dernière page).
- Des feuilles grand format (A3).

LA MINUTE ZEN

Avant de démarrer la séance, demander aux élèves de poser leurs mains sur leurs genoux, de fermer les yeux, d'inspirer lentement et d'expirer en laissant leur bouche faire du bruit. Leur demander ensuite de se pencher en avant et de se redresser lentement.

Ce moment permettra de mettre en place une attitude de concentration pour aborder la séquence.

ÉTAPE 1 : PRÉSENTATION DE LA SÉQUENCE (collectif, 15 à 20 min)

Montrer les différentes affiches des JO aux élèves et les faire échanger sur ce qu'ils voient.

Demander aux élèves s'ils savent ce que sont les JO et, si non, le leur expliquer.
→ Les Jeux Olympiques sont une compétition internationale autour de beaucoup de sports. Ils se déroulent tous les quatres ans. Ils sont non seulement la plus grande des compétitions sportives, mais aussi le plus grand événement mondial. Les JO ont été créés pour développer l'esprit du sport et des liens d'amitié entre les peuples. Toutes les télévisions du monde en parlent.

Présenter ensuite les pictogrammes et expliciter les différents sports représentés.

Expliquer aux enfants que Paris est une des villes candidates à l'organisation des JO 2024.

Contextualisation :
→ Imaginons que notre ville doive accueillir les JO. Il faut imaginer et réaliser une affiche pour ces JO.

ÉTAPE 2 : RÉALISATION DES ANNEAUX ET DU FOND DE L'AFFICHE (individuel, 20 à 25 min)

MS et GS - Consigne 1 :
En suivant le modèle des anneaux olympiques affiché au tableau, tracer, à la craie grasse (avec les cinq couleurs de l'Olympisme), les cinq cercles sur la feuille A3 (en utilisant les anneaux de motricité pour avoir de beaux cercles).

Pour le fond : passer ensuite de l'encre au pinceau puis tamponner avec du papier absorbant (sur la totalité ou sur une partie seulement de la feuille – voir les exemples d'affiches).

MS - Consigne 2 :
Les élèves choisissent 5 pochoirs et associent chaque pictogramme à une couleur.

GS - Consigne 2 :
Les élèves choisissent les 5 pictogrammes et s'entraînent à les dessiner sur l'ardoise.

ÉTAPE 3 : RÉALISATION DE L'AFFICHE (collectif, 20 min)

Les enfants réalisent ensuite leurs pictogrammes au crayon (GS) ou les font au pochoir (MS).

Les différents éléments sont ensuite peints à la gouache et au pinceau en respectant les couleurs de l'Olympisme.

Pour les MS :
Penser à faire un modèle au crayon de couleur jaune (invisible sous la craie grasse).

Pour les GS :
Les entraîner à écrire le nom de la ville et l'année sur une ardoise.

Enfin, à la craie grasse (ou au feutre épais), les élèves écrivent le nom de leur ville et l'année.

ÉTAPE 4 : BILAN DE L'ACTIVITÉ/ AFFICHAGE DES TRAVAUX (collectif, 15 min)

Affichage du travail des élèves puis langage autour des techniques et matériaux utilisés.

PROLONGEMENT DE LA SÉQUENCE

▶ ACTIVITÉ MOYENNE SECTION

OBJECTIF : retrouver le pictogramme correspondant à la photo.
COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : discrimination visuelle + découpage des vignettes prédécoupées (un coup de ciseaux) + collage.
MODALITÉS DE TRAVAIL : lancement de l'atelier en groupe puis travail individuel (15 à 20 min).
SUPPORT UTILISÉ : activité à photocopier.
CONSIGNE : découpe les pictogrammes et colle chaque pictogramme devant la photo qui lui correspond. *(Consigne à donner après un travail collectif de verbalisation des pictogrammes.)*

▶ ACTIVITÉ GRANDE SECTION

OBJECTIF : retrouver le pictogramme correspondant à la photo.
COMPÉTENCES TRAVAILLÉES : discrimination visuelle + découpage des vignettes + collage.
MODALITÉS DE TRAVAIL : lancement de l'atelier en groupe puis travail individuel (15 à 20 min).
SUPPORT UTILISÉ : activité à photocopier.
CONSIGNE : découpe les pictogrammes et colle chaque pictogramme devant la photo qui lui correspond. *(Consigne à donner après un travail collectif de verbalisation des pictogrammes.)*

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 1 • MOYENNE SECTION • EXPLORER LE MONDE

LES ANNEAUX OLYMPIQUES

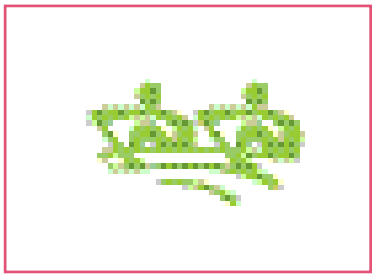
NOM :

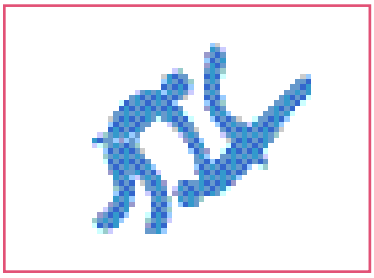
DATE :

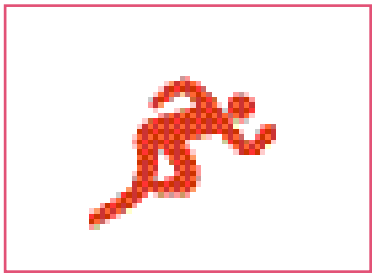
ACTIVITÉ

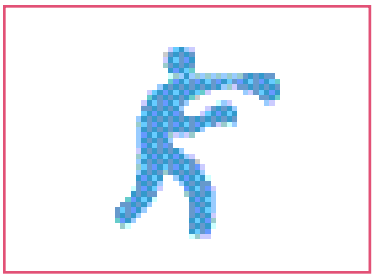
CONSIGNE : Découpe les pictogrammes et colle chaque pictogramme devant la photo qui lui correspond.

Photos CNOSF/KMSP









FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 1 • GRANDE SECTION • EXPLORER LE MONDE

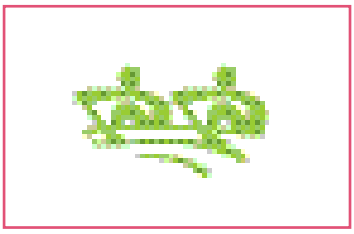
LES ANNEAUX OLYMPIQUES

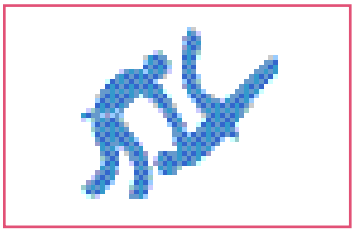
NOM : DATE :

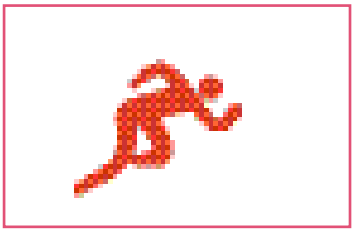
ACTIVITÉ

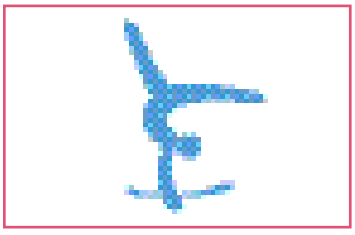
CONSIGNE : Découpe les pictogrammes et colle chaque pictogramme devant la photo qui lui correspond.

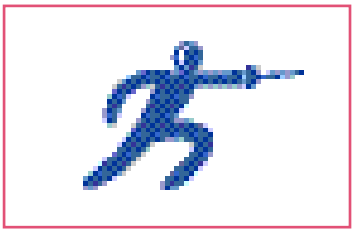
Photos CNOSF/KMSP

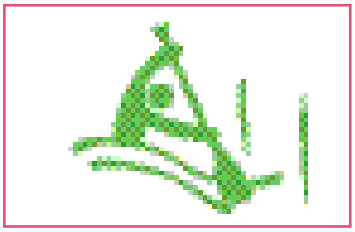


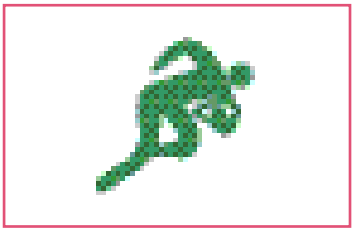


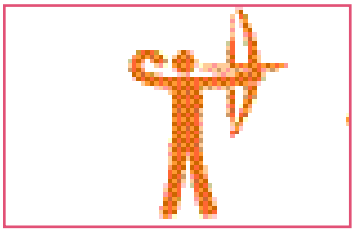


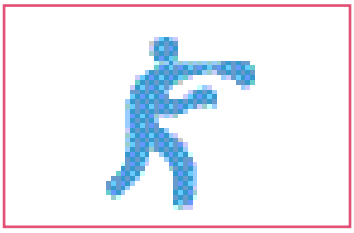


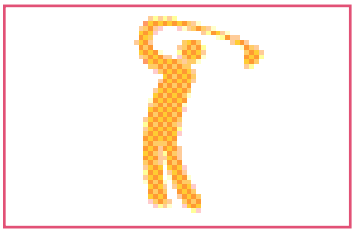


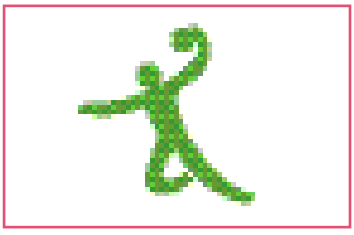








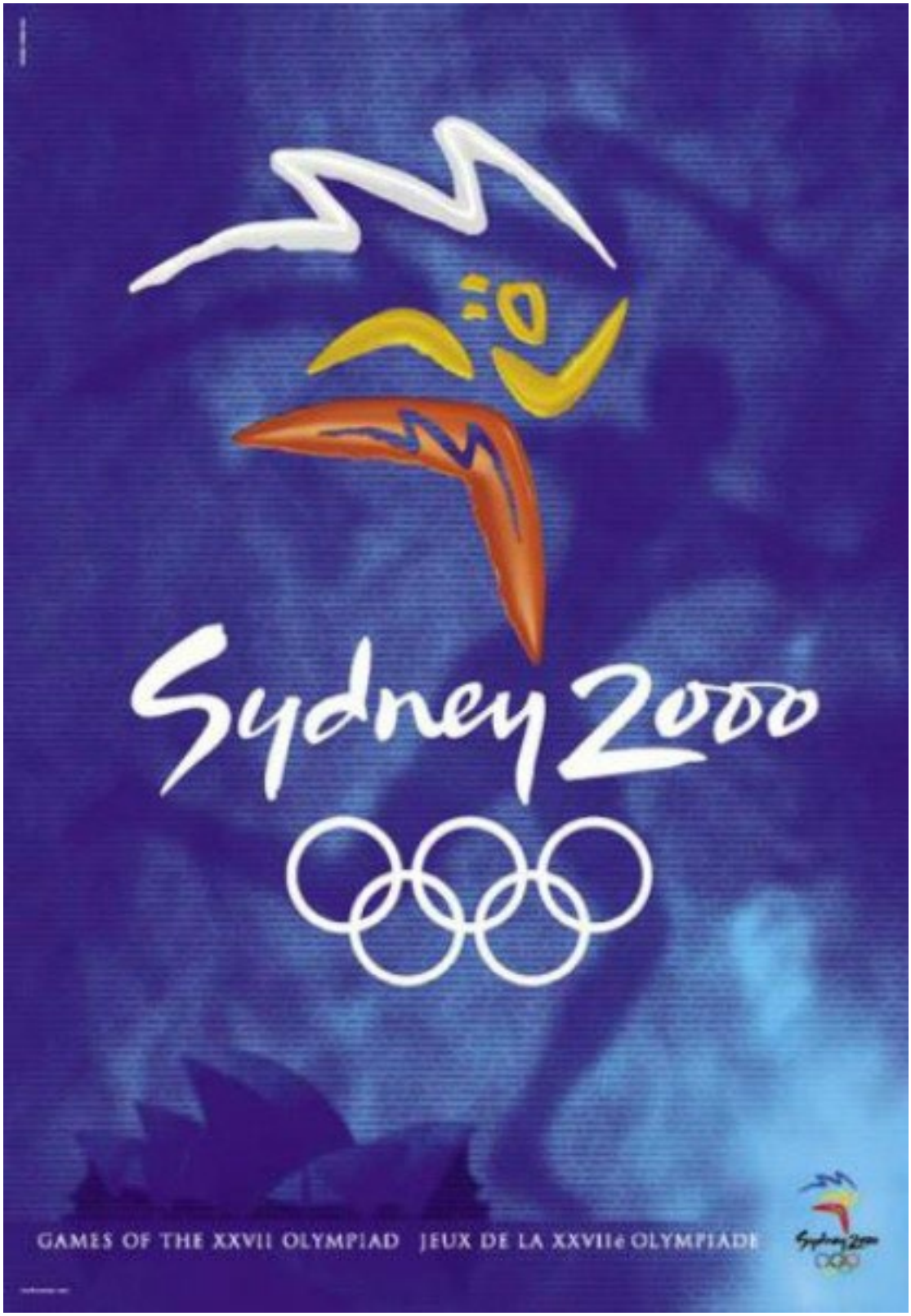




Support pour séquence moyenne section (étape 2) : pochoirs à découper.

Support pour séquence moyenne section (étape 2) : pochoirs à découper.

Support pour séquences petite, moyenne et grande sections : exemples d'anciennes affiches de JO à afficher au tableau ou sur un mur.



Support pour séquences petite, moyenne et grande sections : exemples d'anciennes affiches de JO à afficher au tableau ou sur un mur.

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 1 • PS, MS ET GS • EXPLORER LE MONDE (LE VIVANT)

CONNAÎTRE SON CORPS

DU SCHÉMA CORPOREL AU MOUVEMENT

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Explorer le monde : le vivant, la matière et les objets.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Connaître et nommer les différentes parties du corps.
- Construire une représentation correcte de son propre corps : associer des mouvements à des parties du corps.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
- Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
- Réaliser une composition plastique en réinvestissant des techniques apprises.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.

À NOTER :

Seul le module « courir » est développé ici. Vous pourrez imaginer un module pour « sauter » et un autre pour « lancer ».

MOTS-CLÉS DES JO :

RESPECT DU CORPS • SANTÉ • SPORTS OLYMPIQUES.

TRUCS & ASTUCES

Penser à prendre des photos lors des différentes étapes pédagogiques afin de pouvoir les utiliser pour des temps de langage permettant aux élèves de se remémorer un événement/moment vécu.

NOTIONS ABORDÉES

CONNAÎTRE SON CORPS : du schéma corporel au mouvement

La connaissance du corps et de son schéma corporel est un apprentissage « spiralaire » sur les trois années du cycle. Par le biais du dessin du bonhomme, du travail réalisé en motricité ou en arts visuels, les élèves apprennent peu à peu à se représenter le corps dans sa globalité, en expérimentant sur eux-mêmes puis en élargissant à la représentation du corps.

Les notions abordées sont donc transversales : langage, domaine du vivant, expression plastique et corporelle…

ORGANISATION DE LA SÉQUENCE

COMMENT MON CORPS BOUGE : les différentes parties de mon corps

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Connaître quelques parties de son corps, les nommer.
- Reconstituer un pantin en associant convenablement les différentes parties du corps.

MATÉRIEL :

- Des photos d'athlètes en train de courir (100 m), de sauter (saut en hauteur), de faire du cyclisme, du kayak, de l'escrime.
- Les différentes pièces nécessaires pour réaliser un pantin et des attaches parisiennes.

LA MINUTE ZEN

Demander aux élèves de poser leurs mains sur leur ventre et d'imaginer que c'est un ballon de baudruche. Gonfler le ballon en inspirant et le dégonfler en expirant. Il faut bien sentir les mains se soulever quand on gonfle le ballon. Répéter 10 fois. Reprendre éventuellement une seconde fois mais en faisant une petite pause entre l'inspiration et l'expiration.

Ce moment permettra de mettre en place une attitude de détente et de concentration pour aborder la séquence.

ÉTAPE 1 : PHASE D'ÉCHAUFFEMENT
(classe entière, 5 min)

Expliquer aux élèves qu'aujourd'hui, en motricité, ils vont expérimenter différents mouvements pour pouvoir comprendre comment notre corps fonctionne.

Proposer aux élèves de former un grand cercle puis de s'asseoir en tailleur.

Échauffer les différentes parties du corps (en les nommant) afin de ne pas se blesser durant la phase de jeu.

Échauffer le cou (très doucement pour ne pas abîmer les cervicales), les épaules, les mains, la taille, les genoux, les chevilles.

→ Dire aux élèves que les sportifs doivent toujours avoir une phase d'échauffement pour éviter les blessures.

ÉTAPE 2 : PHASE D'ATELIERS
(classe entière, 20 à 25 min)

3 ateliers sont organisés :

- 1 atelier de course.
- 1 atelier de lancer.
- 2 ateliers de saut.

ATELIER COURSE

MATÉRIEL :

2 lignes matérialisées par des bandes avec une zone de départ et une zone d'arrivée.

CONSIGNE :

Au signal du départ, les 2 élèves sur la ligne de départ s'élancent. Le premier qui arrive donne 1 point à son équipe.

ATELIER LANCER (lancer loin et haut)

MATÉRIEL :
- Des balles en mousse.
- Un drap tendu à une hauteur de 1 m environ.
- Du scotch pour matérialiser 4 zones de 0,5 m chacune.

CONSIGNE :
L'élève se place d'abord dans la zone 1 pour lancer son objet par-dessus le drap. Si réussite : se place dans la zone 2, etc.
Puis zone 3 et zone 4 (en s'éloignant de plus en plus du drap).

ATELIER SAUT 1

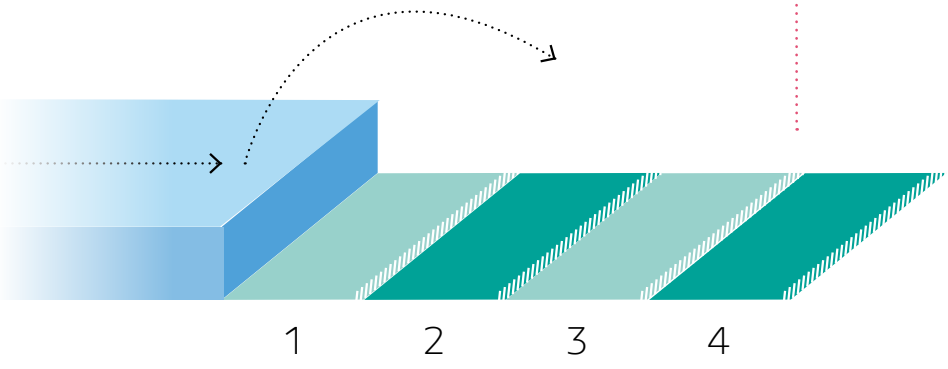
MATÉRIEL :
- Des cerceaux (deux séries de 7 ou 8 cerceaux) placés les uns contre les autres.
- Une zone de départ et une zone d'arrivée.

CONSIGNE :
Au signal, les élèves sautent d'un cerceau à l'autre, à pieds joints. Le premier arrivé donne 1 point à son équipe.

ATELIER SAUT 2

MATÉRIEL :
- Des tapis qui symbolisent les zones, dont un tapis plus épais pour la prise d'élan.
- Du scotch pour indiquer les 4 zones de réception (une zone = 50 cm).

CONSIGNE :
Les élèves courent sur le gros tapis et sautent le plus loin possible.



ÉTAPE 3 : PHASE DE RETOUR AU CALME
(classe entière, 10 min)

De même que l'on s'échauffe, il faut toujours, à la fin d'une séance de sport, penser à s'étirer pour ne pas avoir de courbatures. Ici, outre le côté « santé », cette phase de retour au calme est nécessaire pour recentrer la classe et faire tomber l'excitation.

Proposer aux élèves de former un grand cercle puis de rester debout.

Étirer les bras vers le haut, le plus haut possible. Lever 1 bras après l'autre, puis les 2 bras ensemble.

Faire tomber les 2 bras en soufflant fort.

S'asseoir en tailleur et se pencher vers l'avant pour étirer le dos en soufflant.

Enfin, faire s'allonger les élèves (yeux fermés). Mettre une musique douce puis les faire se lever un à un pour aller se mettre en rang.

ÉTAPE 4 : PHASE DE RETOUR EN CLASSE
(classe entière, 15 min)

Faire un bilan oral de ce qui a été fait :

- On a couru : quelle partie de votre corps avez-vous utilisée pour courir ? Réponse attendue : les jambes.

- On a sauté : même question, la réponse attendue est la même. Faire remarquer aux élèves qu'ils ne faisaient pas la même chose quand ils sautaient de cerceau en cerceau et quand ils essayaient de sauter loin.
Ils utilisent aussi leurs bras pour sauter loin (cela donne de l'élan).

- On a lancé : même question. Réponse attendue : les bras. Indiquer que l'on va utiliser leurs réponses pour faire un pantin avec les différentes parties de leur corps.

PROLONGEMENT DE LA SÉQUENCE

▶ ACTIVITÉ PETITE SECTION

OBJECTIF : reconstituer son pantin.
MATÉRIEL NÉCESSAIRE : parties des pantins (voir annexe) et attaches-parisiennes.
MODALITÉS DE TRAVAIL : travail en groupe (25 min).
CONSIGNE :

• Faire un rappel de ce qui a été fait en motricité : courir (avec ses jambes), sauter (avec ses jambes et ses bras), lancer (avec ses bras).

• Expliquer qu'aujourd'hui, chaque élève va réaliser son propre pantin en écoutant ce que demande l'enseignant.

L'enseignant donne les différents éléments puis formule les demandes suivantes aux élèves.

1/ D'abord, on commence par la tête.

2/ Ensuite, on prend le torse du pantin. Question attendue : c'est quoi, le torse ?
Réponse apportée : c'est ce que vous appelez le « ventre ». En réalité, il n'y a pas que le ventre. Il y a le torse, aussi. Demander aux élèves de respirer fort en mettant la main sur leur poitrine. Leur faire formuler le fait que, quand on respire, notre torse se gonfle.

3/ Lorsque vous avez couru, quelle partie du corps avez-vous utilisée ? Les enfants prennent la partie du corps correspondant à la demande.

4/ Idem pour le lancer et les bras.

5/ Proposer ensuite aux élèves de faire prendre des poses à leur pantin puis de prendre la même pose.

ORGANISATION DE LA SÉQUENCE

COMMENT MON CORPS BOUGE : les articulations

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Connaître quelques parties de son corps, les nommer.
- Reconstituer un pantin en associant convenablement les différentes parties du corps.

MATÉRIEL :

- Des photos d'athlètes en train de courir (100 m), de sauter (saut en hauteur), de faire du cyclisme, du kayak, de l'escrime.
- Un pantin en bois qui sera utilisé par l'enseignant pour montrer différents mouvements.
- Du carton ondulé pour faire des tubes.
- Des silhouettes d'enfants (sur format A3) et des petites gommettes rondes.
- Des reproductions d'œuvres de Jérôme Mesnager (saut en hauteur, 100 m, cyclisme, kayak, escrime).
- Des feuilles grand format (A3) – 180 g.
- De la gouache, des pinceaux et des éponges.
- Un pantin en papier avec les différentes articulations (non monté).
- De la pâte autofixante.

LA MINUTE ZEN

Demander aux élèves de poser leurs mains sur leur ventre et d'imaginer que c'est un ballon de baudruche. Gonfler le ballon en inspirant et le dégonfler en expirant. Il faut bien sentir les mains se soulever quand on gonfle le ballon. Répéter 10 fois. Reprendre éventuellement une seconde fois mais en faisant une petite pause entre l'inspiration et l'expiration.

Ce moment permettra de mettre en place une attitude de détente et de concentration pour aborder la séquence.

ÉTAPE 1 : DÉCOUVRIR LES SPORTIFS

(groupe classe, 25 min)

Montrer les différentes photos des athlètes aux élèves et les faire échanger sur ce qu'ils voient (voir annexes).

Expliquer que ces photos montrent des gens qui font du sport et qui sont très forts.

→ Connaissez-vous les différents sports représentés ?

Réponses attendues : ils courent, ils sautent, ils font du bateau et ils combattent…

Valider leurs réponses puis compléter avec le vocabulaire expert (faire une course, sauter en hauteur, faire du kayak, faire de l'escrime, faire du cyclisme).

→ Grâce à ces photos et à d'autres ateliers qui vont être proposés, vous allez apprendre à mieux connaître votre corps et ses différentes parties.

Présenter ensuite aux élèves les différentes reproductions de Jérôme Mesnager et les laisser parler de ce qu'ils voient (voir annexes).

Faire associer la photo et l'œuvre de Mesnager qui y correspond.

Utiliser l'affiche 100 m pour faire nommer les différentes parties connues du corps par les élèves (voir annexes).

Relever ce que disent les élèves sans rien infirmer ou confirmer.

→ Pendant les séances à venir, vous allez travailler à mieux connaître votre corps et la manière dont il fonctionne.

ÉTAPE 2 : PRENDRE CONSCIENCE DE SES ARTICULATIONS (groupe classe, 30 min, en salle de motricité)

L'enseignant montre le pantin de bois : il peut bouger.

Il lui fait prendre différentes poses et demande ensuite aux élèves de reproduire les positions du pantin.

→ Question : qu'est-ce qui nous permet de bouger ?

Réponse attendue : les jambes, les bras...

→ Aujourd'hui, nous allons voir quels sont les mouvements que notre corps peut faire et chercher ce qui nous permet de faire ces mouvements. Pour cela, nous allons faire des expériences.

CONSIGNE :

→ Sur la feuille, plusieurs situations sont présentées : un homme qui court, un homme qui saute, un homme qui lance. Vous devez essayer de réaliser chaque situation comme sur la photo. Mais attention ! Vous devez, pour les situations 1 et 2 (courir, sauter), mettre les tubes autour de vos jambes. Pour la situation 3, vous devez les mettre autour de vos bras.

Les élèves sont répartis par groupes de 3 et l'enseignant distribue les tubes en carton ondulé. Il distribue également la fiche et le crayon.

Les enfants sont munis de tubes de carton qui bloquent l'articulation des genoux et/ou des bras. Ils testent les différentes situations puis notent leurs réponses sur la fiche.

BILAN EN GROUPE :

→ Qu'est-ce qui se passe lorsque vous avez les tubes autour des jambes ?

Réponse attendue : avec les tubes, on ne peut pas marcher, courir, sauter ...

Apport pédagogique : c'est le genou qui permet de faire tous ces mouvements.

Même question pour le lancer.

Apport pédagogique : c'est le coude qui permet de lancer correctement la balle.

→ Quelles parties du corps peut-on plier pour faire bouger la main, le pied, la jambe, la cuisse, la tête...?

Les différentes articulations sont ainsi mises en avant.

ÉTAPE 3 : NOMMER LES DIFFÉRENTES ARTICULATIONS ET LES SITUER SUR UNE PHOTO (par groupes de 3, 30 min)

Faire un bilan sur la séance précédente.

→ Qu'avons-nous appris ?

Nommer les articulations découvertes puis apporter le lexique : le genou, le coude, le poignet... sont des articulations. C'est grâce à elles que nous pouvons bouger.

Les élèves sont mis par groupes de 3. La silhouette leur est distribuée ainsi que des gommettes.

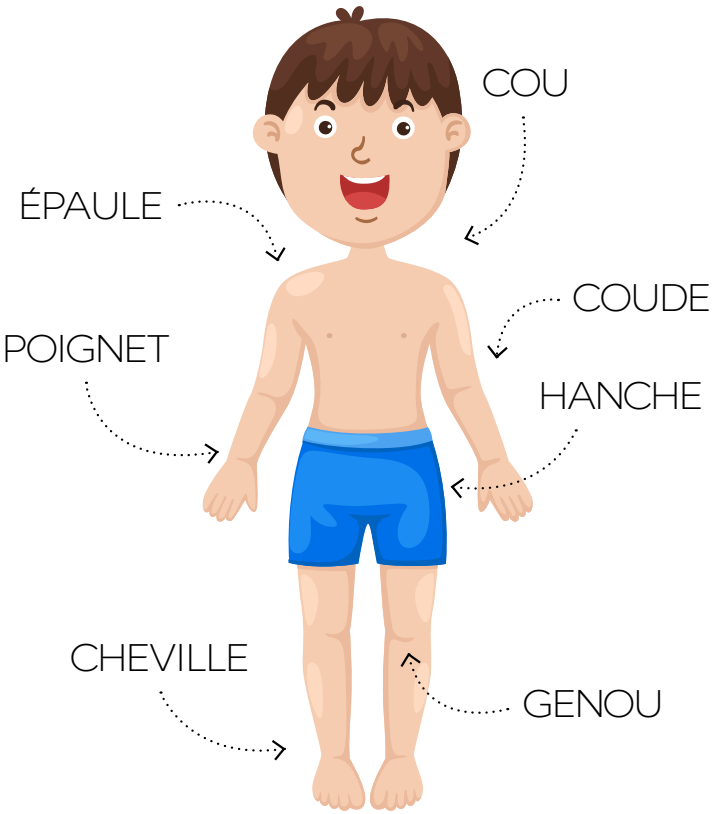
CONSIGNE :

→ En vous rappelant ce qui a été fait en motricité et ce que nous avons dit, vous devez essayer de coller les gommettes là où votre corps se plie, c'est-à-dire à l'endroit des articulations.

BILAN EN GROUPE :

Les propositions de chaque groupe sont affichées puis discutées. Un schéma de « correction » (voir exemple ci-dessous) est affiché ensuite par l'enseignant, qui colle les gommettes et les étiquettes correspondant au nom de l'articulation (cou, épaule, coude, poignet, hanche, genou, cheville).

Un bilan oral est fait sur ce qui a été appris durant la séance.



ÉTAPE 4 : RÉALISER UN HOMME EN MOUVEMENT À LA MANIÈRE DE JÉRÔME MESNAGER (groupe classe, 30 min)

MATÉRIEL :

- Des photos d'athlètes pratiquant la course, le saut, le lancer, la nage ou autres sports olympiques.
- Les reproductions d'œuvres de Jérôme Mesnager (saut en hauteur, 100 m, cyclisme, kayak, escrime).
- Des feuilles grand format (A3) – 180 g.
- De la gouache, des pinceaux (ou des éponges).
- Des feutres noirs pointe moyenne.
- Un pantin avec les différentes articulations (non monté).
- Des attaches parisiennes.
- De la pâte autofixante.

CONSIGNE :

Reconstituer votre pantin en faisant attention aux articulations puis le mettre en mouvement à la manière de Jérôme Mesnager. Ensuite, le peindre pour réaliser un tableau à la manière de Jérôme Mesnager.

Chaque élève choisit une photo d'athlète (100 m, saut, escrime) puis monte son pantin et place les attaches parisiennes. Il choisit une pose et fixe son pantin sur la feuille A3. Il peint (ou tamponne à l'éponge et à la gouache) ensuite l'ensemble de la feuille (y compris le pantin). Il enlève ensuite son pantin, donne un titre à son œuvre.

Le titre est ensuite repassé au feutre épais noir.

Les différentes réalisations sont affichées puis discutées.

PROLONGEMENT DE LA SÉQUENCE

▶ ACTIVITÉ MOYENNE SECTION (groupe puis individuel, 15 à 20 min)

OBJECTIF : coller des gommettes sur les différentes articulations.

COMPÉTENCE TRAVAILLÉE : situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

MODALITÉ DE TRAVAIL : lancement de l'atelier en groupe puis travail individuel.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : fiches de l'élève à photocopier, gommettes.

CONSIGNE : faire un rappel de ce qui a été fait en motricité : courir (avec ses jambes), sauter (avec ses jambes et ses bras), lancer (avec ses bras). Expliquer qu'aujourd'hui chaque élève va réaliser son propre pantin en écoutant ce que demande l'enseignant.

▶ ACTIVITÉ GRANDE SECTION (groupe puis individuel, 15 à 20 min)

OBJECTIF : coller des gommettes sur les différentes articulations puis des étiquettes avec les noms des parties du corps.

COMPÉTENCE TRAVAILLÉE : situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

MODALITÉ DE TRAVAIL : lancement de l'atelier en groupe puis travail individuel.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : fiches de l'élève à photocopier, gommettes, étiquettes à photocopier, ciseaux, colle.

CONSIGNE : coller des gommettes sur les différentes articulations. Coller l'étiquette qui convient (en utilisant un référent, comme le travail effectué précédemment).

Support pour séquence petite section (pour aller plus loin) : pantin à découper.

© Éditions Spéciales Play Bac

Support pour séquence moyenne et grande sections : photos de sportifs.

© Valeriy Velikov - AdobeStock

Support pour séquence moyenne et grande sections : photos de sportifs.

© AdobeStock

Support pour séquence moyenne et grande sections : photos de sportifs.

© Antianti / AdobeStock

Support pour séquence moyenne et grande sections : photos de sportifs.

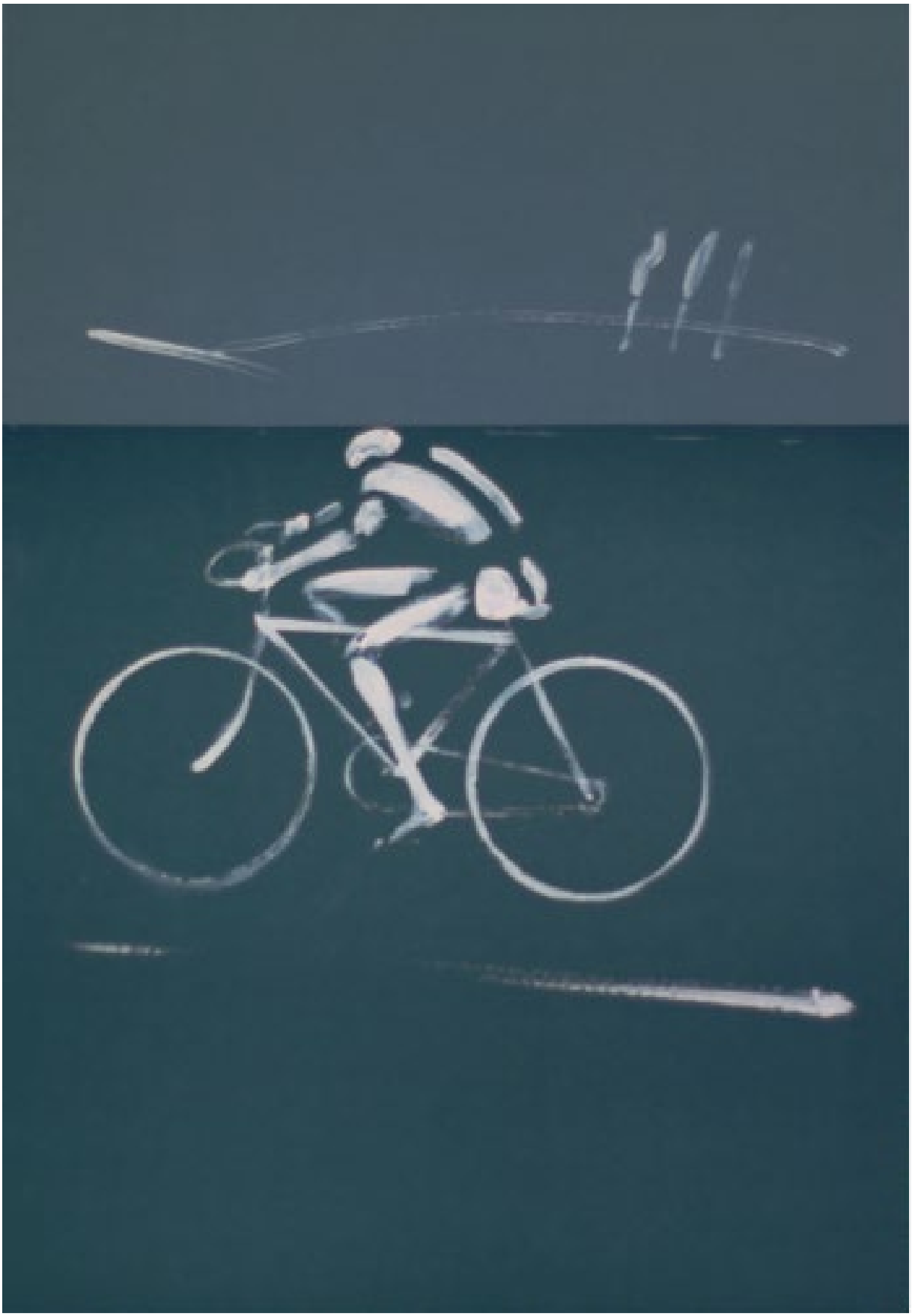
© Olivier Tuffé - AdobeStock

Support pour séquence moyenne et grande sections : photos de sportifs.

© CNOSF / KMSP

Support pour séquence moyenne et grande sections : photos de sportifs.

© Peter Kim - AdobeStock



Support pour séquence moyenne et grande sections : un pantin.

© AdobeStock

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 1 • MOYENNE SECTION • EXPLORER LE MONDE (LE VIVANT)

CONNAÎTRE SON CORPS

DU SCHÉMA CORPOREL AU MOUVEMENT

NOM : DATE :

ACTIVITÉ

CONSIGNE : colle des gommettes sur les différentes articulations que tu vois sur la photo puis nomme-les.

© Valeriy Velikov - AdobeStock

Articulations nommées	
Cou	
Épaule	
Coude	
Poignet	
Hanche	
Genou	
Cheville	

À compléter par l'enseignant après demande à l'élève.

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 1 • GRANDE SECTION • EXPLORER LE MONDE (LE VIVANT)

CONNAÎTRE SON CORPS

DU SCHÉMA CORPOREL AU MOUVEMENT

NOM :

DATE :

ACTIVITÉ

CONSIGNE : colle des gommettes sur les différentes articulations puis colle les étiquettes aux bons endroits après les avoir découpées.

© Valeriy Velikov - AdobeStock

Articulations nommées	
Cou	
Épaule	
Coude	
Poignet	
Hanche	
Genou	
Cheville	

ÉTIQUETTES À DÉCOUPER PUIS À COLLER :

COU	**ÉPAULE**	**COUDE**	**POIGNET**
HANCHE	**GENOU**	**CHEVILLE**	

À compléter par l'enseignant après demande à l'élève.

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 1 • PS, MS ET GS • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

LA DEVISE OLYMPIQUE

PRÉSENTATION

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Apprendre ensemble et vivre ensemble.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Courir : courir vite en ligne droite pendant 5 secondes.
- Sauter : sauter le plus loin ou le plus haut possible avec ou sans élan.
- Lancer : lancer loin un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Activités physiques :

- Courir, sauter, lancer de différentes façons dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

- Activités langagières : pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

À NOTER :

Seul le module « courir » est développé ici. Vous pourrez imaginer un module pour « sauter » et un autre pour « lancer ».

MOTS-CLÉS DES JO :

DEVISE OLYMPIQUE • PLUS VITE, PLUS HAUT, PLUS FORT • ENTRAÎNEMENT • CONCENTRATIONS.

TRUCS & ASTUCES

- **Chaque situation est à travailler au minimum 2 fois** pour que les élèves aient le temps de se l'approprier et de s'améliorer.
- **De retour en classe, faire un bilan oral** de ce qui a été fait : qu'avez-vous fait, qu'avez-vous appris ?
- **En fin de séquence, refaire le lien** avec les photographies de sportifs et les Jeux Olympiques.
- **Montrer aux élèves qu'ils se sont améliorés** entre la première et la dernière séance et que c'est le but des entraînements.

Sources utilisées pour ce thème : Groupe de Recherche en EPS Département des Côtes d'Armor ; Exemples d'unités d'apprentissage en EPS Circonscription de la Sarthe ; Vers les activités athlétiques Equipe EPS 35.

NOTIONS ABORDÉES

LA DEVISE OLYMPIQUE

Les athlètes, pour être aussi forts, ont besoin de beaucoup s'entraîner ! Vous vous souvenez, nous travaillons sur les Jeux Olympiques en ce moment. On a déjà parlé des anneaux… Eh bien pour les Jeux Olympiques, il y a un symbole, les anneaux, mais il y a aussi une devise.

Qui sait ce qu'est une devise ?

C'est une phrase qui explique une règle, ou quelque chose d'important. Pour les Jeux Olympiques, la devise est dans une langue qui s'appelle le latin : *Citius, altius, fortius*. Cela veut dire : « Plus vite, plus haut, plus fort. »

Dans les prochaines semaines, en motricité, vous allez vous entraîner à :

- courir plus vite ;
- sauter plus haut ou plus loin ;
- lancer plus fort, c'est-à-dire plus loin.

Photos CNOSF/KMSP

ORGANISATION DE LA SÉQUENCE

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :
Courir vite en ligne droite.

MATÉRIEL :
Photographies d'athlètes en train de courir, en train de sauter, en train de lancer durant des épreuves de Jeux Olympiques (voir annexes).

LA MINUTE ZEN

Rappeler aux élèves l'importance de boire de l'eau tout au long de la journée. Quand on a soif, c'est le signe que notre corps manque d'eau. Il est donc important de boire avant d'avoir soif. Il faut également penser à bien boire avant, pendant et après le sport.

Si notre corps manque d'eau, il fonctionne moins bien mais le cerveau aussi !

ÉTAPE 1 : ACTIVITÉ PRÉALABLE
(collectif, 10 à 20 min)

Afficher les photos des athlètes, laisser les élèves faire des remarques puis guider les échanges :
→ Que voyez-vous sur les photos ?
→ Savez-vous de quels sports il s'agit ?
→ Comment le savez-vous ?

ÉTAPE 2 : ÉCHAUFFEMENT (collectif, 5 min)

Proposer aux élèves de former un grand cercle puis de s'asseoir.
Échauffer les différentes parties du corps (en les nommant) afin de ne pas se blesser durant la phase de jeu.
Échauffer le cou (très doucement pour ne pas blesser les cervicales), les épaules, les mains, la taille, les genoux, les chevilles.
→ Dire aux élèves que les sportifs doivent toujours avoir une phase d'échauffement pour éviter les blessures.

ÉTAPE 3 : SÉCURITÉ

Attention, avant de faire jouer les élèves, il est nécessaire de rappeler les règles de sécurité : on est attentif aux consignes, on démarre au signal, on regarde devant soi quand on court pour ne pas percuter d'autres élèves, on fait attention à ce qui se passe autour, on s'arrête au signal de l'enseignant.

ÉTAPE 4 : PHASE DE JEU / MODULE COURIR
(collectif, 15 à 25 min selon la section)

Situation de référence : en 5 sec, je cours le plus vite possible en ayant une trajectoire rectiligne
→ ACTIVITÉ A

Situation de référence :
- Réagir à un signal : Course cadencée / Chacun chez soi / Sorciers et Statues → ACTIVITÉ B
- Courir droit : Déménager en ligne droite / La mère appelle ses petits → ACTIVITÉ C
- Terminer sa course : Sonne la cloche / La course au ballon → ACTIVITÉ D
- Évaluation finale : Courir le plus vite possible pour parcourir la plus grande distance possible → ACTIVITÉ E

DÉTAIL DES ACTIVITÉS A, B, C, D ET E PAGES 5 À 15.

ÉTAPE 5 : PHASE DE RETOUR AU CALME / ÉTIREMENTS (collectif, 5 à 10 min)

Proposer aux élèves de former un grand cercle puis de rester debout.

Explicitation de ce qui va être fait : de même que l'on s'échauffe, il faut toujours, à la fin d'une séance de sport, penser à s'étirer pour ne pas avoir de courbatures.

Ici, outre le côté « santé », cette phase de retour au calme est nécessaire pour recentrer la classe et faire tomber l'excitation.

Étirer les bras vers le haut, le plus haut possible. Un bras après l'autre, puis les 2 bras ensemble.

Faire retomber les 2 bras en soufflant fort.

S'assoir en tailleur et se pencher vers l'avant pour étirer le dos en soufflant.

Enfin, faire s'allonger les élèves (yeux fermés).

Mettre une musique douce puis les faire se lever, un à un, pour aller se mettre en rang.

ÉTAPE 6 : DE RETOUR EN CLASSE (collectif, 5 à 10 min)

Faire un point sur ce qui a été fait, les difficultés rencontrées et donner aux élèves la possibilité de s'engager dans l'apprentissage en leur expliquant que tout ce qui sera fait dans les semaines à venir leur permettra de progresser et d'apprendre à courir vite en suivant un chemin (une trajectoire).

ACTIVITÉ A - SITUATION DE RÉFÉRENCE : VITE À LA MAISON ! PS / MS / GS

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

- Atteindre la maison avant la fermeture des barrières.

La situation de référence permet à l'enseignant de faire une évaluation diagnostique des compétences des élèves. Il convient donc de compléter, à chaque tour, le document joint pour pouvoir avoir une « photographie » des compétences de la classe.

MATÉRIEL :

1 tambourin.

DURÉE :

Entre 20 et 30 min suivant le niveau.

DISPOSITIF :

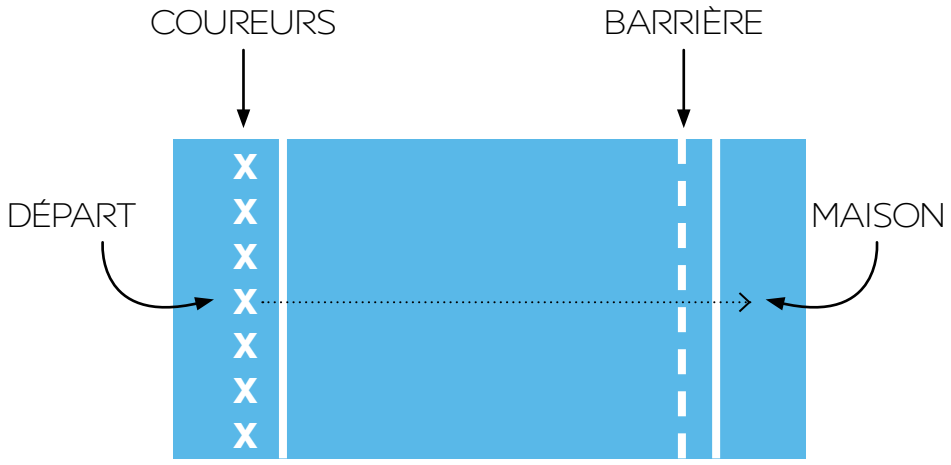
- 1 meneur : l'enseignant.
- 2 équipes : coureurs et barrières.
- Vagues de 5 élèves : chaque coureur devient barrière et *vice versa*.

→ **Coureurs :** les coureurs sont répartis sur la largeur du terrain.

→ **Barrière :** enfants, espacés sur une ligne droite. Ils ont les bras tendus sur le côté. Ils lèvent les bras pour signifier l'ouverture des barrières et les retendent sur les côtés pour signifier la fermeture des barrières.

→ **Meneur :** rôle joué par l'enseignant qui est garant de la gestion du temps.

- Il donne le signal de l'ouverture et le signal de la fermeture des barrières.
- Il note les comportements attendus (réagir à un signal, courir droit, terminer sa course).
- Il note la distance parcourue.



CONSIGNE :

→ Quand je tape dans mes mains et que je dis « hop », vous devez courir pour atteindre la maison avant que les barrières ne se ferment. Les barrières se baisseront lorsque le tambourin fera du bruit.

NOM des élèves	RÉAGIR À UN SIGNAL			COURIR DROIT			TERMINER SA COURSE		
	Ne réagit pas à temps	Est attentif	Est prêt à partir	Ne va pas vers l'arrivée	N'a pas une trajectoire rectiligne	A une trajectoire rectiligne	S'arrête avant d'arriver	Ralentit avant d'arriver	Va au-delà de l'arrivée

ACTIVITÉ B - SITUATION POUR AMÉLIORER LE COMPORTEMENT : « RÉAGIR À UN SIGNAL » PS / MS / GS

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

- Être attentif au signal.
- Limiter son temps de réaction.

Séances à travailler en tant que :
- situation d'apprentissage en PS ;
- situation d'échauffement en MS et GS.

SITUATION 1 / COURIR EN CADENCE (PS, MS ET GS)

MATÉRIEL :

- 1 tambourin.
- 1 triangle.
- Des maracas.

DURÉE :

5 min pour une situation d'échauffement.
15 min pour une situation d'apprentissage (PS).

DISPOSITIF :

Les élèves sont dispersés dans la salle.

CONSIGNE :

→ Au son du tambourin, vous devrez marcher, marcher vite ou courir. Attention ! Si le tambourin va lentement, vous devrez marcher lentement, si le tambourin accélère, vous devrez marcher de plus en plus vite et si le tambourin va très vite, vous devrez courir ! Quand je dis « Statue ! », vous vous arrêterez.

L'enseignant accélère ou ralentit le son du tambourin pour faire courir, marcher, démarrer ou stopper ses élèves.

Variante possible : faire 2 équipes avec 2 signaux différents (tambourin et maracas par exemple). On ne se déplace qu'au signal de son équipe.

SITUATION 2 / CHACUN CHEZ SOI (PS, MS ET GS)

MATÉRIEL :

- 1 tambourin.
- 1 triangle.
- Cerceaux (autant que d'enfants).
- Foulards ou des chasubles (pour la variante).

DURÉE :

5 min pour une situation d'échauffement.

15 min pour une situation d'apprentissage (PS).

DISPOSITIF :

Les élèves sont dispersés dans la salle.

CONSIGNE :

→ Vous allez marcher en utilisant l'espace de la salle. Lorsque je jouerai du tambourin, vous devrez aller le plus vite possible dans un cerceau. Attention, vous devez être seul dans votre cerceau.

Variante possible : aller dans le cerceau qui a la même couleur que la chasuble (ou le foulard) / mettre un cerceau de moins que d'élèves.

SITUATION 3 / LES SORCIERS ET LES STATUES (MS ET GS)

MATÉRIEL :

- Cerceaux ou tapis pour matérialiser des maisons.
- 1 tambourin ou 1 sifflet.
- Bandes pour délimiter les espaces et les lignes de course.

DURÉE :

5 min pour une situation d'échauffement.

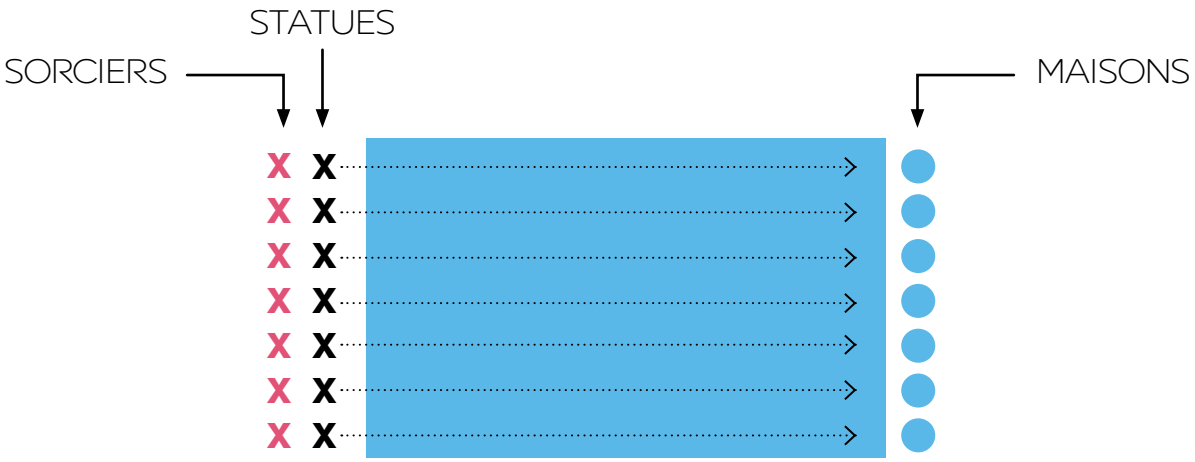
15 min pour une situation d'apprentissage (PS).

DISPOSITIF :

Groupes de 2 enfants (1 sorcier et 1 statue).

Le 1er doit courir, le 2d donne le signal (au signal du maître).

Le but est de rejoindre le plus vite possible sa maison.



CONSIGNE :

→ Les statues, vous devez vous tenir prêtes car lorsque je taperai dans le tambourin, les sorciers vous taperont sur l'épaule et vous devrez courir le plus vite possible pour atteindre votre maison. Le premier qui arrive marque 1 point.

ACTIVITÉ C - SITUATION POUR AMÉLIORER LE COMPORTEMENT : « COURIR DROIT » PS / MS / GS

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

- Respecter son couloir.
- Regarder au-delà de l'objectif à atteindre.

SITUATION 1 / DÉMÉNAGER EN LIGNE DROITE (PS, MS ET GS)

MATÉRIEL :

- Bandes pour matérialiser les couloirs (15 mètres environ).
- 2 caisses ou cartons par ligne de course.
- Beaucoup de petits objets à transporter.
- Feuilles de résultats.

DURÉE :

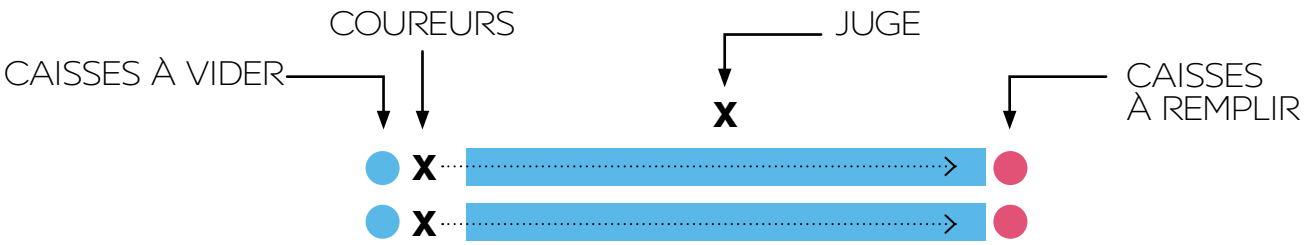
20 min environ (le temps de faire l'activité 3 fois par élève).

DISPOSITIF :

La classe est divisée en plusieurs équipes (6 ou 8) et des juges (1 juge par ligne de course).
Penser à faire varier les rôles.

CONSIGNE :

→ En transportant les objets un par un, votre équipe doit être la première à remplir la 2d caisse. Attention, on ne peut démarrer que quand l'élève d'avant est arrivé dans la maison et on ne doit pas sortir de son couloir. Le juge vérifie que les coureurs partent au bon moment.



Variante possible : augmenter la distance à parcourir, augmenter le nombre d'objets, limiter le temps de course, initier un système d'aller-retour (on pose son objet dans la caisse à remplir, on revient en courant pour taper dans la main du copain qui à son tour emmène un objet), comptabiliser les points, enlever la matérialisation des couloirs.

SITUATION 2 / LA MÈRE APPELLE SES PETITS (MS ET GS)

MATÉRIEL :

- Bandes pour matérialiser les couloirs (15 mètres environ).
- Tapis ou cerceaux pour matérialiser l'arrivée.
- Chasubles de couleur ou foulards.
- Feuilles de résultats.

DURÉE :

20 min environ (le temps de faire l'activité 3 fois par élève).

DISPOSITIF :

Équipe de 4 élèves par couleur + 1 juge.

Penser à faire varier les rôles.

CONSIGNE :

→ Au signal, vous devez rejoindre le plus vite possible votre maison. Le point reviendra à celui qui sera arrivé en premier. On comptera les points lorsque tout le monde sera passé.

Rôle du juge : faire une croix dans la colonne rouge si l'élève qui est arrivé en premier fait partie de l'équipe rouge.

Variante possible : augmenter la distance à parcourir, partir debout dos à la maison - partir assis face / dos à la maison - partir à genoux face / dos à la maison, attraper un foulard à l'arrivée.

ACTIVITÉ D - SITUATION POUR AMÉLIORER LE COMPORTEMENT : « TERMINER SA COURSE » MS / GS

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

- Courir au-delà de l'arrivée.
- Regarder le but à atteindre.

SITUATION 1 / SONNE LA CLOCHE (MS ET GS)

MATÉRIEL :

- Bandes pour matérialiser les couloirs (15 mètres environ).
- Cloches ou ballons ou foulards suspendus à la hauteur des élèves disposés au milieu du parcours.
- 1 tambourin.
- Feuilles de résultats.

DURÉE :

20 min environ (le temps de faire l'activité 3 fois par élève).

DISPOSITIF :

Par équipe de 4 par couloir + 1 juge.
Penser à faire varier les rôles.

CONSIGNE :

→ Au signal, vous devez courir pour être le premier à toucher la cloche ou le foulard.
Si vous réussissez, votre équipe marque 1 point.
C'est le juge qui note les points.

Variante possible : allonger la distance de la cloche ou du foulard.

SITUATION 2 / LA COURSE AU BALLON (PS, MS ET GS)

MATÉRIEL :

- 1 zone de course matérialisée par des couloirs.
- 1 ligne d'arrivée.
- 1 ballon.

DURÉE :

20 min environ (le temps de faire l'activité 3 fois par élève).

DISPOSITIF :

Par équipe de 2 : 1 lanceur de ballon (qui doit rouler) et 1 coureur + 1 juge.
Penser à faire varier les rôles.

CONSIGNE :

Au signal, le lanceur doit faire rouler le ballon vers l'arrivée.
Le coureur doit courir pour arriver avant le ballon.

Variante possible : un seul ballon lancé mais 2 coureurs qui se mesurent l'un l'autre, remplacer la ligne d'arrivée par une zone d'arrivée de 3 ou 4 mètres, zone dans laquelle le ballon devra être rattrapé.

ACTIVITÉ E - ÉVALUATION FINALE : « COURIR VITE » PS / MS / GS

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :
Courir vite et le plus loin possible (entre 2 signaux).

MATÉRIEL :
- 1 plot de couleur tous les 2 mètres pour matérialiser les différentes distances.
- Bandes pour matérialiser les couloirs.
- Feuilles de résultats.

POUR LES PS

- L'évaluation finale pourrait être la reprise de la situation des déménageurs avec, pour objectif, d'être la première équipe à remplir sa caisse.
- La contrainte supplémentaire serait des objets intrus dans la caisse à vider (caisse avec des objets d'une autre couleur que celle de l'équipe par exemple).

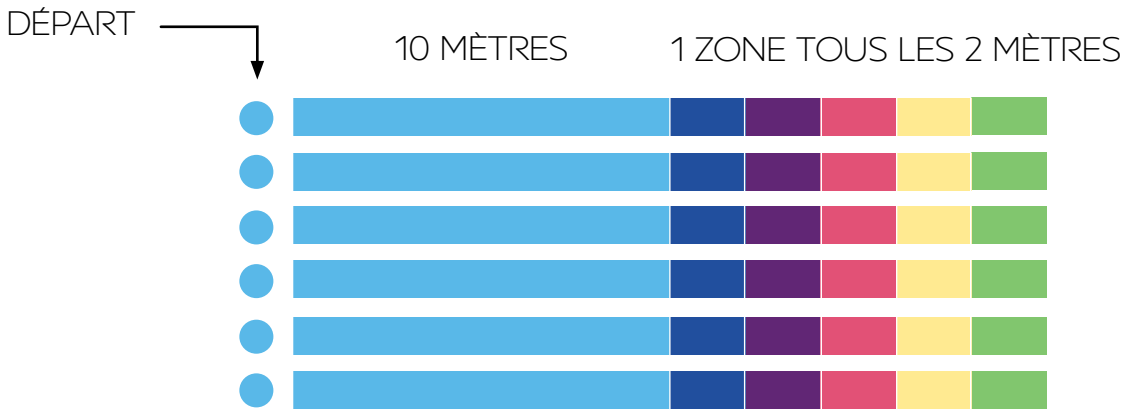
POUR LES MS ET GS

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :
Courir le plus loin possible jusqu'au signal.

CRITÈRES DE PROGRESSION POUR L'ÉLÈVE :
La couleur de la zone atteinte, gagner du terrain et améliorer sa performance.

CE À QUOI LES ÉLÈVES DOIVENT PENSER :
Je démarre vite au signal / Je cours droit devant moi / Je regarde devant.
Contrainte : rester dans son couloir.

DISPOSITIF :
Un espace de course d'environ 20 mètres de long jalonné de plots de couleur à partir de 10 mètres.



DÉROULEMENT :

Plusieurs élèves courent en ligne droite dans un couloir.

L'enseignant donne les signaux de départ et de fin de course (voix et sifflet).

Il observe et note la meilleure performance de chaque élève.

Après la course, les élèves suivent les flèches en marchant pour revenir au départ sans gêner les coureurs suivants.

Plusieurs essais par élèves (en tenir compte dans la fiche de résultats).

CONSIGNES :

→ Vous vous souvenez, il y a quelques temps, vous avez fait un jeu qui s'appelle « Vite à la maison ». Il fallait rentrer dans la maison avant que les barrières ne se ferment. Aujourd'hui, vous allez devoir faire le même exercice mais il n'y a plus de barrière. C'est le coup de sifflet qui indiquera quand il faudra s'arrêter.

Quand je tape dans mes mains, vous courrez le plus vite possible et vous vous arrêtez quand je siffle. On note les couleurs où vous étiez quand j'ai sifflé.

NOM des élèves	Part au signal	Court droit	Entre 0 et 10 mètres	Entre 12 et 14 mètres	Entre 14 et 16 mètres	Entre 16 et 18 mètres	Entre 18 et 20 mètres	Au-delà de 20 mètres

Support pour séquences petite, moyenne et grande sections : photos de sportifs.

Photo CNOSF/KMSP

Support pour séquences petite, moyenne et grande sections : photos de sportifs.

Photo CNOSF/KMSP

Support pour séquences petite, moyenne et grande sections : photos de sportifs.

Photo CNOSF/KMSP

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 1 • PS, MS ET GS • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE ET L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

L'HYMNE OLYMPIQUE

PRÉSENTATION

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité artistique.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Apprendre ensemble et vivre ensemble.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Réaliser une chorégraphie sur le thème des anneaux olympiques en utilisant tout ou partie de l'hymne olympique.
- Enchaîner deux types de mouvements différents pour les PS, trois mouvements différents pour les MS et quatre pour les GS.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Activités physiques :

– Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.

– Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et de jeux chantés.

– Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

- Activités artistiques :

– Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.

– Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

- Activités langagières :

Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

À NOTER :

En maternelle, il est indispensable de prendre le temps nécessaire pour permettre aux élèves de s'exercer, de refaire à volonté, de chercher…

Pour cela, il faut :

– « montrer et regarder » facteurs d'apprentissage (statut de danseur/spectateur) ;

TRUCS & ASTUCES

Garder à l'esprit qu'il faut que l'activité reste ludique pour que les élèves développent leur créativité et se sentent libres de faire.

- concevoir des séances de 15 à 40 minutes suivant la section ;
- faire avec les élèves et de ne pas trop verbaliser, car cela peut faciliter la compréhension de ce qui doit être réalisé par les enfants et leur permettre de s'investir avec moins de réserve ;
- penser des consignes d'action simples, des durées limitées, des espaces précis pour développer les repères et rassurer les élèves.

MOTS-CLÉS DES JO :

ANNEAUX OLYMPIQUES • HYMNE OLYMPIQUE • COLLABORER • COOPÉRER • RESPECTER.

NOTIONS ABORDÉES

Les premiers Jeux Olympiques

Tous les quatre ans, à partir de 776 av. J.-C., les Grecs organisaient dans la ville d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus. Des athlètes venus de toutes les cités grecques s'affrontaient dans des concours sportifs que les Grecs venaient admirer par milliers.

Les Jeux modernes et l'hymne olympique

En 1896, le Comité international olympique (CIO) et son président, le Français Pierre de Coubertin, s'inspirant de ces Jeux antiques, organisent les premiers Jeux Olympiques modernes à Athènes.

Progressivement, le CIO se dote d'attributs :

– Un symbole olympique composé de cinq anneaux entrelacés de dimensions égales (les anneaux olympiques).

– Un drapeau olympique à fond blanc, sans bordure.

– Une devise olympique exprimée en latin : « *Citius, Altius, Fortius* ».

– Un hymne olympique composé par Spýros Samáras (musique) et Kostís Palámas (paroles), qui figuraient parmi les plus grands artistes grecs de la fin du XIX^{e} siècle. Cet hymne est joué depuis les JO de Rome, en 1960. Il a en effet été adopté à l'unanimité comme hymne olympique officiel à l'occasion de la 55^{e} session du CIO à Tokyo (1958). Il fait depuis lors partie du protocole des JO.

ORGANISATION DE LA SÉQUENCE

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

Au préalable, il est nécessaire de mettre en place entre quatre et six séances d'« entrée en danse » afin de permettre aux élèves d'avoir un premier contact avec leur corps dans l'espace, les autres et la musique. L'objectif sera ici, pour l'enseignant, de :

– repérer le niveau des élèves, leurs inhibitions et la manière dont ils s'engagent, ou pas, dans l'activité ;

– installer un climat de confiance entre les élèves ;

– instaurer, en bilan de séances, des moments de langage et de retour sur ce qui a été fait.

MATÉRIEL :

- Des bandes pour matérialiser les zones.
- De la musique.
- Des foulards, des manteaux, des doudous…
- Un tambourin (pour les signaux de début et de fin).

LA MINUTE **ZEN**

Avant de démarrer la séance, demander aux élèves de respirer fort quatre ou cinq fois. Inspirer beaucoup d'air puis souffler très fort comme si l'on voulait éteindre plein de bougies sur un gâteau d'anniversaire.

Ce moment permettra de mettre en place une attitude de concentration pour aborder la séquence.

ÉTAPE 1 : CONTEXTUALISATION DE L'ACTIVITÉ (classe entière, 5 min)

Expliquer que, sur plusieurs séances, les élèves vont expérimenter des mouvements, des déplacements avec ou sans musique. Pour ce travail, il va falloir faire attention aux autres : à la manière dont ils bougent, ce qu'ils font, comment ils le font. Mais avant, il faut s'échauffer, pour ne pas se faire mal.

ÉTAPE 2 : ÉCHAUFFEMENT (classe entière, 5 min)

Proposer aux élèves de former un grand cercle puis de s'asseoir.
Échauffer les différentes parties du corps (en les nommant) afin de ne pas se blesser durant la phase de jeu.
Échauffer le cou (très doucement pour ne pas blesser les cervicales), les épaules, les mains, la taille, les genoux, les chevilles.
→ Dire aux élèves les sportifs effectuent toujours une phase d'échauffement pour éviter les blessures.

ÉTAPE 3 : RAPPEL DES RÈGLES DE SÉCURITÉ (classe entière, 2 min)

Avant de faire bouger les élèves, il est nécessaire de rappeler les règles de sécurité : on est attentif aux consignes, on démarre au signal, on regarde devant soi, on fait attention à ne pas cogner les élèves, on fait attention à ce qui se passe autour, on s'arrête au signal de l'enseignant.

ÉTAPE 4 : PHASE DE DANSE/ DE RÉALISATION DE L'ACTIVITÉ (classe entière, 15 à 20 min)

Plusieurs activités sont possibles.

LE JEU DES PLANÈTES

La salle est divisée en deux parties bien distinctes (planètes).
Les habitants de chaque planète se déplacent d'une manière particulière :
– en avant pour l'une, en arrière pour l'autre ;
– en tapant des pieds, en marchant à pas de velours ;
– tout seul, à deux…
Il est possible de varier les différents modes de déplacement, avec toujours un contraire.
C'est l'enseignant qui annonce les différentes modalités de déplacement.

CONSIGNE 1 :
Vous allez devoir vous déplacer dans chacune des deux planètes. Attention ! Dans la planète rouge on marche en avant, et dans la planète jaune on marche en arrière. On n'a pas le droit de se toucher ou de cogner l'autre.
Les élèves se répartissent, puis l'activité commence, sans changement de planète.
Un second tour est organisé pour que les élèves puissent expérimenter les deux types de déplacement.
Le signal du départ et de l'arrêt est donné grâce au tambourin.

CONSIGNE 2 :
C'est la même consigne, mais attention : si on change de planète, on doit bouger comme il faut. Par exemple, si je vais dans la planète rouge, je dois me déplacer comme sur la planète rouge. Et si je vais dans la planète jaune, je me déplace comme sur la planète jaune.
Faire reformuler pour valider la compréhension de la consigne par les élèves.

LE TABLEAU VIVANT

Un espace est matérialisé au sol. Il doit être assez grand pour que les élèves ne se gênent pas entre eux.
Les élèves sont à l'extérieur du tableau.
Au signal, ils entrent dans le tableau, se déplacent, puis, au nouveau signal, ils prennent une pose et restent immobiles dans l'espace matérialisé au sol.
On reprend en demandant de varier les positions (assis, debout, en équilibre, allongé, etc.).

CONSIGNE :
Vous allez réaliser un tableau vivant. Pour cela, au signal, vous allez entrer dans le tableau, vous déplacer puis, lorsque je taperai sur le tambourin, vous prendrez une pose, celle que vous voulez. Vous repartirez au signal et on recommencera.

VARIANTE :
Mettre les élèves par trois et désigner un meneur. Les élèves entrent par trois, puis, au signal, le meneur décide d'une pose que les deux autres élèves copient. Faire tourner le rôle du meneur.

LES JUMEAUX

Même organisation spatiale que pour la situation précédente.
L'activité se mène à deux : un meneur et un suiveur.
Le but est que le suiveur se déplace exactement comme le meneur : allure, mode de déplacement.

CONSIGNE :
Vous êtes deux par deux. Le premier est le meneur, c'est-à-dire que c'est lui qui décide comment il veut bouger.
Le second doit faire exactement comme lui.
On changera après. Vous démarrez au signal et vous changez de manière de bouger à chaque fois que je tape sur le tambourin.

VARIANTE :
Idem mais mettre les élèves par quatre.

L'ACCUMULATION

Les élèves entrent de manière libre dans l'espace de danse, puis, au signal, s'immobilisent.
Un élève est désigné pour être la fée (ou le magicien). Il commence à bouger sur la musique, puis, touche un autre élève, qui se met à bouger librement également, qui touche un autre élève, etc.
L'enseignant peut jouer le rôle de la fée ou du magicien.

VARIANTE :
Ajouter un objet médiateur (foulard, doudou, manteau) en demandant aux élèves de danser avec l'objet, tout en gardant les mêmes modalités.

À l'issue de ces séances, il devient possible de passer à l'apprentissage de la chorégraphie.
À noter : c'est un travail qui demande beaucoup de temps, de répétitions, et ce de manière régulière.

ÉTAPE 5 : PHASE DE RETOUR AU CALME
(classe entière, 5 min)

Proposer aux élèves de former un grand cercle puis de rester debout.

Explicitation de ce qui va être fait : de même que l'on s'échauffe, il faut toujours, à la fin d'une séance de sport, penser à s'étirer pour ne pas avoir de courbatures.

Ici, outre le côté « santé », cette phase de retour au calme est nécessaire pour recentrer la classe et faire retomber l'excitation.

Étirer les bras vers le haut, le plus haut possible.
Un bras après l'autre, puis les deux bras ensemble.
Faire retomber les deux bras en soufflant fort.
S'asseoir en tailleur et se pencher vers l'avant pour étirer le dos en soufflant.
Enfin, faire s'allonger les élèves (yeux fermés).
Mettre une musique douce puis les faire se lever un à un pour aller se mettre en rang.

ÉTAPE 6 : DE RETOUR EN CLASSE
(classe entière, 5 à 10 min)

Faire un point sur ce qui a été fait, les difficultés rencontrées et donner aux élèves la possibilité de s'engager dans l'apprentissage en leur expliquant que tout ce qui sera fait dans les semaines venir leur permettra de progresser et d'apprendre réaliser une danse tous ensemble.

PROLONGEMENT DE LA SÉQUENCE

▶ TRAVAIL CHORÉGRAPHIQUE SUR L'HYMNE DES JEUX OLYMPIQUES

CONTEXTUALISATION : Depuis un certain temps, nous avons travaillé sur la danse, sur le mouvement, avec ou sans musique. Aujourd'hui, je voudrais vous montrer des photos/des vidéos. Vous regardez attentivement et puis on en parle ensuite.

Une vidéo de la cérémonie d'ouverture des Jeux de Rio :
https://www.youtube.com/watch?v=N_qXm9HY9Ro

L'hymne officiel :
http://www.playbac-editions-speciales.fr/cnosf/cycle1/hymne-olympique.mp3

Des photos de cérémonies d'ouverture (voir annexes).

MODALITÉS DE TRAVAIL :

Classe entière, temps variable selon la section (de 10 à 20 min).

Afficher les photos/faire visionner la vidéo.

→ Que voyez-vous sur les photos ? Que voit-on sur la vidéo ?
→ Savez-vous de quel événement il s'agit ?
→ Comment le savez-vous ?
→ Qu'est-ce qui se passe sur ces photos/vidéos ?

Dans les réponses possibles des élèves, l'enseignant s'attend aux mots suivants : drapeaux, anneaux olympiques, danses, chant, enfants, bouger ensemble, beau…

Ces photos/cette vidéo montrent une cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques.

L'enseignant explique ensuite ce qu'est une cérémonie d'ouverture et comment cela se prépare. Il fait remarquer que, pour que les danses soient agréables à regarder, il faut que les participants soient bien ensemble. Comme dans le sport, cela veut dire qu'il faut coopérer, faire attention à l'autre pour avoir un joli résultat. Les Jeux Olympiques permettent à des gens différents d'être ensemble, de travailler ensemble pour avoir un résultat qui montre qu'ensemble, on est plus forts et plus efficaces. On appelle cela la « coopération », l' « entraide ». C'est important dans la vie de tous les jours.

→ Dans les semaines à venir, nous allons travailler pour créer une chorégraphie, une danse tous ensemble, sur le thème des Jeux Olympiques.

Morceaux de musique utilisables : l'hymne des Jeux Olympiques (version longue n°1).

REMARQUES POUR L'ENSEIGNANT :

• C'est un travail très long qui, pour être réussi, demande du temps, de l'entraînement, des répétitions.
À échelonner sur une dizaine de séances très régulières.

• Pages suivantes : une proposition pour la petite section, et une autre pour les moyenne et grande sections.

A - PRENDRE CONNAISSANCE DE LA MUSIQUE : bouger librement sur le morceau

Délimiter un espace de danse (cf. matériel activités préalables).
DURÉE : entre 15 et 30 min.
MODALITÉS : classe entière.

→ Reprendre les étapes 1, 2 et 3 des activités préalables (contextualisation, échauffement, sécurité) puis enchaîner avec l'étape 4.

ÉTAPE 4 : PHASE DE DANSE/DE RÉALISATION DE L'ACTIVITÉ

Faire écouter le morceau aux élèves et leur demander de bouger librement.
Proposer aux élèves qui restent timides un objet médiateur (foulard, doudou, manteau, etc.).
Faire relever les différentes manières de bouger de certains élèves et les faire copier.
Recommencer plusieurs fois en prenant soin de valoriser, d'encourager, de laisser imiter.

Reprendre les étapes 5 et 6 des activités préalables (retour au calme, bilan oral) pour clôturer la séance.

B - TRAVAILLER LE DÉBUT DE LA CHORÉGRAPHIE

PRÉREQUIS : savoir faire une ronde, savoir démarrer et s'arrêter à un signal.
MATÉRIEL NÉCESSAIRE : musique, bandes pour délimiter l'espace, chasubles des couleurs des anneaux olympiques (bleu, noir, rouge, jaune et vert), un tambourin.
DURÉE : entre 15 et 30 min.
MODALITÉS : classe entière.

Reprendre les étapes 1, 2 et 3 des activités préalables (contextualisation, sécurité et échauffement) puis enchainer avec l'étape 4.

ÉTAPE 4 : PHASE DE DANSE/DE RÉALISATION DE L'ACTIVITÉ

Distribuer les chasubles et les faire enfiler aux élèves. Équilibrer le nombre d'élèves dans chaque groupe de couleur.

→ Phase A

Consigne : Vous allez devoir entrer dans l'espace de danse par couleur, et vous mettre en ligne, aussi par couleur. Cela veut dire les chasubles noires ensemble, les bleues ensemble, les rouges ensemble etc.
À chaque signal, un groupe va se mettre en ligne.
Un premier essai est fait sans musique. Valoriser les réussites et les essais.
Ensuite, les élèves recommencent en musique. Faire plusieurs essais.

→ Phase B

Consigne : Maintenant, on va ajouter une autre étape : quand vous entendrez « ho hey », il faudra sauter. D'abord, on entre en ligne, puis quand on entend « ho hey », on saute sur place.

Les élèves réalisent la consigne. Recommencer plusieurs fois si nécessaire.

→ Phase C

Consigne : On recommence et on ajoute encore quelque chose. On entre en ligne, on saute quand on entend « ho hey » et ensuite on se met en ronde et on fait tourner la ronde.

Les élèves réalisent la consigne. Plusieurs essais sont nécessaires.

Reprise des étapes 5 et 6 des activités préalables (retour au calme, bilan oral) pour clôturer la séance.

C - TRAVAILLER LE MILIEU DE LA CHORÉGRAPHIE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : musique, bandes pour délimiter l'espace, chasubles des couleurs des anneaux olympiques (bleu, noir, rouge, jaune et vert), un tambourin.

DURÉE : entre 15 et 30 min.

MODALITÉS : classe entière.

Reprendre les étapes 1, 2 et 3 des activités préalables (contextualisation, échauffement, sécurité) puis enchaîner avec l'étape 4.

ÉTAPE 4 : PHASE DE DANSE/DE RÉALISATION DE L'ACTIVITÉ

Distribuer les chasubles et les faire enfiler aux élèves. Équilibrer le nombre d'élèves dans chaque groupe de couleur.

1/ Reprendre ce qui a été fait lors de la séance précédente. Oralement, faire verbaliser le déroulé de la séance précédente aux élèves.

2/ Reprendre le début de la chorégraphie. Le faire deux fois pour bien réactiver le début de la chorégraphie.

3/ Apprentissage du milieu de la chorégraphie.

Consigne : On ajoute encore une étape. On entre, on lève les bras et on les agite, on se met en ronde, on tourne. Au signal, on change de sens, et encore au signal on s'arrête de tourner et on bouge les mains en l'air.

Faire plusieurs essais pour valider la chorégraphie. Penser à valoriser les réussites et les essais.

Faire remarquer aux élèves que le moment où ils lèvent les mains et les secouent revient plusieurs fois.

Refaire au moins un essai pour que les enfants s'imprègnent de la chorégraphie.

Reprise des étapes 5 et 6 des activités préalables (retour au calme et bilan oral) pour clôturer la séance.

Les autres séances se déroulent toutes de la même manière. Il convient donc d'adapter le rythme des séances à la réussite des élèves et à la nécessité de la classe.

TEMPORISATION DE LA MUSIQUE – HYMNE OLYMPIQUE VERSION COMPLÈTE N°1

Jusqu'à 18 secondes : entrer en scène, par lignes de couleur.

Jusqu'à 34 secondes : lever les mains et les agiter.

Jusqu'à 55 secondes : se mettre en ronde de couleur et tourner dans un sens.

Jusqu'à 1 min 12 : tourner dans l'autre sens.

Jusqu'à 1 min 30 : lever les mains et les agiter.

Jusqu'à 1 min 50 : se disperser dans la salle en bougeant librement.

Jusqu'à 2 min 02 : lever les mains et les agiter.

Jusqu'à 2 min 20 : se remettre en ronde de couleur et tourner.

Jusqu'à 2 min 30 : lever les mains et les agiter.

Jusqu'à 2 min 45 : se remettre en rond.

Jusqu'à la fin (3 min 05) : s'asseoir un par un et se mettre en œuf.

Remarques pour l'enseignant :

• Le déroulement et la mise en place sont les mêmes que pour la classe de petite section.

• Ne seront ici développés que les mouvements à travailler en suivant le même principe de progressivité des séances ainsi que la temporisation de la musique en fonction de la chorégraphie proposée.

Reprendre les activités préalables avant de démarrer la séquence d'apprentissage.

A - PRENDRE CONNAISSANCE DE LA MUSIQUE : bouger librement sur le morceau

Délimiter un espace de danse (cf. matériel activités préalables).

DURÉE : entre 15 et 30 min.

MODALITÉS : classe entière.

→ Reprendre les étapes 1, 2 et 3 des activités préalables (contextualisation, échauffement, sécurité) puis enchaîner avec l'étape 4.

ÉTAPE 4 : PHASE DE DANSE/DE RÉALISATION DE L'ACTIVITÉ

Faire écouter le morceau aux élèves et leur demander de bouger librement. Proposer aux élèves qui restent timides un objet médiateur (foulard, ruban, canne, cube, etc.).

Faire relever les différentes manières de bouger de certains élèves et les faire copier.

Recommencer plusieurs fois en prenant soin de valoriser, d'encourager, de laisser imiter.

Reprendre les étapes 5 et 6 des activités préalables (retour au calme, bilan oral) pour clôturer la séance.

B - TRAVAILLER LE DÉBUT DE LA CHORÉGRAPHIE

PRÉREQUIS : savoir faire une ronde, savoir démarrer et s'arrêter à un signal.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : musique, bandes pour délimiter l'espace, chasubles des couleurs des anneaux olympiques (bleu, noir, rouge, jaune et vert), un tambourin.

DURÉE : entre 15 et 30 min.

MODALITÉS : classe entière.

Reprendre les étapes 1, 2 et 3 des activités préalables (contextualisation, sécurité et échauffement) puis enchaîner avec l'étape 4.

ÉTAPE 4 : PHASE DE DANSE/DE RÉALISATION DE L'ACTIVITÉ

Distribuer les foulards et les attacher aux poignets des élèves.

Équilibrer le nombre d'élèves dans chaque groupe de couleur.

Poser cinq plots de couleur (bleu, rouge, jaune, vert et noir) pour indiquer aux élèves l'endroit où ils doivent faire les rondes.

→ Phase A

Consigne : Vous allez devoir entrer dans l'espace de danse, comme vous voulez, puis agiter vos mains pour que toutes les couleurs se mélangent. Au signal du tambourin, vous baissez vos mains et vous vous mettez en cercle de couleur. Cela veut dire les foulards noirs ensemble, les bleus ensemble, les rouges ensemble, etc.

À chaque signal, les élèves se préparent, en bordure de la zone de danse.

Un premier essai est fait sans musique. Valoriser les réussites et les essais.

Ensuite, les élèves recommencent en musique. Faire plusieurs essais.

→ Phase B

Consigne : Maintenant, on va ajouter une autre étape : quand vous entendez le tambourin, vous faites une ronde (sans vous tenir la main, en marchant les uns derrière les autres), en mettant une main sur la hanche et en agitant la main en l'air avec le foulard.

Les élèves réalisent la consigne. Recommencer plusieurs fois si nécessaire.

→ Phase C

Consigne : On recommence et on ajoute encore quelque chose. On entre, on se regroupe, on fait la ronde puis on fait une farandole (les élèves passent des uns aux autres en se donnant les mains opposées).

Les élèves réalisent la consigne. Plusieurs essais sont nécessaires.

Reprise des étapes 5 et 6 des activités préalables (retour au calme, bilan oral) pour clôturer la séance.

C - TRAVAILLER LE MILIEU DE LA CHORÉGRAPHIE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : musique, bandes pour délimiter l'espace, foulards des couleurs des anneaux olympiques (bleu, noir, rouge, jaune et vert), un tambourin.

DURÉE : entre 15 et 30 min.

MODALITÉS : classe entière.

Reprendre les étapes 1, 2 et 3 des activités préalables (contextualisation, échauffement, sécurité) puis enchaîner avec l'étape 4.

Garder les mêmes groupes de couleur.

Distribuer les foulards et les attacher aux poignets des élèves.

Équilibrer le nombre d'élèves dans chaque groupe de couleur.

Poser cinq plots de couleur (bleu, rouge, jaune, vert et noir) pour indiquer aux élèves l'endroit où ils doivent faire les rondes.

ÉTAPE 4 : PHASE DE DANSE/DE RÉALISATION DE L'ACTIVITÉ

Reprendre ce qui a été fait lors de la séance précédente.

Oralement, faire verbaliser le déroulé de la séance précédente aux élèves.

MOYENNE SECTION

Ajout de la phase suivante : les anneaux se reforment.

Consigne : À partir du moment où tout le monde est baissé, il va falloir que les anneaux se reforment. Pour cela, il faudra bien écouter. À chaque signal, tous les élèves ayant la même couleur de foulard se lèveront pour aller se regrouper (sans faire de ronde) au bon endroit. Vous pouvez prendre une pose particulière. On commence par le bleu.

Faire un essai sans musique en enchaînant les couleurs : bleu, noir, rouge, jaune et enfin vert.

Puis reprendre l'ensemble avec la musique.

GRANDE SECTION

Ajout de la phase suivante : les anneaux se reforment.

Consigne : À partir du moment où tout le monde est baissé, il va falloir que les anneaux se reforment. Pour cela, il faudra bien écouter. Au signal, vous allez devoir vous disperser à nouveau dans la zone de danse.

L'élève n°1 de chaque équipe va s'arrêter dans une pose stable le temps que l'élève n°2 de la même équipe vienne « s'accrocher » à lui. Puis ils repartent à deux, s'arrêtent à nouveau le temps que l'élève n°3 vienne « s'accrocher », et ainsi de suite.... pour enfin se regrouper (sans faire de ronde) au bon endroit. Il faut penser à faire bouger ses bras pour que les foulards se voient.

Avant de démarrer, penser à « numéroter » chaque élève de chaque équipe.

Faire un essai sans musique en faisant un exemple avec une seule couleur.

Puis faire de même avec toutes les couleurs et enfin faire un essai en musique.

Si cela est trop difficile, remédiation possible :

Consigne : À partir du moment où tout le monde est baissé, il va falloir que les anneaux se reforment. Pour cela, il faudra bien écouter. Au signal, l'élève n°1 va aller chercher l'élève n°2 puis ils iront chercher l'élève n°3 et ainsi de suite pour enfin se regrouper (sans faire de ronde) au bon endroit. Il faut penser à faire bouger ses bras pour que les foulards se voient.

Avant de démarrer, penser à « numéroter » chaque élève de chaque équipe.

Reprise des étapes 5 et 6 des activités préalables (retour au calme et bilan oral) pour clôturer la séance.

Les autres séances se déroulent toutes de la même manière. Il convient donc d'adapter le rythme des séances à la réussite des élèves et à la nécessité de la classe.

D - TRAVAILLER LA FIN DE LA CHORÉGRAPHIE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE : musique, bandes pour délimiter l'espace, foulards des couleurs des anneaux olympiques (bleu, noir, rouge, jaune et vert), un tambourin.

DURÉE : entre 15 et 30 min.

MODALITÉS : classe entière.

Reprendre les étapes 1, 2 et 3 des activités préalables (contextualisation, échauffement, sécurité) puis enchaîner avec l'étape 4.

Garder les mêmes groupes de couleur et la même numérotation des élèves.

Distribuer les foulards et les attacher aux poignets des élèves.

Équilibrer le nombre d'élèves dans chaque groupe de couleur.

Poser cinq plots de couleur (bleu, rouge, jaune, vert et noir) pour indiquer aux élèves l'endroit où ils doivent faire les rondes.

ÉTAPE 4 : PHASE DE DANSE/DE RÉALISATION DE L'ACTIVITÉ

1/ Reprendre ce qui a été fait lors de la séance précédente. Oralement, faire verbaliser le déroulé de la séance précédente aux élèves.

2/ Reprendre l'ensemble de la chorégraphie. Le faire deux fois pour bien réactiver l'ensemble de la chorégraphie.

3/ Apprentissage de la fin de la chorégraphie.

Consigne : Pour la fin de la chorégraphie, quand vous êtes répartis par groupes de couleur :
– Réaliser une ronde par couleur.
– Se disperser en dansant et en agitant les foulards.
– Reformer les anneaux par couleur, agiter les foulards puis se baisser, un par un, pour se mettre en œuf.
Faire plusieurs essais pour valider la chorégraphie. Penser à valoriser les réussites et les essais. Refaire au moins un essai pour que les enfants s'imprègnent de la chorégraphie.

Reprise des étapes 5 et 6 des activités préalables (retour au calme et bilan oral) pour clôturer la séance.

Les autres séances se déroulent toutes de la même manière. Il convient donc d'adapter le rythme des séances à la réussite des élèves et à la nécessité de la classe.

TEMPORISATION DE LA MUSIQUE – HYMNE OLYMPIQUE VERSION COMPLETE N°1

Jusqu'à 18 secondes : entrer en scène, par lignes de couleur.

Jusqu'à 34 secondes : lever les mains et les agiter.

Jusqu'à 55 secondes : se mettre en ronde de couleur et tourner dans un sens.

Jusqu'à 1 min 12 : tourner dans l'autre sens.

Jusqu'à 1 min 30 : lever les mains et les agiter.

Jusqu'à 1 min 50 : se disperser dans la salle en bougeant librement.

Jusqu'à 2 min 02 : lever les mains et les agiter.

Jusqu'à 2 min 20 : se remettre en ronde de couleur et tourner.

Jusqu'à 2 min 30 : lever les mains et les agiter.

Jusqu'à 2 min 45 : se remettre en rond.

Jusqu'à la fin (3 min 05) : s'assoir un par un et se mettre en œuf.

Photos de cérémonies d'ouverture.

Photo CNOSF/KMSP

Photos de cérémonies d'ouverture.

Photo CNOSF/KMSP

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 1 • PS, MS ET GS • AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES/MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

LES SPORTS OLYMPIQUES D'ÉTÉ

Ce travail peut sans difficulté et avec les mêmes supports s'appliquer aux sports Olympiques d'hiver.

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

Petite et moyenne sections

- Créer un enregistrement mettant en voix des illustrations à la manière de *Sports à gogo* de Alain Crozon (Seuil Jeunesse, 2004).

Grande section

- Créer un album à la manière de *Sports à gogo* de Alain Crozon (Seuil Jeunesse, 2004) à partir de sports Olympiques (textes et illustrations).

Présentation du livre *Sports à gogo* en annexe.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Petite et moyenne sections

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.

Grande section, idem petite et moyenne sections plus :

- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français.
- Manipuler des syllabes (attaques, rimes).
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

TRUCS & ASTUCES

- **Penser à prendre des photos** lors des différentes étapes pédagogiques afin de pouvoir les utiliser pour des temps de langage permettant aux élèves de se remémorer un événement/moment vécu.
- **Présenter le travail** réalisé aux autres classes de l'école.
- **Pour les grandes sections,** l'enregistrement pourra être envoyé par mail aux parents.
- On pourra aussi mener ce travail en réalisant **un livre audio avec l'aide du logiciel *Book Creator*.**

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Grande section

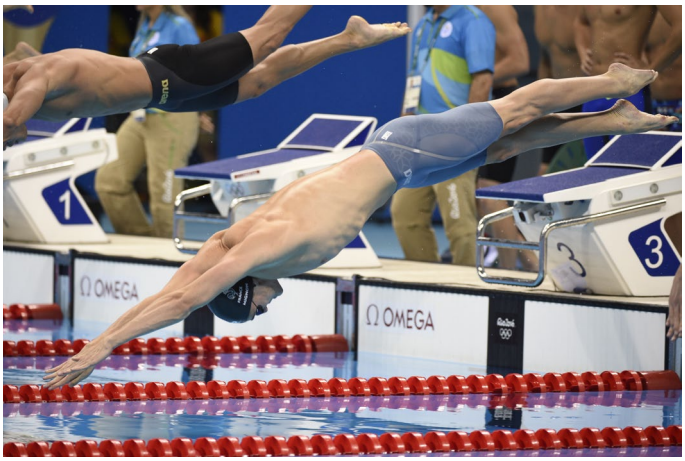
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

À L'ATTENTION DE L'ENSEIGNANT :

Il est nécessaire que l'enseignant prépare en amont la page de couverture de l'album (avec le nom des élèves), la couleur du fond de page, le nombre de pages nécessaires.

MOTS-CLÉS DES JO :

SPORTS OLYMPIQUES • SYMBOLES • COULEURS.



Photos CNOSF/KMSP

ORGANISATION DE LA SÉQUENCE

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

Créer un enregistrement mettant en voix des illustrations à la manière de l'album *Sports à gogo* d'Alain Crozon (cinq à six sports choisis parmi les sports olympiques pour les PS, six à huit pour les MS) et un album.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir que l'on n'écrit pas comme on parle.

MATÉRIEL :

- Cartes « sport » (illustrations de sports olympiques en annexe).
- Cartes « détail » (illustrations des détails des cartes « sport » en annexe).
- Enregistreur (téléphone ou magnétophone).

LA MINUTE ZEN

Inviter les élèves à s'asseoir en tailleur et leur proposer un automassage des oreilles. Leur montrer des exemples de gestes : les frotter (devant, derrière, dessus), tirer un peu sur les lobes et/ou sur le pavillon, les caresser… Leur proposer de fermer les yeux avant de démarrer cet automassage de deux minutes.

Ce moment permettra de mettre en place une attitude de concentration pour aborder la séquence.

ÉTAPE 1 : (collectif, 5 min)

Présentation des différentes cartes « sport ». Laisser les élèves intervenir sur ce qu'ils voient (une petite fille qui joue au tennis, un garçon qui est à la piscine…).

L'enseignant explique qu'aujourd'hui, il est venu avec un travail un peu spécial : il a des dessins de sports et des prénoms d'enfants.
Il va falloir deviner quel enfant fait quel sport.
Pour s'aider, il faut bien écouter les sons qui donnent des indices (expliciter ce qu'est un indice pour les élèves, c'est-à-dire des dessins ou du texte qui aide à répondre à une devinette rimée) et bien regarder les cartes « détail » qui sont des morceaux des cartes « sport ».

→ Pour commencer, nous allons trouver un exemple ensemble. Si je vous dis « Marion » et que je vous montre ces cartes « sport » (montrer les cartes de natation, de tennis et de canoë). Est-ce la natation, le tennis ou le canoë qui rime avec Marion ?

Réaliser plusieurs exemples avec les prénoms de la classe afin que les élèves comprennent bien le principe.

ÉTAPE 2 : (groupe, 15 min)

Sélectionner cinq illustrations parmi celles qui correspondent à des prénoms de la classe.
Les poser sur la table. Les élèves interviennent et l'enseignant les écoute.

Faire nommer chaque sport par les élèves et le cas échéant, donner le nom « expert » (exemple : piscine → natation).

Montrer les cartes « détail » et faire retrouver le détail qui va avec chaque sport.

Valider immédiatement la réponse en explicitant l'indice à chaque fois.

Explicitation du travail qui va être fait : faire un enregistrement de phrases qui utilisent les prénoms et les sports retenus.

Contextualiser : préciser que les sports choisis sont des sports Olympiques. Pour être sport Olympique, il faut que les sports aient été choisis par le Comité International Olympique.

ÉTAPE 3 : PRÉSENTATION DES SPORTS RETENUS ET TRAVAIL ORAL (groupes, 25 min)

L'enseignant présente les cartes « sport » retenues.

Demander aux élèves d'imaginer des phrases à partir de ces cartes et des prénoms associés.

Exemples de phrases :
« Manon nage comme un poisson, elle adore la natation ».
« Le roi du football, il n'a qu'un nom, c'est Anatole ».
« Maëlys a un super service, comme une vraie championne de tennis ».
« Viens jouer Rodolphe, on va faire du golf ».
« Tourner, sauter…. Quelle joie pour Angélique, quand elle fait de la gymnastique ».
« Becket aime les pastèques, la bibliothèque et le basket ! ».
« Zoé est passionnée, elle adore le volley ».

ÉTAPE 4 : RÉPÉTITION ET ENREGISTREMENT DES VOIX (groupes, 20 min)

Les cartes « sport » sont mises dans un certain ordre. L'ordre n'a pas d'importance.

Proposition d'organisation :
- Un élève dit le début de la phrase. Exemple : « Marion nage comme un poisson, elle adore… ».
- Le reste des élèves donne la réponse : « … la natation ! ».

Répéter plusieurs fois le travail afin que les élèves s'imprègnent bien des phrases.
Passer ensuite au travail d'enregistrement.

Une fois que le travail d'enregistrement est terminé, faire écouter le résultat aux élèves.

ORGANISATION DE LA SÉQUENCE

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

Créer un album à la manière de *Sports à gogo* de Alain Crozon (Seuil Jeunesse, 2004) à partir de sports olympiques, le mettre en voix et en faire un enregistrement.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir que l'on n'écrit pas comme on parle.
- Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français.
- Manipuler des syllabes (attaques, rimes).
- Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

PRÉ-REQUIS :

- Avoir travaillé les attaques, les rimes en phonologie.
- Avoir travaillé sur les devinettes.

MATÉRIEL :

- Cartes « sport » et cartes « détail » plastifiées (à partir des illustrations fournies en annexe).
- Des photographies des sports choisis pour réaliser l'album (en grand nombre et sous des angles différents).
- Feuille canson format raisin (ou demi raisin).
- Papier essuie-tout pour faire le fond.
- Craies grasses pour réaliser les illustrations.
- Gouaches et encres (orange, jaune, bleu pâle, vert pâle...).
- Ardoises et feutres effaçables.

LA MINUTE ZEN

Inviter les élèves à s'asseoir en tailleur et leur proposer un automassage des oreilles. Leur montrer des exemples de gestes : les frotter (devant, derrière, dessus), tirer un peu sur les lobes et/ou sur le pavillon, les caresser… Leur proposer de fermer les yeux avant de démarrer cet automassage de deux minutes.

Ce moment permettra de mettre en place une attitude de concentration pour aborder la séquence.

ÉTAPE 1 : (collectif, 5 min)

Présentation du travail qui va être fait (s'appuyer sur le travail entamé sur les rimes).
Présentation des cartes « sport ».

→ Que voit-on ?
Laisser les élèves intervenir sur ce qu'ils voient et leur demander de décrire précisément : la tenue, les détails.
Valider le fait que cela va parler de sports puis leur expliciter qu'il va falloir, avant de faire un livre, trouver un certain nombre d'éléments.

ÉTAPE 2 : (collectif, 20 min)

L'enseignant explique qu'aujourd'hui, il est venu avec un travail un peu spécial : il va falloir créer des devinettes en rimes pour deviner de quels sports on parle. Pour s'aider, il va y avoir des cartes « détail ». Ces cartes fonctionnent comme des indices (expliciter ce qu'est un indice pour les élèves, c'est-à-dire des dessins ou du texte qui aide à répondre à une devinette).

→ D'abord, je vais vous montrer chacune des cartes « sport » et des cartes « détail », puis ensuite, on en parle ensemble.

Demander aux élèves quelle carte « sport » va avec quelle carte « détail » ?
Les laisser intervenir sur quoi va avec quoi.
Valider immédiatement la réponse en explicitant l'indice à chaque fois.

Explicitation du travail qui va être fait : faire un livre en inventant des devinettes rimées avec des sports. Il va falloir trouver le sport, l'indice et le texte de la devinette. Chaque groupe devra trouver deux devinettes rimées.

Contextualiser : pour être sport Olympique, il faut que les sports aient été choisis par le Comité International Olympique.

Reprendre un exemple pour faire émerger chez les élèves la structure des devinettes : un texte qui est une devinette rimée, une image qui donne un indice puis, une illustration et le nom du sport.
Exemple : « Manon nage comme un poisson, elle fait de la natation ! ».

Il faut donc trouver :
- Le nom d'un sport.
- Un prénom qui rime avec le sport.
- Une phrase rimée.
- Une idée d'illustration indice.
- L'illustration finale qui reprend l'illustration indice.

ÉTAPE 3 : RÉALISATION DES DEVINETTES RIMÉES (2 OU 3 DEVINETTES PAR GROUPE) (groupes, 30 min)

Trois entrées possibles selon le niveau de compétence des élèves.

NIVEAU 1
Donner le nom des sports et les prénoms et leur faire trouver quels sont ceux qui finissent pareil (qui riment).

NIVEAU 2
Donner le nom des sports choisis pour qu'ils trouvent les prénoms associés.

NIVEAU 3
Laisser les élèves choisir les sports et les prénoms.

REMARQUE POUR L'ENSEIGNANT : pour que cette étape soit réussie, il est absolument nécessaire de faire travailler les élèves sur les sports dont il va être question. Il faut donc un « bain langagier » sur le matériel associé au sport, les particularités de ce sport (activités, verbes d'action) afin que les élèves puissent ensuite trouver, plus aisément, des devinettes à créer.

Pour cela, il convient de faire de la lecture d'image et de description de différentes photos des sports choisis.

Préalablement à la production pure, faire un rappel de ce qu'est une rime et oralement, faire travailler les rimes avec les prénoms des élèves du groupe.

Déroulement possible :
- Choisir un sport.
- Regarder, décrire les photos des sports choisis (bain langagier).
- Choisir ce qui peut faire partie de la devinette.
- Choisir le prénom qui rime.
- Créer la devinette.

Pour chaque devinette trouvée, l'enseignant écrira, sous la dictée des élèves, le texte sur lequel l'ensemble du groupe s'est mis d'accord.

ÉTAPE 4 : RÉALISATION DES ILLUSTRATIONS EN UTILISANT LES COULEURS DE L'OLYMPISME (groupes, 30 min)

Montrer différentes photos des sports choisis pour les devinettes et demander aux élèves de trouver dans ces illustrations ce qui peut servir d'indice.

Faire dessiner l'indice à la craie grasse jaune sur la feuille blanche après s'être entrainé sur le tableau de la classe ou sur les ardoises effaçables.

Colorer le dessin ainsi réalisé à la craie grasse puis faire le fond à l'encre (une illustration = une couleur de l'Olympisme) et tamponner avec le papier essuie-tout pour enlever le surplus.

Pour chaque illustration réalisée, l'enseignant prendra soin de photographier le résultat afin de le coller dans l'album final.

ÉTAPE 5 : ENREGISTREMENT DE L'ALBUM (collectif, 30 min)

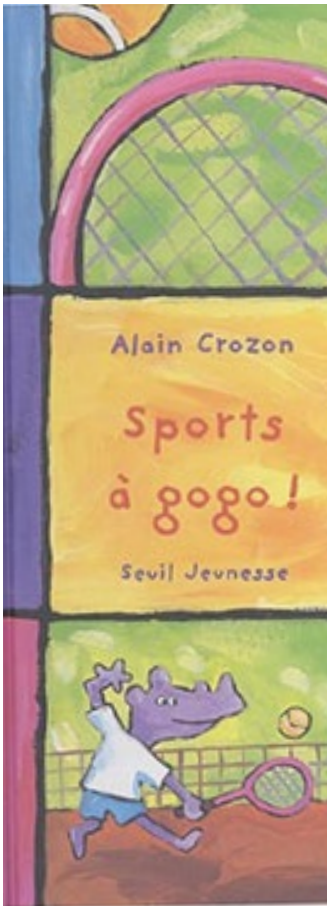
En collectif, chaque devinette et les illustrations correspondantes sont présentées à la classe dans un ordre prédéfini par l'enseignant.
L'enseignant lit l'ensemble de l'album ainsi réalisé par les élèves puis un temps d'échange est organisé autour du travail finalisé.
Chaque devinette sera énoncée par les élèves du groupe qui l'a réalisée et l'ensemble de la classe donnera la réponse.

PROPOSITION D'ORGANISATION :
- Les élèves du groupe qui a réalisé la devinette disent le texte présentant le sport en s'appuyant sur l'illustration indice. Exemple : « Marion nage comme un poisson, elle adore… ».
- Le groupe entier donne la réponse : « … la natation ! ».

Une fois que le travail d'enregistrement est terminé, faire écouter le résultat aux élèves.

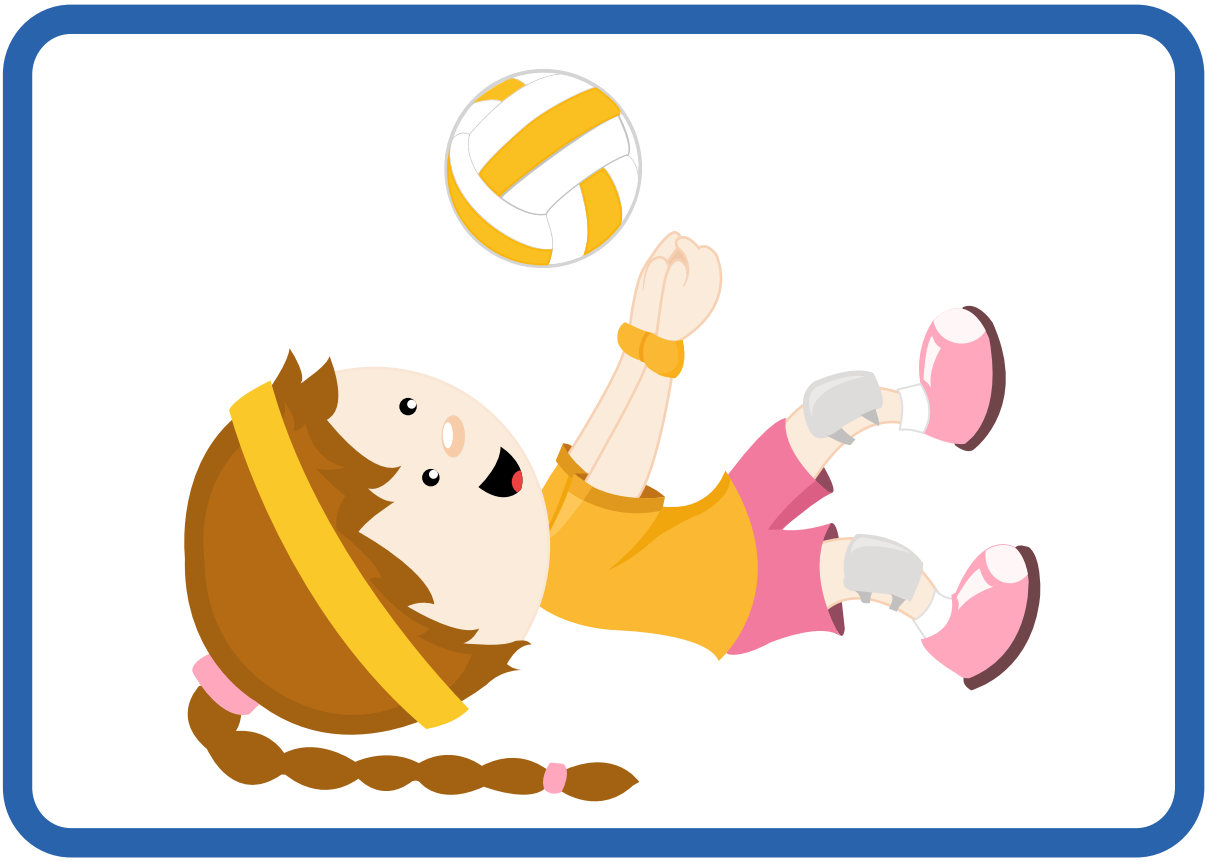
L'enregistrement pourra être envoyé par mail aux parents.
On pourra aussi mener ce travail en réalisant un livre audio avec l'aide de ***Book Creator***.

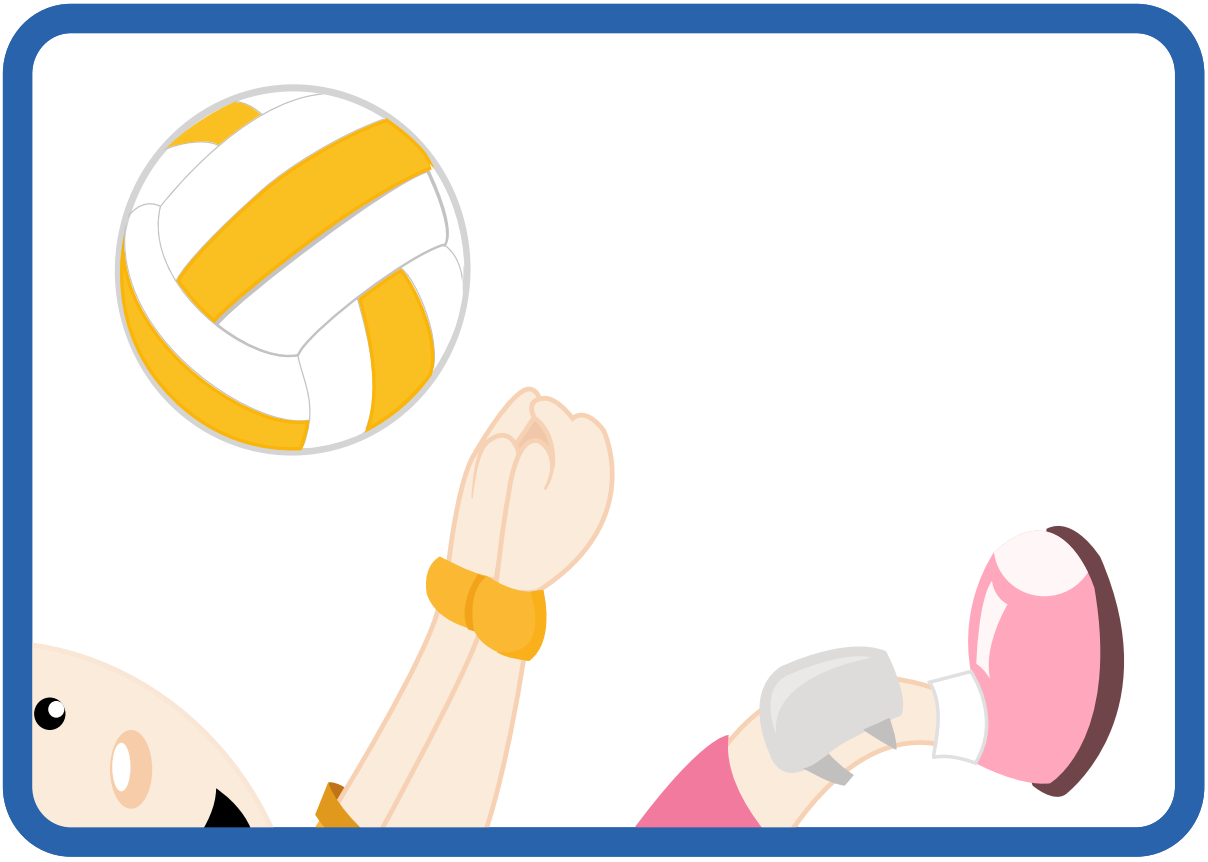
Présentation du livre *Sports à gogo* de Alain Crozon (Seuil jeunesse).

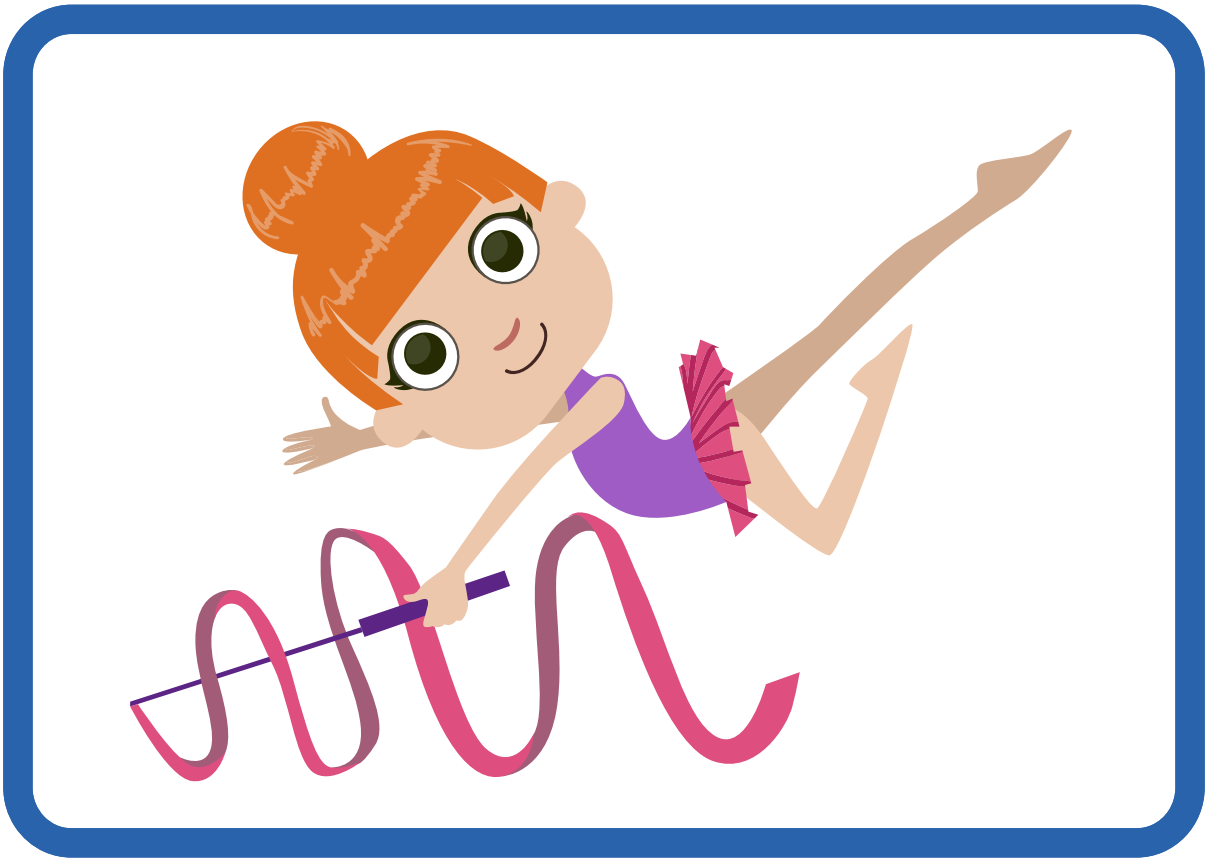


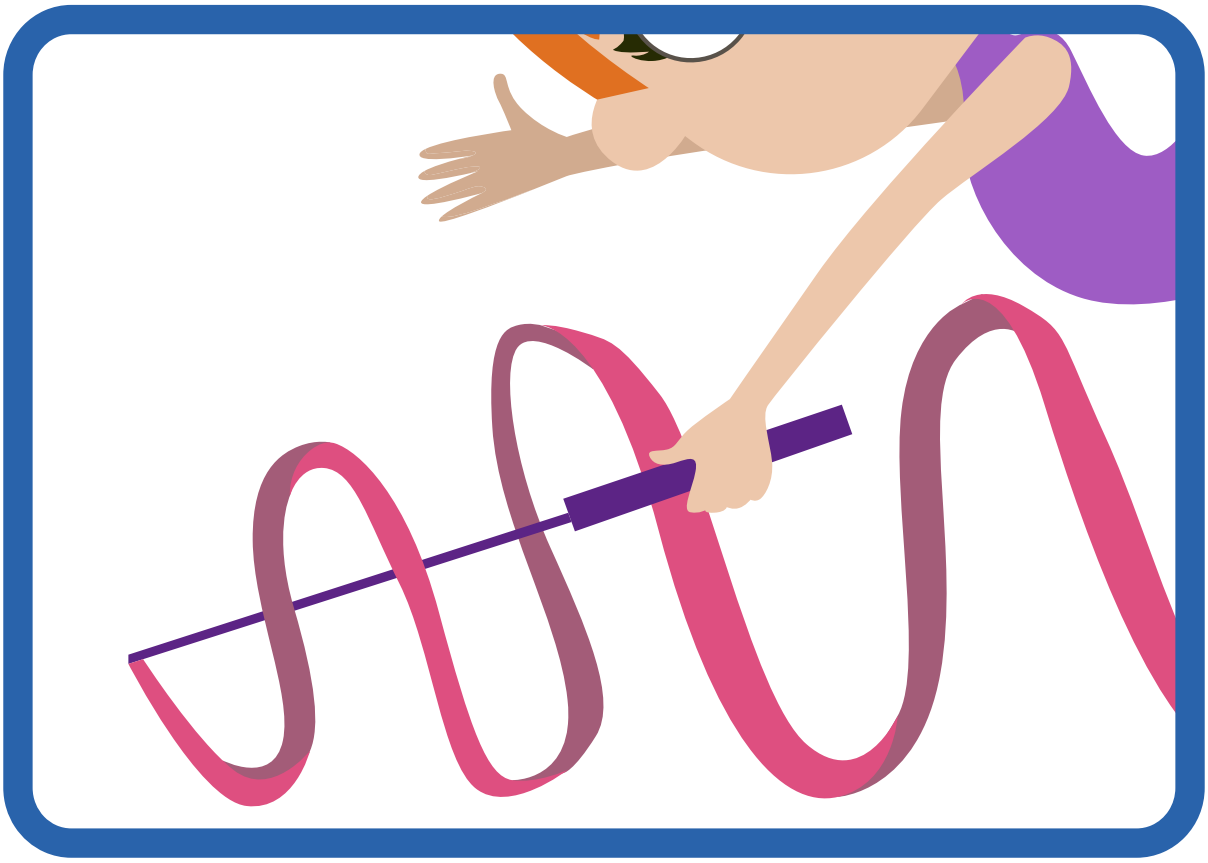
Sur le même principe que les ouvrages précédents, l'auteur-illustrateur décline ici tous les sports, en 21 petites devinettes. Gros plan sur les skis, le panier de basket ou le ballon de football, avec en retour la réponse sur fond de couleur.

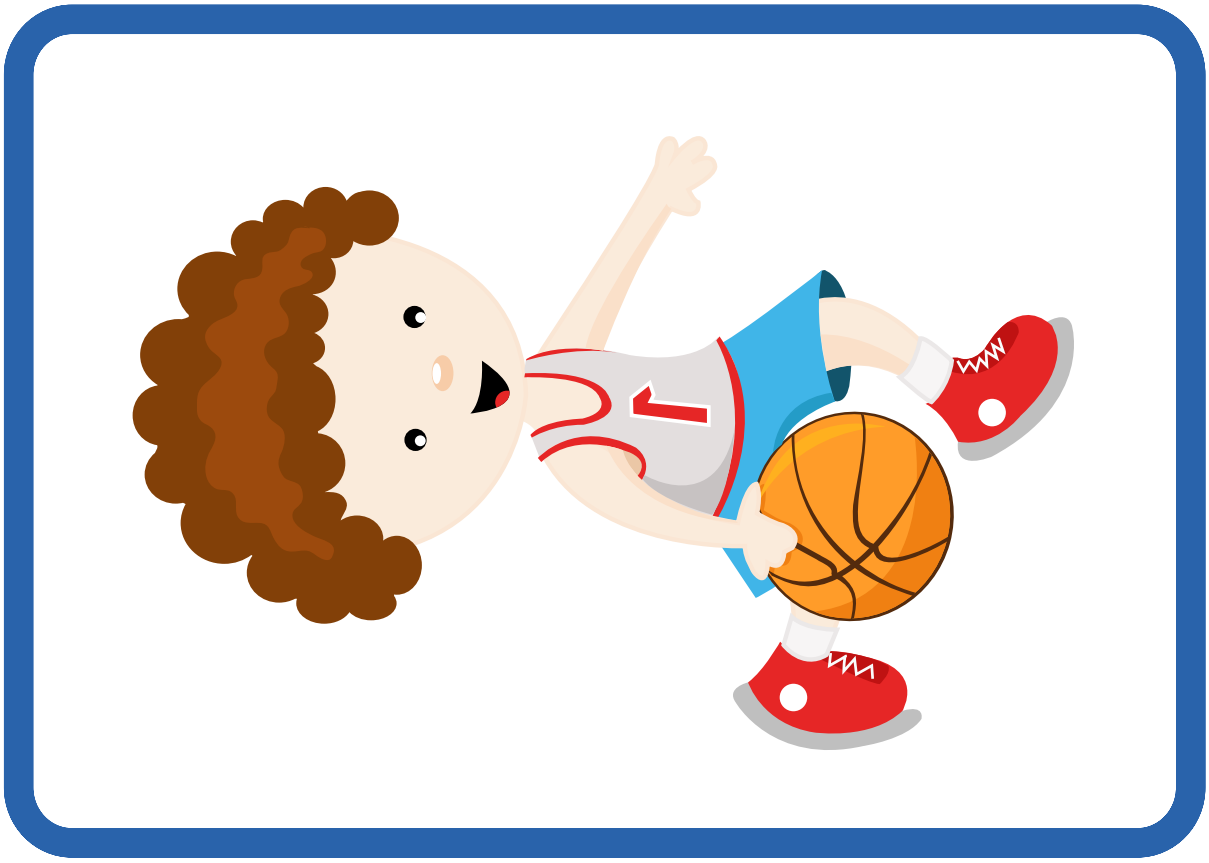
Cartes « sport » et cartes « détail », à découper et à plastifier

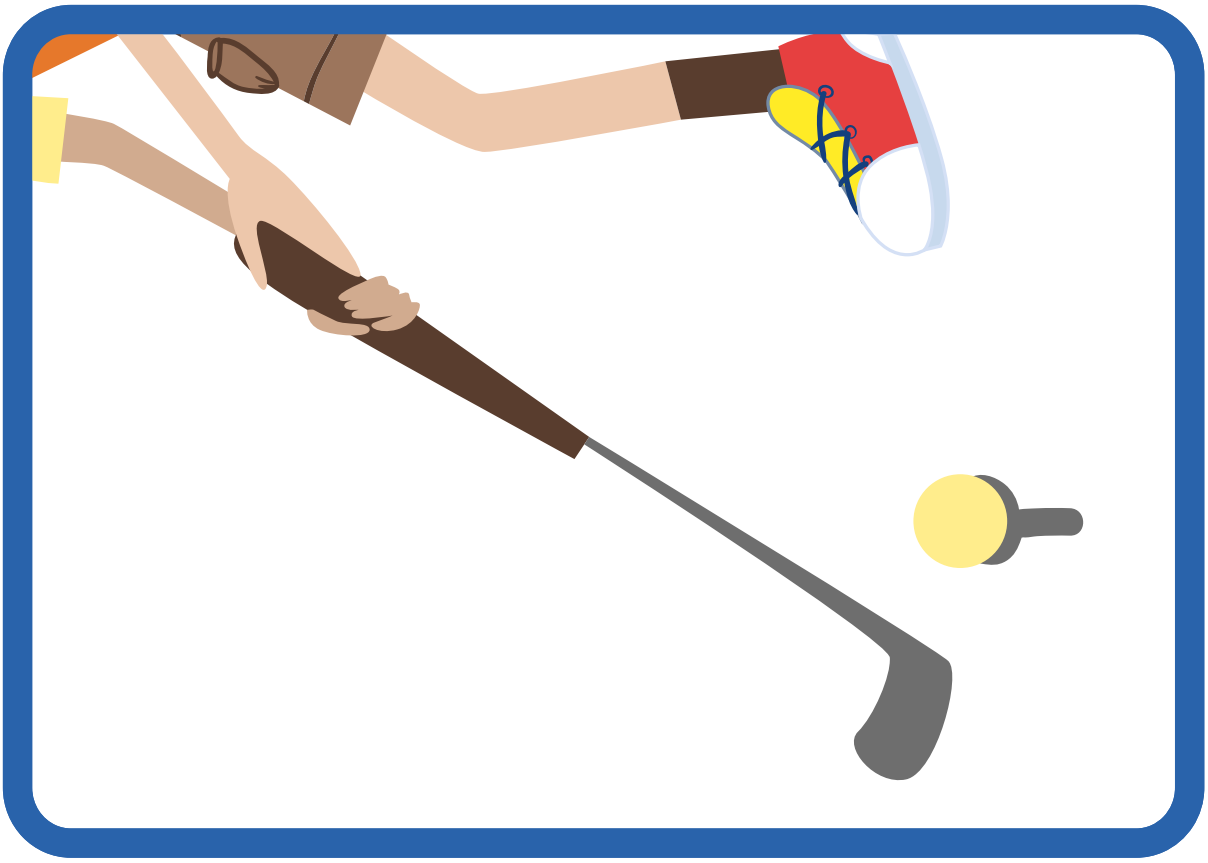


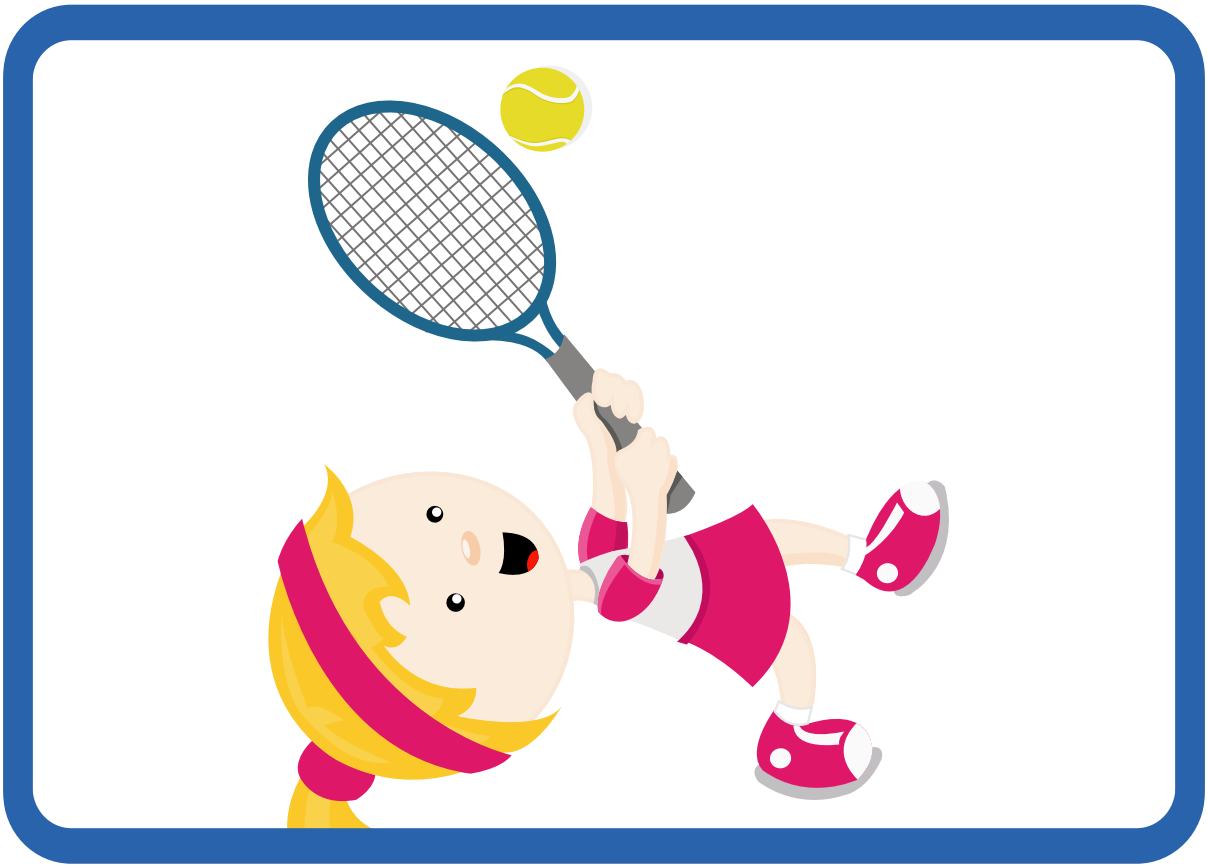


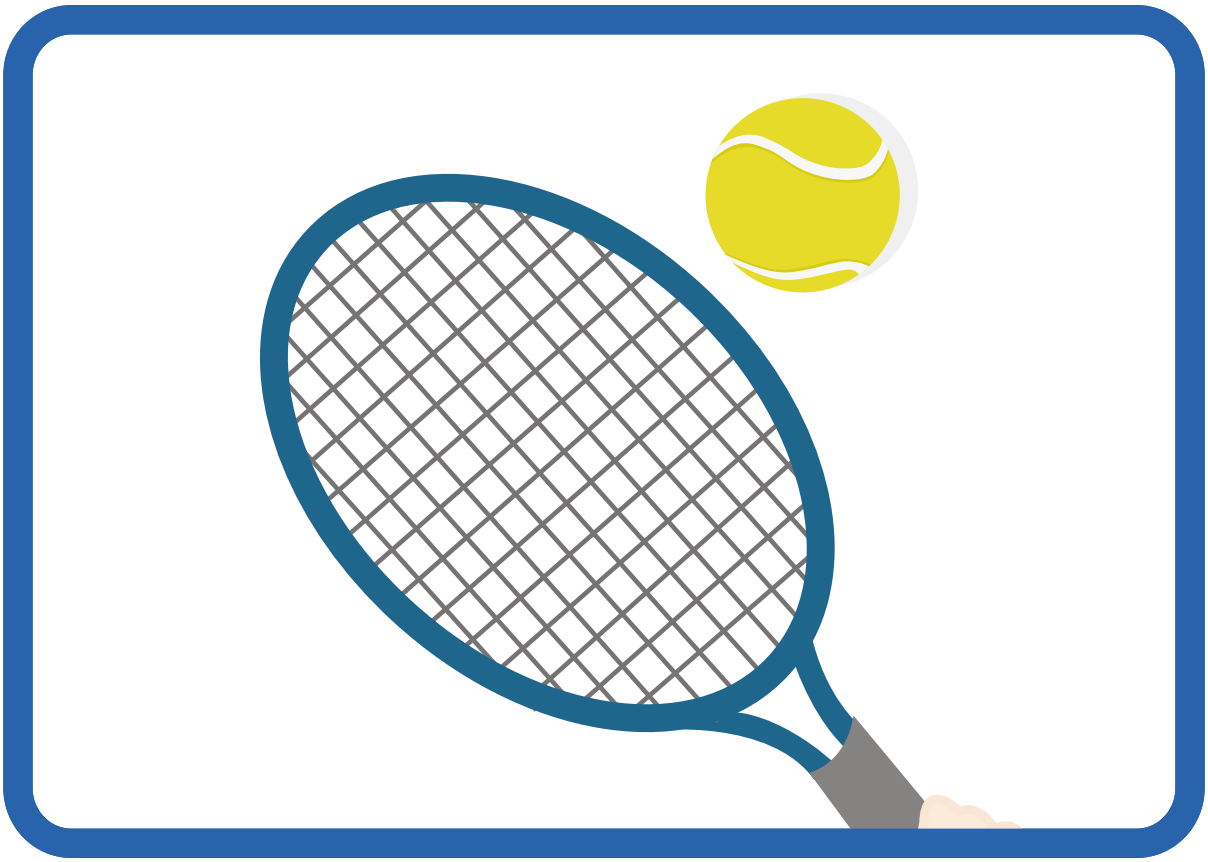


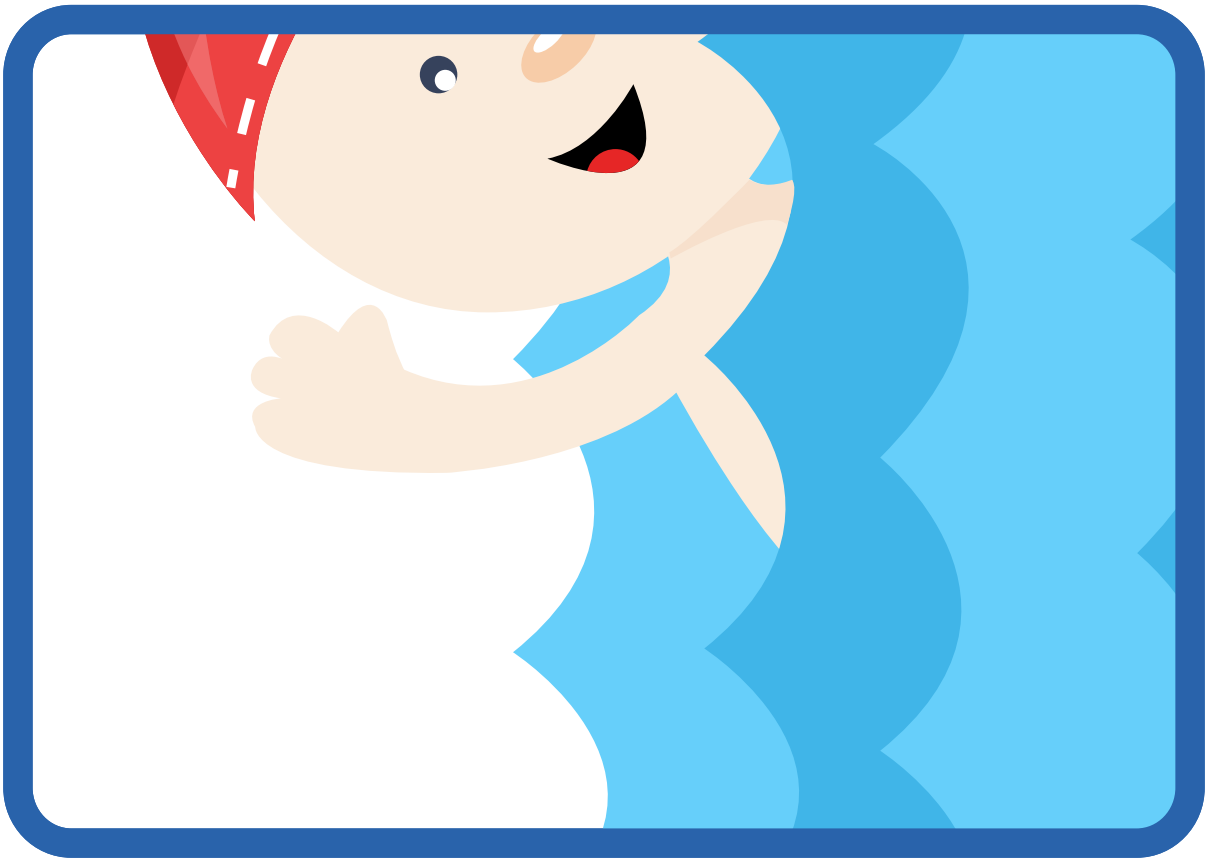












FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 2 • ANGLAIS

THE OLYMPIC RINGS

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir le logo des Jeux Olympiques.
- Utiliser le logo des Jeux Olympiques comme base d'apprentissage de la langue et de la culture anglaises.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Comprendre l'oral
  Écouter et comprendre des messages oraux courants, de la vie quotidienne, des textes simples lus par le professeur.
- S'exprimer à l'oral en continu
  En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.
- Approches culturelles
  – Sur la thématique de l'enfant (soi, le corps, les vêtements, éléments de descriptions physique et morale).
  – Sur la thématique de la classe (le sport).

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Arts plastiques
  Expérimenter, produire, créer.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Activités individuelles orales et écrites.
- Mise en commun.
- Bilan oral.

DURÉE :

- CP : 2 séances (2 x 30 min).
- CE1/CE2 : 1 séance (45 min).

ORGANISATION :

- En classe, organisation collective, puis activité individuelle guidée par l'enseignant.

MOTS-CLÉS DES JO :

ANNEAUX OLYMPIQUES • DRAPEAU • PAYS • SPORTS • SOLIDARITÉ • UNION.

NOTIONS ABORDÉES

L'ANGLAIS EN CYCLE 2 : DES COMPÉTENCES VARIÉES

Dans ce dossier, les élèves vont acquérir des compétences linguistiques en anglais en travaillant sur :

- le lexique
  En rebrassage : *colours (red, blue, green, yellow, black), a game, the Olympic Games, numbers from 1 to 5.*
  En nouveauté : *sports (track cycling, cycling mountain bike, rowing, sailing, water polo), shapes (square, ring, circle).*
  Mots transparents : *circle, rectangle, triangle, artistic gymnastics, rhythmic gymnastics, tennis, badminton, basketball ;*
- la grammaire
  L'adjectif de couleur devant le nom.
  Le suffixe –ing en fin de verbe pour parler d'une activité (en répétition pour les CP, CE1, et en analytique pour les CE2) ;

À SAVOIR !

Le site de la chaîne BBC propose de nombreuses activités (quiz, vidéos, tests…) pour découvrir les subtilités de la prononciation anglaise. Les vidéos peuvent être téléchargées. Des émissions dédiées à ce sujet y sont aussi disponibles. http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/grammar/pron/

- la phonétique : le son [e] ;
- la communication :
  Lire, écouter et comprendre les consignes.
  Répéter une phrase « modèle » pour se l'approprier.
  Partager ses réponses par oral sur un exercice simple.
  Écrire une phrase simple d'après un modèle.
  Dire ce qu'on aime ou n'aime pas : *I don't like, I love, I like* + v-ing d'après un modèle.

LES ÃMBOLES DES JO

En 1896, le Comité international olympique (CIO) et son président, le Français Pierre de Coubertin, s'inspirent des Jeux antiques et décident d'organiser les premiers Jeux Olympiques modernes à Athènes. Progressivement, le CIO se dote d'attributs : un drapeau avec les cinq anneaux entrelacés, une flamme allumée à Olympie et relayée jusqu'au stade de la ville-hôte, une devise, « *Citius, Altius, Fortius* » (qui signifie « plus vite, plus haut, plus fort ») et un hymne officiel.

LES ANNEAUX OLYMPIQUES : L'ESPRIT DES JO

Les cinq anneaux olympiques sur fond blanc sont entrelacés. Ils symbolisent l'union entre les hommes : ils sont liés, comme nous le sommes. Chacun représente un des cinq continents habités sur terre. Ce symbole a été imaginé par Pierre de Coubertin. Au moins l'une des cinq couleurs des anneaux (ou le blanc) est présente sur les drapeaux de tous les pays du monde, sans exception. Là encore, l'idée est que tous les pays puissent se reconnaître dans l'Olympisme et donc dans ses valeurs. Il y a aussi des compétitions par équipes où chacun fait le maximum pour le groupe.

À SAVOIR !

En 1924, les Jeux Olympiques d'été étaient organisés pour la 2e fois à Paris (c'était déjà arrivé en 1900). Ce sont les derniers Jeux auxquels a assisté Pierre de Coubertin.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

- Vocabulaire propre aux JO : *a game, the Olympic Games, a flag/flags, a ring/rings, sport, a competition.*
- Vocabulaire propre aux instructions : *a pattern, write, colour, share, point, spot, repeat, draw.*

MISE EN ROUTE :

Découvrir ensemble le logo des Jeux Olympiques, partir de ce que l'élève connaît du sport et des JO.

CP | CE1 | CE2

Support : Activité orale avec 1 visuel.

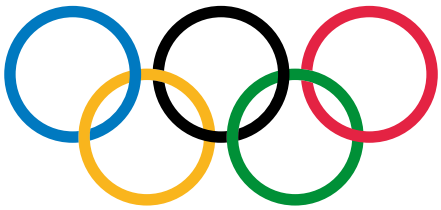
Matériel : TBI, *flashcard* ou projecteur pour visualiser le logo olympique.

Compétences :
– Décrire très simplement le document à l'oral.
– Savoir prendre la parole en anglais et écouter ses camarades.

Mise en activité : – Présenter le logo des JO au groupe sans guider les remontées dans un premier temps.

– Guider peu à peu les prises de parole :

- CP/CE : « *What colours can you see?* », « *Are they rectangles? Are they squares?* », « *What shape is this?* » (dessiner ces formes au tableau si besoin)
  « *How many rings are there?* »
  « *The rings are the symbol/the sign for the Olympic Games, a big sport competition.* »
- CE : « *What sport do you know? What sport do you do? Have you been to a competition?* »



ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : THE OLYMPIC RINGS

S'approprier le logo des JO, rebrassage ou découverte des couleurs. CP CE1 CE2

Support : Dessin du logo des JO à colorier suivant les instructions.

Matériel : Feutres ou crayons aux cinq couleurs des anneaux olympiques.

Mise en activité : – Activité en autonomie.
– L'enseignant passe vérifier le travail de chaque enfant.

CP CE1 CE2

Avec le modèle visible. Commencer par l'anneau bleu, faire remarquer que le nom de la couleur est inscrit à côté de chaque anneau : « *What colour is this ring?* » « *It's blue!* ». Poursuivre avec chaque anneau.

CP CE1 CE2

Sans le modèle visible. Bien faire remarquer qu'une couleur précise est inscrite à côté de chaque anneau.

▶ ACTIVITÉ 2 : CRAZY RINGS

Suivre une instruction en anglais, faire reproduire à l'enfant un schéma simple (lignes 1 à 4).
Être capable de prendre la parole devant la classe en anglais (ligne 5). CP CE1 CE2

Support : Grille des anneaux rangés en suites logiques et en couleurs.

Matériel : – TBI.
– Projecteur ou feutres de couleur pour reproduire les suites de la grille au tableau blanc.
– Feutres ou crayons de couleur.

Mise en activité : – Lire ou faire lire les instructions en anglais. Traduire « *pattern* » si besoin (qui signifie un « schéma », une « suite logique »).
– L'enseignant invite le groupe à regarder la ligne 1 :
« *Look at line number 1: what colours are the rings?* », « *So what colours are these two?* », « *Yellow and green! Good job!* ».

CP CE1 CE2

Rester en activité guidée tout l'exercice.

CP CE1 CE2

Selon le confort du groupe, laisser l'élève en autonomie pour les lignes 1 à 4.
Partager simplement les réponses.

▶ ACTIVITÉ 3 : SHAPES AND COLOURS

Repérer et apprendre cinq noms de formes différentes.
S'aider des « mots transparents » pour comprendre ; constater que leur prononciation est différente en anglais. CP CE1 CE2

Support : Fiche du maître en couleurs et fiche de l'élève à colorier.

Matériel : Feutres, crayons de couleur.

Mise en activité : Lire ou faire lire les instructions en anglais. Expliquer « *point* » (qui signifie « montrer avec le doigt »).

1) L'enseignant lit le nom de chaque forme, l'enfant répète et pose son doigt sur la forme qui correspond.

2) L'enseignant donne les instructions, l'enfant répète et selon le niveau suit les instructions.
« *The triangle is green, the rectangle is red, the square is yellow, the circle is blue, the ring is orange.* »

CP CE1 CE2

L'enseignant lit lentement les instructions en laissant aux enfants le temps de colorier.

CP CE1 CE2

Selon le niveau des élèves, l'enseignant peut donner les instructions sans tenir compte de l'ordre des formes visibles sur la fiche de l'élève.

Triangle **Rectangle** **Square** **Circle** **Ring**

▶ ACTIVITÉ 4 : HIDDEN SHAPES

Réutiliser les connaissances vues dans l'exercice précédent : apprendre et mémoriser le nom de cinq formes géométriques. CP CE1 CE2

Support : Pictogrammes des différentes disciplines olympiques.

Matériel : Feutres, crayons de couleur.

SPÉCIAL ENSEIGNANT

À travers des jeux et des visuels, faire découvrir neuf disciplines olympiques.
Vocabulaire nouveau : *rowing*, *sailing*, *weightlifting*, *cycling* et *track cycling*.
Mots transparents : *tennis*, *water polo*, *badminton*, *artistic gymnastics*.
Prendre conscience que les « mots transparents » sont de précieux atouts pour comprendre la langue.

Mise en activité :

– Lire ou faire lire les instructions. Avant la mise en activité, l'enseignant lit à voix haute et fait répéter chaque discipline sportive. Il s'assure que les élèves situent chaque sport.

– Activité en autonomie ; l'enseignant passe voir chaque enfant pour valider ou réorienter son travail.
Fin d'activité : mise en commun des réponses sur le modèle suivant :
« *Can you find triangles?* »
« *Sailing has one triangle.* »

▶ ACTIVITÉ 5 : THE [E] SOUND

S'entraîner à entendre et à répéter le son [e]. CP CE1 CE2

Mise en activité : Lire ou faire lire les instructions à voix haute. Réexpliquer les consignes en français si les enfants ne sont pas familiers de cet exercice.

1) L'enseignant lit et fait répéter le mot exemple « *tennis* », un son « simple ».
Le comparer si besoin au son [ei], qui lui est double. Ne pas confondre !

2) L'enseignant lit lentement la suite de mots. Les élèves écoutent sans noter.
circle – red – artistic – green – yellow – sailing – seven – bed – bike – rectangle

Puis demander aux élèves de se munir d'un crayon à papier. Relire la suite de mots.
- CP/CE1 : les élèves entourent tout le mot où ils entendent le son [e].
- CE2 : les élèves entourent la syllabe du son [e].

▶ ACTIVITÉ 6 : LIKE AND DON'T LIKE

Reproduire un modèle pour parler des sports qu'il ou elle aime ou n'aime pas.
Réutiliser le vocabulaire du sport étudié dans les exercices précédents. CP CE1 CE2

Mise en activité : Lire ou faire lire les instructions. S'assurer que chacun a compris, faire la phrase 1 avec le groupe en exemple. Faire la phrase 2 à l'oral, puis la noter au tableau. Procéder de même pour les phrases 3 et 4.
Faire noter les réponses sur la fiche élève une fois l'exercice terminé et corrigé au tableau.

▶ ACTIVITÉ 7 : WRITE ABOUT YOU!

Réutiliser le vocabulaire des sports vu dans les exercices précédents, mobiliser ses connaissances, écrire un texte court sur soi, à illustrer. CP CE1 CE2

Mise en activité :

– Faire lire les instructions à voix haute. Amener l'élève à trouver quel sera le pronom personnel sujet correct pour ce texte : « *I* ». L'enseignant peut commencer par donner son propre exemple pour mettre les élèves sur la bonne piste : « *I am miss/mister... and I love rowing.* »

– Activité en autonomie ; l'enseignant passe voir chaque enfant pour aider ou valider son travail. L'enfant peut faire son illustration une fois son texte validé.

Pour terminer, une fiche infographie à découvrir ensemble en classe permet de mobiliser les connaissances explorées pendant ces séances.

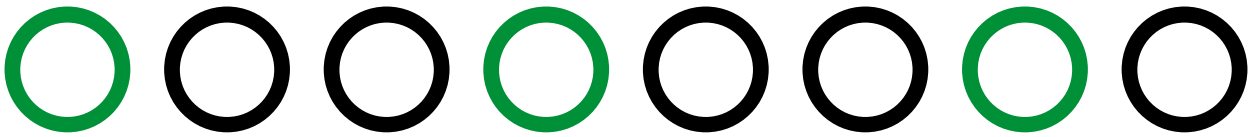
ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

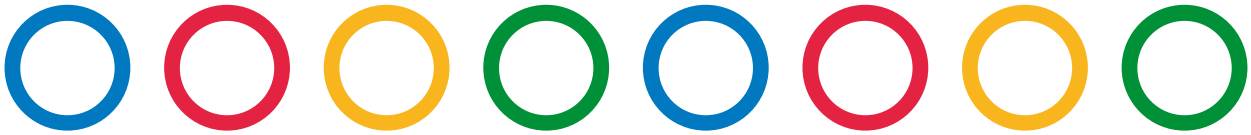
▶ ACTIVITÉ 1 : THE OLYMPIC RINGS CP CE1 CE2

▶ ACTIVITÉ 2 : CRAZY RINGS CP CE1 CE2

1)

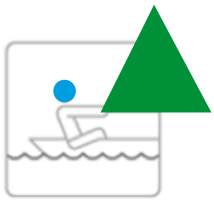
2)

3) 

4) 

▶ ACTIVITÉ 3 : SHAPES AND COLOURS CP CE1 CE2

▶ ACTIVITÉ 4 : HIDDEN SHAPES CP CE1 CE2


SAILING

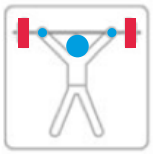
WATER POLO

TENNIS

ROWING

BADMINTON

ARTISTIC GYMNASTICS


WEIGHTLIFTING

TRACK CYCLING

CYCLING

▶ ACTIVITÉ 5 : THE (E) SOUND CP CE1 CE2

circle – red – artistic – green – yellow – sailing – seven – bed – bike – rectangle

▶ ACTIVITÉ 6 : LIKE AND DON'T LIKE CP CE1 CE2

1) ▶ Abby likes tennis.

2) ▶ Tom likes sailing.

3) ▶ Abby doesn't like badminton.

4) ▶ Tom doesn't like water polo.

© Victorbrave / Adobe stock

▶ ACTIVITÉ 7 : WRITE ABOUT YOU! CP CE1 CE2

Exemple de production écrite guidée :
« *Hello, my name is Lena! I am eight years old and I love gymnastics!* »
« *I don't like weightlifting, I am too small!* »
« *Sailing is my dream…* »

POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les symboles des JO modernes :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4928-les-symboles-et-marquesolympiques.html

Un jeu de vocabulaire sur le thème du sport, des JO, des Jeux Paralympiques :
http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/sports-2

Pour lire les paroles de l'hymne olympique en anglais :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4930-lhymne-olympique.html

Mémo et exercices sur le thème « *like and don't like* » :
http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/grammar-practice/and-dont

Des jeux en anglais autour du sport sur :
http://pbskids.org/mayaandmiguel/english/games/sports/index.html

Document d'accompagnement Eduscol :
http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Anglais/08/0/RA16_C2_LV_anglais_declinaison_linguistisque_601080.pdf

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée olympique de Lausanne (Suisse) :
https://www.olympic.org/museum (visite virtuelle en ligne)

« Fair play » : exposition itinérante sur l'Olympisme, disponible au prêt (12 panneaux de 1,60 m x 50 cm).
Contact : academieolympique@cnosf.org

UN DESSIN ANIMÉ POUR VOS ÉLÈVES

Tous en scène, de Garth Jennings (2016)
sur le trac, le talent et le dépassement de soi.

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

CP, sur le thème des formes et des couleurs :
The Star and the Colours, 32 p., Black Cat Publishing, 5,35 euros.
Jeux, vocabulaire et version audio à télécharger gratuitement sur le site de l'éditeur.
http://www.blackcat-cideb.com/908-star-and-the-colours-the-9788853012012.html

CE1/CE2, sur le thème du sport :
Charlie and the Sports Day, ABC Melody, niveau 2, miniroman illustré tout en anglais avec CD, 9,75 euros.
En librairie ou à commander sur le site de l'éditeur.

DES GOODIES EN FIN DE SÉANCE POUR FAIRE COMME LES ANGLO-SAXONS

De fausses médailles d'or « WINNER » (tissu et plastique) à remettre à chaque enfant à la fin de la séance.

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF DU CYCLE 2 :

EPS : « Je découvre le water-polo ».

Questionner le monde : « La gymnastique ».

Mathématiques : « Périmètres et tennis ».

Étude de la langue/lexique : « Le vocabulaire des Jeux Olympiques ».

Éducation morale et civique : « Le rugby et l'importance des règles »

FICHE DE L'ÉLÈVE CP CE1 CE2

CYCLE 2 • ANGLAIS

THE OLYMPIC RINGS

VOCABULAIRE UTILE

A GAME : un jeu.

THE OLYMPIC GAMES : les Jeux Olympiques.

A FLAG : un drapeau.

A RING : un anneau.

A COMPETITION : une compétition.

A PATTERN : un modèle.

TO WRITE : écrire.

COLOUR : couleur.

TO SHARE : partager.

TO SPOT : repérer.

TO REPEAT : répéter.

TO DRAW : dessiner.

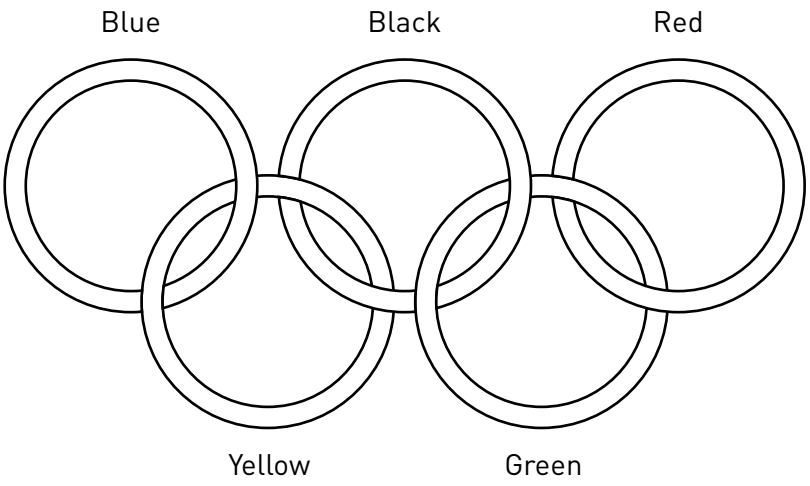
TO POINT : montrer, pointer.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : THE OLYMPIC RINGS

Follow the instructions and colour the Olympic Rings.

OLYMPIC RINGS



TRUCS & ASTUCES

Lorsque tu lis un texte en anglais (la consigne d'un exercice ou un texte documentaire), **prends ton temps.** N'essaie pas de deviner le sens d'une phrase d'après la lecture des premiers mots : **lis tous les mots.** Tu en reconnaîtras certains que tu connais, et tu en découvriras de nouveaux. Essaie d'en deviner le sens grâce à ce que tu as déjà compris. Et il est inutile de traduire la phrase en français pour la comprendre. **Comprendre et traduire sont deux choses différentes.**

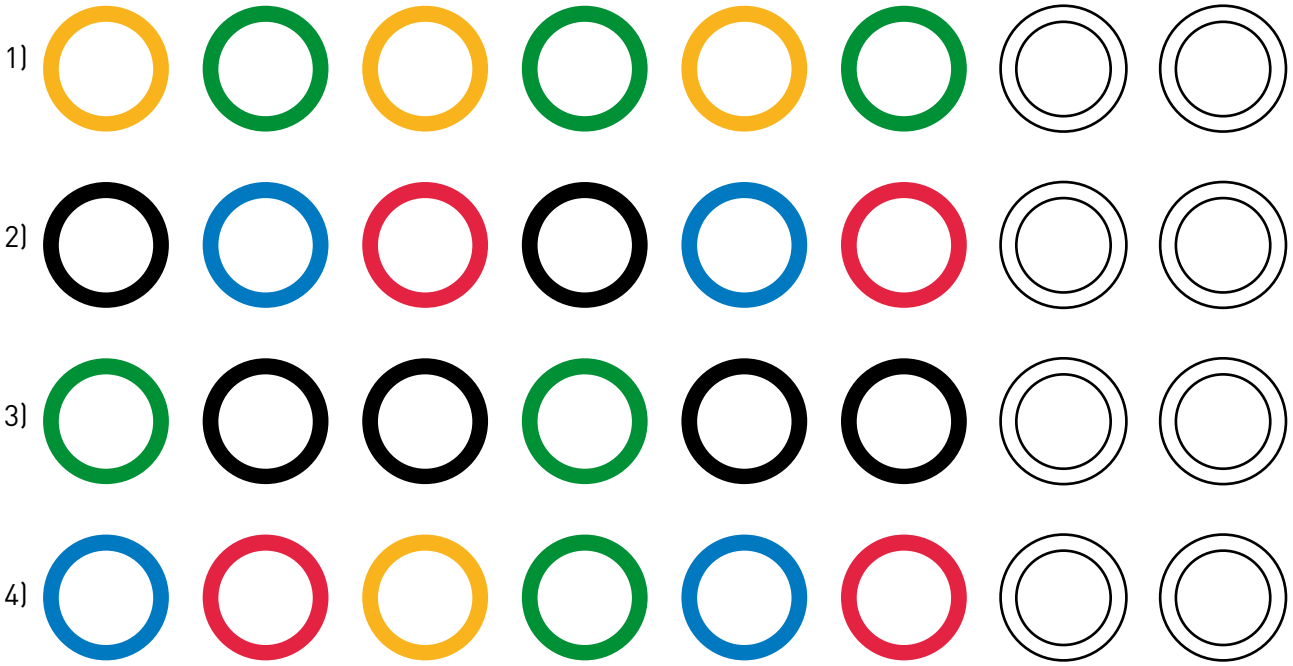
POUR ALLER PLUS LOIN :

Il existe plusieurs symboles des Jeux, comme le drapeau, la flamme ou la devise :

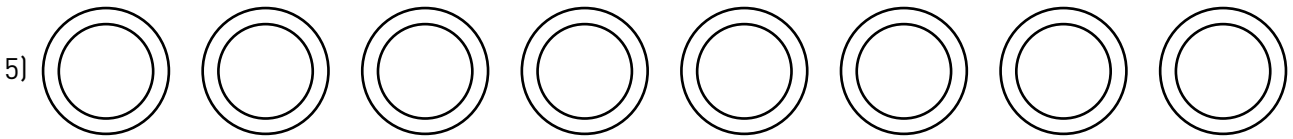
- **Le drapeau** est composé de cinq cercles entrelacés. Il représente la rencontre des athlètes du monde entier aux Jeux Olympiques.
- **La flamme** marque le lien entre les Jeux Olympiques anciens (ceux de l'Antiquité) et les Jeux modernes (organisés depuis 1896). Avant chaque olympiade, la flamme est allumée en Grèce et transportée dans de nombreux pays jusqu'à la ville qui accueille la compétition. Elle symbolise l'amitié entre les peuples.
- **La devise** des Jeux est « Plus vite, plus haut, plus fort ». Cette petite phrase résume des idées considérées comme justes et belles. Ici, elle signifie qu'aux JO il faut toujours donner le meilleur de soi-même et que le sport est un moyen de dépasser ses limites.

▶ ACTIVITÉ 2 : CRAZY RINGS

Complete the patterns with the correct rings colours.



Now colour your own pattern and share with the class.

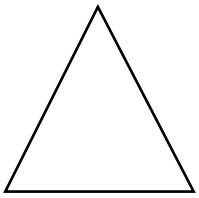


▶ ACTIVITÉ 3 : SHAPES AND COLOURS

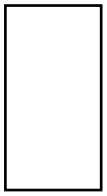
Look at the shapes, listen to your teacher and follow the instructions.

1) Listen to your teacher, repeat the instructions and point on the correct shape.

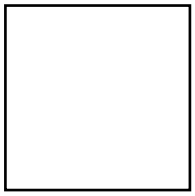
2) Listen to your teacher, repeat the instructions and colour the shapes with the correct colours.



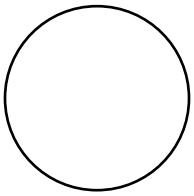
Triangle



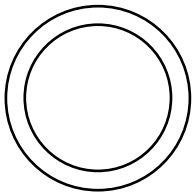
Rectangle



Square



Circle



Ring

▶ ACTIVITÉ 4 : HIDDEN SHAPES

Look at the pictures of Olympic disciplines and answer this questions.

1) Can you spot the hidden shapes in the pictures?

2) Can you colour triangles green, rectangles red, circles blue, rings orange, squares yellow?

SAILING

WATER POLO

TENNIS

ROWING

BADMINTON

GYMNASTICS ARTISTICS

WEIGHTLIFTING

CYCLING TRACK

CYCLING

Share your answers with the class.

POUR ALLER PLUS LOIN :

L'escalade, le surf, le karaté, le baseball/softball et enfin le skateboard (rampe et street) feront leur entrée aux Jeux Olympiques d'été en 2020.

▶ ACTIVITÉ 5 : THE [E] SOUND

Exercice 1

Listen and repeat.

tennis
[e]

Exercice 2

Listen and circle the words with the [e] sound.

circle – red – artistic – green – yellow – sailing – seven – bed – bike – rectangle

JE RETIENS

- Les anneaux olympiques ont été imaginés par le Français Pierre de Coubertin, créateur des JO modernes, en 1896.
- Les anneaux olympiques symbolisent l'union entre les hommes : ils sont liés, comme nous le sommes. Chacun représente un des cinq continents habités sur terre. Ce symbole a été imaginé par Pierre de Coubertin, le rénovateur des Jeux Olympiques.
- Les noms en anglais des couleurs des cinq anneaux olympiques (*blue, red, green, black and yellow*) et de quelques sports olympiques (*water polo, tennis, cycling, sailing*...).

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **J'essaie de parler le plus possible en anglais en classe.** La maîtresse ne peut pas toujours interroger tout le monde. Alors je m'entraîne à répéter à la maison à voix haute les mots et les phrases que j'ai appris. Si mes parents savent s'exprimer en anglais, je leur demande de corriger ma prononciation.
- **Je considère la vie comme un sport :** en classe, dans ma famille, avec mes copains, j'essaie de faire les choses le mieux possible. Si je respecte les règles du jeu, je me rends compte que mes relations avec les autres et avec moi-même sont plus calmes.
- **J'essaie de mieux me connaître en créant ma propre devise.** Je cherche une petite phrase qui me ressemble et qui regroupe les idées qui sont importantes pour moi. Pour cela, je réfléchis à qui je suis : mes goûts, mes facilités, mes difficultés, ma façon d'apprendre... Je gagne en confiance, car je trouve des activités dans lesquelles je suis doué et repère les domaines où j'ai le plus de difficultés, que je dois travailler davantage.

FICHE DE L'ÉLÈVE CP CE1 CE2

CYCLE 2 • ANGLAIS

THE OLYMPIC RINGS

VOCABULAIRE UTILE

A GAME : un jeu.

THE OLYMPIC GAMES : les Jeux Olympiques.

A FLAG : un drapeau.

A RING : un anneau.

A COMPETITION : une compétition.

A PATTERN : un modèle.

TO WRITE : écrire.

COLOUR : couleur.

TO SHARE : partager.

TO SPOT : repérer.

TO REPEAT : répéter.

TO DRAW : dessiner.

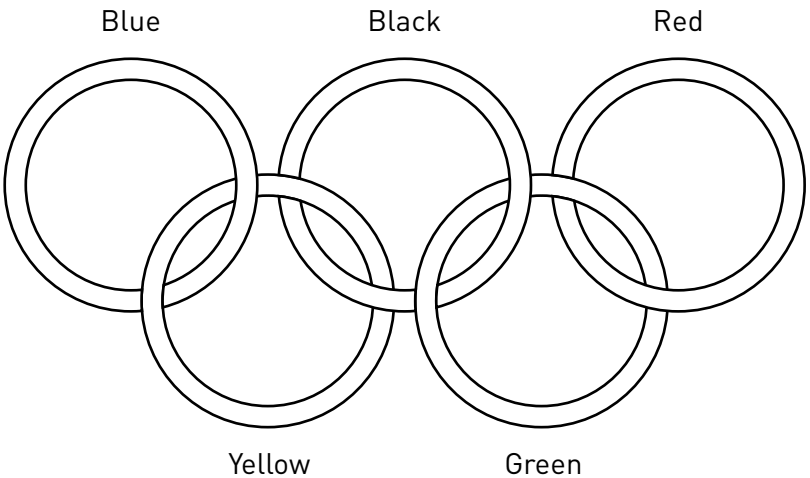
TO POINT : montrer, pointer.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : THE OLYMPIC RINGS

Follow the instructions and colour the Olympic Rings.

OLYMPIC RINGS



POUR LES ÉLÈVES LES PLUS AVANCÉS

Fun Facts

The French Baron Pierre de Coubertin imagined the rings in 1913. He wanted to take the colours of all the countries' flags and make one common flag: the Olympic flag!

TRUCS & ASTUCES

Lorsque tu lis un texte en anglais (la consigne d'un exercice ou un texte documentaire), **prends ton temps.** N'essaie pas de deviner le sens d'une phrase d'après la lecture des premiers mots : **lis tous les mots.** Tu en reconnaîtras certains que tu connais, et tu en découvriras de nouveaux. Essaie d'en deviner le sens grâce à ce que tu as déjà compris. Et il est inutile de traduire la phrase en français pour la comprendre. **Comprendre et traduire sont deux choses différentes.**

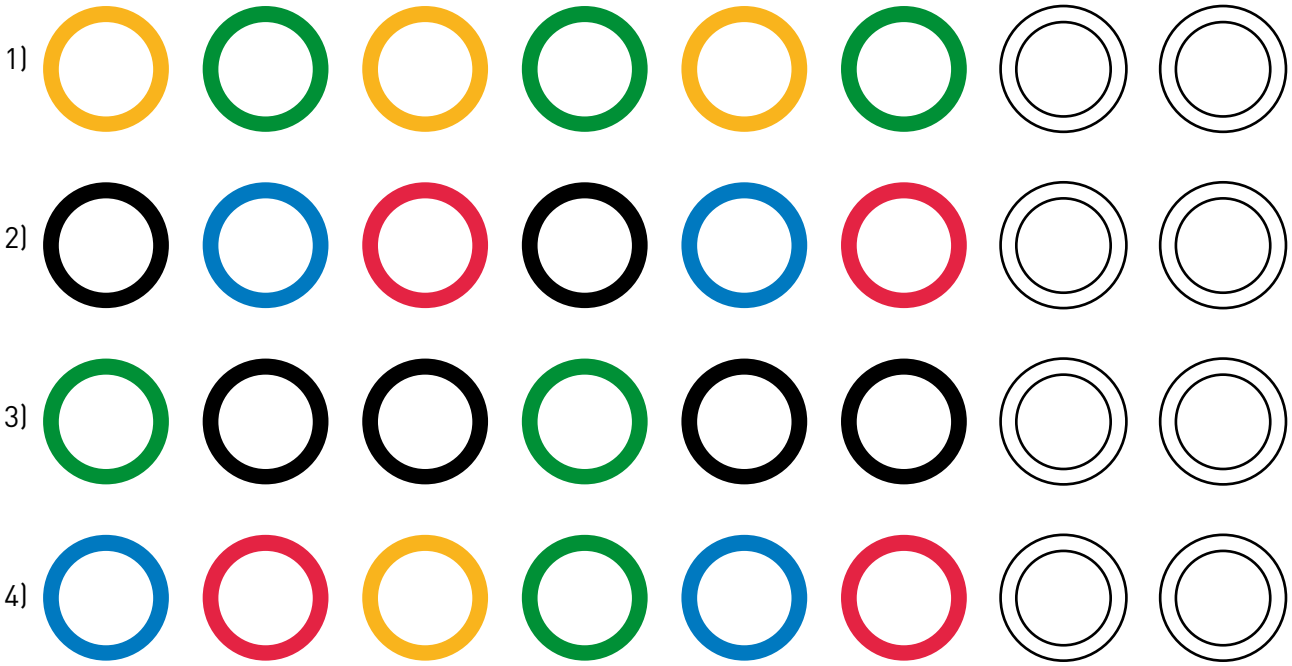
POUR ALLER PLUS LOIN :

Il existe plusieurs symboles des Jeux, comme le drapeau, la flamme ou la devise :

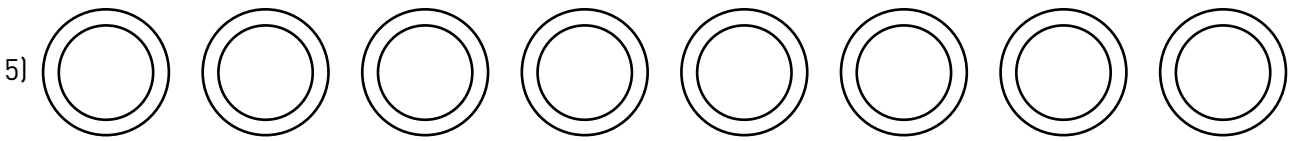
- **Le drapeau** est composé de cinq cercles entrelacés. Il représente la rencontre des athlètes du monde entier aux Jeux Olympiques.
- **La flamme** marque le lien entre les Jeux Olympiques anciens (ceux de l'Antiquité) et les Jeux modernes (organisés depuis 1896). Avant chaque olympiade, la flamme est allumée en Grèce et transportée dans de nombreux pays jusqu'à la ville qui accueille la compétition. Elle symbolise l'amitié entre les peuples.
- **La devise** des Jeux est « Plus vite, plus haut, plus fort ». Cette petite phrase résume des idées considérées comme justes et belles. Ici, elle signifie qu'aux JO il faut toujours donner le meilleur de soi-même et que le sport est un moyen de dépasser ses limites.

▶ ACTIVITÉ 2 : CRAZY RINGS

Complete the patterns with the correct rings colours.



Now colour your own pattern and share with the class.

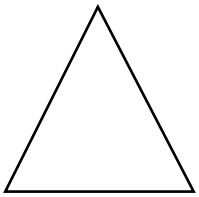


▶ ACTIVITÉ 3 : SHAPES AND COLOURS

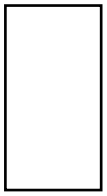
Look at the shapes, listen to your teacher and follow the instructions.

1) Listen to your teacher, repeat the instructions and point on the correct shape.

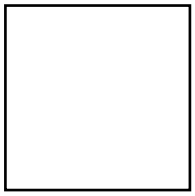
2) Listen to your teacher, repeat the instructions and colour the shapes with the correct colours.



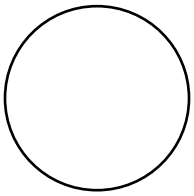
Triangle



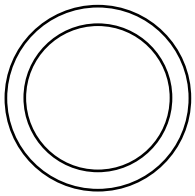
Rectangle



Square



Circle



Ring

▶ ACTIVITÉ 4 : HIDDEN SHAPES

Look at the pictures of Olympic disciplines.

1) Can you spot the hidden shapes in the pictures?

2) Can you colour triangles green, rectangles red, circles blue, rings orange, squares yellow?

Faire la demande des pictos officiels au CNOSF

SAILING

WATER POLO

TENNIS

ROWING

BADMINTON

GYMNASTICS ARTISTICS

WEIGHTLIFTING

CYCLING TRACK

CYCLING

Share your answers with the class.

POUR ALLER PLUS LOIN :

L'escalade, le surf, le karaté, le baseball/softball et enfin le skateboard (rampe et street) feront leur entrée aux Jeux Olympiques d'été en 2020.

▶ ACTIVITÉ 5 : THE [E] SOUND

Exercice 1

Listen and repeat.

tennis
[e]

Exercice 2

CP CE1 CE2 **Listen and circle the words with the [e] sound.**

CP CE1 CE2 **Listen and circle the syllabes with the [e] sound.**

circle – red – artistic – green – yellow – sailing – seven – bed – bike – rectangle

▶ ACTIVITÉ 6 : LIKE AND DON'T LIKE

Look at the pictures and write what sports Abby and Tom like and don't like.

Remember! She/he VERB+s : he/she likes, he/she doesn't like.

1) ▶ Abby likes tennis.

2) ▶ Tom .....

3) ▶ Abby .....

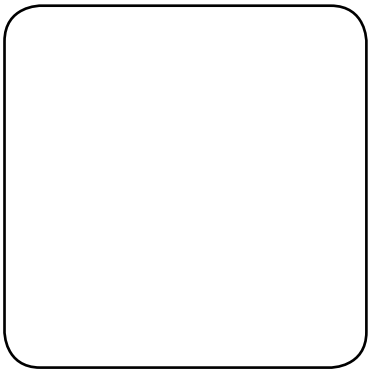
4) ▶ Tom .....

© Victorbrave / Adobe Stock

▶ ACTIVITÉ 7 : WRITE ABOUT YOU!

Hello! What's your name? What sports do you like? What sports don't you like?

Draw yourself doing your favourite sport!



.....

.....

.....

.....

.....

JE RETIENS

- Les anneaux olympiques ont été imaginés par le Français Pierre de Coubertin, créateur des JO modernes, en 1896.
- Les anneaux olympiques symbolisent l'union entre les hommes : ils sont liés, comme nous le sommes. Chacun représente un des cinq continents habités sur terre. Ce symbole a été imaginé par Pierre de Coubertin, le rénovateur des Jeux Olympiques.
- Les noms en anglais des couleurs des cinq anneaux olympiques (*blue, red, green, black and yellow*) et de quelques sports olympiques (*water polo, tennis, cycling, sailing*...).

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **J'essaie de parler le plus possible en anglais en classe.** La maîtresse ne peut pas toujours interroger tout le monde. Alors je m'entraîne à répéter à la maison à voix haute les mots et les phrases que j'ai appris. Si mes parents savent s'exprimer en anglais, je leur demande de corriger ma prononciation.
- **Je considère la vie comme un sport :** en classe, dans ma famille, avec mes copains, j'essaie de faire les choses le mieux possible. Si je respecte les règles du jeu, je me rends compte que mes relations avec les autres et avec moi-même sont plus calmes.
- **J'essaie de mieux me connaître en créant ma propre devise.** Je cherche une petite phrase qui me ressemble et qui regroupe les idées qui sont importantes pour moi. Pour cela, je réfléchis à qui je suis : mes goûts, mes facilités, mes difficultés, ma façon d'apprendre... Je gagne en confiance, car je trouve des activités dans lesquelles je suis doué et repère les domaines où j'ai le plus de difficultés, que je dois travailler davantage.

FICHE DE PROGRESSIVITÉ

CYCLE 2 • ANGLAIS

THE OLYMPIC RINGS

LA DIVERSITÉ DES RYTHMES AU CYCLE 2

Les classes de cycle 2 ont ceci de spécifique qu'elles voient l'enfant passer de l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, de façon plus ou moins confortable selon les élèves, à une grande soif d'apprendre et de connaître le monde.

L'anglais doit donc être proposé comme objet de découverte pour la curiosité de ceux qui sont très à l'aise, sans pour autant pénaliser ceux qui sont plus en difficulté.

Au CP, on travaille surtout avec la routine, des chansons, du visuel, quasiment pas de traces écrites. On manipule, on échange, on apprend par imprégnation.

Certaines activités proposent deux niveaux de progression, du plus simple au plus complexe, à adapter par l'enseignant selon le niveau du groupe, ou bien en pédagogie différenciée, selon le rythme de chaque enfant :

- CP ;
- CE1/CE2.

Les activités 1 à 5 sont plus spécialement destinées aux enfants de CP/CE1 : elles proposent davantage de manipulation et d'oral.
Les activités 6 et 7 sont plus spécialement destinées aux enfants de CE1 et CE2 : elles demandent en effet plus de concentration et un niveau de lecture et de langage plus précis.

Vous trouverez ainsi deux fiches élève : une à destination des élèves de CP, l'autre à destination des élèves de CE1 et CE2.

Un encart « Fun Facts » propose de la lecture en anglais aux enfants plus avancés sur la fiche élève CE1-CE2.

FICHE INFOGRAPHIE

CYCLE 2 • ANGLAIS

THE OLYMPIC RINGS

Athletes

Wheelchair

Team

Torchbearer

Olympic torch

Podium

Gold medal

Silver medal

Bronze medal

Journalist

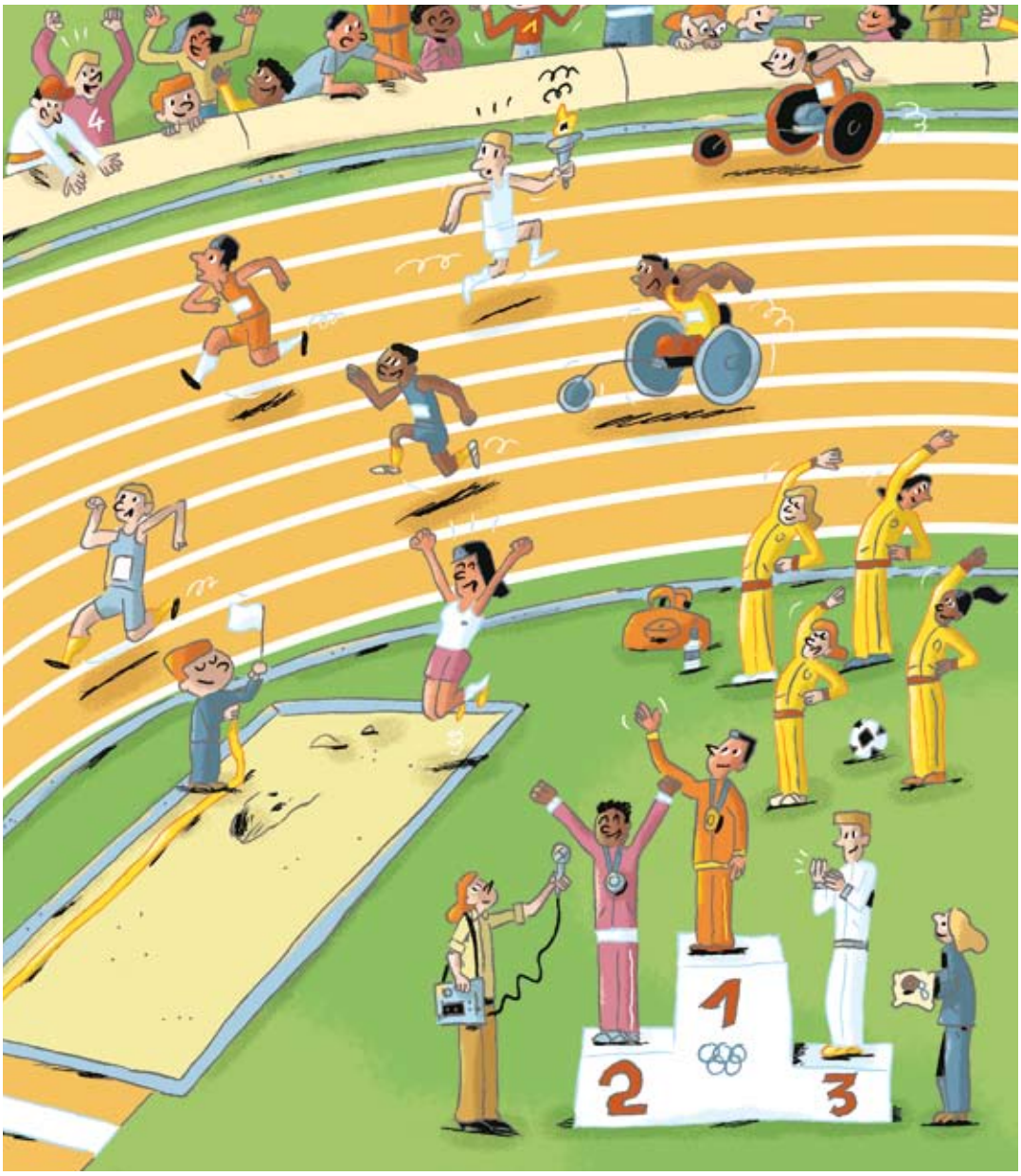


Illustration : Patrick Chenot

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 2 • EPS

JE DÉCOUVRE LE WATER-POLO

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES TRAVAILLÉES :

Être capable, à travers le jeu de ballon de water-polo :

- d'adapter ses déplacements à différents types d'environnement ;
- de conduire et de maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ;
- de partager des règles, d'assumer des rôles et des responsabilités.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Français :
  - Comprendre le fonctionnement de la langue : étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris.
  - Comprendre et s'exprimer à l'oral : écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.

PROPOSITION DE DÉROULEMENT DE SÉANCE :

- Prérequis à la séquence de water-polo au CE2 :
  - Savoir flotter.
  - Savoir s'immerger volontairement.
  - Savoir se déplacer de manière autonome.

Si ces prérequis ne sont pas acquis, il est toutefois possible de conduire les séances en restant en petite profondeur.

- Mise en activité :
  - Reprise d'une situation déjà vécue de natation qui met rapidement les enfants en activité et en confiance.
  - Apprentissage : introduire une nouvelle situation d'apprentissage.
  - Réinvestissement sous forme de petits matches.
  - Observation des réinvestissements effectués par les élèves.
  - Mise en commun et bilan oral.

DURÉE :

4 séances (4 x 45 min) :

- 3 séances en bassin.
- 1 séance en classe.

ORGANISATION :

Collective.

MOTS-CLÉS DES JO :

NATATION • AFFRONTEMENT • ÉQUIPE • COOPÉRATION • ENGAGEMENT • RÈGLES ET RÈGLEMENTS • RESPECT.

NOTIONS ABORDÉES

LA NATATION AU CYCLE 2

En natation, il s'agit d'apprendre peu à peu à flotter, à se repérer dans l'eau et à se déplacer avec les bras et les jambes de manière volontaire. L'objectif est d'arriver à un équilibre horizontal de nageur, avec une respiration adaptée. La découverte du water-polo va permettre aux élèves d'apprendre à respecter les règles de sécurité à suivre lorsque l'on est dans une piscine et à s'orienter dans l'eau.

La pratique d'une activité collective comme le water-polo doit aussi amener l'élève à développer des stratégies, à identifier et à remplir des rôles et des statuts différents dans le jeu (attaquant, défenseur, arbitre, gardien) et à en respecter les règles.

LE WATER-POLO : UN SPORT COLLECTIF

Le water-polo est un sport collectif de ballon pratiqué dans l'eau.

Le jeu oppose deux équipes de treize joueurs : sept joueurs sont dans le jeu, six sont remplaçants. Ce jeu nécessite une grande coopération entre les membres d'une même équipe, puisque l'objectif est de mettre le ballon dans la cage de l'équipe adverse. Or, le ballon doit être tiré dans les 30 secondes lorsqu'une équipe l'a en sa possession, et surtout il doit avoir été touché par deux équipiers avant d'être tiré.

Une rencontre de water-polo se fait en quatre périodes qui durent chacune 8 minutes (7 minutes pour les moins de 18 ans). Entre les trois premières périodes, les joueurs disposent de 2 minutes pour se reposer ; la pause est portée à 5 minutes entre les troisième et quatrième périodes.

L'arbitre signale les fautes à l'aide d'un drapeau.

LE WATER-POLO : UN SPORT OLYMPIQUE

La première fois que le water-polo apparaît comme discipline olympique, c'est aux Jeux de 1900, à Paris. En 1904, il ne figure pas aux Jeux d'été, mais depuis 1908 on le revoit à chaque nouvelle édition des JO d'été.

Le water-polo féminin fait sa première apparition officielle aux Jeux Olympiques de 2000, à Sydney, c'est-à-dire cent ans après les débuts de cette discipline.

À SAVOIR !

On remarque à quel point les Hongrois sont forts dans cette discipline : entre 1928 et 1980, ils remportent des médailles à tous les Jeux ! Entre 1932 et 1976, ils décrochent même six des dix médailles d'or disponibles… et en 2000, à Sydney, ils gagnent leur septième médaille d'or.

À SAVOIR !

La France en 2016 s'est qualifiée après vingt-quatre années d'absence aux JO.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Équipe ; équipier ; drapeau arbitre ; respect.

ACTIVITÉS :

En parallèle des trois séances en bassin, échanges collectifs en classe sur les séances et questions sur le sport étudié.

▶ **ACTIVITÉ 1 : À L'EAU !** CP | CE1 | CE2

Matériel : – Un ballon.
– Bonnets ou dossards selon les équipes.
– Si nécessaire, des ceintures de natation pour aider les élèves à se maintenir à la surface.

Deux équipes de plusieurs joueurs (jusqu'à huit).

Séance 1 : Découvrir le water-polo / Faire progresser le ballon (45 min)

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

1er temps : Conduire le ballon d'un point donné à un autre avec les mains.

2e temps : Conduire le ballon d'un point donné à un autre sans les mains en utilisant les remous de l'eau (se servir des bras pour faire bouger l'eau), ou en utilisant la tête.

3e temps : Plonger ou sauter en attrapant le ballon pour le conduire à un point donné.

Séance 2 : Devenir un joueur de water-polo / Coopérer pour conduire le ballon vers un point donné (45 min)

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

1er temps : Se passer le ballon en avançant ou en nageant vers l'avant.

2e temps : Se faire des passes entre deux coopérants : l'un dans l'eau, l'autre hors de l'eau.

3e temps : Coopérer pour marquer un but.

Séance 3 : Explorer le jeu water-polo / Avancer avec un ballon en coopérant avec son équipe et en s'opposant à l'adversaire (45 min)

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.

1er temps : Se passer le ballon en avançant ou en nageant vers l'avant. Passer le ballon avant d'être mis en difficulté par un adversaire.

2e temps : Contourner l'adversaire. Doubler le nombre de points si la balle n'a pas été touchée par un adversaire quand le but est marqué (favoriser la passe).

3e temps : Savoir passer la balle au joueur adéquat pour marquer.

Pour que l'élève arrive à faire progresser le ballon vers le partenaire le mieux placé, il faut qu'il apprenne à se démarquer. Pour que ça marche, une astuce : s'éloigner d'un seul coup de l'adversaire. Ça laisse alors le temps de trouver le bon partenaire et de lui envoyer la balle.

Si l'élève s'empare de la balle et tente tout pour la conserver, c'est normal. Le tout est qu'il comprenne en l'expérimentant qu'il a besoin de ses partenaires pour sauver la balle des adversaires.

Après chaque séance, l'élève prend sa feuille et répond aux questions concernant la séance.
Cela peut se faire soit seul, soit à deux ou plus.
On peut ensuite effectuer une mise en commun à l'oral en classe pour faire un bilan collectif.

▶ ACTIVITÉ 2 : DÉCOUVRIR LE WATER-POLO PAR LES MOTS ET L'IMAGE

Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris.

CP CE1 CE2

Support : Fiche de l'élève ; textes documentaires ; images.

Matériel : Dictionnaire de la langue française.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : À L'EAU ! CP CE1 CE2

Pas de correction attendue pour les exercices liés aux séances en bassin.

Mes impressions

Les trois valeurs de l'Olympisme sont :

- excellence ;
- respect ;
- amitié.

▶ ACTIVITÉ 2 : DÉCOUVRIR LE WATER-POLO PAR LES MOTS ET L'IMAGE

Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris.

CP CE1 CE2

Exercice 1

1) Coopérer : rassembler les efforts et les savoirs-faire de tout le monde pour atteindre ensemble un même but.
2) Passe : c'est le fait de passer le ballon à un membre de son équipe pendant un jeu collectif (le water-polo par exemple).
3) But : au football ou au handball, ou comme ici au water-polo, le but est un espace dans lequel on doit faire entrer le ballon pour marquer un point.
4) Adversaire : personne ou équipe que l'on affronte.
5) Attaquants : joueurs à l'avant du terrain chargés de mettre le ballon dans la cage de l'équipe adverse.
6) Contourner : faire le tour des adversaires ou des obstacles pour avancer. Une passe : c'est le fait de transmettre le ballon à un membre de son équipe pendant un jeu collectif (le water-polo par exemple).

Exercice 2

© Fotolia	C'est un ballon jaune.
© Fotolia	Les joueurs ont un bonnet de bain sur la tête. Les couleurs officielles aux Jeux Olympiques sont une équipe en blanc, l'autre équipe en bleu.
© Fotolia	Pour les gardiens de but, les bonnets sont rouges.
© Fotolia	Ce sont les cages de but.
© DR	Ce sont les drapeaux des arbitres.

Exercice 3

Pour les CP

Le water-polo est un sport collectif qui se joue avec un ballon dans l'eau.
Chaque équipe est composée de sept joueurs.
Ce jeu nécessite une grande coopération entre les membres d'une même équipe.
L'objectif est de mettre le ballon dans la cage de l'équipe adverse.
L'arbitre signale les fautes à l'aide d'un drapeau.

Pour les CE1/CE2

Le water-polo est un sport collectif de ballon pratiqué dans l'eau.
Une rencontre de water-polo se fait en quatre périodes qui durent chacune 8 minutes (7 minutes pour les moins de 18 ans). Entre les trois premières périodes, les joueurs disposent de 2 minutes pour se reposer ; la pause est portée à 5 minutes entre les troisième et quatrième périodes.
Ce jeu nécessite une grande coopération entre les membres d'une même équipe, puisque l'objectif est de mettre le ballon dans la cage de l'équipe adverse.
L'arbitre signale les fautes à l'aide d'un drapeau.

POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Des ressources pédagogiques :
http://www4.ac-nancy-metz.fr/ien-vittel/docs%20site/EPS/quelles%20act%20mener%20en%20natation%20-%20doc%20enseignants.pdf
http://erfan-grenoble.fr/sites/default/files/devenir_joueur_de_water_polo_un_jeu_denfants.pdf

Pour en savoir plus sur le water-polo discipline olympique :
https://www.olympic.org/fr/water-polo

Pour en savoir plus sur l'équipe féminine française de water-polo :
http://water-polo.com/category/france/equipe-de-france/

Pour en savoir plus sur l'équipe masculine française de water-polo :
http://www.france-waterpolo.fr/

Pour connaître les informations des derniers JO d'été en water-polo :
https://www.olympic.org/fr/news/en-water-polo-la-continuite-pour-les-americaines-une-premiere-pour-les-serbes

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Jeux Olympiques : mon carnet de voyage, de Noélie Viallet (auteur) et Églantine Bonetto (illustratrice), Sikanmar, collection « Jo et Moi autour du monde », 2013.

Les Jeux Olympiques, de Stéphanie Ledu (auteur) et Aurélie Grand (illustratrice), Milan, collection « Mes P'tits Docs », 2012.

ET POUR LES ENSEIGNANTS ?

La Petite Communiste qui ne souriait jamais, de Lola Lafon, Actes Sud, 2014.

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF DU CYCLE 2 :

Questionner le monde : « La gymnastique »
Anglais : « Le vocabulaire des JO en anglais »
Mathématiques : « Périmètres et tennis »
Étude de la langue / lexique : « Le vocabulaire des Jeux Olympiques »
Éducation morale et civique : « Le rugby et l'importance des règles »

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 2 • EPS

JE DÉCOUVRE LE WATER-POLO

VOCABULAIRE UTILE

ÉQUIPE : groupe de personnes qui rassemblent leurs efforts pour atteindre le même but.

ÉQUIPIER : membre d'une équipe.

DRAPEAU ARBITRE : pièce de tissu (de couleur) qui permet de signaler des fautes.

RESPECT : comportement bienveillant que l'on a envers quelqu'un.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : À L'EAU !

• Ce que je dois apprendre pendant les séances de water-polo :

- Je dois savoir adapter mes déplacements dans l'eau.
- Je dois savoir m'opposer avec mon équipe à une autre équipe.
- Je dois savoir appliquer des règles du jeu.
- Je dois savoir jouer en tenant toujours compte de l'ensemble de mon équipe.

Ce que je ne dois surtout pas faire au water-polo :

- Couler le ballon.
- Couler l'adversaire.
- Se déplacer avec le ballon dans la main.

Directement après chaque séance de water-polo, prends ta feuille et réponds aux questions. Cela peut se faire soit seul, soit à deux ou plus.

On effectuera ensuite une mise en commun à l'oral en classe pour faire un bilan collectif après chaque séance.

Séance 1 :

Ce que j'arrive à faire :

.....

.....

Ce que je dois encore améliorer :

.....

.....

TRUCS & ASTUCES

Dormir me permet de mieux apprendre. Quand je dors, **le cerveau enregistre ce que j'ai appris** pendant la journée. Mais pour cela, il faut dormir suffisamment : à mon âge, **j'ai besoin de dormir environ dix heures.** Si je me réveille à 7 h 30, je dois donc me coucher au plus tard à 21 h.

Et pour m'endormir facilement, je pratique **une activité calme avant d'aller au lit,** en évitant les écrans (télé, jeux vidéo…), qui excitent mon cerveau.

Ce que nous pouvons améliorer en équipe :

.....

.....

Je regarde le match des autres équipes. Ce que je constate :

.....

.....

Ce que j'apprends sur le water-polo :

.....

.....

Séance 2 :

Ce que j'arrive à faire :

.....

.....

Ce que je dois encore améliorer :

.....

.....

Ce que nous pouvons améliorer en équipe :

.....

.....

Je regarde le match des autres équipes. Ce que je constate :

.....

.....

Ce que j'apprends sur le water-polo :

.....

.....

.....

.....

Séance 3 :

Ce que j'arrive à faire :

……

……

Ce que je dois encore améliorer :

……

……

Ce que nous pouvons améliorer en équipe :

……

……

Je regarde le match des autres équipes. Ce que je constate :

……

……

Ce que j'apprends sur le water-polo :

……

……

Mes impressions

Peux-tu citer deux valeurs olympiques que tu as retenues après ces séances de water-polo (sachant qu'il y en a au moins trois) ?

……

……

▶ ACTIVITÉ 2 : DÉCOUVRIR LE WATER-POLO PAR LES MOTS ET L'IMAGE

Exercice 1

Cherchons ensemble ces définitions.

Coopérer :

.....

.....

Passe :

.....

.....

But :

.....

.....

Adversaire :

.....

.....

Attaquants :

.....

.....

Contourner :

.....

.....

Exercice 2

À SAVOIR : Le water-polo est un jeu collectif de ballon qui se joue dans l'eau entre deux équipes de sept joueurs.

Décrivez le matériel et les accessoires que vous voyez sur ces photos.

© Fotolia	C'est un ..... .
© Fotolia	Les joueurs ont ..... sur la tête. Les couleurs officielles aux Jeux Olympiques sont une équipe en blanc, l'autre équipe en bleu.
© Fotolia	Pour les gardiens de but, les bonnets sont ..... .
© Fotolia	Ce sont les ..... .
© DR	Ce sont ..... des arbitres.

Exercice 3

Voici les règles du jeu du water-polo. Complétons ce texte à trous :

Pour les CP

Le water-polo est un sport collectif qui se joue avec un ..... dans l'.....

Chaque équipe est composée de ..... joueurs.

Ce jeu nécessite une grande coopération entre les membres d'une même .....

L'objectif est de mettre le ballon dans la ..... de l'équipe adverse.

L'arbitre signale les fautes à l'aide d'un .....

Pour les CE1/CE2

Le water-polo est un sport collectif de ..... pratiqué .....

Une rencontre de water-polo se déroule en quatre périodes qui durent chacune 8 minutes (7 minutes pour les moins de 18 ans). Entre les trois premières périodes, les joueurs disposent de 2 minutes pour se reposer ; la pause est portée à 5 minutes entre les troisième et quatrième périodes.

Ce jeu nécessite une grande ..... entre les membres d'une même .....

puisque l'objectif est de .....

L'arbitre signale les fautes à l'aide d'un .....

POUR ALLER PLUS LOIN :

À l'origine du water-polo, les joueurs montaient sur des tonneaux flottants et frappaient la balle avec un genre de maillet, comme au polo… D'où son nom !

JE RETIENS

- Le water-polo est un sport collectif qui demande une grande coopération entre les joueurs.
- La victoire au water-polo n'est possible que si les équipiers se regardent et s'écoutent les uns les autres. Ils gagnent ou perdent ensemble.
- La première fois que le water-polo apparaît comme discipline olympique, c'est aux Jeux de 1900, à Paris.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je comprends que je ne peux pas gagner tout seul quand je pratique un sport collectif.** Je dois regarder où sont placés mes équipiers, écouter leurs conseils, essayer d'imaginer leurs actions à venir pour mieux prendre une décision.

- **En cas de victoire, je ne m'attribue pas les raisons du succès,** et en cas de défaite, je ne rejette pas les fautes sur les autres. Accepter de jouer en équipe, c'est rester solidaire dans toutes les situations.

- **Je respecte l'équipe adverse,** qui a donné le meilleur d'elle-même, comme mon équipe.

- **Si je compare la vie au sport,** je me rends compte que je dois agir de la même façon avec mon entourage et dans un match : collaborer avec ceux qui peuvent m'aider, les aider à mon tour, respecter les avis des autres même si je pense différemment.

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 2 • EPS

JE DÉCOUVRE LE WATER-POLO

La séquence a pour but d'apprendre à coopérer à travers les jeux de ballon et la natation.

Savoir nager est un des objectifs de fin de cycle. La séquence est donc particulièrement pertinente pour un niveau de CE2. Toutefois, il est possible de l'adapter.

Prérequis à la séquence de water-polo au CE2 :

- Savoir flotter.
- Savoir s'immerger volontairement.
- Savoir se déplacer de manière autonome.

Si ces prérequis ne sont pas acquis (et pour les CP et les CE1), il est toutefois possible de conduire les séances. Pour cela :

- Mettre une ceinture de flotteurs pour les non-nageurs. Ces ceintures de natation sont là pour aider les élèves à se maintenir à la surface.
- Le faire dans un milieu où l'on a pied en restant en petite profondeur.

À TOI DE JOUER !

CYCLE 2 • EPS

JE DÉCOUVRE LE WATER-POLO

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RÉPONDS PAR « VRAI » OU « FAUX » :

Le water-polo est une épreuve olympique.	
Le water-polo est un sport d'équipe.	
Le water-polo se joue avec une raquette.	

2 COMBIEN DE JOUEURS COMPOSENT UNE ÉQUIPE DE WATER-POLO ?

☐ 5 ☐ 7 ☐ 13

3 DEPUIS QUAND LE WATER-POLO EST-IL UN SPORT OLYMPIQUE ?

☐ 1896 ☐ 1900 ☐ 1924

4 COMMENT L'ARBITRE SIGNALE-T-IL UNE FAUTE ?

☐ Avec un sifflet ☐ Avec un drapeau ☐ Avec une cloche

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 OÙ SE JOUENT LES ÉPREUVES DE WATER-POLO PENDANT LES JEUX OLYMPIQUES ?

☐ Dans la mer ☐ Dans une piscine ☐ Dans un lac

2 QUEL PAYS D'EUROPE DE L'EST A REMPORTÉ LE PLUS DE MÉDAILLES D'OR AUX JEUX OLYMPIQUES EN WATER-POLO ?

☐ Hongrie ☐ Ukraine ☐ Russie

3 DE QUEL PAYS VIENT L'ÉQUIPE FÉMININE DE WATER-POLO QUI A GAGNÉ LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ DE RIO, EN 2016 ? (Indice : depuis la France, il faut traverser l'Atlantique pour y aller.)

☐ États-Unis ☐ Hongrie ☐ Chine

4 COCHE LES QUALITÉS QUI SONT NÉCESSAIRES SELON TOI POUR FAIRE UN BON JOUEUR DE WATER-POLO :

☐ Engagement ☐ Violence ☐ Respect ☐ Coopération

5 RELIE LE SPORT ET SON ÉQUIPEMENT :

Tennis •	• Maillet
Polo •	• Rames
Aviron •	• Raquette

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

LE WATER-POLO RÉPOND AUX VALEURS OLYMPIQUES QUE SONT L'EXCELLENCE, LE RESPECT ET L'AMITIÉ. EN QUOI CES VALEURS SONT-ELLES IMPORTANTES D'APRÈS TOI ?

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 2 • EPS

JE DÉCOUVRE LE WATER-POLO

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RÉPONDS PAR « VRAI » OU « FAUX » :

Le water-polo est une épreuve olympique.	Vrai : c'est une épreuve des Jeux Olympiques d'été.
Le water-polo est un sport d'équipe.	Vrai.
Le water-polo se joue avec une raquette.	Faux. On y joue avec un ballon.

2 COMBIEN DE JOUEURS COMPOSENT UNE ÉQUIPE DE WATER-POLO ?

☐ 5 ☑ 7 ☐ 13

3 DEPUIS QUAND LE WATER-POLO EST-IL UN SPORT OLYMPIQUE ?

☐ 1896 ☑ 1900 ☐ 1924

4 COMMENT L'ARBITRE SIGNALE-T-IL UNE FAUTE ?

☐ Avec un sifflet ☑ Avec un drapeau ☐ Avec une cloche

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 OÙ SE JOUENT LES ÉPREUVES DE WATER-POLO PENDANT LES JEUX OLYMPIQUES ?

☐ Dans la mer ☑ Dans une piscine ☐ Dans un lac

Le water-polo se joue en bassin fermé de 20 m par 30 m pour les hommes et de 25 m par 20 m pour les femmes.

2 QUEL PAYS D'EUROPE DE L'EST A REMPORTÉ LE PLUS DE MÉDAILLES D'OR AUX JEUX OLYMPIQUES EN WATER-POLO?

☑ Hongrie ☐ Ukraine ☐ Russie

3 DE QUEL PAYS VIENT L'ÉQUIPE FÉMININE DE WATER-POLO QUI A GAGNÉ LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ DE RIO EN 2016 ? (Indice : depuis la France, il faut traverser l'Atlantique pour y aller.)

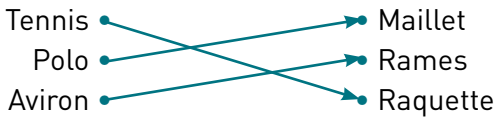
☑ États-Unis ☐ Hongrie ☐ Chine

Ce sont les Américaines qui ont gagné en 2016, comme d'ailleurs à chaque compétition depuis que le water-polo féminin est devenu un sport olympique, en 2000.

4 COCHE LES QUALITÉS QUI SONT NÉCESSAIRES SELON TOI POUR FAIRE UN BON JOUEUR DE WATER-POLO :

- ☑ Engagement
- ☐ Violence
- ☑ Respect
- ☑ Coopération

5 RELIE LE SPORT ET SON ÉQUIPEMENT :



FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 2 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LEXIQUE

LE VOCABULAIRE DES JEUX OLYMPIQUES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Utiliser ses connaissances sur la langue pour mieux s'exprimer à l'oral, pour mieux comprendre des mots et des textes, pour améliorer des textes écrits.
- Faire émerger des mots du champ lexical des Jeux Olympiques, manipuler les mots et se les approprier.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris.
- Identifier des relations entre les mots, entre les mots et leur contexte d'utilisation ; s'en servir pour mieux comprendre.
- Utiliser ses connaissances sur la langue pour mieux s'exprimer à l'oral, pour mieux comprendre des mots et des textes, pour améliorer des textes écrits.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Lire :
  Lire et comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
- Oral :
  Dire pour être entendu et compris.
- Géographie :
  Se situer dans l'espace.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Lecture d'image.
- Recherche des activités liées aux Jeux avec :
  - recueil des représentations initiales des élèves;
  - recherche en binôme puis collective d'un vocabulaire spécifique au thème;
  - activités en binôme de recherche et de classement;
  - mise en commun et bilan.
- Prolongements : travail d'écriture. Il s'agit de réaliser un questionnaire lié aux derniers Jeux Olympiques.

DURÉE :

3 séances (3 x 45 min).

ORGANISATION :

- Travail collectif, puis en binôme, puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

VALEUR OLYMPIQUE, ÃMBOLE OLYMPIQUE, SE DÉPASSER, EXCELLENCE , DRAPEAU, PAYS, OLYMPISME.

NOTIONS ABORDÉES

LE CHAMP LEXICAL DES JEUX OLYMPIQUES

L'objectif de cette séance est de travailler sur le champ lexical des Jeux Olympiques et de découvrir des catégories de mots sur le thème des Jeux Olympiques et des symboles des Jeux Olympiques.

Le champ lexical, c'est le « thème ». Dans le champ lexical du sport, on trouve de nombreux mots, de classes différentes, qui se rattachent à l'idée du sport.

Le mot-étiquette (ou « mot générique », ou « hyperonyme »), c'est le mot que l'on trouve en premier dans une définition du dictionnaire. Par exemple, une discipline est un mot générique dans lequel on peut ranger les mots gymnastique, natation…

L'élève va s'essayer à l'expression orale et écrite, en utilisant le vocabulaire approprié et précis des Jeux Olympiques. Il va ainsi apprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.

LES ÃMBOLES DES JEUX OLYMPIQUES

Les Jeux Olympiques ont lieu tous les quatre ans. C'est une très grande manifestation du sport qui réunit des champions du monde entier.

La cérémonie d'ouverture des JO est très importante. C'est un spectacle qui met en scène des prouesses technologiques et humaines, au cours duquel les sportifs défilent derrière un athlète, porte-drapeau de son pays. Au cours de la cérémonie, un athlète prête serment au nom de tous les sportifs participants aux Jeux Olympiques.

Symbole de l'esprit olympique et symbole de paix, la flamme olympique part d'Olympie, en Grèce, quelques mois avant chaque Olympiade, pour arriver dans le stade à la cérémonie d'ouverture. Elle reste allumée sur le site olympique pendant toute la durée des Jeux.

Le drapeau olympique a été créé par Pierre de Coubertin en 1913 et est apparu pour la première fois aux Jeux Olympiques d'Anvers, en 1920. Sur ce drapeau au fond blanc, il y a cinq anneaux de couleurs différentes entrelacés pour illustrer l'amitié entre les continents : Afrique, Asie, Amérique, Europe et Océanie. Chaque pays du monde peut retrouver au moins une des couleurs de son drapeau dans les six couleurs présentes ! Il est d'ailleurs faux de penser que chaque couleur représente un continent.

La devise olympique se compose de trois mots latins : *citius*, *altius*, *fortius* (« Plus vite, plus haut, plus fort »). Elle invite les athlètes à donner le meilleur d'eux-mêmes. Elle est empruntée à un prêtre, pédagogue et ami de Pierre de Coubertin, qui décide d'en faire la devise Olympique dès 1894.

À SAVOIR !

En 2016, à Rio, le porte-drapeau de la délégation française était Teddy Riner, le champion de judo.

À SAVOIR !

On confond souvent la devise olympique (« Citius, Altius, Fortius ») et le crédo olympique (« *Le plus important aux Jeux Olympiques, n'est pas de gagner mais de participer, car l'important dans la vie ce n'est point le triomphe mais le combat : l'essentiel, ce n'est pas d'avoir vaincu mais de bien s'être battu* »).

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

CIO, ou Comité international olympique ; drapeau olympique ; serment ; olympien ; arbitre.

ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : LES AFFICHES OLYMPIQUES : DES IMAGES QUI PARLENT

Observer et décrire un support visuel. S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié et précis lié aux Jeux Olympiques. Faire émerger les représentations des élèves. Se repérer dans l'espace en resituant les pays-hôtes. CP CE1 CE2

Supports : – Affiche des JO d'hiver de Saint-Moritz (1928)
– Affiche des JO d'été de Londres (1948)
– Affiche des JO d'hiver d'Helsinki (1952)

Matériel : vidéoprojecteur ou TBI.

Mise en activité :

1) Faire observer les trois affiches.
2) Annoncer aux élèves : « Vous allez tous écrire sur votre ardoise entre trois et cinq mots (ou expressions) qui vous viennent à l'esprit quand vous regardez les trois affiches. » Possibilité d'écrire la consigne au tableau.
3) Description des élèves. Faire ressortir le vocabulaire utilisé par les élèves et noter particulièrement les mots liés aux JO. Chaque enfant note les mots dans le tableau de sa fiche. Chacun doit avoir écrit au moins trois mots. Les élèves proposent leurs mots, et ceux-ci sont discutés collectivement. Les relever sur le tableau ou sur le TBI.
4) Annoncer aux élèves : « Maintenant, retrouvez parmi ces mots ceux qui se réfèrent aux symboles olympiques. » Faire relever les mots par groupes dans le tableau de la fiche élève.
5) Mise en commun et discussion.

▶ ACTIVITÉ 2 : DES MOTS, TOUJOURS DES MOTS !

Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient. Permettre aux élèves de comprendre les notions de champ lexical et de mot générique. Savoir utiliser le dictionnaire. CP CE1 CE2

Support : Texte documentaire.

Matériel : Une règle (ou une équerre).

Mise en activité :

1) Rappel de la séance précédente : « Qu'avons-nous fait lors de la séance précédente ? Nous avons écrit des mots qui nous ont été évoqués par les affiches des JO et le titre Jeux Olympiques. Ensuite, nous avons rangé les mots relatifs à la catégorie des symboles olympiques. »
2) « Aujourd'hui, nous allons apprendre que tous ces mots forment le champ lexical des Jeux Olympiques. »
3) Demander aux enfants de relever dans le texte les mots qui tournent autour des Jeux Olympiques (il y en a onze).
4) Vérification de la compréhension en réponse collective :
- « Comment peut-on appeler tous ces mots ? » Réponse : un « champ lexical ».
- « Quel est le mot générique pour "flamme", "anneaux", "devise", "drapeau" ? » Réponse : les « symboles olympiques ».

À noter : le champ lexical est l'ensemble des mots qui évoquent un même thème.
Ex. : ici, on a relevé des mots du champ lexical des Jeux Olympiques. Dans un champ lexical, on peut distinguer des mots génériques.

▶ ACTIVITÉ 3 : À TOI D'INVENTER !

Passer d'un vocabulaire passif à un vocabulaire actif en organisant la production de phrases.
Rédiger un texte en utilisant ses connaissances en grammaire et en vocabulaire. CP CE1 CE2

Matériel : Dictionnaire de la langue française.

Mise en activité :

1) Rappel de ce qui a été fait à la séance précédente. Les élèves peuvent ajouter de nouveaux mots.
2) Annoncer aux élèves : « Aujourd'hui, vous allez rédiger un questionnaire sur les Jeux Olympiques pour les autres classes de l'école. »
3) Écrire au tableau une première question comme « Que veulent dire les initiales "JO" ? » et demander aux élèves (par groupes de deux) d'en inventer trois autres sur leur ardoise. Les questions doivent porter chacune sur un terme différent découvert sur les JO. Il est possible d'anticiper en proposant trois mots différents à chaque binôme.
4) Mise en commun des questions trouvées et mise en ordre pour le questionnaire.
5) Puis exercice individuel : les élèves doivent créer une question supplémentaire pour compléter leur questionnaire en utilisant un mot du champ lexical des Jeux Olympiques non encore utilisé par la classe.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : LES AFFICHES OLYMPIQUES : DES IMAGES QUI PARLENT

1) Voici des idées de mots qui peuvent venir à l'esprit des élèves. Cette liste est un ensemble de possibilités. Elle n'est pas exhaustive. Épreuves sportives, CIO ou Comité international olympique, athlète, épreuve, drapeau olympique, serment, valeurs, devise olympique, hymne olympique, olympien, arbitre, flamme, compétition, symbole, sport, coupe, sportif, athlétisme, stade, championnat, champion, vainqueur, entraîneur, équipe, palmarès, règle, paralympique, finaliste, demi-finale, record, médaille, discipline, mondial, Brésil, Russie…
2) Écrire un mot par case pour plus de propreté. Cette liste est un ensemble de possibilités. Elle n'est pas exhaustive. Nous faisons abstraction des noms de sports afin de rester dans le vocabulaire spécifique des Jeux Olympiques.

Épreuves sportives	Couleurs	Athlète	Épreuve
Drapeau olympique	Serment	Valeurs	Devise olympique
Hymne olympique	Olympien	Arbitre	Flamme olympique
Compétition	Symbole	Sport	Coupe
Sportif	Athlétisme	Stade	Championnat
Champion	Vainqueur	Entraîneur	Équipe
Palmarès	Règle	Paralympique	Finaliste
Demi-finale	Record	Médaille	Discipline
Mondial	International	Anneaux	
Ville	Pays	CIO, ou Comité international olympique	

3) Les mots qui se réfèrent aux symboles olympiques :

La flamme olympique
Les anneaux olympiques
La devise olympique
Le drapeau olympique

4) Trace écrite à retenir : Il existe des symboles olympiques que l'on retrouve à chaque jeu : la flamme, les anneaux, la devise et le drapeau olympique.

▶ ACTIVITÉ 2 : DES MOTS, TOUJOURS DES MOTS !

1) Relève les mots du champ lexical des Jeux Olympiques dans ce texte.

Jeux Olympiques	Athlète	Flamme	Devise
Cérémonie d'ouverture	Arbitre	Stade	Épreuves
Délégations	Serment	Site olympique	

2) Comment appelle-t-on cette liste de mots ? Un « champ lexical ».

3) Quel est le mot ou l'expression générique pour « flamme », « anneaux », « devise », « drapeau » ? Les « symboles olympiques ».

▶ ACTIVITÉ 3 : À TOI D'INVENTER !

Pas de réponses attendues.

POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour vous, avec vos élèves :

Sur France tv éducation, une trentaine de documentaires autour des Jeux Olympiques.

Un documentaire en dessin animé (2 min 30) sur l'histoire des Jeux Olympiques (vidéo AFP).

Pour écouter le serment officiel prononcé par le skieur Léo Lacroix à l'ouverture des JO de Grenoble (à 3 min 28) :
http://www.ina.fr/audio/PHF04007008/inter-actualites-de-20h00-du-6-fevrier-1968-audio.html

Les vidéos Canopé des Fondamentaux :
– Sur le champ lexical :
https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/langue-francaise/vocabulaire/les-relations-de-sens-entre-les-mots/le-champ-lexical.html

– Sur les termes génériques :
https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/langue-francaise/vocabulaire/les-relations-de-sens-entre-les-mots/les-termes-generiques.html

Pour vous :
Pour en savoir plus sur les symboles des JO modernes :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4928-les-symboles-et-marques-olympiques.html

Pour lire les paroles de l'hymne olympique :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4930-lhymne-olympique.html

Document d'accompagnement Eduscol :
http://eduscol.education.fr/cid106031/ressources-francais-etude-langue.html#lien5

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

« Mes P'tits Docs » : *Les Jeux Olympiques*, de Stéphanie Ledu, Milan, 2016.

Les Jeux Olympiques, de Susan Meredith, Usborne, 2016.

Astérix aux Jeux Olympiques, de Goscinny et Uderzo, Hachette, 2005.

Copain des sports, de Serge Guérin, Milan, 2013.

Et d'autres idées sur Les Clefs de l'école :
http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF DU CYCLE 2 :

EPS : « Je découvre le water-polo »

Questionner le monde : « La gymnastique »

Anglais : « Le vocabulaire des JO en anglais »

Mathématiques : « Périmètres et tennis »

Éducation morale et civique : « Le rugby et l'importance des règles »

© Caito / Adobe Stock

© Vitaliy Melnik / Adobe Stock

© Sakura / Adobe Stock

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 2 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LEXIQUE

LE VOCABULAIRE DES JEUX OLYMPIQUES

VOCABULAIRE UTILE

CIO, OU COMITÉ INTERNATIONAL OLYMPIQUE : institution regroupant des personnes chargées de promouvoir l'Olympisme à travers le monde et de diriger le Mouvement Olympique. Le CIO désigne la ville organisatrice des Jeux Olympiques d'été et d'hiver.

DRAPEAU OLYMPIQUE : l'un des symboles des Jeux Olympiques. Il flotte au-dessus des sites olympiques pendant les Jeux.

SERMENT : engagement, promesse de respecter les valeurs des Jeux Olympiques : excellence, amitié, respect.

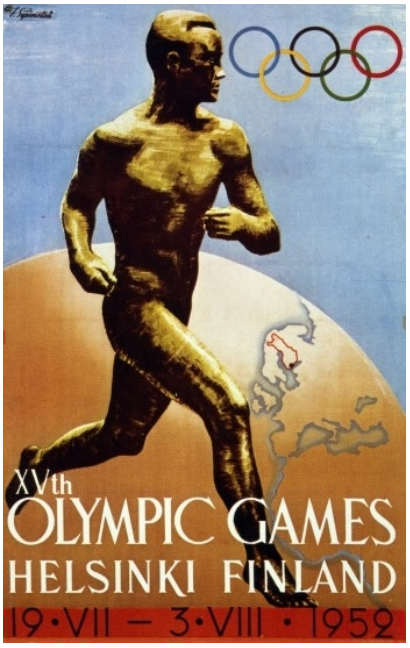
OLYMPIEN : sportif qui participe ou a participé aux Jeux Olympiques.

ARBITRE : personne chargée de faire respecter les règles du jeu d'un sport.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : LES AFFICHES OLYMPIQUES : DES IMAGES QUI PARLENT

Observons ensemble ces trois affiches. Que montrent-elles ? De quoi parlent-elles ? Répondons aux questions suivantes.



1) Écris entre 3 et 5 mots (ou expressions) qui te viennent à l'esprit quand tu regardes les trois affiches des Jeux Olympiques. Attention : on n'écrit pas les noms des sports.

.....

.....

Maintenant, discutons tous ensemble des mots que vous avez trouvés.

2) Relève dans ce tableau tous les mots que vous avez trouvés en classe et qui constituent le champ lexical des Jeux Olympiques.

3) Parmi ces mots, lesquels à ton avis sont ceux qui se réfèrent aux symboles olympiques ?

4) Que pouvons-nous écrire ensemble comme phrase de synthèse ?

<u>Je retiens :</u>

.....

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Les Jeux Olympiques sont un événement tellement important que presque tout le monde en a déjà entendu parler dans tous les pays du monde ! Les Jeux d'été comme les Jeux d'hiver reviennent tous les quatre ans : une année les Jeux d'été, deux ans plus tard les Jeux d'hiver. **La cérémonie d'ouverture** des JO est très importante. C'est un grand spectacle au cours duquel les sportifs défilent derrière un athlète, **porte-drapeau** de son pays. Au cours de la cérémonie, un athlète prête **serment** au nom de tous les sportifs participants aux Jeux Olympiques.

▶ ACTIVITÉ 2 : DES MOTS, TOUJOURS DES MOTS ! CP CE1 CE2

À SAVOIR : Le champ lexical est l'ensemble des mots qui évoquent un même thème. Ici, par exemple, on a relevé des mots du champ lexical des Jeux Olympiques.

Lis le texte suivant et réponds aux questions.

Les deux enfants suivaient le déroulement des Jeux Olympiques. Le soir après l'école, ils faisaient un résumé de la journée. Ce que Sissi avait préféré depuis le début, c'était la cérémonie d'ouverture. C'était magnifique ! Toutes les délégations des pays représentés avaient défilé. Un athlète et un arbitre avaient prêté serment. La flamme avait été accueillie dans le stade. Elle allait d'ailleurs rester allumée pendant tout le temps des Jeux sur le site olympique. Il y avait de magnifiques spectacles et même un grand feu d'artifice ! Arthur aime beaucoup la devise des Jeux Olympiques, « Citius, Altius, Fortius »*. Il l'a affichée dans sa chambre !*
Aujourd'hui, les épreuves d'équitation commencent... Ça fait rêver !

1) Relève les mots du champ lexical des Jeux Olympiques dans ce texte. (Il y en a onze.)

2) Comment appelle-t-on cette liste de mots ?

On appelle cela un .....

3) Quel est le mot ou l'expression générique pour « flamme », « anneaux », « devise », « drapeau » ?

.....

▶ ACTIVITÉ 3 : À TOI D'INVENTER !

Rappelle-toi tout ce que tu as appris sur les JO et réponds aux questions.

1) Écris les trois questions que tu as inventées sur les Jeux Olympiques.
Idées de mots pour t'aider : drapeau, anneaux, symbole, hymne, participants, international…

1) Que veulent dire les initiales « JO » ?
2)
3)
4)

2) Ensemble, parmi les questions proposées par les élèves, choisissons celles de notre questionnaire commun et inscrivons-les ici dans un ordre choisi collectivement :

1) Que veulent dire les initiales « JO » ?
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)
11)
12)
13)
14)
15)
16)
17)
18)
19)
20)
21)

3) À présent, crée une question supplémentaire en utilisant un mot du champ lexical des Jeux Olympiques qui n'a pas encore été utilisé par la classe.

JE RETIENS

- Le champ lexical des Jeux Olympiques, c'est l'ensemble de tous les mots qu'on utilise pour en parler.
- Un mot générique permet de désigner une catégorie générale qui englobe plusieurs mots particuliers.
- Plus tu connais de mots, plus tu peux exprimer exactement ce que tu veux dire.
- Approfondir son vocabulaire sur un thème en particulier (le sport par exemple) permet de devenir expert dans un domaine.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je m'amuse à trouver des champs lexicaux autour de thèmes que j'aime bien.** Ex. : copains, jouer, sports, musique…
- **Je m'efforce de ne pas utiliser le mot « truc »,** mais de trouver le mot précis.
- **Je peux appliquer à ma vie de tous les jours la devise des Jeux Olympiques :** « Plus vite, plus haut, plus fort ». Elle est vraie aussi bien quand je fais du sport que dans mon travail scolaire !

À TOI DE JOUER !

CYCLE 2 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LEXIQUE

LE VOCABULAIRE DES JEUX OLYMPIQUES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMBIEN D'ANNEAUX Y A-T-IL SUR LE LOGO DES JEUX OLYMPIQUES ?

☐ 5 ☐ 15 ☐ 25

2 LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ REVIENNENT TOUS LES ...

☐ 2 ans ☐ 4 ans ☐ 8 ans

3 QU'EST-CE QUI EST ALLUMÉ AVANT LE DÉBUT DES JEUX ?

☐ Des bougies ☐ Les spots autour du stade ☐ La flamme Olympique

4 POURQUOI Y A-T-IL CINQ ANNEAUX SUR LE DRAPEAU DES JO ?

☐ Parce qu'il y a cinq pays qui participent ☐ Parce qu'il y a cinq continents dans le monde
☐ Parce qu'il y a cinq épreuves aux Jeux Olympiques

5 COMBIEN Y A-T-IL DE COULEURS SUR LE DRAPEAU OLYMPIQUE ?

☐ 6 ☐ 10 ☐ 15

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 LEQUEL DE CES SYMBOLES NE REPRÉSENTE PAS LES JEUX OLYMPIQUES ?

☐ Un maillot ☐ Des anneaux ☐ Une flamme

2 UN RECORD OLYMPIQUE EST-IL FORCÉMENT UN RECORD DU MONDE ?

☐ Oui ☐ Non

3 DÉCOUVRE LE CHAMP LEXICAL DE CE GROUPE DE MOTS : COURSE À PIED, FOOTBALL, TENNIS, JUDO.

C'est .....

4 **LES PROCHAINS JO D'ÉTÉ AURONT LIEU AU JAPON. SAIS-TU QUELLES SONT LES DEUX COULEURS DU DRAPEAU JAPONAIS ?**

..... et .....

5 **LES JO DE 2016 SE DÉROULAIENT AU BRÉSIL. DANS QUEL CONTINENT SE TROUVE CE PAYS ?**

☐ Europe ☐ Amérique ☐ Asie

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

L'ESPRIT DE LA MAXIME OLYMPIQUE EST :
« L'IMPORTANT DANS LA VIE N'EST PAS DE VAINCRE MAIS DE LUTTER. »
« L'ESSENTIEL N'EST PAS D'AVOIR GAGNÉ MAIS DE S'ÊTRE BIEN BATTU. »

QU'EN PENSES-TU ? ES-TU D'ACCORD ? QU'EST-CE QUI T'IMPORTE QUAND TU JOUES À UN SPORT, À UN JEU DE SOCIÉTÉ OU QUAND TU TE LANCES UN DÉFI ? EST-CE DE GAGNER OU D'AVOIR PASSÉ UN BON MOMENT ET D'AVOIR DONNÉ LE MEILLEUR DE TOI-MÊME ?

À TOI DE JOUER !

CYCLE 2 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LEXIQUE

LE VOCABULAIRE DES JEUX OLYMPIQUES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMBIEN D'ANNEAUX Y A-T-IL SUR LE LOGO DES JEUX OLYMPIQUES ?

- [x] 5
- [ ] 15
- [ ] 25

2 LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ REVIENNENT TOUS LES ...

- [ ] 2 ans
- [x] 4 ans
- [ ] 8 ans

3 QU'EST-CE QUI EST ALLUMÉ AVANT LE DÉBUT DES JEUX ?

- [ ] Des bougies
- [ ] Les spots autour du stade
- [x] La flamme Olympique

4 POURQUOI Y A-T-IL CINQ ANNEAUX SUR LE DRAPEAU DES JO ?

- [ ] Parce qu'il y a cinq pays qui participent
- [x] Parce qu'il y a cinq continents dans le monde
- [ ] Parce qu'il y a cinq épreuves aux Jeux Olympiques

5 COMBIEN Y A-T-IL DE COULEURS SUR LE DRAPEAU OLYMPIQUE ?

- [x] 6
- [ ] 10
- [ ] 15

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 LEQUEL DE CES SYMBOLES NE REPRÉSENTE PAS LES JEUX OLYMPIQUES ?

- [x] Un maillot
- [ ] Des anneaux
- [ ] Une flamme

2 UN RECORD OLYMPIQUE EST-IL FORCÉMENT UN RECORD DU MONDE ?

- [ ] Oui
- [x] Non

3 DÉCOUVRE LE CHAMP LEXICAL DE CE GROUPE DE MOTS : COURSE À PIED, FOOTBALL, TENNIS, JUDO.

C'est le sport.

4 **LES PROCHAINS JO D'ÉTÉ AURONT LIEU AU JAPON. SAIS-TU QUELLES SONT LES DEUX COULEURS DU DRAPEAU JAPONAIS ?**

Rouge et blanc

5 **LES JO DE 2016 SE DÉROULAIENT AU BRÉSIL. DANS QUEL CONTINENT SE TROUVE CE PAYS ?**

☐ Europe ☑ Amérique ☐ Asie

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 2 • QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

JE DÉCOUVRE LE CORPS À TRAVERS LA GYMNASTIQUE

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Prendre conscience de son corps et apprendre quelques règles d'hygiène.
- Découvrir le corps en mouvement (rôle du squelette et des articulations).

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Être capable, à travers la découverte de la gymnastique, de :
  – résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité ;
  – reconnaître les comportements favorables à sa santé.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Éducation physique et sportive :
  Mettre en évidence le rôle des muscles, des tendons et des os pour la mise en mouvement et les bénéfices de l'activité physique sur l'organisme.
- Français :
  Comprendre le fonctionnement de la langue : étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Activités individuelles puis mise en commun ou travail en groupe.
- Bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- Séance 1 : Découverte du squelette (40 min).
- Séance 2 : Le squelette humain (50 min).
- Séance 3 : Le corps en mouvement : rôle des articulations (55 min).

ORGANISATION :

- Travail en commun, en groupe et individuel.

MOTS-CLÉS DES JO :

GYMNASTIQUE RYTHMIQUE • GYMNASTIQUE ARTISTIQUE • HYGIÈNE • VIE SAINE.

NOTIONS ABORDÉES

LE CORPS : DES OS, DES ARTICULATIONS ET DES MUSCLES

Dans un premier temps, il s'agit pour les élèves d'apprendre à nommer les différentes parties du corps (la tête, le cou, les épaules, le ventre, le dos, les bras, les jambes), puis dans un second temps les différentes parties des membres (par exemple, pour la jambe : la cuisse, le tibia, le mollet, le pied, le talon).

Le squelette est la charpente osseuse du corps de l'homme. Il est composé de 206 os. Les élèves découvriront la fonction des os et du squelette et apprendront quelques noms d'os (par exemple, le fémur, la rotule, les côtes, etc.).

À SAVOIR !

L'os du corps le plus long est le fémur et le plus petit est l'étrier, qui se situe… dans l'oreille !

On pourra ensuite passer aux articulations, savoir à quoi elles servent (l'endroit où les os s'emboîtent), repérer celles qui plient et celles qui tournent, et les nommer (coude, poignet, articulations des doigts, hanche, genou, cheville, articulations des orteils...).

Enfin, on pourra évoquer les muscles qui permettent les mouvements et montrer leur fonctionnement : contracté/relâché, avec, par exemple, le cas du biceps.

LA GYMNASTIQUE, UN SPORT OLYMPIQUE

La gymnastique est l'un des plus anciens sports olympiques. Elle fait partie des Jeux Olympiques depuis l´Antiquité.

Aujourd'hui, la gymnastique est l'un des sports les plus populaires aux JO.

On peut choisir entre la gymnastique rythmique, qui est plus axée sur la danse, et la gymnastique artistique, qui centre ses activités sur l'acrobatie et le spectacle.

LA GYMNASTIQUE ARTISTIQUE

Du côté des hommes, le programme de gymnastique artistique aux Jeux Olympiques se décompose ainsi :

- épreuves au sol ;
- saut de cheval;
- barres fixes ;
- barres parallèles ;
- cheval d'arçon ;
- anneaux.

Du côté des femmes, ce même programme s'articule autour :

- de la gymnastique au sol ;
- du saut de cheval ;
- des barres asymétriques ;
- de la poutre.

La gymnastique artistique est un sport individuel qui se pratique également en équipe. Il y a des compétitions individuelles où chaque gymnaste peut se mesurer aux autres et évaluer son propre niveau. Il y a aussi des compétitions par équipes, où chacun fait le maximum pour le groupe.

À SAVOIR !

La gymnastique rythmique et la natation synchronisée sont, aux JO, des sports uniquement féminins.

À SAVOIR !

Nadia Comăneci (Roumanie) reste la seule gymnaste à avoir obtenu le score parfait de 10 sur les barres asymétriques aux Jeux Olympiques. C'était aux JO de Montréal (Canada), en 1976.

À SAVOIR !

Aux Jeux Olympiques, les programmes en individuel durent environ 1 min 30.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

CIO ; gymnastique ; squelette ; os ; articulation.

ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVRIR LE SQUELETTE

Regrouper les représentations des élèves et les trier pour reconstituer dans un schéma commun le squelette humain. CP CE1 CE2

Supports : – La photo de la gymnaste.
– La fiche élève avec silhouette de la gymnaste. CP CE1 CE2
– La fiche élève avec le cadre blanc. CP CE1 CE2

• 1er temps

Demander aux élèves de dessiner le squelette de la gymnaste de la photo.
Dans cette phase, on doit faire émerger les connaissances des enfants pour les utiliser comme base de travail et pour les amener à se poser des questions sur ce qui permet les mouvements de la gymnaste et donc ceux de leur propre corps.

– Les élèves de CP ont une feuille avec la silhouette de la gymnaste déjà dessinée.
– Les élèves de CE1 et de CE2 ont un espace vierge.

• 2e temps

Mise en commun des dessins. Les dessins sont affichés au tableau. Animer un débat avec les élèves sur les différentes options proposées. Les élèves font des hypothèses sur le squelette humain (nombre d'os, leur place, leur forme, etc.). L'enseignant recueille les hypothèses puis se charge de les valider ou non à la fin de la séance.

Exemples de questions à poser pour animer le débat :
– Est-ce que je peux toucher mes os ?
– Est-ce que je peux voir certaines articulations ?

Plusieurs réponses peuvent émerger de la part de certains élèves qui auront peut-être déjà entendu parler des radios.

▶ ACTIVITÉ 2 : LE SQUELETTE HUMAIN

Associer une radio à une partie du squelette, acquérir les noms des os, construire un squelette.

CP CE1 CE2

Supports : – Radiographie d'un bras et radiographie d'une jambe au minimum. Demander à ceux qui ont des radios à la maison de les apporter en classe. (Penser en prévoir au cas où personne n'en aurait !)
– Photo de la gymnaste Marine Brevet aux JO de 2016.
– Un squelette en pièces détachées (comme un puzzle) à coller dans le cadre par les élèves. Par exemple celui qui est proposé ici ou tout autre dessin que l'on découpera afin de constituer un puzzle.

• 1er temps

En groupe, proposer aux enfants de trouver à quelles parties du corps de la gymnaste peut correspondre la radio. Un élève par groupe apporte les radios au tableau et montre sur la photo de la gymnaste les endroits radiographiés.

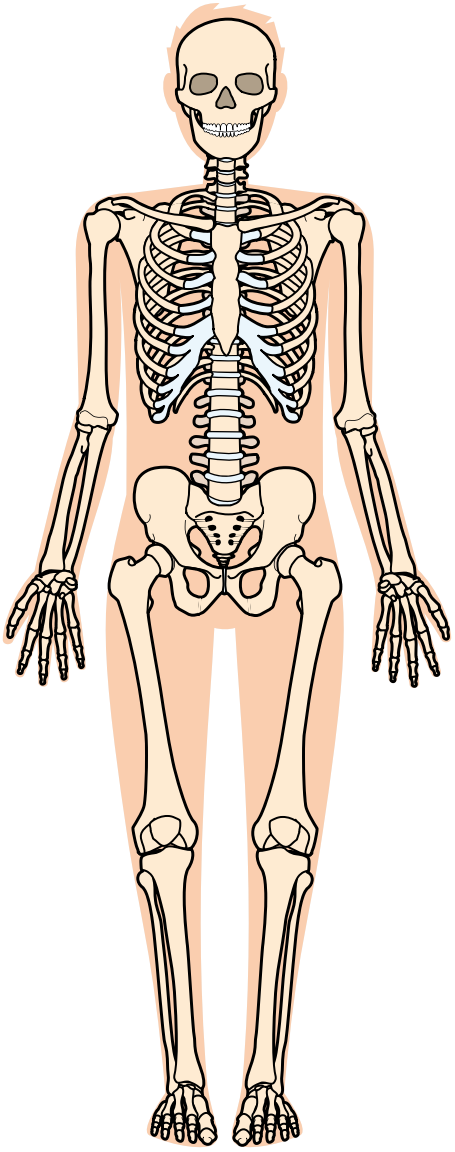
• 2e temps

En commun, les élèves trient les radios selon les parties du corps concernées (bras, jambes, poitrine, tête...).

- 3e temps

Sur leur feuille, à partir du travail fait au tableau, les élèves doivent tenter de reconstituer le puzzle du squelette avec les différents fragments que l'enseignant leur aura distribués.

Modèle à photocopier :



▶ ACTIVITÉ 3 : LE CORPS EN MOUVEMENT : QUEL EST LE RÔLE DES ARTICULATIONS ?

Comprendre le rôle des articulations et repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel. CP CE1 CE2

Supports : – Les tableaux de la fiche élève.
– Des photos des gymnastes des JO
(à trouver sur : *https://www.olympic.org/photos/rio-2016/gymnastics-artistic*).
– Un dessin de squelette.

Matériel nécessaire : – Un rouleau de carton.
– Des ciseaux.
– Du scotch.
– Des attaches parisiennes.

- 1er temps

Demander à un élève de venir devant la classe. Lui faire passer le bras dans un tube en carton et placer ce dernier au niveau du coude.

1) L'enfant devant la classe doit essayer de répondre par des gestes aux consignes données par les autres (précisées sur leur feuille de travail) :
   – Peux-tu te gratter la tête ?
   – Peux-tu mettre tes deux mains sur ta tête ?
   – Peux-tu croiser les bras ?
2) Chaque enfant observe les réactions de son camarade et remplit le tableau de la feuille d'activités.

- 2e temps

En commun, trouver d'autres articulations : les élèves doivent tracer une croix sur le dessin de squelette sur leur fiche là où ils pensent qu'il y a une articulation. Les élèves peuvent vérifier eux-mêmes en bougeant leur corps. L'enseignant valide et donne éventuellement les réponses manquantes.

- 3e temps

Lister les articulations dans le tableau selon qu'elles sont de type pivot (permet de bouger dans plusieurs directions : l'épaule, le poignet, la hanche, la cheville) ou de type charnière (permet de ne bouger que dans deux directions : le coude, le genou).

- 4e temps

Les élèves reçoivent chacun une photo de gymnaste qu'ils découpent au niveau des articulations listées précédemment. Ensuite, ils attachent les fragments avec des attaches parisiennes pour pouvoir faire bouger leur héros des JO !

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVRIR LE SQUELETTE

Regrouper les représentations des élèves et les trier pour reconstituer dans un schéma commun le squelette humain. CP CE1 CE2

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

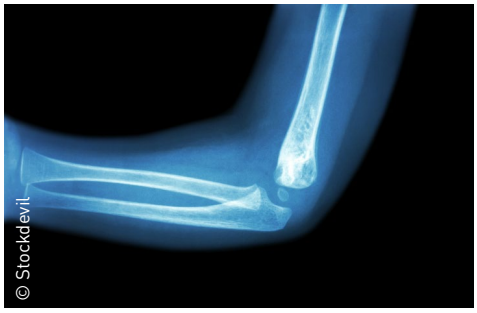
▶ ACTIVITÉ 2 : LE SQUELETTE HUMAIN

Associer une radio à une partie du squelette, acquérir les noms des os, construire un squelette.

CP | CE1 | CE2

- 1er temps

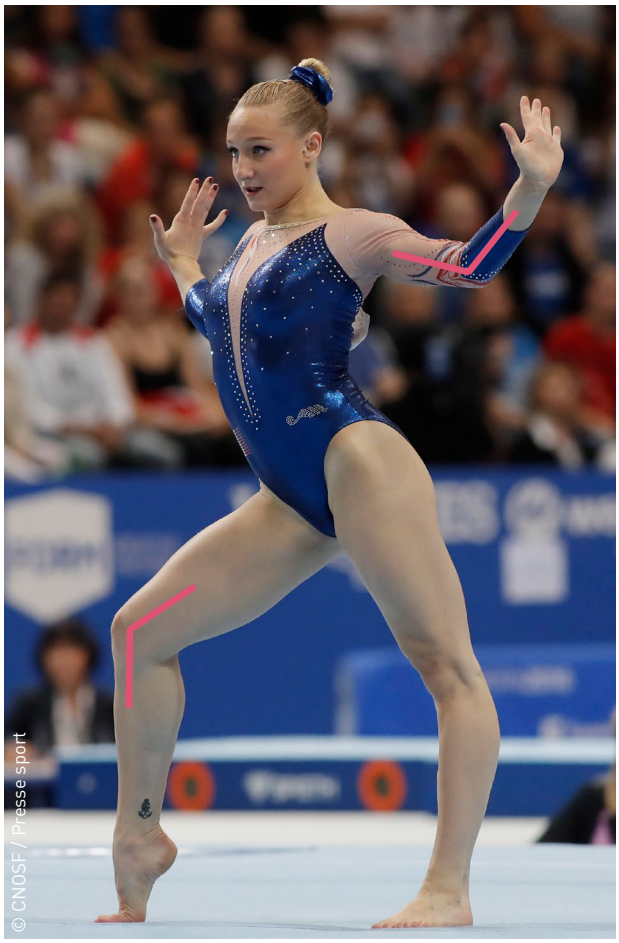
1)



Bras/coude

Genou/jambe

2)



- 2e temps

Travail de tri en groupe selon les radios apportées par les élèves.

- 3e temps

Vérification de la reconstitution du squelette auprès des élèves.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE CORPS EN MOUVEMENT : QUEL EST LE RÔLE DES ARTICULATIONS ?

Comprendre le rôle des articulations et repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel. CP CE1 CE2

• 1er temps

Quand mon coude est dans un tube en carton...		
Je peux me gratter la tête.		Non.
Je peux mettre mes deux mains sur ma tête.		Non.
Je peux croiser les bras.	Oui.	

• 2e temps

• 3e temps

Articulations qui permettent de bouger dans deux directions	Articulations qui permettent de bouger dans toutes les directions
Coude	Épaule
Genou	Poignet
	Hanche
	Cheville
	Cou

POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour comprendre la gymnastique aux JO :
http://sport24.lefigaro.fr/jeux-olympiques/rio-2016/actualites/presentation-de-la-gymnastique-aux-jeux-olympiques-de-rio-2016

Pour en savoir plus sur les Jeux Olympiques et les disciplines gymnastiques :
https://www.olympic.org/fr/gymnastique-artistique
http://espritbleu.franceolympique.com/espritbleu/actus/3003-sports.html

Pour trouver des photos de gymnastes :
https://www.olympic.org/photos/rio-2016/gymnastics-artistic

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Elise fait de la gymnastique, de Pakita, Rageot Éditeur, collection « L'école d'Agathe ».

La Gymnastique, de Joan Jackman, Hachette.

Je fais de la gym, de Pierre Morel (photographies), Milan.

DES LECTURES POUR TOUS

La Petite Communiste qui ne souriait jamais, de Lola Lafon, Actes Sud.

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF DU CYCLE 2 :

EPS : « Je découvre le water-polo »

Anglais : « Le vocabulaire des JO en anglais »

Mathématiques : « Périmètres et tennis »

Étude de la langue / lexique : « Le vocabulaire des Jeux Olympiques »

Éducation morale et civique : « Le rugby et l'importance des règles »

© Fovivafoto / Adobe Stock

© Fovivafoto / Adobe Stock

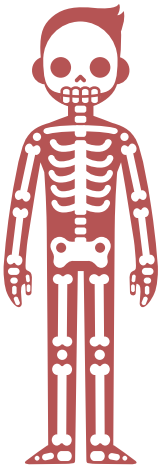
© Sportpoint / Adobe Stock

FICHE DE L'ÉLÈVE CP CE1 CE2

CYCLE 2 • QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

JE DÉCOUVRE LE CORPS À TRAVERS LA GYMNASTIQUE

VOCABULAIRE UTILE



CIO, OU COMITÉ INTERNATIONAL OLYMPIQUE : institution réunissant des personnes chargées de promouvoir l'Olympisme à travers le monde et de diriger le Mouvement olympique. Le CIO désigne la ville organisatrice des Jeux Olympiques d'été et d'hiver.

GYMNASTIQUE : discipline qui tient autant de l'art que du sport. On trouve diverses formes de gymnastique aux Jeux Olympiques : rythmique et artistique.

SQUELETTE : ensemble des os du corps de l'homme et des animaux vertébrés. Le squelette humain est constitué de 206 os à l'âge adulte (300 à la naissance !). Il permet de se tenir droit.

OS : chacune des parties dures du squelette. Les os se rejoignent au niveau des articulations.

ARTICULATION : point de rencontre entre deux os. Ils peuvent alors se mettre en mouvement grâce aux muscles. C'est ce qui nous permet de bouger.

TRUCS & ASTUCES

Contrairement à ce qu'affirme le dicton, **la curiosité n'est pas un vilain défaut** ! Au contraire, c'est une vraie qualité qui va te pousser à comprendre comment le monde fonctionne. **Plus on est curieux, plus on apprend** et plus on est à l'aise pour parler, donner son avis… Pour aiguiser ta curiosité, tu peux aller à la bibliothèque, voir des expositions, des compétitions sportives… Tu peux aussi tout simplement te promener dans ta ville et observer, poser des questions… **On peut apprendre partout, tout le temps !**

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVRIR LE SQUELETTE

Dessine le squelette de la gymnaste de la photo.

© Tan4ikk / Adobe Stock

© Katarinka81 / Adobe Stock

POUR ALLER PLUS LOIN :

La gymnastique est au programme des Jeux Olympiques depuis 1896, date de création des Jeux Olympiques modernes. Au début, seule la gymnastique artistique est proposée, et seuls les hommes participent aux JO. Il faut attendre les JO d'été de1928 pour voir des femmes gymnastes.

JE RETIENS

- Il y a 206 os dans notre squelette, qui permettent à notre corps de se tenir.
- On peut les regrouper en six groupes : les os du crâne, de la colonne vertébrale, des jambes, des bras, de la cage thoracique et du bassin.
- Ils sont reliés entre eux par des articulations qui nous permettent de bouger (le cou, les épaules, les coudes, les genoux, les chevilles, les hanches…).
- Certaines articulations nous permettent de faire des mouvements dans deux directions (coudes, genoux…). D'autres nous permettent de faire des mouvements dans toutes les directions (chevilles, poignets…).

ET MAINTENANT, J'AGIS !

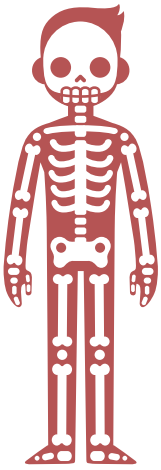
- **Pour bien grandir et être en bonne santé, je mange équilibré.** Pour cela, il faut manger un peu de chaque groupe d'aliments en respectant les bonnes proportions. Par exemple, je mange trois ou quatre produits laitiers par jour pour renforcer mes os (ex. : lait, yaourt, fromage, crème…). Le calcium qu'ils contiennent permet à mes os d'être solides et favorise leur croissance.
- **Je pratique une activité physique pour être en forme et aider mes os à bien se développer.** Pour éviter les courbatures, je pense à bien m'échauffer avant de faire un effort physique et à m'étirer une fois l'activité terminée.

FICHE DE L'ÉLÈVE CP CE1 CE2

CYCLE 2 • QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

JE DÉCOUVRE LE CORPS À TRAVERS LA GYMNASTIQUE

VOCABULAIRE UTILE



CIO, OU COMITÉ INTERNATIONAL OLYMPIQUE : institution réunissant des personnes chargées de promouvoir l'Olympisme à travers le monde et de diriger le Mouvement olympique. Le CIO désigne la ville organisatrice des Jeux Olympiques d'été et d'hiver.

GYMNASTIQUE : discipline qui tient autant de l'art que du sport. On trouve diverses formes de gymnastique aux Jeux Olympiques : rythmique et artistique.

SQUELETTE : ensemble des os du corps de l'homme et des animaux vertébrés. Le squelette humain est constitué de 206 os à l'âge adulte (300 à la naissance !). Il permet de se tenir droit.

OS : chacune des parties dures du squelette. Les os se rejoignent au niveau des articulations.

ARTICULATION : point de rencontre entre deux os. Ils peuvent alors se mettre en mouvement grâce aux muscles. C'est ce qui nous permet de bouger.

TRUCS & ASTUCES

Travailler en groupe t'encourage à communiquer, à échanger des idées et à réfléchir. Par exemple, pour un travail de recherche, tous les enfants doivent participer : les uns lisent pour trouver des informations, les autres font des recherches (enquêtes, expériences). En classe, quand tu travailles en petit groupe, voici quelques règles à respecter :

- parler à voix basse pour ne pas gêner les autres ;
- écouter les idées des autres et en discuter ensemble ;
- ne pas se disputer, et, quand on n'est pas d'accord, apprendre à gérer le conflit, en acceptant que l'autre pense différemment.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVRIR LE SQUELETTE

Dessine le squelette de la gymnaste de la photo.

© Tan4ikk / Adobe Stock

Ce que nous avons retenu :

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

La gymnastique est au programme des Jeux Olympiques depuis 1896, date de création des Jeux Olympiques modernes. Au début, seule la gymnastique artistique est proposée, et seuls les hommes participent aux JO. Il faut attendre les JO d'été de1928 pour voir des femmes gymnastes.

▶ ACTIVITÉ 2 : LE SQUELETTE HUMAIN

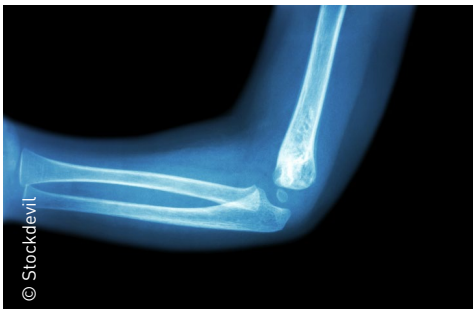
SUPPORTS :

- Radiographie d'un bras et radiographie d'une jambe.
- Photo de la gymnaste Marine Brevet aux JO de 2016.
- Un squelette en pièces détachées (comme un puzzle) à coller dans le cadre.

1er temps

Avec ton groupe, répondez à ces questions.

1) Sur quelles parties du corps de la gymnaste ces radios ont-elles été réalisées ?


© Stockdevil

© Temet

2) Repère les parties du corps que nous avons identifiées dans les radios sur la photo de Marine Brevet, athlète aux Jeux Olympiques de Rio, en 2016. Désignez un élève de votre groupe, qui apportera les radios au tableau. Il devra montrer sur la photo de la gymnaste les endroits radiographiés.

© CNOSF/PRESSE SPORTS

POUR ALLER PLUS LOIN :

- La gymnastique artistique se pratique sur des appareils appelés des « agrès ». Il y en a huit au total : les anneaux, les arçons, la barre fixe, les barres asymétriques, les barres parallèles, la poutre, le saut et le sol. Les filles en utilisent quatre (les barres asymétriques, la poutre, le saut et le sol), contre six pour les garçons (les anneaux, les arçons, la barre fixe, les barres parallèles, le saut et le sol). Sur tous les agrès, les gymnastes effectuent des figures acrobatiques.
- La gymnastique rythmique et sportive apparaît aux Jeux Olympiques en 1984. C'est un sport uniquement féminin. La gymnaste évolue en musique pendant un temps limité (environ 1 minute 30 secondes). Elle doit effectuer des enchaînements au sol, des sauts et des figures acrobatiques. Elle s'accompagne pour cela d'un de ces cinq engins : les massues, le ballon, le cerceau, le ruban et la corde à sauter.

2e temps

Triez les radios que vous avez apportées ; regroupez les bras, les jambes, etc.

3e temps

Ci-dessous, reconstitue le squelette de la gymnaste à la façon d'un puzzle en collant les différents fragments du squelette distribués par ton professeur.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE CORPS EN MOUVEMENT : QUEL EST LE RÔLE DES ARTICULATIONS ?

SUPPORTS :

- Deux tableaux à compléter.
- Une photo d'un gymnaste des JO.
- Un dessin de squelette.

1er temps

Un de tes camarades vient au tableau et passe son bras dans un tube en carton qu'il place au niveau de son coude.

1) Chacun votre tour, donnez-lui les consignes suivantes :
   – Peux-tu te gratter la tête ?
   – Peux-tu mettre tes deux mains sur ta tête ?
   – Peux-tu croiser les bras ?

2) Observe ses réactions et remplis le tableau avec « oui » ou « non ».

Quand mon coude est dans un tube en carton...		
Je peux me gratter la tête.		
Je peux mettre mes deux mains sur ma tête.		
Je peux croiser les bras.		

2e temps

Sur ce dessin, fais une croix là où tu penses qu'il y a des articulations.

Si tu en as besoin, tu peux faire des mouvements pour vérifier sur toi-même. Mais fais bien attention à ne pas bousculer un camarade !

3e temps

Liste dans ce tableau les articulations selon leur type.

Articulations qui permettent de bouger dans deux directions	Articulations qui permettent de bouger dans toutes les directions

4e temps

Découpe la photo du gymnaste au niveau des articulations que nous avons trouvées.
Puis fixe les segments grâce aux attaches parisiennes que le professeur te donne pour faire bouger ton héros des JO !

JE RETIENS

- Il y a 206 os dans notre squelette, qui permettent à notre corps de se tenir.
- On peut les regrouper en six groupes : les os du crâne, de la colonne vertébrale, des jambes, des bras, de la cage thoracique et du bassin.
- Ils sont reliés entre eux par des articulations qui nous permettent de bouger (le cou, les épaules, les coudes, les genoux, les chevilles, les hanches…).
- Certaines articulations nous permettent de faire des mouvements dans deux directions (coudes, genoux…). D'autres nous permettent de faire des mouvements dans toutes les directions (chevilles, poignets…).

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Pour bien grandir et être en bonne santé, je mange équilibré.** Pour cela, il faut manger un peu de chaque groupe d'aliments en respectant les bonnes proportions. Par exemple, je mange trois ou quatre produits laitiers par jour pour renforcer mes os (lait, yaourt, fromage, crème…). Le calcium qu'ils contiennent permet à mes os d'être solides et favorise leur croissance.
- **Je pratique une activité physique pour être en forme et aider mes os à bien se développer.** Pour éviter les courbatures, je pense à bien m'échauffer avant de faire un effort physique et à m'étirer une fois l'activité terminée.

FICHE INFOGRAPHIE

CYCLE 2 • QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

JE DÉCOUVRE LE CORPS À TRAVERS LA GYMNASTIQUE

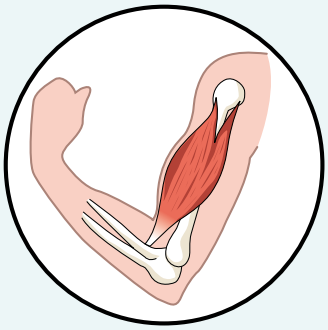
Le squelette

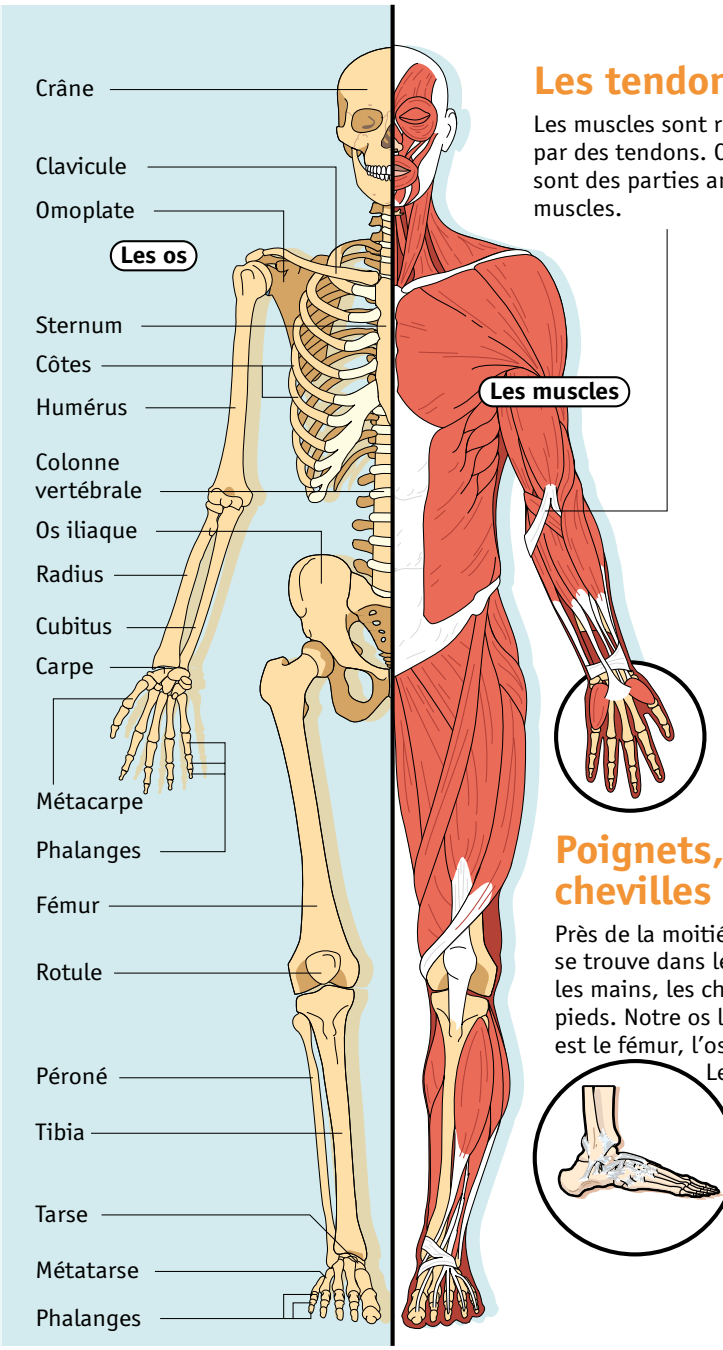
206 os

Notre squelette est composé de 206 os. Ils soutiennent et protègent les organes. Par exemple, les os arrondis du crâne protègent le cerveau. Le squelette permet de se tenir droit.

Bouger

Les os se rejoignent au niveau des articulations. Ils se mettent en mouvement grâce aux muscles. En se contractant, ces muscles tirent sur les os et le reste du corps. C'est ce qui nous permet de bouger.





Les tendons

Les muscles sont reliés aux os par des tendons. Ces tendons sont des parties amincies des muscles.

Poignets, mains, chevilles et pieds

Près de la moitié de nos os se trouve dans les poignets, les mains, les chevilles et les pieds. Notre os le plus grand est le fémur, l'os de la cuisse. Le plus petit est l'étrier, qui se trouve dans l'oreille.

© Art Presse pour *Le Petit Quotidien*

JE DÉCOUVRE LE CORPS À TRAVERS LA GYMNASTIQUE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RÉPONDS PAR « VRAI » OU « FAUX » :

La gymnastique rythmique est un sport masculin.	
Le corps est composé de 206 os.	
Les articulations ne sont pas indispensables pour bouger.	

2 EN QUELLE ANNÉE LA PREMIÈRE COMPÉTITION DE GYMNASTIQUE OLYMPIQUE FÉMININE S'EST-ELLE TENUE ?

☐ 1900 ☐ 1928 ☐ 1936

3 COMBIEN Y A-T-IL D'ENGINS EN GYMNASTIQUE RYTHMIQUE ?

☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

4 COMBIEN DE TEMPS LA CHORÉGRAPHIE DOIT-ELLE DURER EN GYMNASTIQUE RYTHMIQUE ?

☐ Environ 1 min 30 ☐ Environ 2 min 30 ☐ Environ 3 min 30

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 QUI A GAGNÉ LES JO DE RIO EN 2016 EN GYMNASTIQUE ARTISTIQUE ?

☐ Simone Biles ☐ Sanne Wevers ☐ Giulia Steingruber

2 COMMENT S'APPELLE L'HABIT D'UNE GYMNASTE ?

☐ Un body ☐ Une jupette ☐ Un justaucorps

3 QUELLE EST LA NOTE PARFAITE EN GYMNASTIQUE ?

☐ 5 ☐ 10 ☐ 20

POUR OUVRIR LE DÉBAT… DONNE TON AVIS !

DANS L'ANTIQUITÉ, PRATIQUER UNE ACTIVITÉ PHYSIQUE ÉTAIT TOUT AUSSI IMPORTANT QUE PRATIQUER UNE ACTIVITÉ INTELLECTUELLE. LE CORPS ET L'ESPRIT DEVAIENT FONCTIONNER EN HARMONIE. QU'EN PENSES-TU ?

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 2 • QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

JE DÉCOUVRE LE CORPS À TRAVERS LA GYMNASTIQUE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RÉPONDS PAR « VRAI » OU « FAUX » :

La gymnastique rythmique est un sport masculin.	Faux.
Le corps est composé de 206 os.	Vrai.
Les articulations ne sont pas indispensables pour bouger.	Faux.

2 EN QUELLE ANNÉE LA PREMIÈRE COMPÉTITION DE GYMNASTIQUE OLYMPIQUE FÉMININE S'EST-ELLE TENUE ?

☐ 1900 ☑ 1928 ☐ 1936

3 COMBIEN Y A-T-IL D'ENGINS EN GYMNASTIQUE RYTHMIQUE ?

☐ 3 ☐ 4 ☑ 5

4 COMBIEN DE TEMPS LA CHORÉGRAPHIE DOIT-ELLE DURER EN GYMNASTIQUE RYTHMIQUE ?

☑ Environ 1 min 30 ☐ Environ 2 min 30 ☐ Environ 3 min 30

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 QUI A GAGNÉ LES JO DE RIO EN 2016 EN GYMNASTIQUE ARTISTIQUE ?

☑ Simone Biles ☐ Sanne Wevers ☐ Giulia Steingruber

2 COMMENT S'APPELLE L'HABIT D'UNE GYMNASTE ?

☐ Un body ☐ Une jupette ☑ Un justaucorps

3 QUELLE EST LA NOTE PARFAITE EN GYMNASTIQUE ?

☐ 5 ☑ 10 ☐ 20

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CP CE1 CE2

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la notion de périmètre.
- Manipuler et construire progressivement la compétence « Calculer le périmètre d'un rectangle ».

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Grandeurs et mesures :
  - Comparer, estimer, mesurer des longueurs.
  - Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesure spécifiques de ces grandeurs.
  - Résoudre des problèmes impliquant des longueurs.
- Espace et géométrie :
  - Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.
  - Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- EMC :
  Apprendre à coopérer.
- Français :
  Pratiquer différentes formes de lecture (énoncés de problèmes).

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Travail en groupe et/ ou individuel selon les activités.
- Mise en commun.
- Bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- CP : 1 séance (45 minutes).
- CE1 : 2 séances (1 h 30).
- CE2 : 4 séances (2 h 30).

ORGANISATION :

- Travail en commun, en groupe et individuel.

MOTS-CLÉS DES J.O. :

TENNIS • TENNIS DE TABLE • MATCH • ÉQUIPE • COOPÉRATION • FAIR-PLAY.

NOTIONS ABORDÉES

SAVOIRS MATHÉMATIQUES

Dans ce dossier, les élèves vont découvrir progressivement comment calculer le périmètre d'un polygone et notamment d'un rectangle :

- Le périmètre d'une figure est la mesure de son contour. Il est exprimé en mètres.
- Le périmètre d'un rectangle se calcule à l'aide d'une formule : (L + l) x 2, où L représente sa longueur et l, sa largeur.

Les enfants vont ainsi être amenés à résoudre des problèmes dont la résolution implique le calcul d'un périmètre. Ils doivent pour cela connaître les unités de longueur suivantes et les relations qui les lient : le mètre, le kilomètre, le centimètre, le millimètre. Ils doivent aussi être capables de mesurer en mètres, centimètres et millimètres :
1 m = 10 dm = 100 cm = 1 000 mm = 0,1 dam = 0,01 hm = 0,001 km

PETITE HISTOIRE DU TENNIS

L'ancêtre du tennis est le jeu de paume. À l'époque, il n'y avait pas de raquette : juste la main ! On jouait donc… avec la paume. Après la Révolution (1789), le sport évolue, et l'on voit apparaître les raquettes, le filet, le terrain, etc. C'est à la fin du XIX^{e} siècle qu'il prend la forme que l'on connaît aujourd'hui.

C'est par ailleurs en 1896 que l'on voit pour la première fois le tennis aux Jeux Olympiques organisés à Athènes. Après 1924, le tennis disparaît des JO pour n'être réintégré que soixante-quatre ans plus tard.

TENNIS ET TENNIS DE TABLE

Au tennis, si on joue en simple, deux joueurs s'opposent sur le terrain. Si l'on joue en double, deux équipes de deux joueurs s'opposent ; il y a donc quatre joueurs sur le court.
Le but est de frapper la balle avec la raquette pour qu'elle rebondisse dans la moitié de terrain de l'adversaire. Il faut que l'adversaire n'arrive pas à remettre la balle en jeu.

Le tennis de table, quant à lui, est parfois surnommé le « ping-pong ». Les joueurs de tennis de table s'appellent des « pongistes ». Ils s'opposent non plus sur un terrain mais sur une table de couleur bleue ou verte. Là aussi, on peut jouer en simple ou en double. Le but du jeu est le même que dans le tennis. Les règles du jeu ont été codifiées en 1922 par un étudiant de Cambridge, Ivor Montagu.

Le tennis à la loupe

Comme nous allons travailler essentiellement sur le court de tennis, voici ce qu'il faut en savoir :

- Les lignes blanches délimitent les frontières externes du terrain ainsi que les zones internes.

© Istock

À SAVOIR !

Aux JO de 2016, le Britannique Andy Murray, vainqueur de Del Potro en quatre sets, est devenu le premier joueur de tennis à remporter deux fois la médaille d'or olympique en simple.

À SAVOIR !

Dès 1900, à Paris, l'épreuve de tennis est ouverte aux femmes aux JO.

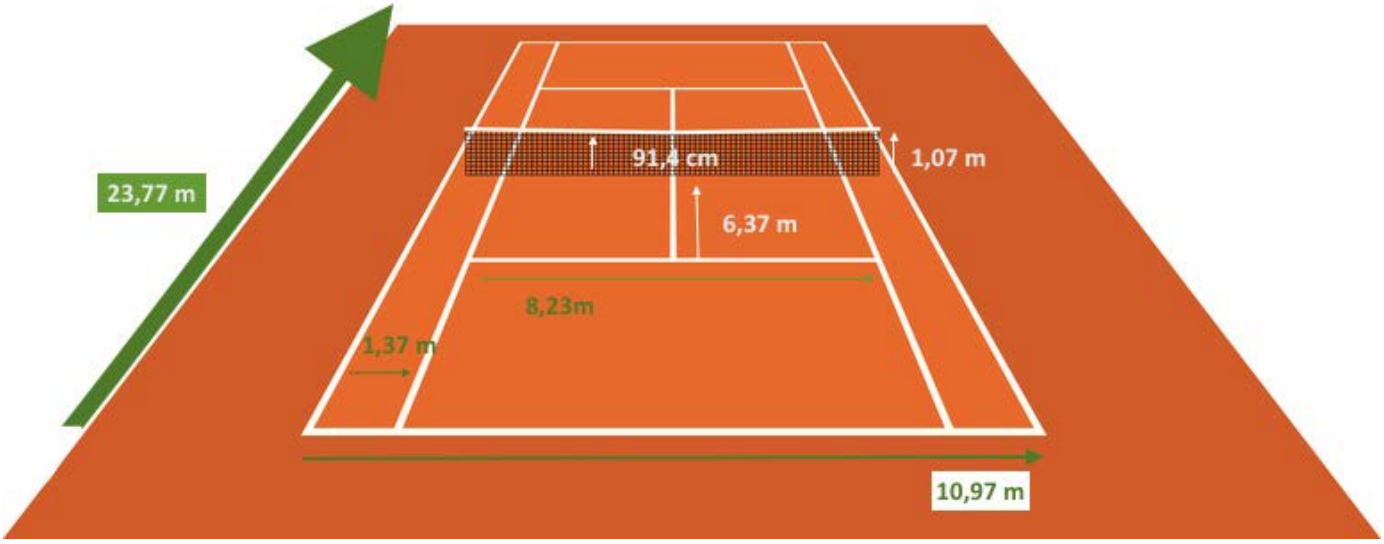
À SAVOIR !

Le tennis de table est devenu un sport olympique en 1988, à Séoul.

- Les longues bandes sur les côtés s'appellent les « couloirs », on n'y joue que dans les jeux en double.
- Chaque joueur est de son côté du terrain. Un filet sépare le terrain en deux. La balle doit obligatoirement passer au-dessus du filet pour aller de l'autre côté.
- La balle doit atterrir avant la ligne de fond de court, celle qui est derrière les joueurs. Dans le cas où la balle tombe exactement sur une ligne, c'est l'arbitre qui décide si elle est bonne ou non.
- La ligne de fond de court et les couloirs sont les zones à éviter pendant le jeu, sauf pour la première balle servie.
- Le service se fait depuis la ligne de fond de court ou derrière celle-ci, en diagonale : la balle doit arriver de l'autre côté du filet, à gauche si le service se fait à droite, et inversement, dans la partie la plus proche du filet : c'est le « carré de service ».

Un seul court, plusieurs revêtements

Les terrains de tennis ont tous les mêmes dimensions. Le court est un terrain rectangulaire de 23,77 m de long sur 8,23 m de large (sans les couloirs sur les côtés).



Un terrain de tennis peut avoir différents revêtements :

- Le béton et le quick (revêtement en résine synthétique dure, poreuse et légèrement granuleuse). C'est la surface qui a été choisie pour les JO de 2016.
- La terre battue : chape de calcaire recouverte de brique pilée ou de pierre pilée. C'est la surface des courts à Roland-Garros.
- Le gazon.
- Les surfaces synthétiques d'intérieur, dites « indoor ».

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Tennis, tennis de table, terrain, court, carré de service.

ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : LA TABLE DE PING-PONG : UN TERRAIN DE TENNIS MINIATURE

Mesurer en centimètres, pratiquer une démarche d'investigation (savoir observer, questionner), comparer, manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester. CP CE1 CE2

Support : Une table de tennis de table.
Possibilité d'en dessiner une dans la cour de récréation (à la craie, par exemple).

Matériel : Instruments de mesure (règle, équerre).

Mise en activité : Demander aux élèves de mesurer les dimensions de la table.

1) Les élèves sont laissés libres de leur stratégie et du choix de leurs outils. Ils peuvent coopérer, mais ce n'est pas une obligation. Sur leur fiche, ils représentent la table de ping-pong.

2) Ils notent dans un tableau leurs observations et leurs mesures. L'enseignant passe dans les rangs et demande, le cas échéant, de verbaliser la stratégie.

3) Mettre en commun les dimensions d'une table de ping-pong et relever ensemble sur le schéma les dimensions. Le professeur valide les dimensions d'une table de tennis de table (274 cm x 152,5 cm).

4) L'enseignant demande aux enfants de comparer la table de tennis de table qu'ils ont mesurée avec leur représentation d'un terrain de tennis. Donner les dimensions d'un court de tennis (23,77 m x 8,23 m) que l'élève relève également sur sa feuille d'activités.

▶ ACTIVITÉ 2 : UN TOUR DE TERRAIN

Calculer le périmètre d'un rectangle. CP CE1 CE2

Supports : Cahier de leçons de maths, schéma du terrain de tennis.

Matériel : Une règle (ou une équerre).

Mise en activité : Demander aux enfants de proposer une solution pour calculer le tour d'un terrain de tennis.

1) Encourager les enfants à écrire leurs propositions et faire émerger le terme qui convient : cela s'appelle le « périmètre ».

2) Laisser les enfants calculer en binômes le périmètre d'une table de ping-pong avec les mesures trouvées au cours de l'activité précédente. Une fois que tout le monde a calculé selon sa méthode, donner juste la réponse au tableau pour que chacun valide ou non sa méthode. Valider ensemble la formule du périmètre.

3) Calculer le périmètre d'un terrain de tennis : le terrain de tennis officiel mesure 23,77 m de long (on comptera 24 m) et 8,23 m de large sans les couloirs de côté (on comptera 8 m). À l'aide de ces mesures arrondies (L = 24 m et l = 8 m), les élèves doivent calculer le périmètre du terrain de tennis.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE CARRÉ DE SERVICE EST-IL CARRÉ ?

Calculer le périmètre d'un carré. CP CE1 **CE2**

Support : Schéma d'un terrain de tennis.

Matériel : Une ardoise.

Mise en activité : Demander aux élèves de regarder le schéma du terrain de tennis et de répondre aux questions.

1) Le carré de service est-il vraiment un carré ? Oui ? Non ? Pourquoi ?

2) Proposer de calculer ensemble le périmètre de ce faux carré qui est en fait un rectangle. Donner les mesures suivantes : l = 4 m et L = 6 m environ.

3) Demander aux enfants quelles mesures auraient dû être les mesures de ce polygone pour qu'il soit un vrai carré.
   – Propositions attendues : 4 m pour chaque coté ou 6 m pour chaque côté.
   – Rappeler les caractéristiques d'un carré.

4) Calculer le périmètre d'un carré choisi : 6 m de côté. Les élèves travaillent sur leur ardoise en binôme. Temps de recherche : 5 min environ. L'enseignant peut passer dans les rangs et relever des techniques différentes. On met ensuite les résultats et surtout les méthodes en commun. Au tableau, faire passer :
   - un élève utilisant la méthode c + c + c + c ;
   - un élève utilisant la formule de calcul du périmètre du rectangle ;
   - un élève ayant découvert c x 4.

   Valider ensemble la formule pour calculer le périmètre d'un carré.

▶ ACTIVITÉ 4 : RECTANGLES ET PÉRIMÈTRES D'UN TERRAIN

S'entraîner à calculer des périmètres : rectangle, carré, polygone. CP CE1 **CE2**

Supports : Image d'un terrain de tennis.

Matériel : Ardoise, règle, équerre, crayons de couleur.

Mise en activité : Sur un terrain de tennis, il y a de nombreux rectangles. Essayez, en binôme, de tous les trouver. Une fois que vous les avez tous trouvés, nous les colorierons en différentes couleurs. Vous pouvez en choisir deux et calculer leurs périmètres. Ensuite, nous les classerons par ordre croissant de périmètre.

1) Avec leur ardoise et les outils dont ils pensent avoir besoin, les binômes coopèrent pour trouver tous les rectangles existants sur le dessin du terrain. Puis, ils identifient les rectangles avec des couleurs différentes. Les encourager à noter les mesures des rectangles sur le dessin.

2) Prendre le schéma du terrain de tennis et des crayons de couleur et relever tous les rectangles trouvés par les élèves. Inviter chaque binôme à calculer les périmètres de deux rectangles qu'ils ont choisis. Puis, chaque binôme dicte à l'enseignant sa méthode et son résultat pour les périmètres.

3) Collectivement : classer dans l'ordre croissant les périmètres des rectangles du terrain.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

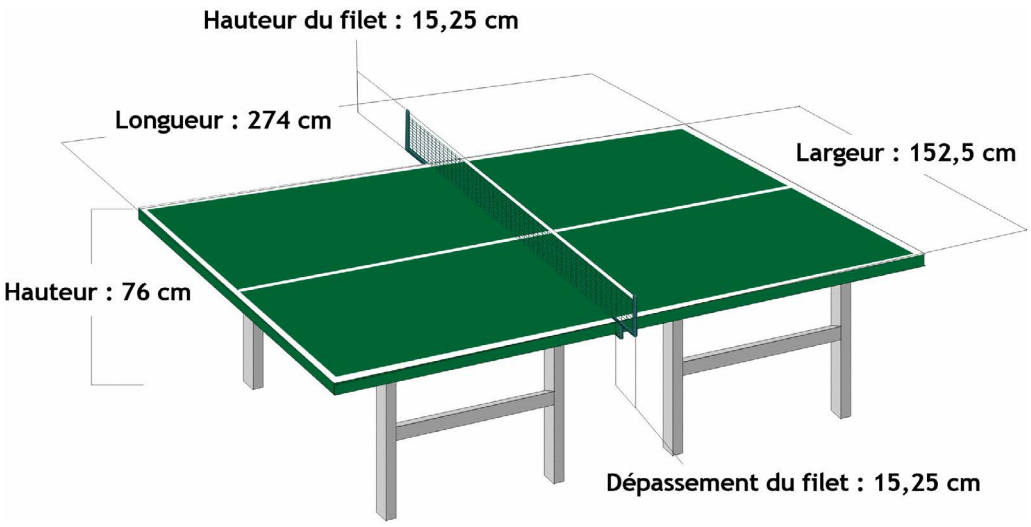
▶ ACTIVITÉ 1 : LA TABLE DE PING-PONG : UN TERRAIN DE TENNIS MINIATURE

Mesurer et reporter les dimensions d'une table de ping-pong. CP CE1 CE2

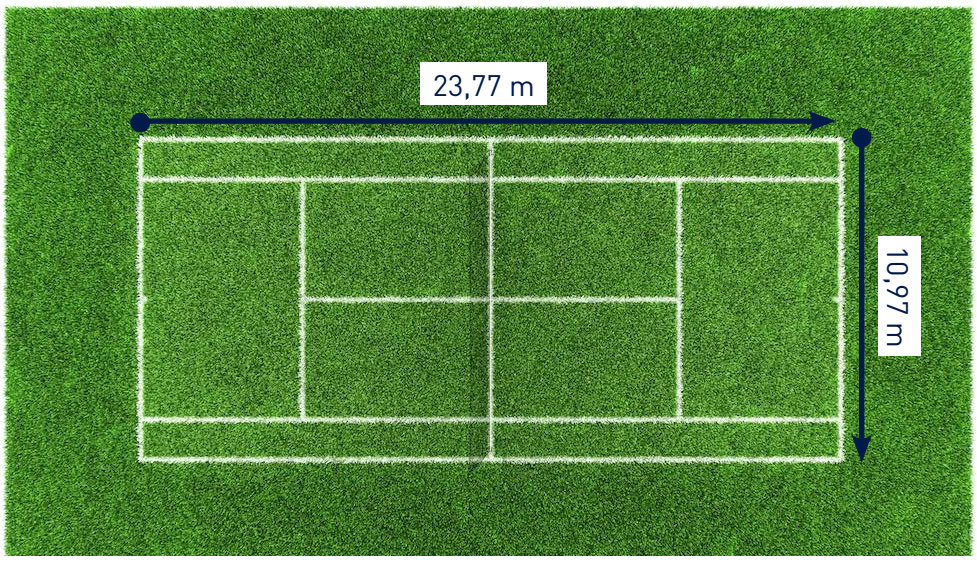
1) Aucune correction attendue.

2) Aucune correction attendue.

3)



4)



© Istock

▶ ACTIVITÉ 2 : UN TOUR DE TERRAIN

Calculer le périmètre d'un rectangle en suivant les étapes suivantes. CP CE1 CE2

1) Un périmètre.

2) P = Longueur x 2 + largeur x 2.

3)

P = L x 2 + l x 2
P = 24 m x 2 + 8 m x 2 = 48 m + 16 m
P = 64 m
Le périmètre du court de tennis est de 64 m.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE CARRÉ DE SERVICE EST-IL CARRÉ ?

Calculer le périmètre d'un carré. CP CE1 CE2

1) Non. Parce que les côtés ne mesurent pas tous les quatre la même longueur. Ils sont égaux deux à deux. Donc, en fait, ce sont des rectangles.

2) P = 6 x 2 + 4 x 2 = 20 m
Le périmètre mesure 20 m.

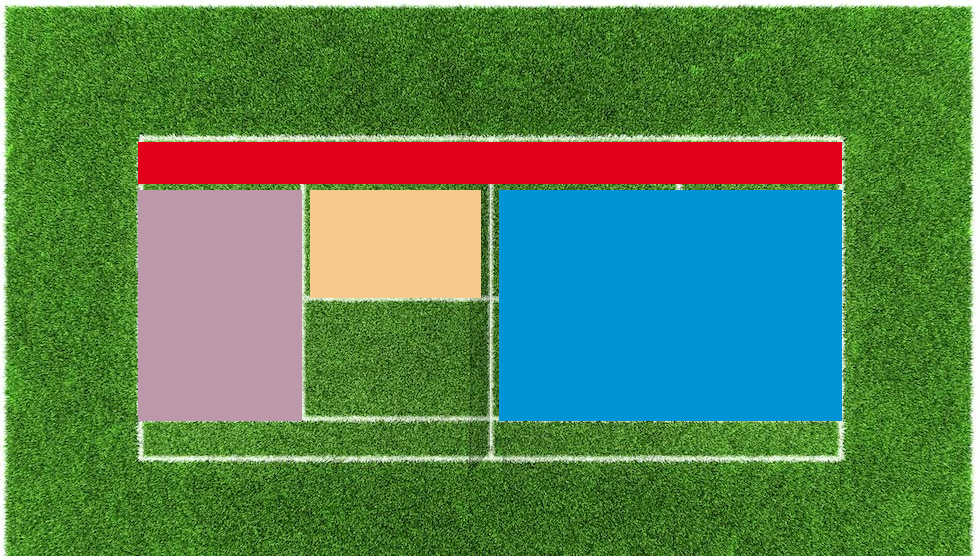
3) Soit les quatre côtés mesurent 4 m, soit les quatre côtés mesurent 6 m.

4) P = 6 + 6 + 6 + 6 = 24 m
À la place, on pourrait écrire P = 6 x 4 = 24 m.
P = c x 4

▶ ACTIVITÉ 4 : RECTANGLES ET PÉRIMÈTRES D'UN TERRAIN

S'entraîner à calculer des périmètres. CP CE1 CE2

1) Voici quelques-uns des rectangles que vous pourriez relever avec vos élèves, en fonction de leurs choix. La liste n'est pas exhaustive et ce schéma n'est présenté qu'à titre indicatif.



© Istock

2) Selon les rectangles qu'il aura choisis, vérifier les résultats obtenus pour chaque binôme.

3) À titre indicatif, l'ordre des rectangles relevés ici est : beige, violet, rouge, bleu.

POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur le tennis aux JO modernes : *https://www.olympic.org/fr/tennis*

Pour faire découvrir à ses élèves les mesures de longueur : les fondamentaux de Canopé, toute une série de vidéos sur les unités de longueur, sur les ordres de grandeur et sur les conversions : *https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/mathematiques/grandeurs-et-mesures/mesures-de-longueur.html*

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Ratus champion de tennis, de Jeanine et Jean Guion et Olivier Vogel, Hatier.

Tennis, d'Émilie Beaumont, Nathalie Bélineau et Jonathan Landemard, Fleurus.

Le Tennis raconté aux enfants, de Bruno Cuaz et Patrice Hagelauer, Martinière Jeunesse.

J'apprends le tennis, de Jérémy Rouche et Fabien Laurent, Milan.

Copain des sports, de Serge Guérin, Corine Delétraz et Laurent Audouin, Milan Jeunesse.

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique de Lausanne : *https://www.olympic.org/museum* (visite virtuelle en ligne)

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF DU CYCLE 2 :

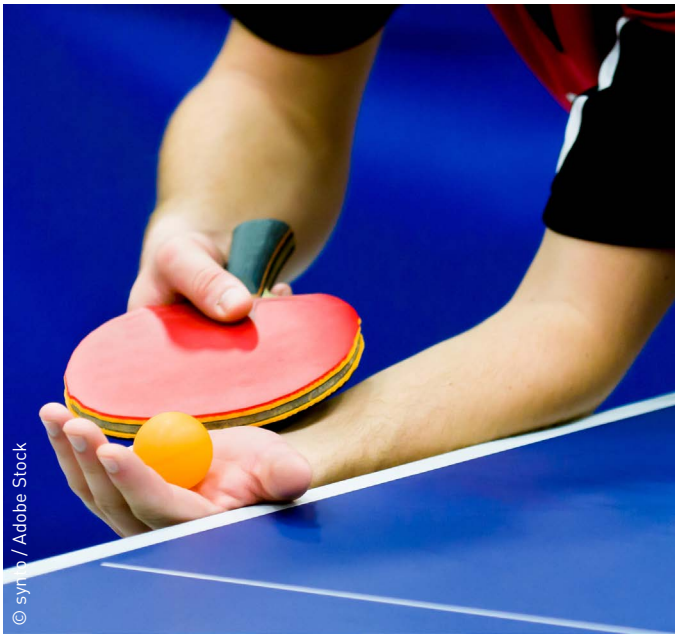
EPS : « Je découvre le water-polo »

Questionner le monde : « La gymnastique »

Anglais : « Le vocabulaire des JO en anglais »

Étude de la langue / lexique : « Le vocabulaire des Jeux Olympiques »

Éducation morale et civique : « Le rugby et l'importance des règles »



FICHE DE PROGRESSIVITÉ

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

La séquence a pour but d'apprendre à l'enfant à comparer, à estimer et à mesurer des longueurs, puis à résoudre un problème qui implique des longueurs.

Les fiches d'exercices sont évolutives.

Fiche CP

1 activité.

L'activité sur la table de ping-pong permet de comparer des objets et des longueurs, et d'estimer les ordres de grandeur.

Fiche CE1/CE2

CE1 : 2 activités.

En plus de l'activité de mesure, l'activité 2 permet de découvrir peu à peu la notion de périmètre, d'exprimer des mesures dans une ou plusieurs unités choisies.

CE2 : 4 activités.

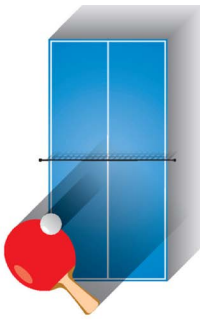
En plus des activités 1 et 2 (sur lesquelles on peut passer plus rapidement), les activités 3 et 4 demandent de mobiliser les connaissances pour résoudre un problème en utilisant les opérations sur les grandeurs et donc le périmètre (attendu en fin de cycle, au CE2).

FICHE DE L'ÉLÈVE CP CE1 CE2

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

VOCABULAIRE UTILE



TENNIS : sport de raquette qui oppose soit deux joueurs (jeu simple), soit deux équipes de deux joueurs (jeu en double).

TENNIS DE TABLE : appelé aussi « ping-pong », le tennis de table se joue comme le tennis en simple ou en double, mais sur une table.

TERRAIN : emplacement, parcelle délimitée sur laquelle se joue un sport.

COURT : on appelle « court de tennis » le terrain correspondant à l'aire du jeu de tennis.

CARRÉ DE SERVICE : partie du terrain dans laquelle la balle de service doit atterrir pour qu'un service soit correct.

ACTIVITÉS

▶ **ACTIVITÉ : LA TABLE DE PING-PONG : UN TERRAIN DE TENNIS MINIATURE**

SUPPORT :

- Une table de tennis de table.
  Sinon, en dessiner une dans la cour de récréation (à la craie, par exemple).

MATÉRIEL :

- Instruments de mesure (règle, équerre, mètre).

Mesure et reporte les dimensions d'une table de ping-pong.

1) Dans ce cadre tu peux dessiner la table de ping-pong :

TRUCS & ASTUCES

Quand la maîtresse ou le maître explique une leçon ou donne une consigne, **concentre-toi.** Pour t'aider, tu peux **fermer les yeux** et respirer profondément. Ensuite, **souffle discrètement et imagine que tu gonfles une bulle qui va te protéger** de tout ce qui risque de t'empêcher d'écouter. Si tu n'arrives pas à suivre, demande gentiment à la maîtresse ou au maître de **ralentir ses explications.**

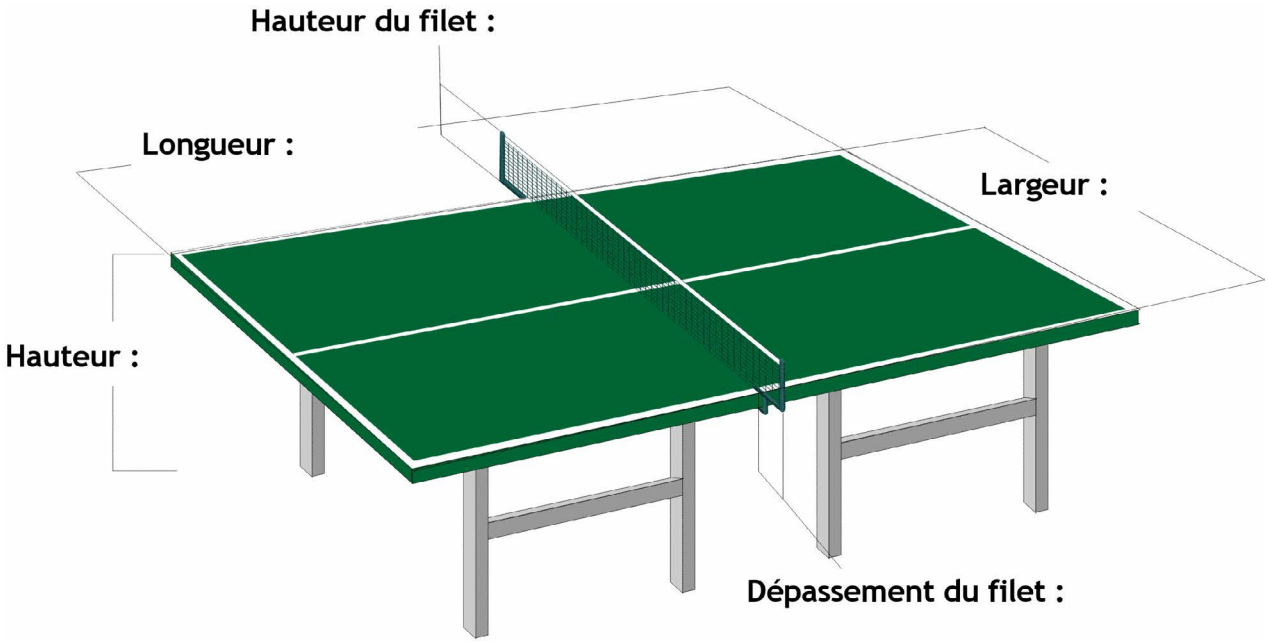
POUR ALLER PLUS LOIN :

On emploie souvent l'expression « tennis de table » pour désigner le sport de compétition et le mot « ping-pong » pour désigner le sport de loisir. Les joueurs s'appellent des « pongistes ». Le mot « ping-pong » vient du bruit que fait la balle contre la raquette (ping) et sur la table (pong).

2) Dans ce tableau, tu peux noter tes observations et tes mesures.

Mes observations	Mes mesures

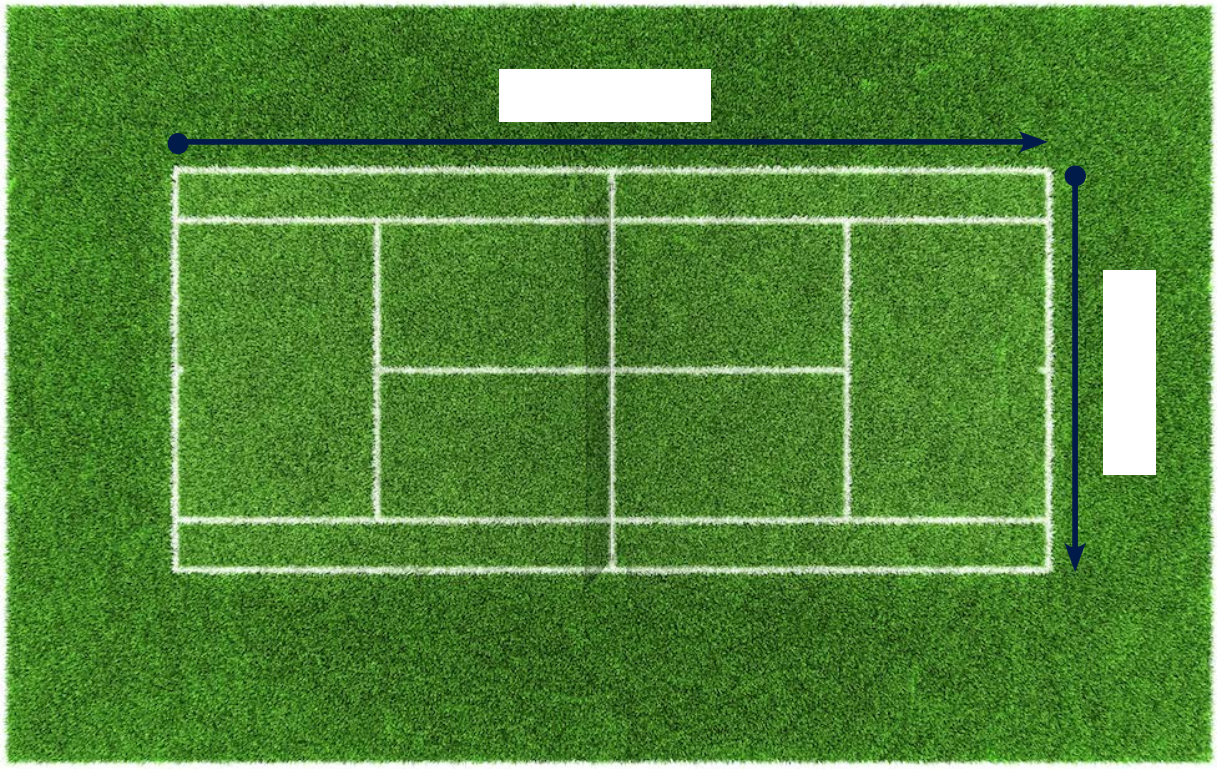
3) Sur ce schéma, note les dimensions trouvées en commun.



POUR ALLER PLUS LOIN :

Le tennis de table est devenu un sport olympique en 1988, à Séoul (Corée du Sud, Asie). La France n'a jamais obtenu de médaille d'or en tennis de table aux JO. La dernière médaille obtenue date des Jeux de Sydney, en 2000 : l'équipe masculine de double, composée de Patrick Chila et de Jean-Philippe Gatien, a obtenu une médaille de bronze.

4) Note les dimensions réelles d'un terrain de tennis.



© Istock

POUR ALLER PLUS LOIN :

Le terrain de tennis est aussi appelé le « court ». Le filet qui sépare le terrain en deux parties égales mesure environ 91 cm de haut.

JE RETIENS

- Le périmètre d'une figure, c'est la longueur de son contour.
- Le tennis et le tennis de table (aussi appelé « ping-pong ») sont des sports de raquette qui opposent soit deux joueurs (jeu simple), soit deux équipes de deux joueurs (jeu en double).

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **J'apprends à résoudre un problème de maths.** Pour commencer, je lis bien l'énoncé et je vérifie que je connais tous les mots. Au besoin, je peux regarder dans un dictionnaire. Pour m'aider, je réalise un schéma (un petit dessin). Grâce à lui, je peux trouver si c'est une situation où je dois faire une addition (j'ajoute) ou une soustraction (j'enlève).

- **Je fais des maths sans le savoir.** Que je sois bricoleur ou sportif, savoir mesurer une longueur me sera indispensable. Par exemple, si je veux recouvrir une boîte à chaussures d'un joli papier, je vais devoir couper une bande dont la longueur sera… le périmètre de la boîte !

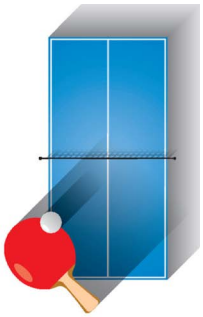
- **J'apprends à vivre avec les autres.** Les autres peuvent m'apporter beaucoup, me permettre de réfléchir, d'échanger des idées, de rire, m'aider en étant différents. Par exemple, je peux travailler avec un copain si je n'ai pas compris quelque chose, ou si c'est lui qui a besoin d'aide. Et si je ne suis pas d'accord avec quelqu'un, je peux le dire, mais je peux aussi écouter et trouver une solution qui tienne compte de nos avis différents. Ensemble, on est plus forts !

FICHE DE L'ÉLÈVE CP CE1 CE2

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

VOCABULAIRE UTILE



TENNIS : sport de raquette qui oppose soit deux joueurs (jeu simple), soit deux équipes de deux joueurs (jeu en double).

TENNIS DE TABLE : appelé aussi « ping-pong », le tennis de table se joue comme le tennis en simple ou en double, mais sur une table.

TERRAIN : emplacement, parcelle délimitée sur laquelle se joue un sport.

COURT : on appelle « court de tennis » le terrain correspondant à l'aire du jeu de tennis.

CARRÉ DE SERVICE : partie du terrain dans laquelle la balle de service doit atterrir pour qu'un service soit correct.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : LA TABLE DE PING-PONG : UN TERRAIN DE TENNIS MINIATURE CP CE1 CE2

SUPPORT :

- Une table de tennis de table.
  Sinon, en dessiner une dans la cour de récréation (à la craie, par exemple).

MATÉRIEL :

- Instruments de mesure (règle, équerre, mètre).

Mesure et reporte les dimensions d'une table de ping-pong.

1) Dans ce cadre, tu peux dessiner la table de ping-pong.

TRUCS & ASTUCES

Le conseil à bien suivre pour réussir à résoudre ton problème de maths est de **bien lire la consigne** : toutes les réponses sont dedans ! Pour t'aider à la comprendre, tu peux **imaginer que c'est toi qui es en train de vivre la situation décrite.** Tu peux aussi raconter le problème comme une histoire, **avec tes propres mots.**

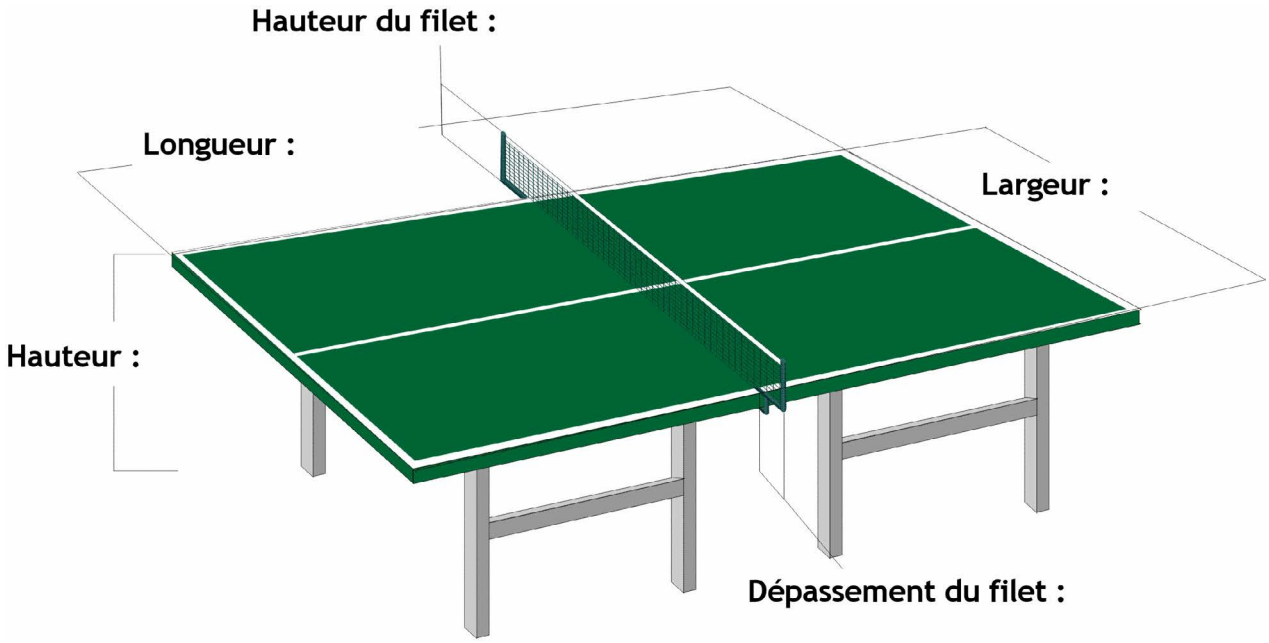
POUR ALLER PLUS LOIN :

On emploie souvent l'expression « tennis de table » pour désigner le sport de compétition et le mot « ping-pong » pour désigner le sport de loisir. Les joueurs s'appellent des « pongistes ». Le mot « ping-pong » vient du bruit que fait la balle contre la raquette (ping) et sur la table (pong).

2) Dans ce tableau, tu peux noter tes observations et tes mesures.

Mes observations	Mes mesures

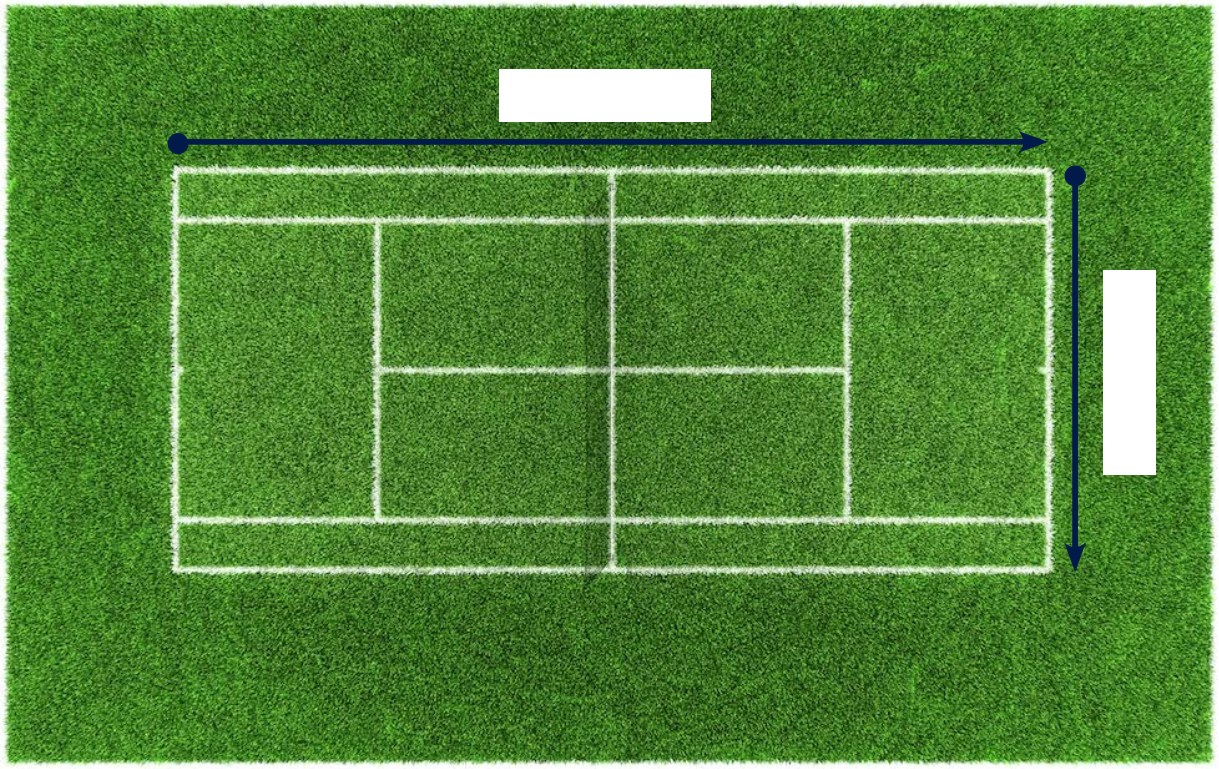
3) Sur ce schéma, note les dimensions trouvées en commun.



POUR ALLER PLUS LOIN :

Le tennis de table est devenu un sport olympique en 1988, à Séoul (Corée du Sud, Asie). La France n'a jamais obtenu de médaille d'or en tennis de table aux JO. La dernière médaille obtenue date des Jeux de Sydney, en 2000 : l'équipe masculine de double, composée de Patrick Chila et de Jean-Philippe Gatien,
a obtenu une médaille de bronze.

4) Note les dimensions réelles d'un terrain de tennis.



© Istock

POUR ALLER PLUS LOIN :

Le terrain de tennis est aussi appelé le « court ». Le filet qui sépare le terrain en deux parties égales mesure environ 91 cm de haut.

▶ ACTIVITÉ 2 : UN TOUR DE TERRAIN CP CE1 CE2

SUPPORT :

- Cahier de leçons de maths, schéma du terrain de tennis.

MATÉRIEL :

- Une règle (ou une équerre).

Calcule le périmètre d'un terrain de tennis en respectant les étapes suivantes.

1) À ton avis, comment peut-on faire pour calculer la longueur du contour d'un terrain de tennis ?

– Écris ici tes propositions :

.....

.....

.....

– Comment appelle-t-on la longueur du contour d'une figure ? .....

2) En binôme, calcule le périmètre d'une table de ping-pong en utilisant les mesures trouvées dans l'activité 1. (Choisissez la méthode que vous voulez pour le moment.)

.....

.....

.....

Maintenant que le professeur a validé la méthode à suivre, que peux-tu dire de la vôtre ? Était-ce la bonne ?

.....

Si oui, bravo !

Notons ici la formule pour calculer un périmètre.

.....

3) Maintenant, en t'aidant de la formule et du schéma du terrain, calcule le périmètre du terrain de tennis.

Comme tu le sais, le terrain de tennis officiel mesure 23,77 m de long et 8,23 m de large sans les couloirs de côté. Calcule le périmètre du terrain de tennis à l'aide de ces mesures arrondies : L = 24 m, l = 8 m.

Le périmètre du court de tennis est de ..... m.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Le ping-pong est apparu au Royaume-Uni à la fin du XIXe (19e) siècle. Aujourd'hui, les plus grands champions viennent d'Asie, surtout de Chine. Pour te donner une idée, depuis vingt-huit ans, c'est toujours une joueuse chinoise qui a remporté la médaille d'or en simple aux Jeux Olympiques. En 2016 à Rio (Brésil), la championne olympique s'appelle Ding Ning.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE CARRÉ DE SERVICE EST-IL CARRÉ ? CP CE1 CE2

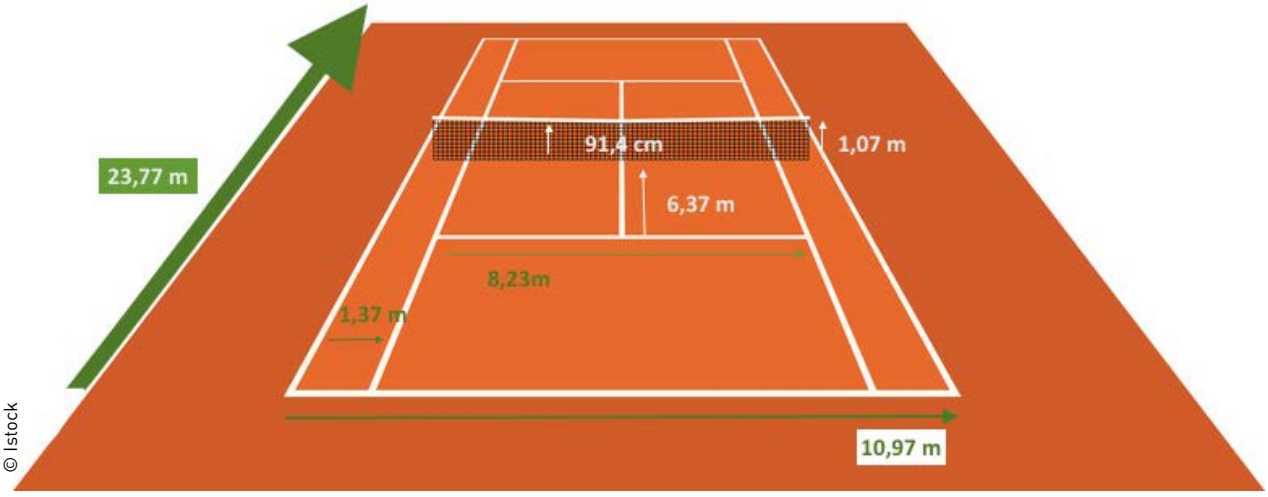
SUPPORT :

- Schéma d'un terrain de tennis.

MATÉRIEL :

- Une ardoise.

Regarde le schéma d'un terrain de tennis et réponds aux questions ci-dessous.



© Istock

1) Le « carré de service » est-il vraiment un carré ?

.....

Pourquoi ?

.....

.....

2) D'après les mesures arrondies indiquées ci-dessous, quel est le périmètre du « carré de service » ?

- Largeur : 4 m
- Longueur : 6 m

.....

.....

3) Quelles auraient pu être les mesures de ce polygone pour qu'il soit un vrai carré ?

Note ici tes propositions :

.....

.....

4) Si l'on choisit de faire un terrain carré de 6 m de côté, quel sera son périmètre ?
(Vous pouvez travailler à deux.)

.....

Notons ici la formule pour calculer le périmètre d'un carré.

.....

▶ ACTIVITÉ 4 : RECTANGLES ET PÉRIMÈTRES D'UN TERRAIN CP CE1 CE2

SUPPORT :

- Image d'un terrain de tennis.

MATÉRIEL :

- Une ardoise, une règle, une équerre, des crayons de couleur.

En binôme, calcule les périmètres de plusieurs rectangles en respectant les étapes suivantes.

1) Trouve sur ce terrain de tennis tous les rectangles et colorie-les en différentes couleurs.

2) Maintenant, vous pouvez en choisir deux et calculer leurs périmètres.

Je choisis le rectangle :
Calcul :
Résultat :

Je choisis le rectangle :
Calcul :
Résultat :

3) Classe les rectangles du terrain par ordre croissant de périmètre en associant chacun à sa couleur.

.....

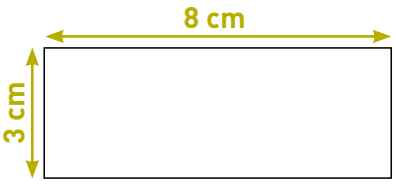
.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Roger Federer est suisse. Il détient le record de 302 semaines passées à la première place du classement mondial de tennis et le record masculin de 18 victoires dans les tournois du Grand Chelem. Il est également double médaillé or en simple aux Jeux Olympiques.
Du côté des femmes, ce sont les sœurs Williams, américaines, qui sont des légendes. Serena Williams a gagné plus de 70 tournois dans sa carrière !

JE RETIENS

- Le périmètre d'une figure, c'est la longueur de son contour.
- Pour calculer le périmètre d'une figure, on additionne les longueurs de tous ses côtés.

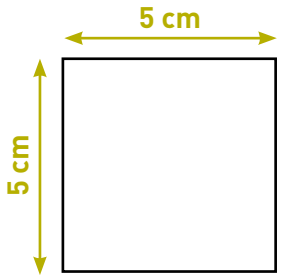


8 + 3 + 8 + 3 = 22 cm. Le périmètre de ce rectangle est de 22 cm.

Pour calculer le périmètre d'un rectangle, on peut aller plus vite en utilisant cette formule : **P = (L x 2) + (l x 2)** ou **(L + l) x 2**

Ici, on obtient : **P = (8 x 2) + (3 x 2)** Donc **P = 16 + 6 = 22 cm**

Pour calculer le périmètre d'un carré, on peut additionner la longueur de tous ses côtés :



5 + 5 + 5 + 5 = 20 cm. Le périmètre de ce carré est de 20 cm.

Ou alors, on peut utiliser tout simplement la formule :
P = 4 x C

Ici, on obtient : **P = 4 x 5 = 20 cm**

- Le tennis et le tennis de table (aussi appelé « ping-pong ») sont des sports de raquette qui opposent soit deux joueurs (jeu simple), soit deux équipes de deux joueurs (jeu en double).

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **J'apprends à résoudre un problème de maths.** Pour commencer, je lis bien l'énoncé et je vérifie que je connais tous les mots. Au besoin, je peux regarder dans un dictionnaire. Pour m'aider, je réalise un schéma (un petit dessin). Grâce à lui, je peux trouver si c'est une situation où je dois faire une addition (j'ajoute) ou une soustraction (j'enlève).

- **Je fais des maths sans le savoir.** Que je sois bricoleur ou sportif, savoir mesurer une longueur me sera indispensable. Par exemple, si je veux recouvrir une boîte à chaussures d'un joli papier, je vais devoir couper une bande dont la longueur sera… le périmètre de la boîte !

- **J'apprends à vivre avec les autres.** Les autres peuvent m'apporter beaucoup, me permettre de réfléchir, d'échanger des idées, de rire, m'aider en étant différents. Par exemple, je peux travailler avec un copain si je n'ai pas compris quelque chose, ou si c'est lui qui a besoin d'aide. Et si je ne suis pas d'accord avec quelqu'un, je peux le dire, mais je peux aussi écouter et trouver une solution qui tienne compte de nos avis différents. Ensemble, on est plus forts !

À TOI DE JOUER ! CP CE1 CE2

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RÉPONDS PAR « VRAI » OU « FAUX » :

La France a été médaillée d'or olympique au tennis de table en 2016.	
On peut jouer au tennis par équipes.	
La table de tennis de table est carrée.	

2 COMMENT S'APPELLE UN TERRAIN DE TENNIS ?

☐ Un bassin ☐ Un green ☐ Un court

3 QUEL EST L'AUTRE NOM DU TENNIS DE TABLE ?

☐ Le ping-pong ☐ Le yin-yang ☐ Le bong-bong

4 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE PING PONG ?

☐ Un pongiste ☐ Un ping-pongeur ☐ Un plongeur

5 QU'Y A-T-IL AU MILIEU DU TERRAIN DE TENNIS OU D'UNE TABLE DE TENNIS DE TABLE ?

☐ De la ficelle ☐ Un filet ☐ Un grillage

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE TENNIS ?

☐ Un gymnaste ☐ Un tennisman ☐ Un raquetteman

2 QUEL SPORT EST L'ANCÊTRE DU TENNIS ?

☐ Le jeu de paume ☐ Le squash ☐ Le base-ball

3 LEQUEL DE CES JOUEURS EST UN JOUEUR FRANÇAIS ?

☐ Federer ☐ Djokovic ☐ Tsonga

4 DE QUELLE COULEUR EST LA BALLE DE TENNIS OFFICIELLE ?

☐ Verte ☐ Jaune ☐ Orange

5 QUELLE JOUEUSE DÉTIENT LE PLUS GROS PALMARÈS EN 2017 ?

☐ Serena Willliams ☐ Venus Williams ☐ Maria Sharapova

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

ON PEUT JOUER AU TENNIS ET AU TENNIS DE TABLE PAR ÉQUIPES. À TON AVIS, QUELLES QUALITÉS SONT NÉCESSAIRES POUR JOUER À DEUX, ENSEMBLE ?

À TOI DE JOUER ! CP CE1 CE2

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMMENT S'APPELLE UN TERRAIN DE TENNIS ?

☐ Un bassin ☐ Un green ☐ Un court

2 QUEL EST L'AUTRE NOM DU TENNIS DE TABLE ?

☐ Le ping-pong ☐ Le yin-yang ☐ Le bong-bong

3 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE PING-PONG ?

☐ Un pongiste ☐ Un ping-pongeur ☐ Un plongeur

4 QU'Y A-T-IL AU MILIEU DU TERRAIN DE TENNIS OU D'UNE TABLE DE TENNIS DE TABLE ?

☐ De la ficelle ☐ Un filet ☐ Un grillage

5 QUEL PAYS EST QUASIMENT IMBATTABLE AU TENNIS DE TABLE FÉMININ ?

☐ La Chine ☐ Le Japon ☐ La Corée

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE TENNIS ?

☐ Un gymnaste ☐ Un tennisman ☐ Un raquetteman

2 QUEL SPORT EST L'ANCÊTRE DU TENNIS ?

☐ Le jeu de paume ☐ Le squash ☐ Le base-ball

3 LEQUEL DE CES JOUEURS EST UN JOUEUR FRANÇAIS ?

☐ Federer ☐ Djokovic ☐ Tsonga

4 DE QUELLE COULEUR EST LA BALLE DE TENNIS OFFICIELLE ?

☐ Verte ☐ Jaune ☐ Orange

5 QUELLE JOUEUSE DÉTIENT LE PLUS GROS PALMARÈS EN 2017 ?

☐ Serena Willliams ☐ Venus Williams ☐ Maria Sharapova

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

MÊME LES PLUS GRANDS CHAMPIONS DU TENNIS ET DU TENNIS DE TABLE ONT ÉTÉ DÉBUTANTS. PENSES-TU QUE TOUT LE MONDE PEUT RÉUSSIR ?

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES CP CE1 CE2

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RÉPONDS PAR « VRAI » OU « FAUX » :

La France a été médaillée d'or olympique au tennis de table en 2016.	Faux
On peut jouer au tennis par équipes.	Vrai
La table de tennis de table est carrée.	Faux

2 COMMENT S'APPELLE UN TERRAIN DE TENNIS ?

☐ Un bassin ☐ Un green ☑ Un court

3 QUEL EST L'AUTRE NOM DU TENNIS DE TABLE ?

☑ Le ping-pong ☐ Le yin-yang ☐ Le bong-bong

4 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE PING-PONG ?

☑ Un pongiste ☐ Un ping-pongeur ☐ Un plongeur

5 QU'Y A-T-IL AU MILIEU DU TERRAIN DE TENNIS OU D'UNE TABLE DE TENNIS DE TABLE ?

☐ De la ficelle ☑ Un filet ☐ Un grillage

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE TENNIS ?

☐ Un gymnaste ☑ Un tennisman ☐ Un raquetteman

2 QUEL SPORT EST L'ANCÊTRE DU TENNIS ?

☑ Le jeu de paume ☐ Le squash ☐ Le base-ball

3 LEQUEL DE CES JOUEURS EST UN JOUEUR FRANÇAIS ?

☐ Federer ☐ Djokovic ☑ Tsonga

4 DE QUELLE COULEUR EST LA BALLE DE TENNIS OFFICIELLE ?

☐ Verte ☑ Jaune ☐ Orange

5 QUELLE JOUEUSE DÉTIENT LE PLUS GROS PALMARÈS EN 2017 ?

☑ Serena Willliams ☐ Venus Williams ☐ Maria Sharapova

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES CP CE1 CE2

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMMENT S'APPELLE UN TERRAIN DE TENNIS ?

☐ Un bassin ☐ Un green ☑ Un court

2 QUEL EST L'AUTRE NOM DU TENNIS DE TABLE ?

☑ Le ping-pong ☐ Le yin-yang ☐ Le bong-bong

3 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE PING-PONG ?

☑ Un pongiste ☐ Un ping-pongeur ☐ Un plongeur

4 QU'Y A-T-IL AU MILIEU DU TERRAIN DE TENNIS OU D'UNE TABLE DE TENNIS DE TABLE ?

☐ De la ficelle ☑ Un filet ☐ Un grillage

5 QUEL PAYS EST QUASIMENT IMBATTABLE AU TENNIS DE TABLE FÉMININ ?

☑ La Chine ☐ Le Japon ☐ La Corée

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE TENNIS ?

☐ Un gymnaste ☑ Un tennisman ☐ Un raquetteman

2 QUEL SPORT EST L'ANCÊTRE DU TENNIS ?

☑ Le jeu de paume ☐ Le squash ☐ Le base-ball

3 LEQUEL DE CES JOUEURS EST UN JOUEUR FRANÇAIS ?

☐ Federer ☐ Djokovic ☑ Tsonga

4 DE QUELLE COULEUR EST LA BALLE DE TENNIS OFFICIELLE ?

☐ Verte ☑ Jaune ☐ Orange

5 QUELLE JOUEUSE DÉTIENT LE PLUS GROS PALMARÈS EN 2017 ?

☑ Serena Willliams ☐ Venus Williams ☐ Maria Sharapova

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 2 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LE RUGBY ET L'IMPORTANCE DES RÈGLES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Favoriser le développement d'une aptitude à vivre ensemble dans une République indivisible, laïque, démocratique et sociale.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN EMC :

- Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres.
  - Comprendre les raisons de l'obéissance aux lois et à la règle dans une société démocratique.
  - Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques.
- La sensibilité : soi et les autres
  - Se sentir membre d'une collectivité (en l'occurrence d'une équipe).

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

EPS :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires.

Français :

Écriture : savoir écrire des règles et argumenter ses choix.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Mise en commun des savoirs présents quant aux règles du rugby.
- Lecture collective à voix haute du texte ou description d'une image.
- Activités en binôme ou individuelles.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 3 séances (3 × 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en commun, en groupes et en individuel.

MOTS-CLÉS DES JO :

FAIR-PLAY • RÈGLES ET RÈGLEMENTS • ENGAGEMENT • JEU COLLECTIF • RUGBY • ATHLÈTES.

NOTIONS ABORDÉES

DE L'INTÉRÊT DES RÈGLES

Il s'agit d'amener les enfants à comprendre que les règles du rugby donnent un cadre qui permet à tous les joueurs de participer ensemble et selon des règles identiques pour tous. Pour cela, les élèves doivent connaître la notion et la nécessité de l'interdit et en comprendre l'utilité. Il s'agit aussi d'apprendre à anticiper les conséquences de ses actes.

Les règles sont utiles à toute vie en collectivité ; ce sont elles qui nous permettent de cohabiter en bonne intelligence. Elles nous permettent donc de vivre avec les autres et garantissent l'égalité de tous.

LE RUGBY : UN SPORT COLLECTIF

Le rugby à 7 est originaire d'Écosse et s'est développé dans la seconde moitié du XXe siècle dans les pays anglo-saxons (Afrique du Sud, Nouvelle-Zélande, Australie, Royaume-Uni), puis en France.

Le rugby à 7 est une variante du rugby à XV. La différence essentielle est le nombre de joueurs par équipe : sept joueurs sur le terrain (plus les remplaçants) au lieu de quinze. Les règles reprennent pour la plupart celles du rugby à XV : deux équipes tentent de faire passer le ballon dans l'en-but de l'équipe adverse.

Le ballon est ovale. Autrefois, il était confectionné en cuir mais, aujourd'hui, le plus souvent, le ballon de rugby est fait en matériau synthétique.

Le ballon doit toujours aller de l'avant. Il est joué à la main (passe) ou au pied (coup).

Les joueurs doivent plaquer et marquer des points soit par des drops, soit par des essais. Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

À SAVOIR !

Le 9 octobre 2009, le rugby à 7 redevient un sport olympique à partir des JO de Rio (Brésil), en 2016, après 92 ans d'absence !

À SAVOIR !

Aux JO de 2016, à Rio (Brésil), c'est l'équipe masculine des Fidji et l'équipe féminine d'Australie qui ont remporté le tournoi de rugby à 7.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Arbitre ; en-but ; match ; mi-temps ; pack.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DES RÈGLES DU RUGBY, SPORT OLYMPIQUE** CP CE1 CE2

Supports : – texte documentaire ;
– fiche élève.

Matériel : photocopie ou TBI.

Compétence : comprendre que les règles du rugby donnent un cadre qui permet à tous les joueurs de participer ensemble et selon des règles identiques pour tous.

1er temps :

Lecture d'un récit / conversation pour comprendre les règles.

Le texte qui relate les règles du rugby à 7 est projeté ou photocopié.

- Lecture individuelle puis collective ou lecture par l'enseignant pour les CP.
- La classe énumère les règles qui ressortent de la lecture et on les explique. L'enseignant recueille les hypothèses, guide les explications, fait ressortir ce que les élèves savent déjà et répond aux questions.

2e temps :

Retrouver les règles du rugby à 7.

- Relire les règles du rugby à XV et relever les règles qui diffèrent.
- Les règles qui diffèrent sont reportées au tableau.
- Chaque enfant remplit les règles du rugby à 7 sur sa feuille. L'une d'entre elles sera photocopiée pour en faire une affiche plastifiée en salle de sport.

▶ ACTIVITÉ 2 : POURQUOI DES INTERDITS ET DES SANCTIONS ? CP CE1 CE2

Supports : – extrait de texte ;
– fiche élève.

Compétence : connaître la notion et la nécessité de l'interdit, pouvoir anticiper les conséquences de ses actes.

1er temps : lecture et échange autour d'un extrait de match

- On commence par rappeler la séance précédente.
- Puis on demande aux enfants de lister par deux ou trois les droits des joueurs qu'ils peuvent relever dans les règles.
  - En collectif, on relève ces droits puis l'enseignant pose la question : « Les joueurs ont des droits en rugby. Mais est-ce qu'ils ont tous les droits ? » Échange collectif.
  - L'enseignant termine en faisant ressortir que les joueurs peuvent faire des choses mais que d'autres sont interdites.
- Chacun lit individuellement l'extrait de match sur sa feuille. (En CP, lecture collective.)
  - En petits groupes, les élèves réfléchissent à la question : « Pourquoi y a-t-il des interdits au rugby ? À quoi servent-ils ? »
  - Puis on met les idées de la classe en commun.
  - À la fin de l'échange collectif, on écrit une petite conclusion sur la feuille. Ex. : « S'il y a des interdits, c'est pour qu'il n'y ait pas de débordements, pour que l'on puisse jouer ensemble et pour que les joueurs des deux équipes soient respectés. »

2e temps : fiche individuelle sur les interdits

Fiche d'activité individuelle pour les élèves. (On peut lire les consignes aux CP.)

Les consignes sont lues en collectif, on laisse un petit temps aux enfants pour regarder les exercices et poser des questions, puis on donne la possibilité à ceux qui le veulent de faire un ou deux exemples dans la fiche pour toute la classe.

3e temps : synthèse

On corrige ensemble la fiche individuelle.

- Lorsqu'un enfant donne une réponse sur une question, l'enseignant aide les autres à interagir en proposant de donner leur avis.
- Au final, on cherche à montrer la finalité des interdits et les conséquences des actes digressifs. C'est l'occasion aussi d'insister sur le fait qu'il y a des conséquences pour soi et pour les autres aussi.
- On essaye de montrer dans les réponses que ce n'est pas par peur de la punition que l'on doit respecter les règles au rugby, mais bien pour que le jeu se déroule au mieux.

▶ ACTIVITÉ 3 : POURQUOI LES RÈGLES DANS LA VIE QUOTIDIENNE ET NOTAMMENT DANS LA CLASSE ?

CP | CE1 | CE2

Supports : – fiche élève ;
– panneau de règles de la classe.

Compétence : comprendre la nécessité des règles, savoir écrire des règles et argumenter ses choix.

1er temps : parallèle entre les règles du sport et la vie collective

- En collectif, on répond à la question posée par l'enseignant : « N'y a-t-il des règles que dans le sport ? » puis « Connaissez-vous des règles que nous suivons dans la vie quotidienne ? »
- Sur votre feuille, en binôme, énumérez les règles de l'école que vous connaissez. Vous pouvez les classer en droits et en interdits. (Jouer à l'élastique pendant la récréation, ranger ses jouets dès que l'on rentre en classe, respecter les bâtiments et la cour, les toilettes…)

2e temps : élaboration de règles de vivre ensemble

- Sur sa fiche, on les classe dans le tableau selon que ce sont des droits ou des interdits.
- Mise en commun collective.

3e temps : mise en commun et élaboration d'une trace écrite

- À partir des règles relevées par les enfants sur la feuille d'activité, on décide une par une si elles correspondent à la réalité de notre classe ou non.
  - Si la règle y répond, on la recopie sur le tableau de la classe dans la colonne adéquate.
  - Si la règle n'y répond pas, chacun la barre au crayon à papier sur sa feuille.
- Une fois que les règles pré-choisies sont recopiées, on discute en collectif pour voir si on peut en trouver d'autres pour la classe.
  - Pour chaque règle proposée, on discute pour savoir si elle a de l'intérêt pour la classe, si elle est trop restrictive ou au contraire trop permissive, si elle est respectueuse de tous, etc.
  - À chaque règle également, l'enseignant peut en profiter pour faire justifier les choix de la classe en posant des questions ciblées : « Pourquoi voulez-vous mettre cette règle ? » ; Pourquoi est-ce important de se respecter ? » ; « Pourquoi ne doit-on pas couper la parole ? » ; « Pourquoi… »
- Lorsque l'affiche des règles de la classe est faite, on peut copier une trace écrite sur la fiche de l'élève :
  Ex. : Nous avons tous des droits et des devoirs, comme les sportifs en ont dans chaque sport.
  Il y a des choses que l'on peut faire mais d'autres qui sont interdites toujours pour le bien de tous.
  On a des règles à suivre au quotidien pour que nous puissions tous vivre le mieux possible ensemble.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DE QUELQUES RÈGLES DU RUGBY, SPORT OLYMPIQUE.

Notons ensemble au tableau ce qui change du rugby à XV.

Dans ce tableau, à partir des règles du rugby à XV, nous allons recomposer les règles du rugby à 7.

Action de jeu	Rugby à XV	Rugby à 7
Nombre de joueurs	15 (et 17 remplaçants)	7 (de 3 à 5 remplaçants).
Durée d'une partie	Match de 80 minutes comprenant deux mi-temps de 40 minutes	Match de 14 minutes comprenant deux mi-temps de 7 minutes.
Mêlée (ordonnée)	Groupe d'avants qui comportent 8 joueurs pour chaque équipe (3 en première ligne, 2 en deuxième ligne et 3 en troisième ligne).	3 joueurs qui sont les 3 avants.
En avant	Lorsqu'un joueur qui a le ballon en main le fait tomber devant lui, il provoque un « en avant », c'est une faute qui entraîne la perte de la possession du ballon.	Lorsqu'un joueur qui a le ballon en main le fait tomber devant lui, il provoque un « en avant », c'est une faute qui entraîne la perte de la possession du ballon.
Placage	Ce geste consiste à entourer des bras le corps de l'adversaire pour l'arrêter ou le faire chuter et/ou éventuellement occasionner la perte de balle. L'action des plaqueurs est autorisée dans la zone située entre les chevilles et les épaules. Il doit se faire en accompagnant le joueur plaqué dans sa chute éventuelle. À défaut, le placage sera considéré comme dangereux et l'équipe du plaqueur pourra se voir pénalisée.	Ce geste consiste à entourer des bras le corps de l'adversaire pour l'arrêter ou le faire chuter et/ou éventuellement occasionner la perte de balle. L'action des plaqueurs est autorisée dans la zone située entre les chevilles et les épaules. Il doit se faire en accompagnant le joueur plaqué dans sa chute éventuelle. À défaut, le placage sera considéré comme dangereux et l'équipe du plaqueur pourra se voir pénalisée.
Essai	Une des manières de marquer des points est d'aplatir le ballon dans l'en-but de l'adversaire. Un essai rapporte 5 points.	Une des manières de marquer des points est d'aplatir le ballon dans l'en-but de l'adversaire. Un essai rapporte 5 points.
Transformation	Chaque essai marqué donne lieu à une tentative de transformation qui consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied. Une transformation réussie rapporte 2 points.	Chaque essai marqué donne lieu à une tentative de transformation qui consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied. Une transformation réussie rapporte 2 points.
Un « drop »	Un « drop » consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied frappant le ballon alors qu'il rebondit au sol. Il rapporte 3 points.	Un « drop » consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied frappant le ballon alors qu'il rebondit au sol. Il rapporte 3 points.

▶ ACTIVITÉ 2 : POURQUOI DES INTERDITS ET DES SANCTIONS ?

Lisons ensemble cet extrait de match.

1) Retrouves-tu des droits des joueurs dans ce texte ?
- Bénéficier de la remise en jeu quand l'autre équipe a fait sortir le ballon.
- Lancer le ballon quand la remise en jeu est pour nous.
- Sauter le plus haut possible pour attraper le ballon.

2) Pourquoi y a-t-il des interdits au rugby ? À quoi servent-ils ?
Les règles du rugby donnent un cadre qui permet à tous les joueurs de participer ensemble.

3) Barre les phrases qui te semblent fausses :
- Les règles du rugby, ça sert à bien jouer tous ensemble.
- ~~L'arbitre peut interdire une chose à une équipe et pas à l'autre.~~
- ~~Une équipe peut changer les règles.~~
- S'il n'y avait pas d'interdits, les joueurs feraient ce qu'ils veulent.
- ~~Si un joueur veut faire un en-avant, il en a le droit.~~
- ~~Il y a des règles au rugby rien que pour embêter les joueurs.~~
- ~~Les règles c'est bien pour les sports mais pour nous ça ne sert à rien.~~
- Il y a des règles et des interdits pour qu'on ne fasse pas n'importe quoi.
- Les interdits, ça nous aide à respecter les autres.
- ~~Un joueur peut faire une faute mais il ne faut pas qu'il se fasse voir.~~
- Faire les choses interdites en cachette, ça n'a aucun sens !
- ~~À l'école, il y a des choses interdites rien que pour nous embêter.~~

4) Explique ces phrases qui expriment toutes des interdits :
- En classe, on ne peut pas parler tout haut quand on veut.

Pourquoi ? Parce que ça gênerait les autres et ça les empêcherait de se concentrer.
- Quand on rentre dans la classe, on ne bouscule pas tout le monde pour entrer le premier.

Pourquoi ? Pour ne pas risquer de blesser quelqu'un.
- Je ne dois pas abîmer les affaires des autres.

Pourquoi ? Parce qu'on respecte son voisin et ses affaires comme on aimerait qu'il nous respecte ainsi que nos affaires.
- J'ai des droits dans la classe, mais je ne peux pas faire tout ce que je veux.

Pourquoi ? Parce si chacun faisait ce qu'il veut, on ne se respecterait plus !

▶ ACTIVITÉ 3 : POURQUOI LES RÈGLES DANS LA VIE QUOTIDIENNE ET NOTAMMENT DANS LA CLASSE ?

Dans ce tableau, en binôme, énumérez les règles de l'école que vous connaissez.
Les règles ci-dessous ne sont évidemment pas exhaustives et donnent simplement un aperçu de ce qui peut être attendu.

Droits	Interdits
Lever le doigt pour prendre la parole.	Mâcher du chewing-gum dans l'école.
Dire qu'on n'a pas compris une consigne, un exercice.	Dire des grossièretés (des gros mots).
...	...

Trace écrite :

Nous avons tous des droits et des devoirs, comme les sportifs en ont dans chaque sport. Il y a des choses que l'on peut faire mais d'autres qui sont interdites toujours pour le bien de tous. On a des règles à suivre au quotidien pour que nous puissions tous vivre le mieux possible ensemble.

POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour comprendre les règles du rugby :
http ://education.francetv.fr/matiere/education-civique/ce1/video/c-est-quoi-les-regles-du-rugby-professeur-gamberge

https ://www.ffr.fr/

Le rugby, un sport qui évolue :
http ://www.1jour1actu.com/sport/en-20-ans-quest-ce-qui-a-change-dans-le-rugby-67541/

Pour en savoir plus sur les Jeux olympiques et le rugby :
http ://www.lequipe.fr/Ilosport/Archives/Actualites/Les-regles-du-rugby-le-top-5-des-essentiels/744794

https ://www.olympic.org/fr/rugby#

http ://espritbleu.franceolympique.com/espritbleu/actus/2888-rugby—histoire-.html

https://www.ffr.fr

Pour comprendre l'esprit et l'intention du nouvel EMC
http ://eduscol.education.fr/cid92403/l-emc-principes-et-objectifs.html#lien2

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Passion rugby de Jean-Michel Billioud et Jérôme Brasseu
Nathan. 2015.

Le rugby de Stéphanie Ledu et Didier Balicevic
Editions Milan. 2015.

Le Rugby raconté aux enfants de Richard Escot
De La Martinière jeunesse. 2013

Et d'autres idées ici sur Les Clefs de l'école :
http ://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF(CYCLE 2)

EPS : « Je découvre le water-polo ».

Questionner le monde : « La gymnastique ».

Anglais : « Le vocabulaire des JO en anglais ».

Mathématiques : « Périmètres et tennis ».

Étude de la langue / lexique : « Le vocabulaire des Jeux Olympiques »

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 2 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LE RUGBY ET L'IMPORTANCE DES RÈGLES

VOCABULAIRE UTILE

ARBITRE : personne qui fait respecter les règles du jeu lors d'un match.

EN-BUT (définition du Larousse) : au rugby, partie du terrain délimitée par la ligne de but, la ligne de ballon mort et le prolongement des lignes de touche.

MATCH : rencontre sportive qui voit s'opposer deux équipes.

MI-TEMPS : deux parties du match.

PACK : groupe constitué par les joueurs appelés « avant » au rugby.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DE QUELQUES RÈGLES DU RUGBY, SPORT OLYMPIQUE

« Papa, mais je ne comprends pas ? Notre prof nous a bien expliqué les règles du rugby, mais en regardant les matchs des JO de Rio, je n'ai pas compris pourquoi ils n'étaient que sept par équipe sur le terrain ? »

« Ah Arthur, écoute bien. En fait, le rugby à XV a bien été aux Jeux Olympiques pendant quelques années. Le baron Pierre de Coubertin avait mis ce sport aux JO en tant que discipline en 1900.
Mais il a été retiré des JO en 1924 !

« Mais pourquoi, Papa ? C'est nul... »

« En fait, le problème, c'est qu'au rugby à XV il est impossible d'organiser un tournoi qui tienne sur deux semaines, parce qu'il faut déjà une semaine pour enchaîner deux matchs ! C'est pour ça qu'en 2016, le rugby à 7, dont les matchs sont moins longs, a eu enfin sa place aux Jeux Olympiques à Rio de Janeiro, au Brésil ! »

« Mais alors, qu'est-ce qui change dans les règles ? »

« Il n'y a pas beaucoup de choses qui changent. La grosse différence, c'est le nombre de joueurs
par équipes : il y en a 7, plus 5 à 8 remplaçants.

Une autre différence, c'est que si un joueur a été remplacé, il peut revenir dans le jeu comme au rugby à XV, sauf s'il a une blessure ouverte ou qui saigne. Et les mêlées se font avec seulement trois avants pour chaque camp.

Comme au rugby à XV, les joueurs sont classés par poste :

– en ligne avant, 2 piliers et 1 talonneur qui forment la mêlée ;

– les arrières, 2 demis de mêlée et d'ouverture, 1 centre, et 1 ailier arrière.

Et tu sais, le terrain est le même qu'à 15 joueurs. Donc bien sûr, il y a moins de monde sur le terrain. Du coup, le jeu est dynamique et les essais sont beaucoup plus fréquents. »

« Oui, mais pourquoi ça va plus vite ? »

« En fait les deux mi-temps durent 7 minutes chacune, sauf en finale : là elles durent 10 minutes !

« Ah oui, ça va beaucoup plus vite ! D'habitude c'est 40 minutes une mi-temps, papa ! »

TRUCS & ASTUCES

Les sportifs professionnels signent un contrat avec leur club, qui détermine ce qu'on attend d'eux, mais aussi ce qu'ils doivent faire ou ne pas faire. Cela évite les conflits, notamment entre un joueur et son entraîneur. Toi aussi, tu peux établir un contrat avec tes parents pour ton travail à l'école, par exemple. Tu peux écrire que tu feras tous tes devoirs, que tu réviseras bien avant un contrôle, etc. De leur côté, tes parents pourront s'engager à t'aider si tu as des questions ou si tu n'arrives pas à t'organiser. Ainsi, il n'y aura plus de désaccord entre vous. Vous ne perdrez plus de temps dans les disputes et vous pourrez utiliser ce temps gagné pour faire des choses ensemble : aller à la piscine, faire un jeu de société, préparer ton repas préféré... Tu verras, ça vaut le coup !

Suite à lecture du texte, notons ensemble au tableau ce qui change du rugby à XV.
Dans ce tableau, à partir de la lecture du texte, nous allons recomposer les règles du rugby à 7.

Action de jeu	Rugby à XV	Rugby à 7
Nombre de joueurs	15 (et 17 remplaçants).	
Durée d'une partie	Match de 80 minutes comprenant deux mi-temps de 40 minutes.	
Mêlée (ordonnée)	Groupe d'avants qui comportent 8 joueurs pour chaque équipe (3 en première ligne, 2 en deuxième ligne et 3 en troisième ligne).	
En avant	Lorsqu'un joueur qui a le ballon en main le fait tomber devant lui, il provoque un « en avant », c'est une faute qui entraîne la perte de la possession du ballon.	Lorsqu'un joueur qui a le ballon en main le fait tomber devant lui, il provoque un « en avant », c'est une faute qui entraîne la perte de la possession du ballon.
Placage	Ce geste consiste à entourer des bras le corps de l'adversaire pour l'arrêter ou le faire chuter et/ou éventuellement occasionner la perte de balle. L'action des plaqueurs est autorisée dans la zone située entre les chevilles et les épaules. Il doit se faire en accompagnant le joueur plaqué dans sa chute éventuelle. À défaut, le placage sera considéré comme dangereux et l'équipe du plaqueur pourra se voir pénalisée.	Ce geste consiste à entourer des bras le corps de l'adversaire pour l'arrêter ou le faire chuter et/ou éventuellement occasionner la perte de balle. L'action des plaqueurs est autorisée dans la zone située entre les chevilles et les épaules. Il doit se faire en accompagnant le joueur plaqué dans sa chute éventuelle. À défaut, le placage sera considéré comme dangereux et l'équipe du plaqueur pourra se voir pénalisée.
Essai	Une des manières de marquer des points est d'aplatir le ballon dans l'en-but de l'adversaire. Un essai rapporte 5 points.	Une des manières de marquer des points est d'aplatir le ballon dans l'en-but de l'adversaire. Un essai rapporte 5 points.
Transformation	Chaque essai marqué donne lieu à une tentative de transformation qui consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied. Une transformation réussie rapporte 2 points.	Chaque essai marqué donne lieu à une tentative de transformation qui consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied. Une transformation réussie rapporte 2 points.
Un « drop »	Un « drop » consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied frappant le ballon alors qu'il rebondit au sol. Il rapporte 3 points.	Un « drop » consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied frappant le ballon alors qu'il rebondit au sol. Il rapporte 3 points.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Je découvre l'univers très riche du rugby en France (le Top 14), en Europe (le tournoi des 6 nations), dans le monde (Coupe du monde, The Rugby Championship… Et maintenant les JO).

À SAVOIR : La France est médaillée d'or au rugby aux JO… de 1900 !

▶ ACTIVITÉ 2 : **POURQUOI DES INTERDITS ET DES SANCTIONS ?**

Lisons ensemble cet extrait de match.

« C'est Matthias qui a fait sortir le ballon du terrain… Alors Jean-Claude, l'arbitre, a ordonné une touche !

L'équipe d'en face, ils m'ont énervé parce qu'ils ont bénéficié de la remise en jeu. Un peu facile, je trouve !

Du coup, les avants de notre équipe, Maxime, Kilian et Gabin, se sont mis en file près du point de sortie, à 5 mètres de la ligne de touche.

Les avants de nos adversaires, ils ont fait la même chose de l'autre côté du point de sortie. Alors, le lanceur (celui de l'équipe adverse, hum…) a envoyé le ballon entre les deux équipes. Tout le monde a sauté le plus haut pour le capter et alors…. Ouf : c'est Gabin qui l'a eu ! »

1) Retrouves-tu des droits des joueurs dans ce texte ?

- ……
- ……
- ……

2) Pourquoi y a-t-il des interdits au rugby ? À quoi servent-ils ?

……

……

3) Barre les phrases qui te semblent fausses :

- Les règles du rugby, ça sert à bien jouer tous ensemble.
- L'arbitre peut interdire une chose à une équipe et pas à l'autre.
- Une équipe peut changer les règles.
- S'il n'y avait pas d'interdits, les joueurs feraient ce qu'ils veulent.
- Si un joueur veut faire un en-avant, il en a le droit.
- Il y a des règles au rugby rien que pour embêter les joueurs.
- Les règles c'est bien pour les sports mais pour nous ça ne sert à rien.
- Il y a des règles et des interdits pour qu'on ne fasse pas n'importe quoi.
- Les interdits, ça nous aide à respecter les autres.
- Un joueur peut faire une faute mais il ne faut pas qu'il se fasse voir.
- Faire les choses interdites en cachette, ça n'a aucun sens !
- À l'école, il y a des choses interdites uniquement pour nous embêter.

4) Explique ces phrases qui expriment toutes des interdits :

- En classe, on ne peut pas parler tout haut quand on veut. Pourquoi ?

- Quand on rentre dans la classe, on ne bouscule pas tout le monde pour entrer le premier. Pourquoi ?

- Je ne dois pas abîmer les affaires des autres. Pourquoi ?

- J'ai des droits dans la classe, mais je ne peux pas faire tout ce que je veux. Pourquoi ?

© stock.adobe.com

POUR ALLER PLUS LOIN :

Je réfléchis aux interdits que m'ont fixés mes parents. Est-ce que je les comprends ? Est-ce que j'obéis à toutes ces règles ? Si ce n'est pas le cas, pourquoi ?

▶ ACTIVITÉ 3 : POURQUOI LES RÈGLES DANS LA VIE QUOTIDIENNE ET NOTAMMENT DANS LA CLASSE ?

Dans ce tableau, en binôme, énumérez les règles de l'école que vous connaissez.

Droits	Interdits

Trace écrite :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Le rugby à 7 est très ancien.

Un jour, des Écossais voulurent jouer mais n'étaient que 14. Ils ont donc décidé de faire deux équipes de 7. Mais ils n'ont pas changé le terrain ni les règles du rugby à XV.

Ah si ! Les touches ne se font qu'à deux dans l'alignement, la mêlée ne se fait qu'à trois, et les mi-temps durent 7 minutes chacune et 10 minutes en finale.

© Shariff Che'Lah - stock.adobe.com

JE RETIENS

- Les règles du rugby à VII sont presque les mêmes que celles du rugby à XV mais des différences existent.
- Les joueurs peuvent faire des choses mais d'autres sont interdites. Pour nous c'est pareil dans la vie de tous les jours. On a des droits, mais aussi des obligations. (Ex. : on ne coupe pas la parole des autres en classe…) Si on n'obéit pas à ces obligations, c'est un manque de respect envers les autres. Il est normal alors que l'on soit sanctionné.
- Un interdit protège tout le monde : les autres mais moi aussi. Par exemple, je n'ai pas le droit de taper les autres mais eux non plus n'ont pas le droit de me taper ! Je suis protégé par la règle.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je comprends qu'il y a des règles aussi à la maison.** J'ai aussi des obligationset des interdits envers mes parents et mes frères et sœurs. Par exemple, je dois garder ma chambre rangée pour éviter que les autres tombent en marchant sur mes jouets. Ou bien je n'écoute pas la musique trop fort si mon petit frère essaie de dormir.
- **J'établis avec mes parents les règles de la maison.** Pour bien respecter les règles, il faut les connaître, donc j'en dresse la liste avec mes parents. Car toute la famille a des obligations et des interdits, et tout le monde doit les respecter, petits et grands.

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 2 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LE RUGBY ET L'IMPORTANCE DES RÈGLES

Le dossier est adapté à tous les âges du cycle 2, avec quelques variations dans la conduite des activités du CP au CE2.

Pour l'activité 1

Texte documentaire

- Lecture par l'enseignant pour les CP.
- Lecture individuelle puis collective au CE1 et CE2.

Tableau

- Lecture par l'enseignant des règles du rugby accompagnée d'explications si nécessaires au CP.
- Lecture individuelle puis collective au CE1 et CE2.

Pour l'activité 2

Texte documentaire

- Lecture collective de l'extrait de match au CP.
- Lecture individuelle de l'extrait de match sur sa feuille au CE1 et CE2.

Exercices

- Lecture des consignes à haute voix au CP.

Pour l'activité 3

Au CP, on peut imaginer un trace écrite photocopiée et distribuée aux élèves des règles trouvées en classe collectivement.

À TOI DE JOUER !

CYCLE 2 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LE RUGBY ET L'IMPORTANCE DES RÈGLES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMBIEN DE TEMPS DURE UN MATCH DE RUGBY À XV ?

☐ 60 minutes ☐ 80 minutes ☐ 90 minutes

2 COMBIEN DE TEMPS DURE UN MATCH DE RUGBY À 7 ?

☐ 60 minutes ☐ 80 minutes ☐ 14 minutes

3 AU RUGBY, IL EST IMPOSSIBLE DE :

☐ Taper la balle au pied.

☐ Faire une passe vers l'arrière.

☐ Passer la balle vers l'avant.

4 COMBIEN DE POINTS RAPPORTE UN ESSAI ?

☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

5 UN DROP C'EST... ?

☐ Un tir au pied qui consiste à frapper le ballon après avoir touché le sol.

☐ Une action qui consiste à enrouler ses bras autour des jambes de l'adversaire de manière à le faire tomber au sol.

☐ Les joueurs qui poussent pour réussir à amener le ballon de l'autre côté.

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 PARMI LES ÉQUIPES SUIVANTES, LESQUELLES PARTICIPENT AU TOURNOI DES 6 NATIONS ?

☐ France

☐ Espagne

☐ Italie

☐ Irlande

2 POUR IMPRESSIONNER LEURS ADVERSAIRES AVANT UN MATCH, LES JOUEURS DE NOUVELLE-ZÉLANDE, LES FAMEUX « ALL BLACKS », PRATIQUENT UNE DANSE COMME UN CHANT DE GUERRE. COMMENT S'APPELLE CETTE DANSE ?

.....

3 QUEL PAYS A GAGNÉ LA MÉDAILLE D'OR FÉMININE AUX JO DE 2016 ?

- ☐ Australie
- ☐ France
- ☐ Afrique du Sud
- ☐ Angleterre

4 CITE 3 QUALITÉS INDISPENSABLES, SELON TOI, POUR JOUER AU RUGBY.

.....

.....

5 EST-CE QUE JE CONNAIS DES GRANDS JOUEURS DE RUGBY ?

.....

.....

.....

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

À TON AVIS, LE RUGBY EST-IL UN SPORT OÙ IL EST PLUS UTILE D'ÊTRE FORT OU DE SAVOIR COOPÉRER ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

À TOI DE JOUER !

CYCLE 2 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LE RUGBY ET L'IMPORTANCE DES RÈGLES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMBIEN DE TEMPS DURE UN MATCH DE RUGBY À XV ?

- ☐ 60 minutes
- ☑ 80 minutes
- ☐ 90 minutes

2 COMBIEN DE TEMPS DURE UN MATCH DE RUGBY À VII ?

- ☐ 60 minutes
- ☐ 80 minutes
- ☑ 14 minutes

3 AU RUGBY, IL EST IMPOSSIBLE DE :

- ☐ Taper la balle au pied
- ☐ Faire une passe vers l'arrière
- ☑ Passer la balle vers l'avant.

4 COMBIEN DE POINTS RAPPORTE UN ESSAI ?

- ☐ 3
- ☐ 4
- ☑ 5

5 UN DROP C'EST.... ?

- ☑ Un tir au pied qui consiste à frapper le ballon après avoir touché le sol.
- ☐ Une action qui consiste à enrouler ses bras autour des jambes de l'adversaire de manière à le faire tomber au sol.
- ☐ Les joueurs qui poussent pour réussir à amener le ballon de l'autre côté.

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 PARMI LES ÉQUIPES SUIVANTES, LESQUELLES PARTICIPENT AU TOURNOI DES 6 NATIONS ?

- ☑ France
- ☐ Espagne
- ☑ Italie
- ☑ Irlande

2 **POUR IMPRESSIONNER LEURS ADVERSAIRES AVANT UN MATCH, LES JOUEURS DE NOUVELLE-ZÉLANDE, LES FAMEUX « ALL BLACKS », PRATIQUENT UNE DANSE COMME UN CHANT DE GUERRE. COMMENT S'APPELLE CETTE DANSE ?**

Le HAKA.

3 **QUEL PAYS A GAGNÉ LA MÉDAILLE D'OR FÉMININE AUX JO DE 2016 ?**

- [x] Australie
- [ ] France
- [ ] Afrique du Sud
- [ ] Angleterre

4 **CITE 3 QUALITÉS INDISPENSABLES, SELON TOI, POUR JOUER AU RUGBY.**

Force, rapidité, fair-play, esprit d'équipe, résistance....

5 **EST-CE QUE JE CONNAIS DES GRANDS JOUEURS DE RUGBY ?**

À titre indicatif : Thierry Dusautoir, Johnny Wilkinson, Dan Carter, Fabien Galthié, Abdelatif Benazzi...

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 • EPS

LA GYMNASTIQUE

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre que le sport et l'école s'appuient sur les mêmes valeurs : le goût de l'effort, la persévérance et la volonté de progresser.
- Découvrir que les bienfaits du sport se retrouvent non seulement sur le plan de la santé et du mieux-être physique, mais également sur le plan psychologique.
- Comprendre ce qui constitue une bonne hygiène de vie, et plus particulièrement l'importance du sommeil.
- Se familiariser avec les exigences de l'entraînement de haut niveau des gymnastes.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière : connaître et appliquer les principes d'une bonne hygiène de vie.
- S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes ou les outils pour apprendre : répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- S'approprier une culture physique sportive et artistique : savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.

CHAMP D'APPRENTISSAGE DU PARCOURS DE FORMATION :

- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.
- S'engager dans des actions acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Français :
  Lire (comprendre des textes, des documents, des images et les interpréter).
- EMC :
  La sensibilité (soi et les autres).
- Mathématiques :
  Espace et géométrie, organisation et gestion des données.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Activité 1 (visionnage d'une vidéo et mise en commun des réactions) : 1 séance.
- Activité 2 (à insérer dans une séquence de gymnastique) : plusieurs séances à l'appréciation de l'enseignant.
- Activité 3 (lecture-compréhension et interprétation d'un document iconographique sur le sommeil) : 1 séance.

DURÉE :

- Activité 1 : 45 minutes.
- Activité 3 : 45 minutes.

ORGANISATION :

- Travail en binôme pour les activités 1 et 3.
- Travail individuel pour l'activité 2.

MOTS-CLÉS DES JO :

HYGIÈNE DE VIE • EFFORT • PERSÉVÉRANCE • PLAISIR • BIEN-ÊTRE.

NOTIONS ABORDÉES

LA GYMNASTIQUE ET LES JEUX OLYMPIQUES MODERNES

La gymnastique naît à l'époque antique. C'est dans un gymnase que se réunissaient les hommes pour pratiquer des exercices corporels mais aussi pour écouter de la musique, se consacrer à l'art…

LA GYMNASTIQUE ARTISTIQUE

L'expression « gymnastique artistique » est née au début du 19e siècle, car il fallait différencier la gymnastique de loisir de celle que pratiquaient les militaires. La gymnastique artistique est introduite dès les premiers Jeux Olympiques modernes de 1896, à Athènes, et figure à chaque édition des Jeux depuis.

Au début, elle comporte des disciplines que l'on peut difficilement qualifier d'artistiques, à l'exemple de l'escalade et de l'acrobatie. Les épreuves de gymnastique féminines figurent aux JO depuis 1928 (Amsterdam, Pays-Bas).

Depuis 1952, la gymnastique compte quatre familles de disciplines : barres, saut de cheval, exercices au sol et poutre.

LE SOMMEIL

Le sommeil est indispensable pour récupérer de la fatigue nerveuse et physique de la journée. Pour une bonne récupération, deux phases de sommeil sont indispensables, en qualité et en quantité suffisantes :

– le sommeil lent : c'est pendant ce stade que sont assurés la réparation de la fatigue musculaire, le maintien de la température interne, la défense contre les infections et la croissance,

– le sommeil paradoxal : deux heures par nuit. Le tonus musculaire est aboli, alors que le cerveau est très actif. Il permet de se défendre contre le stress et favorise la mémorisation.

À SAVOIR !

Nadia Comăneci (Roumanie) reste la seule gymnaste à avoir obtenu le score parfait de 10 sur les barres asymétriques. C'était aux JO de Montréal (Canada), en 1976.

À SAVOIR !

Un enfant de 9 à 11 ans a besoin de 9 heures 30 à 10 heures de sommeil chaque nuit.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Gymnaste ; exploit ; amateur ; professionnel.

ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : DES GYMNASTES EXEMPLAIRES

Comprendre ce qui motive les champions à l'entraînement et s'approprier leurs valeurs (motivation, goût de l'effort, performance, compétitivité, solidarité) CM1 CM2 6e

Supports : – Vidéo d'une interview de l'équipe de France féminine de gymnastique, avant son départ pour les JO de Londres (2012) *https://www.youtube.com/watch?v=c0NZLaM-sn0*

– questions de compréhension et d'interprétation

POUR ALLER PLUS LOIN :

La terrible blessure de Samir Aït Saïd aux JO de Rio (2016).
Interview de Samir Aït Saïd disponible sur :
http://www.lci.fr/sport/jo-2016-apres-sa-terrible-blessure-samir-ait-said-nous-confie-a-tokyo-je-veux-decrocher-une-medaille-d-or-olympique-2003818.html

© DR

▶ ACTIVITÉ 2 : À VOUS DE JOUER !

Prendre plaisir à répéter un geste de gymnastique pour le maîtriser CM1 CM2 6e

Support : Fiche d'autoévaluation individuelle (exemple de l'appui tendu renversé)

L'activité 2 propose aux élèves de progresser dans la maîtrise d'un geste (l'ATR) en relevant des défis de plus en plus difficiles et en prenant conscience à chaque séance de ce qu'ils ont réalisé. Une fiche individuelle leur est distribuée pour qu'ils évaluent leurs progrès dans la réalisation de l'ATR. Cette activité s'insère dans une séquence de gymnastique.

Déroulement de la séquence :

1) Mise en projet

Présenter à la classe l'objectif final du projet : réaliser en petits groupes une séquence à visée acrobatique destinée à être jugée.
Chaque élève devra être capable de réaliser un enchaînement d'actions de plus en plus complexes mettant en jeu l'équilibre : une roulade avant, une roulade arrière, une roue et un ATR, ou « appui tendu renversé ».
Pour chaque figure, les élèves définiront des critères intermédiaires de réussite pour organiser et évaluer leurs apprentissages.

2) Séance d'évaluation diagnostique

Les élèves effectuent chacun des quatre éléments (roulade avant, roulade arrière, roue et ATR) afin de mettre en évidence leur savoir-faire et les problèmes à résoudre.
L'enseignant leur communique des fiches techniques comportant, pour chacun des éléments, les critères de réussite finale et la description de deux niveaux de réalisation intermédiaire pour y parvenir.
Pour chaque niveau, des critères de réussite intermédiaire sont définis.
Chaque élève situe son niveau et peut fixer ses objectifs pour les séances d'apprentissage suivantes.

3) Séances de structuration des apprentissages (de trois à quatre élèves)

Les élèves sont organisés par groupes de besoins de trois ou quatre. Pour les plus avancés, des ateliers en autonomie sont envisageables.
Chacun s'aide de sa fiche d'autoévaluation pour noter à la fin de chaque séance ses réussites, les difficultés persistantes et les nouveaux objectifs.
L'utilisation d'outils numériques pour s'observer et s'évaluer en vue de perfectionner le geste peut se révéler très bénéfique : l'élève peut ainsi prendre conscience des progrès réalisés selon les efforts engagés.
En alternant les rôles de gymnastes, de spectateurs et de juges, les élèves apprennent également à assurer différents rôles sociaux (les « aidants » et les « aidés »).
À la fin de chaque séance, les élèves valident leurs réussites sur leur fiche individuelle de résultats et se fixent de nouveaux objectifs pour la séance suivante.
Sans oublier les activités d'usage : échauffement avant l'entraînement et retour au calme après chaque séance.

4) Séance de bilan

En fin de cycle d'apprentissage, une évaluation atteste les nouvelles connaissances et compétences acquises par les élèves.
Les éléments peuvent ensuite être intégrés dans un enchaînement gymnique qui permet aux élèves de passer au second enjeu de formation : réaliser, seul ou à plusieurs, avec l'aide de l'adulte ou non, une séquence à visée acrobatique.

POUR ALLER PLUS LOIN :

L'enseignant peut proposer aux élèves de croiser ces acquisitions d'EPS avec d'autres notions du cycle 3, comme la représentation dans l'espace et les données géométriques (lignes, plans, volumes…).

▶ ACTIVITÉ 3 : APRÈS L'EFFORT, LE RÉCONFORT !

Prendre conscience de l'importance du sommeil pour récupérer de la fatigue physique et nerveuse de la journée CM1 CM2 6e

Support : Une infographie sur le sommeil

POUR ALLER PLUS LOIN :

En position allongée, la colonne vertébrale se relâche, les jambes perdent de leur lourdeur. Pendant ce temps de repos se déclenche la sécrétion de l'hormone de croissance. Cette hormone rend possible le renouvellement cellulaire, l'entretien des muscles, des tissus et des os et conditionne le bon fonctionnement de notre horloge interne.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : DES GYMNASTES EXEMPLAIRES

Comprendre ce qui motive les champions à l'entraînement et s'approprier leurs valeurs (motivation, goût de l'effort, performance, compétitivité, solidarité) CM1 CM2 6e

https://www.youtube.com/watch?v=cONZLaM-sn0

1) Bonne tonicité, être assez technique, être souple et musclé.
2) Détermination – rigueur – discipline.
3) Trente heures.
4) Chaque séance compte.
5) C'est de se rapprocher au plus près de la perfection.
6) Elles éprouvent du plaisir.

▶ ACTIVITÉ 2 : À VOUS DE JOUER !

Prendre plaisir à répéter un geste de gymnastique pour le maîtriser CM1 CM2 6e

Pas de correction attendue

▶ ACTIVITÉ 3 : APRÈS L'EFFORT, LE RÉCONFORT !

Prendre conscience de l'importance du sommeil pour récupérer de la fatigue physique et nerveuse de la journée CM1 CM2 6e

1) Le sommeil lent et le sommeil paradoxal.
2) Pour permettre la réparation de la fatigue musculaire.
3) Durant la période du sommeil profond.
4) C'est le cerveau ; il permet de se défendre contre le stress et de favoriser la mémorisation.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

CM1 : « L'histoire des stades, de l'Antiquité à nos jours »

6e : « Les premiers Jeux Olympiques »

Cycle 3 : « Le bobsleigh (grandeurs et mesures) »

Cycle 3 : « Les épreuves de natation aux Jeux Olympiques (durée) »

RESSOURCES NUMÉRIQUES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DES SITES OFFICIELS OLYMPIQUES :

« Champion dans ma tête : j'entraîne mon mental à l'école » :
https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/Museum/Visit/TOM-Schools/Teaching-Resources/The-Mind-Makes-a-Champion/The-Mind-Makes-a-Champion-FR.pdf#_ga=1.33151678.1439248540.1474641857

« Bougez ! » :
https://www.olympic.org/fr/musee/visiter/offres-scolaires/ressources-pedagogiques/support-de-cours/bougez

La mallette sportive :
file:///G:/JO/ressources%20CIO/Mallette%20Sport%20Santé.pdf

Pourquoi faire du sport ?
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/fichiers/File/CNOSF-CultureEducation/Contenus_Peda/Sport.jpg

Pourquoi manger équilibré ?
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/fichiers/File/CNOSF-CultureEducation/Contenus_Peda/Nourriture.jpg

Pourquoi se coucher tôt ?
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/fichiers/File/CNOSF-CultureEducation/Contenus_Peda/Sommeil.jpg

Document d'accompagnement Eduscol pour le champ d'apprentissage « S'exprimer devant les autres » au cycle 3 :
http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CA_3/01/2/RA16_C3_EPS_CA3_att_fin_cycle_N.D_612012.pdf

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CA_3/01/4/RA16_C3_EPS_CA3_demarche_N.D_612014.pdf

Se doper est-il tricher ?
http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMC/70/1/ress_emc_doper_tricher_464701.pdf

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Les Docs de Mon Quotidien (éditions Playbac), Spécial « corps humain », n° 48

ET POUR LES ENSEIGNANTS ?

La Petite Communiste qui ne souriait jamais, de Lola Lafon, Actes Sud, 2014

ACTIVITÉ POUR VOS ÉLÈVES

– En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! La gymnastique » et sa fiche réponse.

– Jouer aux Incollables® :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/6106-dcouvrir-lolympisme-avec-les-incollables.html

© Fotolia / Vladk 213

© Fotolia / Fowlerfoto

© Fotolia / Wavebreakmedia Micro

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 • EPS

LA GYMNASTIQUE

VOCABULAIRE UTILE

GYMNASTE : sportif pratiquant la gymnastique (exercices au sol, barres asymétriques, saut, poutre, saut de cheval).

EXPLOIT : action remarquable, exceptionnelle (synonyme : une prouesse).

AMATEUR : dans le domaine sportif, personne qui pratique un sport « loisir ».

PROFESSIONNEL : dans le domaine sportif, personne qui pratique un sport et dont c'est le métier.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : DES GYMNASTES EXEMPLAIRES

À la veille des JO de Londres de juillet 2012, les membres de l'équipe de France féminine de gymnastique ont été interrogés par des journalistes.

Visionnez en classe cette interview puis, à deux, répondez aux questions ci-dessous :

1) La gymnaste Youna Dufournet cite les qualités physiques nécessaires pour réussir en gymnastique.
Quelles sont-elles ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2) Quelles qualités morales sont également nécessaires ?
Entourez celles qui sont citées dans le reportage :

Détermination – décontraction – rigueur – discipline

TRUCS & ASTUCES

Sais-tu que **dormir te permet de mieux apprendre** ? Quand tu dors, **le cerveau enregistre ce que tu as appris pendant la journée.** Mais pour cela, il faut dormir suffisamment : à ton âge, **tu as besoin de dormir environ dix heures.** Calcule l'heure à laquelle tu dois te coucher selon ton heure de réveil.

Et pour t'endormir facilement, tu dois pratiquer **une activité calme** avant d'aller au lit, en évitant les écrans (télé, jeux vidéo…), qui excitent ton cerveau.

3) Combien d'heures par semaine sont consacrées à l'entraînement ?

.....

.....

.....

4) Que pense le responsable de l'équipe, Eric Demay, de ces séances d'entraînement ?

.....

.....

.....

5) Quel est l'intérêt de recommencer inlassablement le même geste ?

.....

.....

.....

6) Quel sentiment éprouvent les gymnastes à la fin des séances d'entraînement ?

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

- Dans la Grèce antique, le gymnase était le bâtiment destiné à l'entraînement des athlètes (du grec *gumnos*, qui signifie « nu » en grec, car les sportifs étaient nus).
- Pour les Grecs de l'Antiquité, la pratique de l'activité physique devait accompagner l'activité intellectuelle.

Quel itinéraire pour atteindre mon objectif ?

Fiche d'autoévaluation de l'appui tendu renversé (ATR).

Date			
Niveau	1 : ATR à l'aide des pieds contre des espaliers	2 : ATR à l'aide des pieds contre un mur	3 : ATR en autonomie
Ce que je dois faire	Position de départ : dos aux espaliers. Je place mes mains au sol et je me sers des degrés des espaliers pour monter progressivement les jambes à la verticale de mon tronc. Retour à la position initiale.	Position de départ : face au mur, en fente, les bras le long des oreilles. Je place mes mains au sol et je me sers du mur comme appui pour mes jambes. Retour à la position initiale.	Position de départ : en fente, les bras le long des oreilles. Position à l'arrivée : en fente, les bras le long des oreilles. Retour à la position initiale.
Les critères de réussite	Mes bras, mes jambes et mon tronc sont alignés pendant trois secondes ; ma tête ne touche pas le sol.	Mes bras, mes jambes et mon tronc sont alignés pendant trois secondes ; ma tête ne touche pas le sol.	Les mains portent le corps à la verticale pendant deux secondes, avec un dos droit, et les bras et les jambes tendus.
Mes réalisations			
Mes difficultés			
Mes objectifs pour la séance suivante			

▶ ACTIVITÉ 3 : APRÈS L'EFFORT, LE RÉCONFORT !

Ta santé se construit grâce à une bonne hygiène de vie et à une activité physique régulière.
En classe, à la fin de chaque séance d'EPS, un temps de relaxation t'est proposé. Il favorise le retour au calme et te permet ensuite de trouver un sommeil de bonne qualité. Mais ce moment de retour au calme ne peut pas remplacer le sommeil de la nuit !

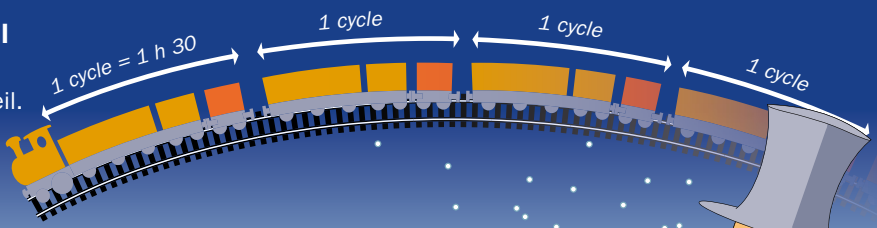
À deux, lisez le document ci-dessous et répondez aux questions suivantes :

Le sommeil

Le sommeil est indispensable à notre bonne santé. Il permet de récupérer de la fatigue physique et nerveuse de la journée. Il est nécessaire à la croissance chez l'enfant.

Les phases du sommeil

On distingue 2 grandes phases au cours du sommeil. Ces phases forment un cycle de 1 h 30 environ, qui se répète plusieurs fois dans une nuit.



▶ Phase 1 : le sommeil lent

Il se décompose en 3 périodes :

1 La somnolence

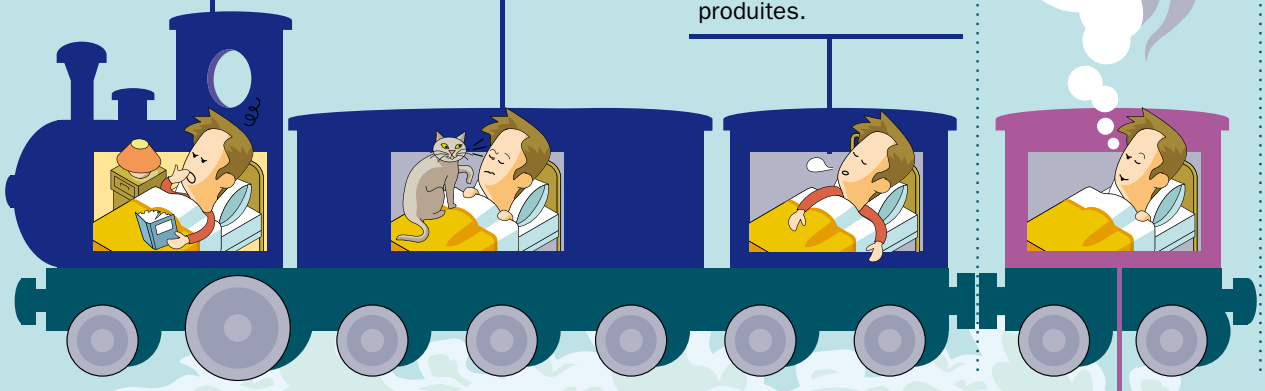
C'est la phase d'endormissement. Les muscles se relâchent, l'activité du cerveau ralentit. Elle dure en général moins de 20 minutes.

2 Le sommeil léger

Cette phase représente la moitié du temps de sommeil total. La personne endormie est encore sensible aux bruits ou aux contacts.

3 Le sommeil profond

La respiration et la circulation du sang sont ralenties, les muscles sont totalement relâchés. C'est à ce moment que les cellules du corps se régénèrent et que les hormones sont produites.



▶ Phase 2 : le sommeil paradoxal

C'est le moment du rêve. Le cerveau est très actif. Les mouvements des yeux sont très rapides : on appelle cela le « REM » (de l'anglais *Rapid Eye Movement*, « mouvement rapide des yeux »). La respiration et le rythme cardiaque sont irréguliers.

1) Quelles sont les deux grandes phases du sommeil ?

.....

.....

2) Durant la période du sommeil profond, pour quelle raison les muscles sont-ils relâchés ?

.....

.....

.....

3) Pendant quelle période de votre sommeil votre corps poursuit-il sa croissance ?

.....

.....

.....

4) Durant la phase de sommeil paradoxal, quel organe de votre corps reste actif ?

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Le sommeil est indispensable à une bonne hygiène de vie. Mais il est également important d'avoir une alimentation équilibrée, un entraînement adapté, une bonne réhydratation après le sport...

JE RETIENS

- Les sportifs de haut niveau savent que c'est **à force de persévérance et d'efforts** qu'ils s'approchent de leur meilleur niveau. Ils savent trouver dans la répétition d'un geste un motif de satisfaction.

- Toute activité physique et sportive, quel que soit le niveau de la pratique, **doit reposer sur le plaisir.** Si le plaisir est présent, tout effort semblera moins contraignant.

- **La nuit, mon corps grandit et évacue la fatigue de la journée.** Le sommeil permet aussi à mon cerveau de remettre en ordre tout ce que j'ai appris.

- Nous construisons **notre santé autour d'une bonne hygiène de vie** et d'une **activité physique régulière** : alimentation équilibrée, entraînement adapté, réhydratation, relaxation, sommeil.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je bouge ! Une heure par jour d'activité physique :** c'est ce qui est recommandé **pour les enfants et les jeunes de 5 à 17 ans.** Cela peut être pendant les cours d'EPS à l'école, pendant les récréations, les déplacements quotidiens, dans un club de sport en dehors de l'école, etc.

- **Je prends soin de mon corps,** j'en suis responsable. Grâce à un corps en bonne santé, je me sens bien, j'évite la fatigue, je suis moins énervé et j'apprends mieux.

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 3 • EPS

GYMNASTIQUE

Adapter l'activité 2 en fonction du niveau des élèves.

Au CM1

Date			
Niveau	1 : ATR à l'aide des pieds contre des espaliers	2 : ATR à l'aide des pieds contre un mur	3 : ATR en autonomie
Ce que je dois faire	Position de départ : dos aux espaliers. Je place mes mains au sol et je me sers des degrés des espaliers pour monter progressivement les jambes à la verticale de mon tronc. Retour à la position initiale.	Position de départ : face au mur, en fente, les bras le long des oreilles. Je place mes mains au sol et je me sers du mur comme appui pour mes jambes. Retour à la position initiale.	Position de départ : en fente, les bras le long des oreilles. Position à l'arrivée : en fente, les bras le long des oreilles. Retour à la position initiale.
Les critères de réussite	Mes bras, mes jambes et mon tronc sont alignés pendant trois secondes ; ma tête ne touche pas le sol.	Mes bras, mes jambes et mon tronc sont alignés pendant trois secondes ; ma tête ne touche pas le sol.	Les mains portent le corps à la verticale pendant deux secondes, avec un dos droit, et les bras et les jambes tendus.
Mes réalisations			
Mes difficultés			
Mes objectifs pour la séance suivante			

Au CM2

Date		
Niveau	2 : ATR à l'aide des pieds contre un mur	3 : ATR en autonomie
Ce que je dois faire	Position de départ : face au mur, en fente, les bras le long des oreilles. Je place mes mains au sol et je me sers du mur comme appui pour mes jambes. Retour à la position initiale.	Position de départ : en fente, les bras le long des oreilles. Position à l'arrivée : en fente, les bras le long des oreilles. Retour à la position initiale.
Les critères de réussite	Mes bras, mes jambes et mon tronc sont alignés pendant trois secondes ; ma tête ne touche pas le sol.	Les mains portent le corps à la verticale pendant deux secondes, avec un dos droit, et les bras et les jambes tendus.
Mes réalisations		
Mes difficultés		
Mes objectifs pour la séance suivante		

Au 6e

Date	
Niveau	3 : ATR en autonomie
Ce que je dois faire	Position de départ : en fente, les bras le long des oreilles. Position à l'arrivée : en fente, les bras le long des oreilles. Retour à la position initiale.
Les critères de réussite	Les mains portent le corps à la verticale pendant deux secondes, avec un dos droit, et les bras et les jambes tendus.
Mes réalisations	
Mes difficultés	
Mes objectifs pour la séance suivante	

À TOI DE JOUER !

CYCLE 3 • EPS

LA GYMNASTIQUE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLES SONT LES QUATRE DISCIPLINES DE LA GYMNASTIQUE ARTISTIQUE FÉMININE ? COCHE LES BONNES RÉPONSES.

- ☐ La course
- ☐ Le saut de cheval
- ☐ Les barres asymétriques
- ☐ La poutre
- ☐ Les exercices au sol
- ☐ Le patinage

2 DEPUIS QUELLE ÉDITION DES JO LES FEMMES PEUVENT-ELLES CONCOURIR AUX ÉPREUVES DE GYMNASTIQUE ARTISTIQUE ?

- ☐ 1908, Londres
- ☐ 1928, Amsterdam
- ☐ 1932, Los Angeles
- ☐ 1936, Berlin

3 QUELLES QUALITÉS SONT NÉCESSAIRES AUX ATHLÈTES POUR ATTEINDRE LEUR MEILLEUR NIVEAU ?

- ☐ Des qualités physiques
- ☐ Des qualités esthétiques (la beauté)
- ☐ Des qualités morales

4 PENDANT QUELLE PHASE DE SOMMEIL LE CERVEAU EST-IL TRÈS ACTIF ?

- ☐ La somnolence
- ☐ Le sommeil léger
- ☐ Le sommeil profond
- ☐ Le sommeil paradoxal

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 LE CORPS HUMAIN A DES LIMITES. PENDANT COMBIEN DE JOURS PEUT-ON TENIR SANS BOIRE ?

- ☐ 2 jours
- ☐ 3 jours
- ☐ 4 jours

2 PENDANT COMBIEN DE JOURS PEUT-ON TENIR SANS MANGER ?

- ☐ 40 jours
- ☐ 50 jours
- ☐ 60 jours

3 JUSQU'À QUELLE QUANTITÉ D'EAU UN SPORTIF PEUT-IL PERDRE EN UNE HEURE ?

- ☐ 1 L d'eau
- ☐ 2,5 L d'eau
- ☐ 4 L d'eau

À SAVOIR :
Le sport entraîne une perte en eau. En effet, lorsqu'on fait travailler ses muscles, ils s'échauffent. L'organisme fabrique alors de la sueur pour faire baisser la température du corps. Il faut donc boire lorsqu'on s'active, surtout s'il fait chaud, et avant d'avoir soif.

4 **LES ALIMENTS QUE TU MANGES SONT COMPOSÉS DE NUTRIMENTS. CES DERNIERS APPORTENT À TON CORPS L'ÉNERGIE NÉCESSAIRE POUR CONSTRUIRE ET RENOUVELER LES CELLULES QUI LE COMPOSENT.**
RELIE CHAQUE NUTRIMENT (colonne de gauche) À SON RÔLE DANS L'ORGANISME (colonne de droite).

Les protéines •	• Pour fournir des graisses indispensables
Les glucides •	• Pour donner de l'énergie à ton corps
Les lipides •	• Pour consolider ton corps
Des vitamines •	• Pour bâtir ton corps
Des sels minéraux •	• Pour être en forme

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

À L'ÉCOLE, EN COURS D'EPS, QUEL GENRE D'ACTIVITÉ PHYSIQUE ET SPORTIVE OU ARTISTIQUE PRÉFÈRES-TU ?

QUELLES SENSATIONS RESSENS-TU QUAND TU PRATIQUES UN SPORT QUE TU AIMES BIEN ?

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 3 • EPS

LA GYMNASTIQUE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLES SONT LES QUATRE DISCIPLINES DE LA GYMNASTIQUE ARTISTIQUE FÉMININE ? COCHE LES BONNES RÉPONSES.

- ☐ La course
- ☑ Le saut de cheval
- ☑ Les barres asymétriques
- ☑ La poutre
- ☑ Les exercices au sol
- ☐ Le patinage

2 DEPUIS QUELLE ÉDITION DES JO LES FEMMES PEUVENT-ELLES CONCOURIR AUX ÉPREUVES DE GYMNASTIQUE ARTISTIQUE ?

- ☐ 1908, Londres
- ☑ 1928, Amsterdam
- ☐ 1932, Los Angeles
- ☐ 1936, Berlin

3 QUELLES QUALITÉS SONT NÉCESSAIRES AUX ATHLÈTES POUR ATTEINDRE LEUR MEILLEUR NIVEAU ?

- ☑ Des qualités physiques
- ☐ Des qualités esthétiques (la beauté)
- ☑ Des qualités morales

4 PENDANT QUELLE PHASE DE SOMMEIL LE CERVEAU EST-IL TRÈS ACTIF ?

- ☐ La somnolence
- ☐ Le sommeil léger
- ☐ Le sommeil profond
- ☑ Le sommeil paradoxal

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 LE CORPS HUMAIN A DES LIMITES. PENDANT COMBIEN DE JOURS PEUT-ON TENIR SANS BOIRE ?

- ☐ 2 jours
- ☑ 3 jours
- ☐ 4 jours

2 PENDANT COMBIEN DE JOURS PEUT-ON TENIR SANS MANGER ?

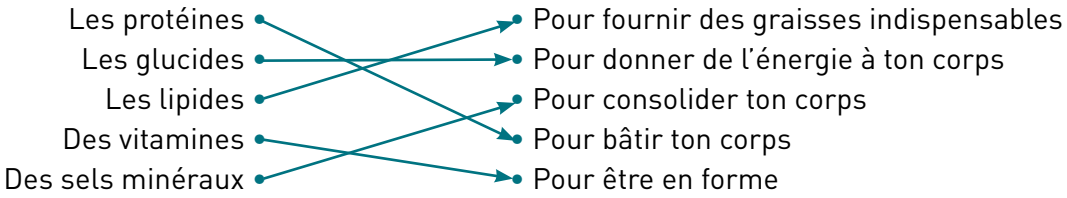
- ☑ 40 jours
- ☐ 50 jours
- ☐ 60 jours

3 QUELLE QUANTITÉ D'EAU UN SPORTIF PEUT-IL PERDRE EN UNE HEURE ?

- ☐ 1 L d'eau
- ☑ 2,5 L d'eau
- ☐ 4 L d'eau

À SAVOIR :
Le sport entraîne une perte en eau. En effet, lorsqu'on fait travailler ses muscles, ils s'échauffent. L'organisme fabrique alors de la sueur pour faire baisser la température du corps. Il faut donc boire lorsqu'on s'active, surtout s'il fait chaud, et avant d'avoir soif.

4 **LES ALIMENTS QUE TU MANGES SONT COMPOSÉS DE NUTRIMENTS. CES DERNIERS APPORTENT À TON CORPS L'ÉNERGIE NÉCESSAIRE POUR CONSTRUIRE ET RENOUVELER LES CELLULES QUI LE COMPOSENT.**
RELIE CHAQUE NUTRIMENT (colonne de gauche) À SON RÔLE DANS L'ORGANISME (colonne de droite).



FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 / CM1 • HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

L'HISTOIRE DES STADES, DE L'ANTIQUITÉ À NOS JOURS

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre que, de tout temps, les hommes ont ressenti le besoin de se rassembler pour admirer les exploits sportifs.
- Comprendre l'évolution dans le temps du stade sportif, depuis l'Antiquité grecque jusqu'à nos jours, en fonction des contextes historiques, culturels, religieux et des nouveaux enjeux écologiques.
- Connaître quelques disciplines olympiques qui se déroulent dans un stade.
- Connaître l'origine grecque ou latine de certains mots.

REPÈRE ANNUEL DE PROGRAMMATION :

Thème 1 : Et avant la France ?

Celtes, Gaulois, Grecs et Romains : quels héritages des mondes anciens ?

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Histoire :
  Se repérer dans le temps : construire des repères historiques.
  Comprendre un document.
  Pratiquer différents langages en histoire (écrire, s'exprimer à l'oral, s'approprier et utiliser un lexique historique).
- Histoire des arts :
  Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Étude de la langue :
  Retrouver le sens d'un mot grâce à son étymologie (découverte des bases latines et grecques).
  Comprendre la polysémie des mots.
- Géographie :
  Se repérer dans l'espace.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Lecture collective à voix haute des documents.
- Activités en binôme :
  – activités de lecture-compréhension de documents (textes et images) ;
  – activités d'étude de la langue.
- Mise en commun, réalisation d'une frise chronologique et d'un bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 X 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

OLYMPISME • GRÈCE ANTIQUE • GALLO-ROMAINS • STADE • AMPHITHÉÂTRE • ARÈNES • VÉLODROME • COMPÉTITION • EXERCICE PHYSIQUE.

NOTIONS ABORDÉES

LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES

Tous les quatre ans, à partir de 776 av. J.-C., les Grecs organisaient dans la ville d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus. Des athlètes venus de toutes les cités grecques s'affrontaient dans des concours sportifs que les Grecs venaient admirer par milliers.

LE STADE GREC

Le plus ancien stade de l'Antiquité est celui d'Olympie, en Grèce. Il était en forme de « U ». Le terme « stade » (ou *stadion*) désignait à l'époque la longueur de la piste de course, soit environ 192 m. Une légende raconte que cette mesure correspond à 600 fois le pied d'Hercule, long de 32 cm. Par extension, le mot « stade » a ensuite progressivement désigné le lieu qui accueillait la course (la piste et les gradins). Le gymnase était le bâtiment destiné à l'entraînement des athlètes.

LE CIRQUE ET L'AMPHITHÉÂTRE ROMAINS

Les installations sportives évoluent en fonction des nouveaux types de loisir inventés par les Romains. En fermant l'extrémité du « U » du stade par un mur, on invente l'amphithéâtre et le cirque.

– L'amphithéâtre accueille des spectacles dont les vedettes sont des hommes armés, qui risquent leur vie en combattant, entre eux ou contre des bêtes sauvages : les gladiateurs. Ils s'affrontent sur une surface recouverte de sable (*arena* en latin). La piste a une forme ovale, pour permettre aux spectateurs une meilleure visibilité.

– Le cirque (espace circulaire, du grec *kirkos*, « anneau ») accueille, lui, les spectacles les plus anciens et les plus populaires du monde romain : les courses de chars. D'abord célébrés comme des cérémonies religieuses, les jeux du cirque deviennent de gigantesques divertissements populaires se déroulant pendant des *feriae* (« jours de fête » en latin). Les conducteurs de chars étaient des professionnels dont les meilleurs, véritables vedettes, gagnaient parfois des fortunes.

LES ARÈNES GALLO-ROMAINES

Du 1er siècle av. J.-C. au 5e siècle apr. J.-C., la Gaule perd son indépendance et devient une province romaine. La romanisation du territoire s'est aussi traduite par l'urbanisation : de nombreux amphithéâtres (ou « arènes ») ont alors été bâtis par les Gallo-Romains. Parmi les plus célèbres figurent ceux d'Arles et de Nîmes. À Paris, on peut également admirer les vestiges des arènes de Lutèce.

LES STADES OLYMPIQUES AU 21e SIÈCLE

Les Jeux Olympiques sont gérés par le Comité international olympique (CIO). Il désigne la ville qui les accueillera, fixe la liste des épreuves et surveille la préparation des infrastructures.

De nombreuses villes olympiques choisissent de se doter d'un stade à la hauteur de l'événement, en faisant appel à des architectes célèbres. Par exemple, les architectes suisses Herzog et de Meuron ont conçu, avec l'architecte-artiste chinois Ai Weiwei, le stade de Pékin en 2008, dont la forme de la toiture est inspirée du yin et du yang, symboles de l'harmonie en Chine.

De plus en plus accueillants et confortables, les stades olympiques doivent offrir des capacités d'accueil très grandes. Mais les villes-hôtes ont aussi compris que les stades doivent pouvoir s'adapter à de plus petites manifestations et être polyvalents, c'est-à-dire accueillir d'autres genres d'événement (spectacles et concerts).

À SAVOIR !

Les principales courses à pied étaient le *dromos* (d'une longueur de 1 stade, environ 200 m), le diaulique (double stade) et le dalique (course de fond de 7 à 24 stades). Progressivement, les stades accueillirent d'autres épreuves : la course de chars, le lancer de javelot et le lancer de disque.

À SAVOIR !

L'Olympic Stadium de Londres (2012) possède une structure modulable qui lui a permis de passer de 80 000 places au moment des JO à une capacité plus raisonnable de 25 000 places depuis la fin des Jeux.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Édifice ; stade ; arènes ; cirque ; vélodrome ; athlète.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVRIR LES BÂTIMENTS SPORTIFS**

Lecture-compréhension de documents CM1 CM2 6e

Supports : – Texte et image : le Stade panathénaïque d'Athènes (4e siècle av. J.-C.)
– Texte et image : les arènes de Nîmes (1er siècle)
– Texte et image : le vélodrome olympique de Londres (JO 2012)

▶ **ACTIVITÉ 2 : LES MOTS DU STADE ET LEUR HISTOIRE**

Étude de la langue CM1 CM2 6e

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ **ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVRIR LES BÂTIMENTS SPORTIFS**

Lecture-compréhension de documents (textes et images) CM1 CM2 6e

Exercice 2

	Document 1	Document 2	Document 3
Type d'édifice	Un stade	Des arènes	Un vélodrome
Lieu	Athènes, Grèce	Nîmes, France	Londres, Royaume-Uni
Forme de l'édifice	En « U » non fermé, découvert	Fermé, elliptique et symétrique	Fermé, elliptique avec inclinaison et couvert
Époque de construction	4e siècle av. J.-C.	1er siècle	2012
Matériaux utilisés	Pierre (gradins en marbre)	Pierre (gradins en marbre)	Renouvelables : bois
Caractéristiques de la piste	En terre	En sable	Inclinée et en bois
Dimensions de la piste	Environ 200 m de long	133 m de long et 101 m de large	250 m de long
Capacité d'accueil	40 000 personnes	24 000 personnes	6 000 personnes
Discipline pratiquée	Courses de vitesse : le *dromos*	Combats de gladiateurs	Épreuves de cyclisme sur piste : vitesse, contre-la-montre sur 1 km, poursuite par équipes ou en individuel
Motif du rassemblement	Religieux et sportif	Loisir	Laïc et sportif
Origine du nom de l'édifice	*Stadion :* une unité de mesure de longueur (grec)	*Arena :* sable en latin	*Dromos :* « course » en grec

Exercice 3

1) Ces bâtiments ont tous les trois une forme « elliptique » (circulaire ou ovale). Ils accueillent des spectateurs assis sur des gradins, venus assister à une compétition sportive pour partager des émotions fortes.

2) La forme et les matériaux évoluent, en tenant compte des progrès technologiques et de la volonté de respecter le développement durable.
Le confort des spectateurs est également recherché.

Exercice 4

4e siècle av. J.-C.
Le Stade panathénaïque d'Athènes

1er siècle
Les arènes de Nîmes

2012
Le vélodrome olympique de Londres

▶ ACTIVITÉ 2 : LES MOTS DU STADE ET LEUR HISTOIRE

Étude de la langue CM1 CM2 6e

1) Hippodrome : terrain réservé aux courses de chevaux (*hippo* : « cheval » en grec).
Aérodrome : terrain aménagé pour le décollage et l'atterrissage des avions (*aeros* : « air » en grec ancien).
Boulodrome : terrain aménagé pour les jeux de boules, tels que la pétanque.

2) *Penta* signifie « cinq en grec ».
Pentagone, polygone à cinq côtés.

3) Circulaire, circulation, circuit, circonférence.

4) La boxe.

5) Descendre dans l'arène : accepter un défi.
Mettre des bâtons dans les roues : rendre une tâche plus difficile.
Aller à bride abattue : aller très vite.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Cycle 3 : « Le vocabulaire du sport et des exploits sportifs »

Cycle 3 : « Les affiches des Jeux Olympiques »

Cycle 3 : « Le héros sportif »

6e : « Les premiers Jeux Olympiques »

Cycle 3 : « Tokyo, ville-hôte des JO d'été de 2020 »

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les JO de la Grèce antique :
https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/Museum/Visit/TOM-Schools/Teaching-Resources/The-Olympic-Journey/The-Olympic-Journey-FR.pdf

https://www.olympic.org/fr/jeux-olympiques-antiquite

http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Jeux_Olympiques_de_la_Gr%C3%A8ce_antique/185462

http://www.cndp.fr/archive-musagora/jeux/default.htm

Pour en savoir plus sur l'évolution des stades olympiques, de l'Antiquité à nos jours :
https://www.olympic.org/fr/musee/visiter/offres-scolaires/ressources-pedagogiques/support-de-cours/un-stade-dans-la-ville

Pour en savoir plus sur les amphithéâtres romains :
http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/amphith%C3%A9%C3%A2tre/20703

Pour en savoir plus sur les arènes de Lutèce :
http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Arènes_de_Lutèce/178347

Des reconstitutions de courses :
– la plus grande reconstitution d'histoire antique en Europe : les Grands Jeux romains à Nîmes (une fois par an)
http://www.arenes-nimes.com/fr/decouvrir/grands-jeux-romains

– reconstitution d'une course de chars ou de combats de gladiateurs au Puy du Fou (Vendée)

DES FILMS POUR LES ENSEIGNANTS

Gladiator, de Ridley Scott (États-Unis, 2000)

Gladiateurs, docu-fiction de la BBC, (Royaume-Uni, 2003)

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique de Lausanne (Suisse)
https://www.olympic.org/museum
(visite virtuelle en ligne)

« Fair play » : exposition itinérante sur l'Olympisme, disponible au prêt (12 panneaux de 1,60 m x 50 cm) :
Contact : academieolympique@cnosf.org

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Pour découvrir l'Antiquité au cycle 3 :
http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Decouvrir-l-antiquite-au-cycle-3

Sur le héros mythologique au cycle 3 :
http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Lectures-conseillees-pour-preparer-le-programme-de-6eme

Sur le sport et l'olympisme :
http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme

DES FILMS POUR VOS ÉLÈVES

Ben-Hur, de William Wyler (États-Unis,1989)

Astérix aux Jeux Olympiques, de Frédéric Forestier et Thomas Langmann (France, 2008)

Star Wars épisode 1, *La Menace fantôme*, de George Lucas (États-Unis, 1999)

DES ACTIVITÉS POUR VOS ÉLÈVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! L'histoire des stades, de l'Antiquité à nos jours » (et sa fiche réponse)

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 / CM1 • HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

L'HISTOIRE DES STADES, DE L'ANTIQUITÉ À NOS JOURS

VOCABULAIRE UTILE

ÉDIFICE : bâtiment.

STADE : dans la Grèce antique, c'est une unité de mesure (1 stade = 192 m environ). C'est le nom donné ensuite au terrain aménagé pour la pratique des sports, le plus souvent entouré de tribunes et de gradins.

ARÈNES : amphithéâtre romain où se pratiquaient les combats de gladiateurs.

CIRQUE : espace circulaire qui, dans le monde romain, accueillait principalement des courses de chars et de chevaux (synonyme : hippodrome).

VÉLODROME : piste (couverte ou non) réservée à la compétition cycliste.

ATHLÈTE : personne pratiquant une activité sportive.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVRIR LES BÂTIMENTS SPORTIFS

SUPPORTS :

- Texte et image : le Stade panathénaïque d'Athènes (4e siècle av. J.-C.).
- Texte et image : les arènes de Nîmes (Ier siècle apr. J.-C.).
- Texte et image : le vélodrome olympique de Londres (JO 2012).

Exercice 1

Lisez et observez les documents ci-dessous.

Document 1 : Le Stade panathénaïque d'Athènes (4e siècle av. J.-C.).

© DR

TRUCS & ASTUCES

Apprendre, c'est se tromper ! Comment serait-il possible de ne pas faire d'erreur quand **on apprend ?** C'est impossible ! **Une erreur n'est pas une bêtise,** c'est juste quelque chose qu'on ne savait pas ou qu'on n'avait pas bien compris. Et cette erreur **est une expérience utile** : on ne la fera plus !

Tout le monde fait des erreurs, même tes parents ! Demande-leur de te raconter les erreurs qu'ils ont faites dans leur vie, tu verras, c'est très instructif.

LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES

Tous les quatre ans, à partir de 776 av. J.-C., les Grecs organisaient dans la ville d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus.
Des athlètes venus de toutes les cités grecques s'affrontaient dans des concours sportifs que les Grecs venaient admirer par milliers.

Olympie possédait de nombreux équipements sportifs : un stade (piste en terre rectangulaire d'une longueur de 192 m environ, entourée de gradins), une palestre (pour les combats de lutte), un hippodrome (pour les courses de chars), un gymnase (pour les entraînements).

Le stade d'Olympie est aujourd'hui en ruine. Le Stade panathénaïque d'Athènes, lui, a été remis en état pour accueillir les Jeux olympiques de 1896. Ressemblant au stade d'Olympie, il donne une bonne idée de la forme traditionnelle des stades grecs, avec leur piste ouverte en forme de « U ».

L'épreuve la plus populaire était le *dromos,* ou course de vitesse, d'une longueur de stade.

À l'origine, le terme « stade » (ou *stadion* en grec) était une unité de mesure. Plus tard, les Grecs utiliseront le nom « stade » pour désigner non plus seulement la mesure de la piste, mais aussi le lieu où se déroule la course.

D'autres épreuves étaient organisées sur ce stade, comme le lancer de disque ou de javelot.
Près de 40 000 spectateurs pouvaient prendre place sur les gradins de marbre pour encourager les athlètes.

Document 2 : Les arènes de Nîmes (province romaine de Narbonne, sud de la France).

Les arènes de Nîmes n'étaient pas un lieu où se déroulaient les JO. Elles ont été construites pour accueillir les spectacles de gladiateurs, dont les combats ne faisaient pas partie des épreuves inscrites aux JO.

Après la conquête de la Gaule par Jules César, la province se romanise : les Gaulois les plus riches adoptent le mode de vie des Romains, et de nombreux bâtiments sont construits sur le modèle des édifices romains. Ainsi, l'amphithéâtre de Nîmes est bâti, à l'image du Colisée à Rome, pour offrir aux Gallo-Romains un nouveau type de loisir : des spectacles dont les vedettes sont des hommes armés (les gladiateurs) qui risquent leur vie en combattant. C'était un devoir pour les magistrats de la ville d'offrir ce genre de divertissement au peuple.

L'amphithéâtre de Nîmes est un édifice de forme ovale et à la symétrie parfaite (133 m de long et 101 m de large). Il pouvait accueillir à l'époque romaine (1er siècle) jusqu'à 24 000 spectateurs, assis sur des gradins de pierre culminant à 21 m de haut.

La forme circulaire de la piste leur offrait une excellente visibilité pour admirer les gladiateurs venus s'affronter pour eux, sur un sol recouvert de sable. En latin, « sable » se traduit par le mot *arena.* C'est pourquoi on parle souvent d'« arènes » (au féminin pluriel) pour désigner un amphithéâtre.

Document 3 : Le vélodrome olympique de Londres.

Achevé dès 2011 pour accueillir les épreuves de cyclisme sur piste des JO de Londres 2012 (Royaume-Uni), le London Velopark n'a été fabriqué qu'avec des matériaux renouvelables, comme le bois utilisé pour le revêtement extérieur et les pistes (les façades courbes sont en cèdre rouge, les lames du parquet sont en bois de Sibérie).

Le toit offre des fentes vitrées pour laisser passer la lumière du jour, ce qui permet une économie d'énergie. Un système d'aération 100 % naturel évite le recours à la climatisation et l'eau de pluie collectée sur le toit est recyclée.

La forme du toit, circulaire, rappelle celle de la piste de 250 m, dont les virages inclinés s'élèvent jusqu'à 4 m au-dessus du sol !

Durant les JO, 6 000 spectateurs ont pu assister à diverses épreuves de course (« drome » vient du mot grec *dromo*s, qui signifie « course ») : vitesse, contre-la-montre sur 1 km, poursuite par équipes et poursuite en individuel, etc.

Exercice 2

Complétez le tableau à partir des textes et des photos ci-dessus :

	Document 1	Document 2	Document 3
Type d'édifice			
Lieu			
Forme de l'édifice			
Époque de construction			
Matériaux utilisés			
Caractéristiques de la piste			
Dimensions de la piste			
Capacité d'accueil			
Discipline pratiquée			
Motif du rassemblement			
Origine du nom de l'édifice			

Exercice 3

Répondez aux questions suivantes :

1) Quels sont les points communs à ces trois bâtiments ?

.....

2) Quelles évolutions majeures constatez-vous dans leur conception (architecture, matériaux, forme...) ?

.....

Exercice 4

Placez sur cette frise chronologique les trois bâtiments étudiés :

POUR ALLER PLUS LOIN :

Connaissez-vous des courses de chars devenues célèbres au cinéma ?

.....

▶ ACTIVITÉ 2 : LES MOTS DU STADE ET LEUR HISTOIRE

À SAVOIR : Beaucoup de mots de la langue française viennent du latin ou du grec.
Chercher l'étymologie d'un mot, c'est chercher de quelle langue il vient et quelle est sa racine.
Connaître l'étymologie d'un mot peut aider à mieux comprendre son sens.

Répondez aux questions suivantes :

1) Le mot « vélodrome » est composé de deux racines :
– *dromos*, qui signifie « course » en grec ;
– *velox*, qui signifie « rapide » en latin.
Trouvez d'autres mots construits avec ce suffixe « drome » et expliquez leur sens :

.....

.....

2) Le pentathlon antique est composé de cinq épreuves sportives : lancer de javelot, lancer de disque, saut en longueur, lutte et course.

Quel est selon vous le sens du préfixe « penta » ? .....

.....

Trouvez un autre mot construit avec ce préfixe « penta » et expliquez son sens :

.....

.....

3) Dans l'Antiquité, le cirque accueillait les spectacles les plus anciens et les plus populaires du monde romain : les courses de chars. Le mot « cirque » vient du grec *kirkos*, « anneau ».
Trouvez d'autres mots construits avec le même radical « circ » :

.....

4) Dans la Grèce antique, le gymnase était le bâtiment destiné à l'entraînement des athlètes (du grec *gumnos*, qui signifie « nu » en grec, car les athlètes y étaient nus). La palestre (du grec *palè*, qui signifie « lutte » en grec) accueillait les épreuves de lutte et de pugilat. Le mot « pugilat » signifie « bagarre à coups de poing ». De nos jours, quel sport remplace le pugilat ?

.....

5) Certains mots ont un sens propre (le sens le plus courant) et un sens figuré (qui fait appel à une image). Utilisez votre dictionnaire pour retrouver le sens figuré des expressions suivantes, héritées des Jeux de l'Antiquité :

– Descendre dans l'arène : .....

– Mettre des bâtons dans les roues : .....

– Aller à bride abattue : .....

JE RETIENS

- Autour de moi, il existe de nombreux vestiges qui témoignent que **la romanisation de la Gaule s'est également faite par les bâtiments,** comme les arènes de Nîmes.

- De tout temps, les hommes ont **eu besoin de se rassembler dans des lieux pour assister à des compétitions sportives, encourager des athlètes et partager des sentiments forts.**

- Certains rassemblements sportifs étaient organisés pour célébrer des dieux (comme dans la Grèce antique) ou divertir le peuple (comme dans la Rome antique). De nos jours, les JO proposent de grandes rencontres sportives internationales pour **encourager la pratique sportive et la fraternité entre les peuples. Les valeurs de l'olympisme (excellence, amitié, respect) sont universelles : elles sont valables à toutes les époques, dans tous les pays.** C'est pour cette raison que les JO enthousiasment toujours autant, près de 3 000 ans après leur création.

- De tout temps, on a cherché à **améliorer les installations sportives** pour les compétiteurs comme pour les spectateurs. De nos jours, les **défis écologiques** sont aussi importants que les **défis technologiques.**

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je respecte le travail des autres.** Lors de rassemblements festifs (spectacle, kermesse, concert, animation sportive…), je comprends que les personnes qui sont sur la scène **ont beaucoup travaillé pour leur spectacle. Elles ont osé mettre en scène** leurs talents, leurs émotions, leurs envies et les montrer dans un lieu public : la rue, une salle, un stade… Il faut respecter leur travail.

- **J'accepte la défaite de mon équipe ou de celle que je supporte.** Les stades, les gymnases, etc. ont été construits pour accueillir des rencontres sportives. Ce sont avant tout des **lieux de fête, des lieux d'échanges, de respect de soi et des autres.** La défaite n'est pas un échec !

FICHE INFOGRAPHIE

CYCLE 3 / CM1 • HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

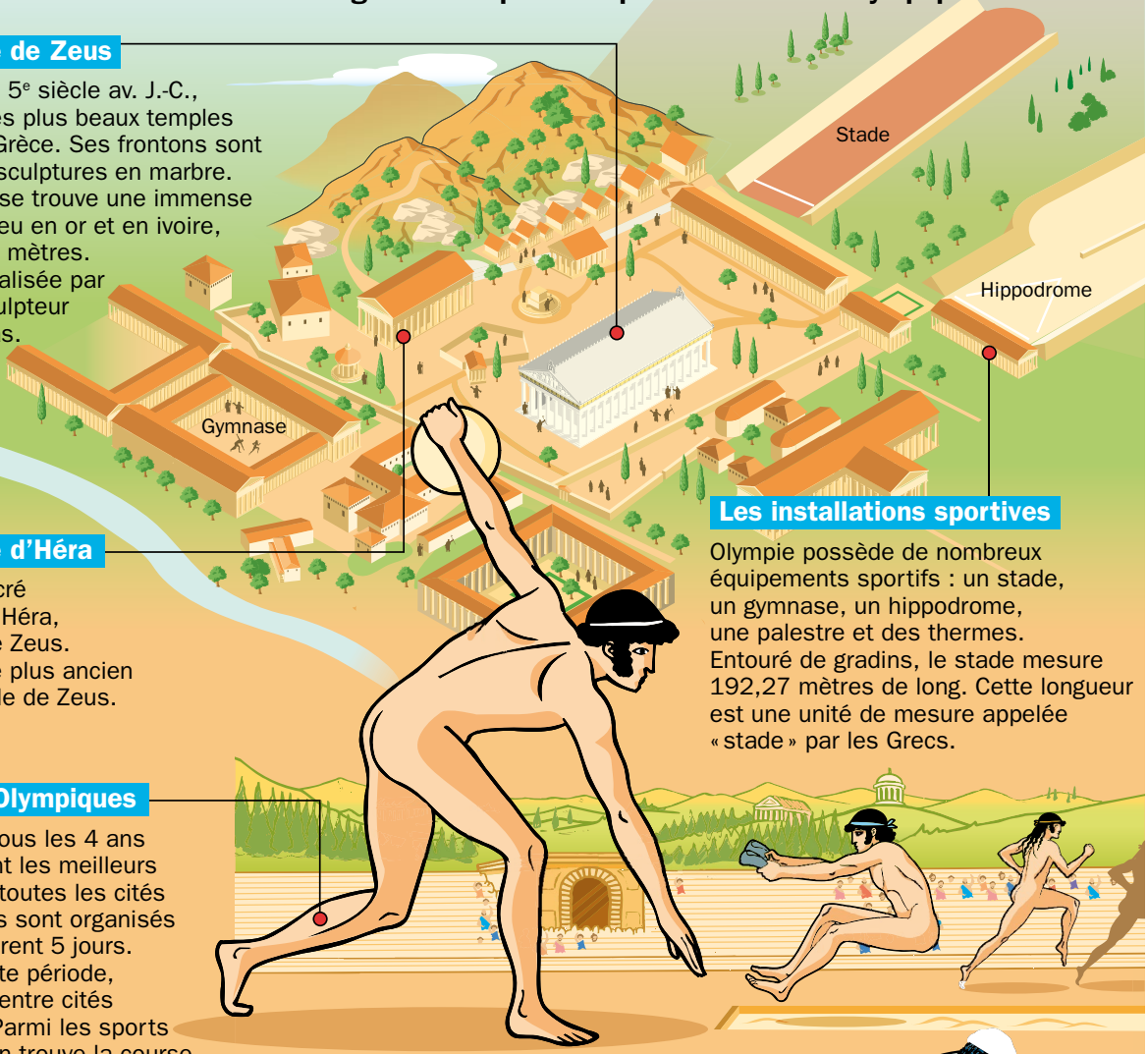
L'HISTOIRE DES STADES, DE L'ANTIQUITÉ À NOS JOURS

Le sanctuaire d'Olympie

Le sanctuaire d'Olympie s'est construit peu à peu au fil des siècles. C'est l'un des principaux sites religieux de la Grèce antique. Il est dédié au roi des dieux : Zeus. De 776 av. J.-C. à 393, le site accueille tous les 4 ans une grande compétition sportive : les Jeux Olympiques.

Le temple de Zeus

Construit au 5e siècle av. J.-C., c'est l'un des plus beaux temples de toute la Grèce. Ses frontons sont décorés de sculptures en marbre. À l'intérieur se trouve une immense statue du dieu en or et en ivoire, haute de 14 mètres. Elle a été réalisée par un grand sculpteur grec : Phidias.



Le temple d'Héra

Il est consacré à la déesse Héra, la femme de Zeus. Il est encore plus ancien que le temple de Zeus.

Les installations sportives

Olympie possède de nombreux équipements sportifs : un stade, un gymnase, un hippodrome, une palestre et des thermes. Entouré de gradins, le stade mesure 192,27 mètres de long. Cette longueur est une unité de mesure appelée « stade » par les Grecs.

Les jeux Olympiques

Ils ont lieu tous les 4 ans et réunissent les meilleurs athlètes de toutes les cités grecques. Ils sont organisés en été et durent 5 jours. Pendant cette période, les guerres entre cités s'arrêtent. Parmi les sports pratiqués, on trouve la course, le saut en longueur, le lancer du disque et du javelot, la lutte et la course de chevaux. Lors des épreuves, les athlètes sont tout nus !

Le site d'Olympie aujourd'hui

Le sanctuaire d'Olympie est aujourd'hui en ruines, mais on peut encore y voir des traces de son passé. Tous les 4 ans, la cérémonie de la flamme olympique y est organisée. Des actrices, habillées comme dans l'Antiquité, allument le flambeau devant le temple d'Héra. La flamme est ensuite transportée jusqu'à la ville du monde où vont avoir lieu les prochains Jeux Olympiques.

À TOI DE JOUER !

CYCLE 3 / CM1 • HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

L'HISTOIRE DES STADES, DE L'ANTIQUITÉ À NOS JOURS

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RELIE CHAQUE ÉPOQUE À UN TYPE DE STADE :

Grèce antique •	• Cirque ovale et ouvert
Rome •	• Stade couvert
Époque contemporaine •	• Piste en forme de « U »

2 RELIE CHAQUE INSTALLATION SPORTIVE À SON USAGE :

Gymnase •	• Entraînement
Palestre •	• Course à pied
Stade •	• Combats de lutte

3 COCHE LES INSTALLATIONS SPORTIVES QUI DATENT DE L'ANTIQUITÉ :

☐ Un hippodrome ☐ Un mur d'escalade ☐ Un cirque ☐ Un aérodrome

☐ Un terrain de cricket ☐ Un vélodrome ☐ Une patinoire

4 RELIE CHAQUE MOT À SON ÉTYMOLOGIE :

Un stade •	• *Arena*
Les arènes •	• *Stadion*
Un vélodrome •	• *Dromos*

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 *MENS SANA IN CORPORE SANO* :

Dans la Grèce antique, le gymnase était le bâtiment destiné à l'entraînement des athlètes. Entraînement physique comme intellectuel, car pour les Grecs cultiver son corps était aussi important que cultiver son esprit.
Le philosophe Aristote enseignait dans l'un des trois gymnases d'Athènes, dont le nom était :

☐ Le Café ☐ La Récré ☐ Le Lycée

2 C'EST LE PIED !

Le terme « stade » (ou *stadion*) désignait à l'origine la longueur de la piste de course, soit environ 192 m. Une légende raconte que cette mesure correspond à 600 fois le pied d'un demi-dieu grec. De quel demi-dieu s'agit-il ?

☐ Héracklès (Hercule) ☐ Thésée ☐ Persée

3 PARMI LES ÉDIFICES SUIVANTS, COCHE CEUX QUI SONT DES VESTIGES GALLO-ROMAINS :

☐ Le pont du Gard ☐ L'arc de triomphe de Paris ☐ Le viaduc de Milleau

☐ L'arc de triomphe d'Orange ☐ L'Opéra Bastille ☐ Le théâtre antique d'Orange

4 LORS DES COMBATS DE GLADIATEURS, LES SPECTATEURS POUVAIENT ACCORDER LA GRÂCE AU VAINCU EN :

☐ Levant un doigt en l'air ☐ Chantant ☐ Agitant un mouchoir

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

Les premiers rassemblements des Jeux Olympiques dans la Grèce antique obéissaient à des pratiques religieuses. Durant les sept jours de compétition, les cités grecques devaient également respecter une trêve et arrêter tout combat.

À Rome, en revanche, les Romains aimaient se divertir en assistant à des combats de gladiateurs très cruels. Les combattants, esclaves ou hommes libres, n'hésitaient pas à jouer leur vie l'arme à la main, avec une bravoure digne des guerriers.

Les champions devenaient des stars, comme certains champions sportifs modernes : ils recevaient une médaille honorifique et parfois beaucoup d'argent.

QUEL EST, SELON TOI, L'OBJECTIF DES JO MODERNES ?

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 3 / CM1 • HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

L'HISTOIRE DES STADES, DE L'ANTIQUITÉ À NOS JOURS

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RELIE CHAQUE ÉPOQUE À UN TYPE DE STADE :

Grèce antique	Piste en forme de « U »
Rome	Cirque ovale et ouvert
Époque contemporaine	Stade couvert

2 RELIE CHAQUE INSTALLATION SPORTIVE À SON USAGE :

Gymnase	Entraînement
Palestre	Combats de lutte
Stade	Course à pied

3 COCHE LES INSTALLATIONS SPORTIVES QUI DATENT DE L'ANTIQUITÉ :

- [x] Un hippodrome
- [ ] Un mur d'escalade
- [x] Un cirque
- [ ] Un aérodrome
- [ ] Un terrain de cricket
- [x] Un vélodrome
- [ ] Une patinoire

4 RELIE CHAQUE MOT À SON ÉTYMOLOGIE :

Un stade	*Stadion*
Les arènes	*Arena*
Un vélodrome	*Dromos*

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 *MENS SANA IN CORPORE SANO* :

Dans la Grèce antique, le gymnase était le bâtiment destiné à l'entraînement des athlètes. Entraînement physique comme intellectuel, car pour les Grecs cultiver son corps était aussi important que cultiver son esprit.
Le philosophe Aristote enseignait dans l'un des trois gymnases d'Athènes, dont le nom était :

- [ ] Le Café
- [ ] La Récré
- [x] Le Lycée

2 C'EST LE PIED !

Le terme « stade » (ou *stadion*) désignait à l'origine la longueur de la piste de course, soit environ 192 m. Une légende raconte que cette mesure correspond à 600 fois le pied d'un demi-dieu grec. De quel demi-dieu s'agit-il ?

- [x] Héracklès (Hercule)
- [ ] Thésée
- [ ] Persée

3 **PARMI LES ÉDIFICES SUIVANTS, COCHE CEUX QUI SONT DES VESTIGES GALLO-ROMAINS :**

- [x] Le pont du Gard
- [ ] L'arc de triomphe de Paris
- [ ] Le viaduc de Milleau
- [x] L'arc de triomphe d'Orange
- [ ] L'Opéra Bastille
- [x] Le théâtre antique d'Orange

4 **LORS DES COMBATS DE GLADIATEURS, LES SPECTATEURS POUVAIENT ACCORDER LA GRÂCE AU VAINCU EN :**

- [x] Levant un doigt en l'air
- [ ] Chantant
- [ ] Agitant un mouchoir

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS.

PISTE DE RÉFLEXION :

Les JO cherchent à éduquer la jeunesse à la pratique sportive afin de construire un monde pacifique. Ils ont une dimension internationale.

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 / CM2 • HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

LES JEUX OLYMPIQUES DE BERLIN, 1936

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Se souvenir qu'après la Première Guerre mondiale, la paix en Europe est restée fragile.
- Comprendre que le parti nazi d'Adolf Hitler, arrivé au pouvoir de façon légale en 1933, est raciste et a pour projet de dominer le monde.
- Comprendre qu'en accueillant les JO à Berlin en 1936, le parti nazi cherche à démontrer la supériorité de la race allemande et se sert de cet événement comme d'un moyen de propagande.
- Comprendre que les victoires d'un athlète noir américain, Jesse Owens, ont permis de démentir la propagande nazie.
- Comprendre les valeurs des JO : encourager la pratique sportive et la fraternité des peuples, en refusant toute discrimination.
- Connaître quelques disciplines olympiques d'athlétisme.

REPÈRE ANNUEL DE PROGRAMMATION :

Thème 3 : Deux guerres mondiales au 20e siècle

Les JO sous l'Allemagne de Hitler pendant la période d'avant-guerre.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Histoire :
  Se repérer dans le temps : construire des repères historiques.
  Comprendre un document.
  Pratiquer différents langages en histoire (écrire, s'exprimer à l'oral, s'approprier et utiliser un lexique historique).
- Histoire des arts :
  Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Géographie :
  Se repérer dans l'espace.
- EMC :
  Comprendre les principes et les valeurs des sociétés démocratiques.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Lecture collective à voix haute des documents.
- Trois activités en binôme de lecture-compréhension de documents (textes et images).
- Mise en commun et réalisation d'un bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 X 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

OLYMPISME • GRÈCE ANTIQUE • JESSE OWENS • PERFORMANCE PHYSIQUE.

NOTIONS ABORDÉES

JESSE OWENS, LÉGENDE SPORTIVE

James Cleveland Owens, petit-fils d'esclaves, est né en 1913 dans une famille nombreuse et pauvre, contrainte, en 1920, de partir s'installer dans l'Ohio. C'est là qu'il participe à ses premières courses et établit des premiers records qui lui ouvrent les portes de l'université. En 1935, Jesse Owens entre dans l'histoire sportive en battant cinq records du monde. L'un de ces records du monde, celui de 8,13 m en saut en longueur, tiendra vingt-cinq ans.

Aux Jeux de 1936 à Berlin, il remporte quatre médailles d'or, parvient à battre ou à égaler neuf records olympiques et établit aussi trois records du monde.

Au cours de ces JO, il se lie d'amitié avec l'Allemand Carl Ludwig Long, qui finit deuxième à l'épreuve du saut en longueur, derrière lui.

LES JO DE BERLIN 1936

L'Allemagne est encore un pays démocratique lorsqu'en 1931 le Comité International Olympique désigne Berlin comme ville-hôte des Jeux Olympiques de 1936. L'objectif est d'aider l'Allemagne à sortir de la crise économique qu'elle subit depuis la fin de la Première Guerre mondiale. Deux ans plus tard, Hitler est nommé chancelier.
Il installe progressivement un régime totalitaire et raciste. À travers une propagande omniprésente, il vante la Grande Allemagne et la supériorité de la « race allemande ». Il introduit le culte du corps et de l'exercice physique. À partir de 1935 et des premières lois de Nuremberg, les juifs sont persécutés et progressivement exclus de la société allemande.

Les Jeux de Berlin deviennent pour Hitler l'occasion de donner l'image d'une nouvelle Allemagne, héritière légitime de la Grèce antique. Le pays fête l'événement comme jamais : mille trains spéciaux acheminent les spectateurs, 4,5 millions de billets sont vendus et les athlètes allemands remportent 33 médailles d'or. Les envoyés spéciaux de la presse ne seront pourtant pas dupes, et certains journaux, comme *L'Équipe*, titreront : « Les Jeux défigurés ».

Adolf Hitler espérait que les Jeux à Berlin démontreraient sa théorie de la supériorité raciale aryenne. Au lieu de quoi les exploits d'Owens amenèrent le public de Berlin à saluer en héros un Afro-Américain. Hitler quitta la tribune avant l'arrivée d'Owens pour éviter de serrer la main du champion olympique.

UNE RÉFÉRENCE AUX JEUX DE L'ANTIQUITÉ

Le Führer Adolf Hitler ordonne la construction d'un nouveau stade en vue des JO de 1936 : un décorum antique et des grandes statues de colosses servent de décor à la propagande nazie.

Un amphithéâtre est construit sur le modèle de celui de Delphes. L'Allemagne innove également, en décidant que la flamme olympique sera allumée à Olympie avant de sillonner l'Europe pour un relais jusqu'à Berlin. C'est depuis devenu une tradition (lire « À savoir ! »).

À SAVOIR !

C'est depuis les JO de Berlin, en 1936, qu'une flamme est allumée à Olympie pour être relayée jusqu'au stade de la ville-hôte.
La pureté de la flamme est toujours garantie grâce à son mode d'allumage particulier : elle est allumée par les rayons du soleil.

À SAVOIR !

Au cours de la Seconde Guerre mondiale, un bunker sera construit sous le stade olympique de 1936. Le stade survivra miraculeusement aux bombardements et, en 1945, deviendra le quartier général des troupes britanniques. Aujourd'hui, il a été rebaptisé « Olympiastadion ».
À l'entrée, une plaque commémorative sur laquelle figure, entre autres, le nom de Jesse Owens rappelle ces fameux JO de 1936.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Parti nazi ; racisme ; antisémitisme ; discrimination ; propagande.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : L'INFLUENCE GRECQUE AUX JO DE BERLIN 1936**

Lecture-compréhension de documents (textes et images) CM1 **CM2** 6e

Supports : – Image : photo d'une statue (réplique) du *Doryphore* de Polyclète (5e siècle av. J.-C.)
– Image : photo de statues monumentales réalisées pour les JO de Berlin

▶ **ACTIVITÉ 2 : LA FLAMME OLYMPIQUE AUX JO DE BERLIN 1936**

Lecture-compréhension de documents (textes et images) CM1 **CM2** 6e

Supports : – Image : photo de la flamme à Olympie
– Image : photo de l'arrivée du dernier porteur de la flamme olympique dans le stade de Berlin en 1936

▶ **ACTIVITÉ 3 : JESSE OWENS, LÉGENDE DES JO DE BERLIN 1936**

Étude de la langue (lexique) CM1 **CM2** 6e

Supports : – Un texte documentaire
– Image : photo du saut en longueur de Jesse Owens, médaille d'or des JO de 1936
– Image : photo de Jesse Owens avec l'athlète allemand Luz Long

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ **ACTIVITÉ 1 : L'INFLUENCE GRECQUE AUX JO DE BERLIN 1936**

Lecture-compréhension de documents (textes et images) CM1 **CM2** 6e

1) Les statues respectent les règles du canon de Polyclète et représentent chacune un athlète nu. Elles célèbrent la gloire des athlètes vainqueurs.

2) Les modèles grecs représentaient la perfection. S'en inspirer renforçait la théorie d'une race allemande supérieure.

▶ **ACTIVITÉ 2 : LA FLAMME OLYMPIQUE AUX JO DE BERLIN 1936**

Lecture-compréhension de documents (textes et images) CM1 **CM2** 6e

Le choix d'Olympie comme point de départ souligne le lien entre les Jeux de la Grèce antique et les Jeux modernes et met en évidence le rapport étroit entre ces deux événements. C'est aussi une façon de signifier que « tous les chemins mènent à Berlin ».

▶ **ACTIVITÉ 3 : JESSE OWENS, LÉGENDE DES JO DE BERLIN 1936**

Lecture-compréhension de documents (textes et images) CM1 **CM2** 6e

1) Aucun athlète juif allemand n'a été autorisé à participer pour son pays. Hitler est donc coupable de ne pas avoir respecté les règles du CIO.

2) Adolf Hitler espérait que les Jeux à Berlin démontreraient sa théorie de la supériorité raciale aryenne. Au lieu de quoi les exploits d'Owens amenèrent le public de Berlin à saluer en héros un Afro-Américain.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Cycle 3 : « Le héros sportif »

CM2 : « Les Jeux Olympiques de Berlin, 1936 »

6e : « Les premiers Jeux Olympiques »

CM1 : « L'histoire des stades, de l'Antiquité à nos jours »

Cycle 3 : « Le bobsleigh (grandeurs et mesures) »

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les Jeux antiques :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4918-douze-sicles-de-jeux-olympiques-antiques--la-priode-archaque.html

Pour en savoir plus sur Jesse Owens :
http://www.lequipe.fr/Medias/Actualites/Luc-dayan-il-y-a-un-devoir-de-memoire-concernant-jesse-owens/702992

Pour en savoir plus sur les Jeux Olympiques de Berlin (nombreux films d'archive) :
http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/l-attribution-des-jeux-olympiques-pour-sortir-du-marasme-de-la-crise

http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/outils-de-propagande-et-jeux-olympiques-1

http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/la-reappropriation-des-jeux-antiques-par-l-allemagne-nazie

Pour en savoir plus sur l'Allemagne nazie :
http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/arrivee-d-hitler-au-pouvoir-en-1933

http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/l-allemagne-nazie-se-prepare-pour-les-jeux-olympiques

http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/la-nazification-de-la-jeunesse-par-le-sport

Pour en savoir plus sur la flamme olympique :
https://www.olympic.org/fr/relais-de-la-flamme-olympique

DES FILMS POUR LES ENSEIGNANTS

Biopic consacré à Jesse Owens : *La Couleur de la victoire,* de Stephen Hopkins (France, Allemagne, Canada, 2016).

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique de Lausanne (Suisse)
https://www.olympic.org/museum
(visite virtuelle en ligne)

« Fair play » : exposition itinérante sur l'Olympisme, disponible au prêt (12 panneaux de 1,60 m x 50 cm) :
Contact : academieolympique@cnosf.org

Musée National du Sport (Nice)

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Mon ami Frédéric, de Hans Peter Richter, Le Livre de Poche, 1963

DES FILMS POUR VOS ÉLÈVES

L'As des as, de Gérard Oury (France, 1982)

FICHE INFOGRAPHIE

En fin de dossier : « 10 mots autour du racisme »

© Bundesarchiv

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 / CM2 • HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

LES JEUX OLYMPIQUES DE BERLIN, 1936

VOCABULAIRE UTILE

PARTI NAZI : parti politique fondé par Adolf Hitler, dont le programme était raciste.

RACISME : comportement et croyances de ceux qui pensent qu'il existe une hiérarchie entre les hommes et qu'il existe plusieurs races humaines.

ANTISÉMITISME : hostilité, racisme envers les juifs.

DISCRIMINATION : fait de traiter différemment des personnes ou des groupes au sein d'une même population.

PROPAGANDE : moyens utilisés pour faire adopter une idée ou une croyance à la population.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : L'INFLUENCE GRECQUE AUX JO DE BERLIN 1936

SUPPORTS :

- Photo d'une statue (réplique) du *Doryphore* de Polyclète (5e siècle av. J.-C.).
- Photo de statues monumentales réalisées pour les JO de Berlin.

Document 1 : Photo d'une statue (réplique) du *Doryphore* de Polyclète (5e siècle av. J.-C.).

Polyclète, célèbre sculpteur de l'Antiquité grecque (5e siècle av. J.-C.), est l'inventeur d'une règle de « proportions idéales » pour représenter le corps de façon équilibrée.

C'est ce qu'il appelle le « canon » (du mot grec *kanôn*, « règle »). Selon lui, la hauteur totale d'un corps doit être égale à sept fois celle de la tête et la largeur des épaules doit mesurer deux fois celle de la tête !

À cette époque, les statues étaient toujours représentées nues, puisque les athlètes eux-mêmes concouraient nus. C'est en suivant ces règles que Polyclète a sculpté de nombreuses statues, dont le *Doryphore* (porteur de lance), le *Discophore* (porteur d'un disque) ou le *Diadumène* (tête d'athlète couronnée du bandeau de la victoire). Nous n'en connaissons malheureusement que des répliques, les originaux ayant disparu.

TRUCS & ASTUCES

Savoir s'organiser, c'est mieux apprendre. C'est aussi avoir plus de temps libre, puisqu'on a besoin de passer moins de temps à travailler, et on est donc moins stressé. **À chacun sa méthode !**

Essaie la technique des trente secondes. Avant de commencer à travailler (en classe ou à la maison), installe-toi à ta table de travail et, pendant trente secondes, **imagine-toi en train de travailler** et représente-toi le travail à faire. Tu verras, c'est très efficace, car cela aide à la **concentration** et à la **mémorisation.**

Document 2 : Statues monumentales réalisées pour le stade Olympique de Berlin, en 1936, par des sculpteurs comme Josef Thorak.

Josef Thorak est un sculpteur allemand qui travaillait pour le régime nazi. Il est aujourd'hui surtout connu pour ses œuvres monumentales inspirées de l'Antiquité : lutteurs, héros apolliniens, etc. Depuis l'arrivée d'Adolf Hitler au pouvoir, tous les jeunes Allemands doivent suivre un programme d'exercices physiques intenses, et de nombreuses « parades gymniques » sont organisées.

Lisez et observez attentivement les documents 1 et 2 puis répondez aux questions ci-dessous :

1) Quels sont les points communs entre les sculptures des documents 1 et 2 ?

.....

.....

2) À votre avis, pour quelles raisons les sculpteurs nazis, comme Josef Thorak, s'inspiraient-ils des modèles grecs ?

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN

Si tu vas au musée du Louvre, à Paris, tu pourras admirer une statue en marbre blanc du *Doryphore*, d'après Polyclète, et constater par toi-même que sa hauteur totale est égale à sept fois la hauteur de sa tête !

▶ ACTIVITÉ 2 : LA FLAMME OLYMPIQUE AUX JO DE BERLIN 1936

SUPPORTS :

- Photo de la flamme à Olympie.
- Photo de l'arrivée du dernier porteur de la flamme olympique dans le stade de Berlin en 1936.

Document 1 : Une flamme brûle sur l'autel de chaque dieu (Zeus, Héra, Hestia) à Olympie.

Les Grecs de l'Antiquité considéraient le feu comme un élément d'origine divine et avaient pour habitude d'en faire brûler en permanence devant les principaux temples.

C'était le cas dans le sanctuaire d'Olympie, où se déroulaient des Jeux pendant l'Antiquité. Afin de garantir sa pureté, la flamme était allumée à l'aide des rayons du soleil captés au centre d'un récipient appelé *skaphia*.

Document 2 : L'arrivée du dernier porteur de la flamme olympique à Berlin en août 1936.

S'inspirant de la tradition antique des messagers qui se déplaçaient de cité en cité pour annoncer la date des compétitions, l'Allemagne innove en 1936 et décide qu'une flamme olympique sera acheminée par 3 075 relayeurs depuis le site d'Olympie où elle est allumée, jusqu'à Berlin (3 075 km) .

Lisez et observez attentivement les documents 1 et 2 puis répondez à la question ci-dessous :

À votre avis, qu'a voulu symboliser l'Allemagne par cette innovation ?

.....

.....

.....

.....

.....

▶ ACTIVITÉ 3 : JESSE OWENS, LÉGENDE DES JO DE BERLIN 1936

SUPPORTS :

- Un texte documentaire.
- Une photo de Jesse Owens, médaille d'or du saut en longueur, JO de Berlin, 1936.
- Une photo issue du documentaire *Jesse Owens et Luz Long : le temps d'une étreinte.*

Document 1 : Le sport et le nazisme.

À la tête du parti nazi, le chancelier Hitler affirme que les Allemands sont une « race supérieure » qui doit dominer le monde. Dès son arrivée au pouvoir, il prend les premières décisions antisémites, visant à exclure les juifs de la société.

En 1933, les clubs sportifs n'obéissant pas au parti nazi ne sont plus autorisés en Allemagne. De nombreux athlètes juifs sont donc exclus des fédérations sportives allemandes, et leurs performances ne sont plus homologuées.

Aux JO de Berlin, les équipes allemandes ne comptent aucun athlète juif.

Document 2 : Jesse Owens, médaille d'or du saut en longueur, JO de Berlin, 1936.

Aux Jeux de 1936 à Berlin, l'athlète américain Jesse Owens remporte quatre médailles d'or, dans le 100 m, le 200 m, le relais 4 x 100 m et le saut en longueur. Il parvient à battre ou à égaler neuf records olympiques et établit également trois records du monde.

Jesse Owens fait partie des huit athlètes noirs américains que compte l'équipe des États-Unis (ils étaient trois fois moins nombreux aux JO de Los Angeles (États-Unis), en 1932).

Document 3 : Photo issue du documentaire *Jesse Owens et Luz Long : le temps d'une étreinte.*

Ce documentaire illustre l'incroyable amitié entre deux sportifs : l'Américain Jesse Owens (médaille d'or) et l'Allemand Carl Ludwig Long (médaille d'argent). 19 cm les séparaient lors de l'épreuve mais une véritable complicité les unissait hors du stade. Cette fraternité était un affront pour le régime nazi.

Lisez et observez attentivement les documents 1, 2 et 3 puis répondez aux questions ci-dessous :

1) C'est en 1931 que le CIO attribue à Berlin l'organisation des Jeux Olympiques de 1936, pour aider le pays à sortir de la crise économique qu'il subit depuis la fin de la Première Guerre mondiale. Le gouvernement de l'époque s'était alors engagé à respecter la charte Olympique, qui interdisait toute discrimination parmi les athlètes.

À la lecture de ces documents, de quoi le gouvernement d'Adolf Hitler est-il coupable ?

.....

.....

.....

.....

2) Dès la victoire de Jesse Owens au saut en longueur, Adolf Hitler quitta le stade.

Quelle peut être selon vous la raison de ce départ ?

.....

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN

LA DISCRIMINATION RACIALE AUX ÉTATS-UNIS

À son retour aux États-Unis, Jesse Owens n'a pas été reçu par le président Roosevelt, comme la tradition le prévoyait. À cette époque, une terrible ségrégation s'exerçait contre les Noirs.

Il faut attendre 1964 pour que les Noirs obtiennent les mêmes droits que les Blancs dans les lieux publics (accès à tous les emplois, à tous les commerces, aux études supérieures, etc.).

En 1975, lorsqu'il lui remet la médaille de la Liberté, le président Gerald Ford prononce ces mots : « *Jesse Owens a réussi un exploit qu'aucun homme d'État, aucun journaliste, aucun général n'aurait pu réaliser : il a forcé Adolf Hitler à sortir du stade.* »

Jesse Owens est mort d'un cancer du poumon en 1980. Depuis, à Berlin, une rue et une école portent son nom, comme de nombreux lieux publics dans le monde, et deux timbres-poste des États-Unis ont été émis en son honneur.

Dernièrement, Michelle Obama, l'épouse de Barack Obama (président des États-Unis entre 2008 et 2016), demanda à son mari qui était son athlète d'autrefois préféré. Le président choisit Jesse Owens en précisant : « *Ce n'est pas seulement pour ses performances, mais aussi pour le fait qu'il ait contesté le nazisme.* »

JE RETIENS

- En apparence, les JO de Berlin sont **un hommage aux Jeux de l'Antiquité.**
- Pourtant, en organisant ces Jeux, Adolf Hitler ne cherche pas à offrir un moment de réjouissance collective autour des grandes valeurs de l'Olympisme. Il les utilise comme **un moyen de propagande** du parti nazi pour **démontrer son idée raciste** de la supériorité de la race allemande. Aucun athlète juif allemand n'a pu participer à ces Jeux.
- **La victoire de Jesse Owens,** athlète noir américain, vient contredire la théorie de la supériorité « raciale » des nazis.
- La flamme olympique est l'expression **des valeurs positives de paix et de fraternité.**

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je ne juge pas les capacités d'une personne à partir de son physique, de son sexe, de sa couleur de peau, de sa religion, de son milieu social.** Nous sommes tous égaux et dignes de respect.
- **Je me fais mon propre avis.** Si une règle ou une loi me paraît injuste parce qu'elle ne respecte pas les droits de l'homme, **je me pose la question** « Puis-je désobéir ? ». Il faut alors en parler et en débattre avec des copains et des adultes.

FICHE INFOGRAPHIE

CYCLE 3 / CM2 • HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

LES JEUX OLYMPIQUES DE BERLIN, 1936

10 mots autour du racisme

Racisme
Comportement et croyances de ceux qui pensent qu'il existe une hiérarchie entre les hommes et qu'il existe plusieurs races humaines.

Haine
Violent sentiment d'hostilité qui pousse à faire ou à souhaiter de faire du mal à quelqu'un.

Xénophobie
Hostilité à l'égard des étrangers.

Antisémitisme
Hostilité, racisme envers les juifs.

Intolérance
Fait de ne pas respecter ceux qui n'ont pas les mêmes croyances, les mêmes opinions.

Discrimination
Fait de traiter différemment des personnes ou des groupes au sein d'une même population.

Ségrégation
Séparation faite dans certains pays entre des groupes d'origines différentes, les uns n'ayant pas les mêmes droits que les autres.

Mépris
Sentiment contraire au respect.

Exclusion
Rejet d'une ou de plusieurs personnes.

Ostracisme
Fait d'exclure quelqu'un d'un groupe.

ART PRESSE

Hiérarchie : classement du plus important au moins important.
Hostilité : attitude agressive, inamicale.

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 • MATHÉMATIQUES : GRANDEURS ET MESURES

LES ÉPREUVES DE NATATION AUX JEUX OLYMPIQUES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Utiliser les unités de longueur et les unités de mesure de durées pour résoudre des problèmes de la vie quotidienne (natation).
- Donner du sens aux notions de « dixièmes » et « centièmes » de seconde dans des mesures de durées.
- Connaître quelques nageurs et nageuses de différentes épreuves de natation.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques avec des nombres entiers et décimaux : longueur (périmètre), durée.
- Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesure spécifiques de ces grandeurs.
- Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs en utilisant des nombres entiers et décimaux.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Histoire :
  Se repérer dans le temps.
- EPS :
  Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.
- Mathématiques/nombres et calculs :
  Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Lecture collective à voix haute des textes.
- Activités en binôme : résolution de problèmes.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 X 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

NATATION • SPORT • VITESSE • BASSIN OLYMPIQUE • DÉPASSEMENT DE SOI • RECORD.

NOTIONS ABORDÉES

LA NATATION ET LES HOMMES

Les hommes de la préhistoire savaient déjà nager, comme en témoignent certaines peintures rupestres, et la mythologie grecque fait de nombreuses allusions à la natation. C'est au début du 19e siècle que les premières compétitions de natation sont organisées en Grande-Bretagne, en brasse pour l'essentiel.

La première version du crawl, qui repose sur un mouvement de jambes en ciseaux, est inspirée par la nage des populations indigènes d'Amérique du Sud. C'est un Anglais, Frederick Cavill, qui en fait la découverte à la fin des années 1880, lors d'un voyage dans les mers du Sud. Installé en Australie, il commence alors à enseigner cette nage qui prend le nom fameux de « crawl australien ».

HISTOIRE OLYMPIQUE DE LA NATATION

La natation était au programme des premiers Jeux modernes de 1896, avec des épreuves en nage libre (crawl) ou en brasse. Le dos est ajouté en 1904. La première apparition officielle de la nage papillon remonte aux JO de 1956 à Melbourne (Australie).

La natation féminine devient une discipline olympique en 1912 aux JO de Stockholm (Suède). Depuis lors, elle figure à chaque édition des Jeux.

Le programme hommes et femmes est presque identique, car il comporte le même nombre d'épreuves, à une différence près : la distance nage libre est de 800 m pour les femmes et de 1 500 m pour les hommes.

Depuis les JO de Pékin (Chine), en 2008, la nage sur 10 km en eau libre est inscrite au programme officiel des hommes et des femmes. Aux JO de Rio (Brésil), en 2016, le Français Marc-Antoine Olivier a remporté la médaille de bronze tandis que la nageuse Aurélie Muller, disqualifiée pour avoir gêné la nageuse italienne à l'arrivée, a été privée de médaille d'argent.

NOTIONS MATHÉMATIQUES

- Relations entre les unités de longueur
  1 m = 10 dm = 100 cm = 1 000 mm = 0,1 dam = 0, 01 hm = 0, 001 km.
- Les fractions décimales sont des fractions dont le dénominateur est 10 ou une puissance de 10. Lorsque l'unité est partagée en 10 parts égales, chaque part est appelée un « dixième » (1/10) ; lorsque l'unité est partagée en 100 parts égales, on parle de « centièmes » (1/100), etc.
- Un nombre décimal peut s'écrire sous la forme d'une fraction décimale et d'une écriture avec virgule : 5/10 et 0,5 sont deux écritures du même nombre décimal.
- Le périmètre d'une figure est la mesure de son contour. Il est exprimé en mètres (ou ses multiples et sous-multiples). Le périmètre d'un carré se calcule à l'aide d'une formule : c x 4, où c représente la mesure du côté. Le périmètre d'un rectangle se calcule à l'aide d'une formule : (L + l) x 2, où L représente la longueur et l, la largeur.

À SAVOIR !

L'un des sports olympiques les plus regardés dans le monde, avec l'athlétisme, est la natation. C'est aussi le sport qui compte le plus grand nombre d'épreuves : 16 épreuves pour les hommes et 16 pour les femmes, combinant quatre nages sur plusieurs distances. Certaines épreuves sont en nage libre (crawl, brasse, dos ou papillon) et d'autres imposent la nage, comme les épreuves de papillon, de dos et de brasse sur 100 et 200 m.

À SAVOIR !

C'est un nageur, l'Américain Michael Phelps, qui est le sportif le plus titré de l'histoire des Jeux Olympiques, avec 28 médailles !

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Discipline olympique ; épreuve olympique ; record ; bassin homologué.

ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : UN MARATHON AQUATIQUE

Utiliser les nombres décimaux dans un contexte de mesure de longueur CM1 CM2 6e

Supports : Énoncés sous forme de textes

POUR ALLER PLUS LOIN :

La déception d'Aurélie Muller en 10 km nage libre aux JO de Rio en 2016.

▶ ACTIVITÉ 2 : AUX JO DE RIO, DEUX NAGEUSES ENTRENT DANS LA LÉGENDE

Utiliser les nombres décimaux dans un contexte de mesure de durées CM1 CM2 6e

Supports : Énoncés sous forme de textes

POUR ALLER PLUS LOIN :

Historique du chronométrage électronique.

▶ ACTIVITÉ 3 : LA PISCINE OLYMPIQUE

Calculer le périmètre d'une figure en utilisant des formules (carré et rectangle) CM1 CM2 6e

Supports : Énoncés sous forme de textes

POUR ALLER PLUS LOIN :

Pourquoi nager deux fois 25 mètres n'équivaut pas à nager une fois 50 m.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : UN MARATHON AQUATIQUE

Utiliser les nombres décimaux dans un contexte de mesure de durées CM1 CM2 6e

1) 10 000 m = 10 km

2) Cette longueur peut être décomposée de la façon suivante :
1 500 m = 1 km + 500 m = 1,5 km

3) 1,5 km

4) 1,5 km = 1 km et 5/10 de kilomètre

▶ ACTIVITÉ 2 : AUX JO DE RIO, DEUX NAGEUSES ENTRENT DANS LA LÉGENDE

Utiliser les nombres décimaux dans un contexte de mesure de durées CM1 CM2 6e

1) La durée codée 8:04.79 signifie 8 minutes, 4 secondes et 79 centièmes de seconde.
1 minute = 60 secondes
8 minutes et 4 secondes = 480 + 4 = 484 secondes
79 centièmes de seconde = 79/100 = 0,79 seconde
8:04.79, c'est 484,79 secondes

2) La durée codée 4:26.36 signifie 4 minutes, 26 secondes et 36 centièmes de secondes
1 minute = 60 secondes
4 minutes et 26 secondes = 240 + 26 = 266 secondes
36 centièmes de seconde = 36/100 = 0,36 seconde
4:26.36, c'est 266,36 secondes.

3) 4 minutes, 26 secondes et 36 centièmes + 1 seconde et 67 centièmes = 4 minutes, 27 secondes et 103 centièmes, soit 4 minutes, 28 secondes et 43 centièmes, ou 4:28.43.

4) 58 secondes et 45 centièmes = 58,45 secondes

5) 58,45 + 0,30 = 58,75 secondes

▶ ACTIVITÉ 3 : LA PISCINE OLYMPIQUE

Calculer le périmètre d'une figure en utilisant des formules (carré et rectangle) CM1 CM2 6e

1) Je cherche le périmètre du bassin rectangulaire en m :
P = (L + *l*) x 2
P = (50 + 25) x 2
P = 75 x 2
P = 150
Le périmètre du bassin est de 150 m.

2) Je cherche le périmètre de chaque panneau d'affichage en décimètres :
P = c x 4
P = 36 x 4
P = 144
Le périmètre de chaque tableau est de 144 dm.

3) Je cherche la longueur totale de revêtement à prévoir en décimètres :
10 x 144 = 1 440
1 440 dm = 144 m
Il faut prévoir 144 m de revêtement.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Cycle 3 : « Le héros sportif »

CM2 : « Les Jeux Olympiques de Berlin, 1936 »

CM1 : « L'histoire des stades, de l'Antiquité à nos jours »

Cycle 3 : « Le bobsleigh (grandeurs et mesures) »

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les Jeux Olympiques :
https://www.olympic.org/fr/jeux-olympiques

Pour en savoir plus sur le rapport du temps et du sport :
Web documentaire interactif du Musée olympique « Le temps et le sport » :
https://www.olympic.org/fr/musee/documentaire-interactif/le-temps-et-le-sport/

Pour en savoir plus sur les épreuves olympiques de natation :
https://www.olympic.org/fr/federation-internationale-de-natation

Document d'accompagnement Eduscol pour les mathématiques au cycle 3 :
http://eduscol.education.fr/cid101461/ressources-maths-cycle.html

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique (Lausanne, Suisse)
https://www.olympic.org/museum (visite virtuelle en ligne)

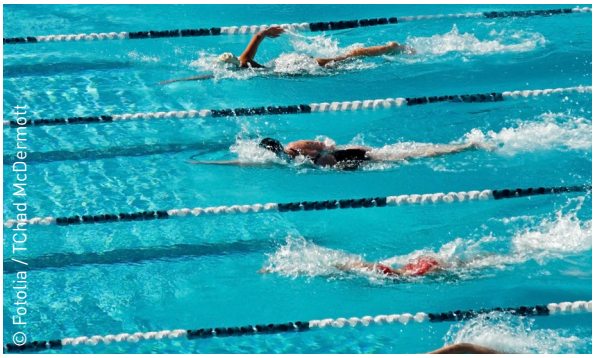
Fair play : exposition itinérante sur l'Olympisme, disponible au prêt (12 panneaux de 1,60 m x 50 cm). Contact : academieolympique@cnosf.org

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme

ACTIVITÉ POUR VOS ÉLÈVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! La natation » (et sa fiche réponse)

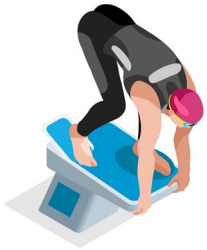


FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 • MATHÉMATIQUES : GRANDEURS ET MESURES

LES ÉPREUVES DE NATATION AUX JEUX OLYMPIQUES

VOCABULAIRE UTILE



DISCIPLINE OLYMPIQUE : sport olympique qui comporte une ou plusieurs disciplines.
Ex. : le plongeon est une discipline de la natation.

ÉPREUVE OLYMPIQUE : discipline composée de plusieurs épreuves ou compétitions. L'épreuve donne lieu à un classement et à une remise de médailles et de diplômes.
Ex. : le haut vol (10 m) pour femmes est une épreuve du plongeon.

UN RECORD : exploit sportif qui dépasse ce qui a été réalisé auparavant dans la même spécialité *(battre un record)*.

UN BASSIN HOMOLOGUÉ : bassin qui respecte certaines dimensions obligatoires.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : UN MARATHON AQUATIQUE

Lisez les textes ci-dessous et répondez aux questions :

© DPPI/KMSP

La natation est un sport olympique depuis les premiers Jeux modernes de 1896. À l'époque, les premières compétitions de natation se déroulaient dans la mer, dans un fleuve ou dans une rivière, tandis qu'aujourd'hui les concours ont lieu dans une piscine de 50 m de long, le plus souvent à l'intérieur (sauf pour la nage libre).

Aux JO de Pékin (Chine), en 2008, la nage en eau libre a pourtant refait son apparition, avec une épreuve de nage sur 10 000 m, également appelée « nage marathon » en référence à la course à pied du marathon.

Aux JO de Rio (Brésil), en août 2016, le jeune nageur français Marc-Antoine Olivier décroche la médaille de bronze pour sa première participation aux JO, avec un temps de 1 heure, 53 minutes et 2 secondes. C'est le Néerlandais Ferry Weertman qui s'empare de l'or avec un temps de 1 heure, 52 minutes, 59 secondes et 8 centièmes. L'épreuve s'est déroulée dans la célèbre baie de Copacabana.

TRUCS & ASTUCES

Parfois, à la lecture d'un énoncé de problème, tu as l'impression que toutes les informations se mélangent : **ton cerveau se bloque** et tu as l'impression de **ne plus être capable de réfléchir.** Pas de panique ! **Essaie de « dessiner » l'énoncé,** en faisant un schéma, c'est-à-dire un dessin rapide.

Tu représentes un enfant par une croix, une piscine par un rectangle, un objet par un rond… Et tu inscris les informations que l'énoncé te donne sur tes dessins. **Petit à petit, le calcul que tu devras faire va se dessiner sous tes yeux.** Essaie !

1) Exprimez la distance de la nage marathon en kilomètres : .....

En bassin intérieur, l'épreuve olympique la plus longue, en nage individuelle, est le 1 500 m nage libre, réservé aux hommes. En 2016 à Rio, le champion olympique était un Italien, Gregorio Paltrinieri, avec un temps de 14 minutes, 34 secondes et 57 centièmes.

2) Exprimez la mesure en kilomètres, de cette épreuve exclusivement masculine. Utilisez si nécessaire un tableau de conversion.

.....

3) Soulignez en rouge le chiffre des entiers de cette mesure et en vert, le chiffre des dixièmes :

.....

4) Écrivez ce nombre décimal sous la forme d'une fraction décimale :

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

La nageuse française Aurélie Muller championne du monde et d'Europe en titre, est arrivée deuxième du 10 km en eau libre aux JO de Rio. Elle a malheureusement été disqualifiée et privée de médaille d'argent pour avoir gêné son adversaire à l'arrivée. C'est donc l'Italienne Rachele Bruni qui est montée sur la 2e marche du podium.

▶ ACTIVITÉ 2 : AUX JO DE RIO, DEUX NAGEUSES ENTRENT DANS LA LÉGENDE

Lisez les textes ci-dessous et répondez aux questions :

Les JO de Rio ont été l'occasion, en août 2016, d'assister à de nombreux records en natation féminine et de voir certaines athlètes entrer dans la légende des Jeux, comme l'Américaine Katie Ledecky et la Hongroise Katinka Hosszú. D'autres suivront !

© DPPI/KMSP

1. Katie Ledecky : 19 ans et cinq fois médaillée à Rio !

La nageuse américaine Katie Ledecky a décroché trois médailles d'or aux JO de Rio : en 200 m, en 400 m et en 800 m nage libre. Mieux encore, elle a battu deux records du monde, dont son propre record sur le 800 m avec un chronomètre de 8 minutes, 4 secondes, 79 centièmes.

Aux JO de Rio, elle a presque égalé son compatriote Michael Phelps, qui a remporté six nouvelles médailles en natation à Rio. Il est à ce jour l'athlète le plus titré de l'histoire des Jeux d'été, avec 23 médailles d'or et 28 podiums olympiques. Un splendide palmarès pour ce jeune retraité de 31 ans.

2. Katinka Hosszú, la « Dame de fer » de la natation enfin médaillée à Rio !

Encouragée par son entraîneur et mari, la Hongroise Katinka Hosszú est enfin parvenue à monter sur un podium olympique à Rio ! Elle y a remporté quatre médailles : trois en or (pour les épreuves du 200 m quatre nages, du 100 m dos et du 400 m quatre nages) et une en argent (pour le 200 m dos).

La médaille d'or la plus spectaculaire est sûrement celle qu'elle a remportée en 400 m quatre nages, puisqu'avec un temps de 4 minutes, 26 secondes et 36 centièmes la nageuse hongroise a amélioré de 1 seconde et 67 centièmes le record du monde de l'épreuve. Son chrono au 400 m peut être codé de la façon suivante : 4:26.36.
Le lendemain, en gagnant l'épreuve du 100 m dos, elle s'offrait son deuxième titre olympique, avec un temps de 58 secondes et 45 centièmes, codé 58.45.

L'Américaine Kathleen Baker remportait la médaille d'argent avec 30 centièmes de seconde de retard sur Hosszú.

1) Que signifie la durée codée 8:04.79 ? Écrivez-la en secondes, à l'aide d'un nombre à virgule :

.....

.....

2) Exprimez le record du 400 m quatre nages de Katinka Hosszú en secondes à l'aide d'un nombre à virgule :

.....

3) Calculez le record du monde de 400 m quatre nages féminin, battu par Katinka Hosszú à Rio en 2016. Vous exprimerez cette durée en minutes et secondes.

.....

4) Écrivez le temps de Katinka Hosszú au 100 m dos, sous la forme d'une écriture à virgule :

.....

5) Calculez la performance de Kathleen Baker au 100 m dos à Rio, sous la forme d'une écriture à virgule :

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Depuis les JO de Mexico (Mexique), en 1968, ce sont les nageurs qui actionnent eux-mêmes leur chronomètre ! Au moment de leur prise d'élan et du plongeon de départ, les athlètes repoussent du pied une plaque équipée d'un capteur électronique. C'est à ce moment-là que le chronométrage automatique se met en route. À l'arrivée, ils doivent ensuite eux-mêmes toucher une plaque sur le rebord du bassin, pour arrêter leur chronomètre. Ce temps est le chronométrage officiel de leur performance. La natation est donc le seul sport où le nageur arrête lui-même son chrono !

▶ ACTIVITÉ 3 : LA PISCINE OLYMPIQUE

Lisez les textes ci-dessous et répondez aux questions :

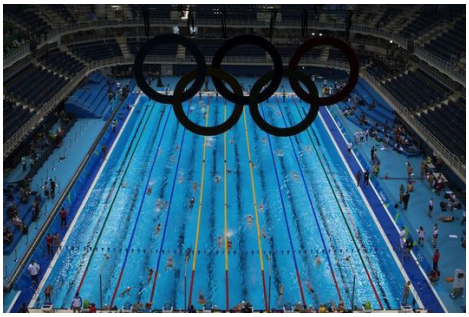
Les premières compétitions de natation aux Jeux Olympiques se déroulaient dans la mer, dans un fleuve ou dans une rivière. Aujourd'hui, la majorité des épreuves a lieu dans une piscine de 50 m de long, le plus souvent à l'intérieur.

Le programme actuel de la natation comporte les disciplines suivantes : la nage (crawl, brasse, dos et papillon), le water-polo, le plongeon et la natation synchronisée.

Aux Jeux Olympiques de Rio (2016), c'est le bassin du stade olympique de Barra da Tijuca qui a accueilli les compétitions de nage.

Comme tous les bassins olympiques, il devait respecter des critères pour être homologué :

– une longueur de 50 m ;
– une largeur de 25 m ;
– 8 + 2 couloirs ;
– une largeur des couloirs de 2,50 m ;
– une profondeur de 2 m au minimum et de 3 m recommandés ;
– un volume de 2 500 m^3 pour une profondeur de 2 m et de 3 750 m^3 pour une profondeur de 3 m ;
– une piscine remplie d'eau douce ;
– une température de l'eau entre 24 et 28° C.



© DR

1) Calculez le périmètre du bassin olympique du stade de Barra da Tijuca :

.....

.....

.....

Des tableaux d'affichage électronique, installés au milieu des gradins, permettent depuis 1964 aux spectateurs de connaître les performances des nageurs en temps réel.

Les organisateurs d'une épreuve de natation souhaitent installer dix panneaux d'affichage de forme carrée. Chaque panneau mesure 36 dm de côté. Pour les protéger contre les chocs, ils aimeraient les entourer d'un revêtement spécial antichoc.

2) Calculez le périmètre de chaque panneau d'affichage en décimètres :

.....

.....

3) Calculez la longueur totale de revêtement antichoc à acheter pour équiper les dix panneaux. Exprimez-la en mètres.

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Nager sur 2 fois 25 m n'est pas équivalent à nager une fois 50 m. En effet, les virages (s'ils sont bien réalisés) offrent un avantage au nageur lorsqu'il pousse sur le mur, ce qui peut lui permettre de gagner quelques secondes. C'est pourquoi un bassin d'une longueur de 25 m ne peut pas être retenu pour homologuer des records de natation.

JE RETIENS

- Il y a **une relation entre les unités de longueur :**
  1 m = 10 dm = 100 cm = 1 000 mm = 0,1 dam = 0, 01 hm = 0, 001 km

- Les fractions décimales **sont des fractions dont le dénominateur est 10** ou une puissance de 10. Lorsque l'unité est partagée en 10 parts égales, chaque part est appelée **un dixième (1/10)**; lorsque l'unité est partagée en 100 parts égales, on parle **de centièmes (1/100)**, etc.

- Un nombre décimal peut s'écrire sous la forme d'une fraction décimale et d'une écriture **avec virgule** : 5/10 et 0,5 sont deux écritures du même nombre décimal.

- Le **périmètre d'un carré** se calcule à l'aide d'une formule : **$c \times 4$**, où c représente la mesure du côté.

- Le **périmètre d'un rectangle** se calcule à l'aide d'une formule : **$(L + l) \times 2$**, où L représente la longueur et l, la largeur.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je réfléchis.** Beaucoup de problèmes de maths se résolvent sans opération, **juste en réfléchissant.** Ce qui est important, c'est de réfléchir toujours de la même façon.

- **Je fais des maths sans le savoir.** Que je sois bricoleur ou sportif, savoir mesurer une longueur me sera indispensable. Par exemple, si je veux recouvrir une boîte à chaussures d'un joli papier, je vais devoir couper une bande qui sera… **le périmètre de la boîte** ! Si je veux savoir combien de kilomètres j'ai fait à vélo, je vais sans doute devoir **additionner des mètres,** que je devrai convertir en kilomètres… **Les maths se cachent partout** !

FICHE DE PROGRESSIVITE DE CYCLE

CYCLE 3 • MATHÉMATIQUES : GRANDEURS ET MESURES

LES ÉPREUVES DE NATATION AUX JEUX OLYMPIQUES

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ POUR L'ACTIVITÉ 3 :

Calcul de périmètres

Dès le CM1, les élèves savent calculer le périmètre d'un polygone. Au cours du CM1 et du CM2, ils apprennent à utiliser une formule pour calculer le périmètre d'un carré et d'un rectangle. C'est en 6e qu'ils découvrent la formule utilisée pour la circonférence d'un cercle.

En 6e, on pourra donc faire évoluer l'activité 3 de cette fiche en proposant aux élèves de calculer le périmètre d'un stade ovale (et non plus d'une piscine rectangulaire), qui fera appel à la formule de calcul de la circonférence d'un cercle (P = π x diamètre).

Calcul d'aires

C'est en CM2 que les élèves apprennent à utiliser des formules pour calculer l'aire du carré (A = *c* x *c*) et du rectangle (A = L x *l*).

Ils apprennent également à utiliser les unités d'aire usuelles : multiples et sous-multiples du mètre carré, are et hectare.

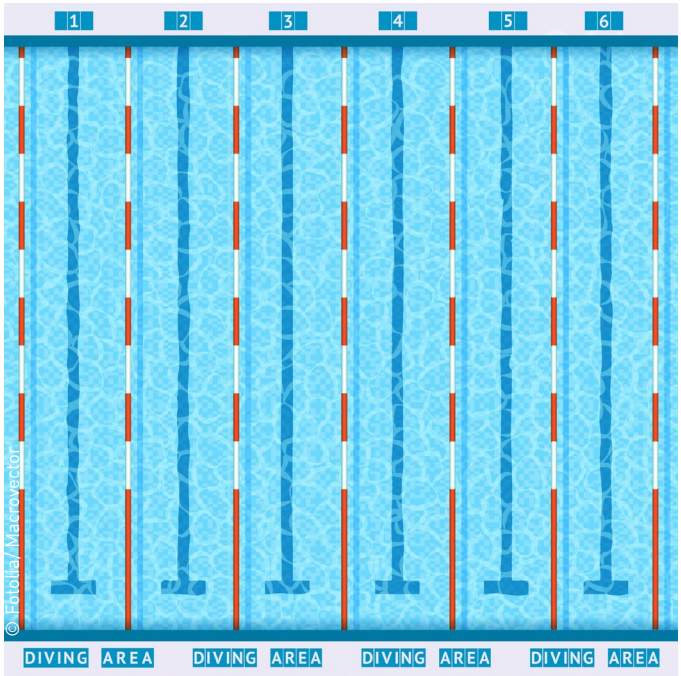
En CM2, on pourra donc faire évoluer l'activité 3 de la fiche en proposant aux élèves de calculer l'aire de la piscine du stade olympique de Barra da Tijuca, en s'aidant de la formule (A = L x *l*). Ils pourront également l'exprimer en mètres carrés.

Calcul de volumes

En CM1 et CM2, la notion de volume est étudiée comme une contenance, au moyen des unités usuelles : le litre (L), ses multiples et sous-multiples.

Au collège, les élèves de 6e apprennent à calculer le volume d'un pavé droit à l'aide d'une formule.

En 6e, on pourra donc faire évoluer l'activité 3 en proposant aux élèves de calculer le volume de la piscine olympique, en utilisant les unités de volume (1 L = 1 dm ^{3} ; 1 000 L = 1 m^3).



À TOI DE JOUER !

CYCLE 3 • MATHÉMATIQUES : GRANDEURS ET MESURES

LES ÉPREUVES DE NATATION AUX JEUX OLYMPIQUES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLE EST LA LONGUEUR D'UN BASSIN OLYMPIQUE ?

☐ 20 m ☐ 25 m ☐ 50 m

2 QUELLE EST LA FORMULE POUR MESURER LE PÉRIMÈTRE D'UN CARRÉ ?

☐ *c* x *c* x *c* x *c* ☐ *c* x 4 ☐ *c* + 4

3 VRAI OU FAUX ? LA FRACTION DÉCIMALE 8/100 PEUT AUSSI S'ÉCRIRE 0,08.

☐ Vrai ☐ Faux

4 DEPUIS QUAND LES NAGEURS ACTIONNENT-ILS EUX-MÊMES LEUR CHRONOMÈTRE ?

☐ Depuis les JO de Londres (Royaume-Uni), en 1908 ☐ Depuis les JO de Los Angeles (États-Unis), en 1932 ☐ Depuis les JO de Mexico (Mexique), en 1968

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 PARMI LES ÉPREUVES DE NATATION SUIVANTES, LESQUELLES NE SONT PAS CHRONOMÉTRÉES ? (2 RÉPONSES)

☐ Le plongeon ☐ La nage marathon ☐ Le 1 500 m hommes

☐ La natation synchronisée ☐ Le water-polo

2 DANS LES ANNÉES 1940, LES NAGEURS DE BRASSE DÉCOUVRENT QU'ILS PEUVENT ALLER PLUS VITE EN BATTANT DES DEUX BRAS PAR-DESSUS LEURS TÊTES. À QUELLE NAGE CETTE PRATIQUE DONNE-T-ELLE NAISSANCE ?

☐ À la brasse coulée ☐ Au dos crawlé ☐ Au papillon

3 AUX JO DE RIO (2016), CERTAINES ÉPREUVES DE NATATION DÉBUTAIENT QUASIMENT À MINUIT. LE TEMPS DE RÉCUPÉRER, D'ACCORDER UNE INTERVIEW, DE PASSER AU CONTRÔLE ANTIDOPAGE PUIS AU MASSAGE, LES NAGEURS NE DORMAIENT PAS AVANT 4 HEURES DU MATIN. POUR S'ADAPTER AU MIEUX À CE RYTHME, CERTAINS CLUBS SPORTIFS FRANÇAIS AVAIENT PRÉVU UN ENTRAÎNEMENT SPÉCIAL. LEQUEL ?

- ☐ Des séances d'entraînement de nuit, pour caler les corps sur un rythme nocturne
- ☐ Des nuits blanches, pour entraîner le corps à la privation de sommeil
- ☐ Des entraînements 24 heures sur 24 pour que les athlètes soient prêts à n'importe quel moment

4 À ATHÈNES EN 2004, PÉKIN EN 2008, LONDRES EN 2012 PUIS RIO EN 2016, LE NAGEUR AMÉRICAIN MICHAEL PHELPS A REMPORTÉ QUATRE VICTOIRES CONSÉCUTIVES EN 200 M PAPILLON ET 200 M QUATRE NAGES. IL DEVIENT L'ÉGAL D'UN AUTRE ATHLÈTE QUI A, LUI AUSSI, GAGNÉ QUATRE TITRES CONSÉCUTIFS, EN SAUT EN LONGUEUR. DE QUI S'AGIT-IL ?

☐ Usain Bolt ☐ Jesse Owens ☐ Carl Lewis

POUR OUVRIR LE DÉBAT… DONNE TON AVIS !

À Olympie, lorsque les athlètes ne respectaient pas les règles, le juge intervenait directement pendant le concours en usant du fouet. Pour des fautes plus graves, les athlètes devaient payer une amende. Avec cet argent, on construisait des statues de Zeus à Olympie, et on inscrivait les noms des tricheurs sur leur socle. Ces statues étaient disposées le long du chemin qui menait au stade. De cette manière, on rappelait aux athlètes l'exemple à ne pas suivre !

De nos jours, certains athlètes sont prêts à tout pour battre un record, y compris à avaler des médicaments dopants.

QU'EN PENSES-TU ?

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSES

CYCLE 3 • MATHEMATIQUES : GRANDEURS ET MESURES

LES ÉPREUVES DE NATATION AUX JEUX OLYMPIQUES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLE EST LA LONGUEUR D'UN BASSIN OLYMPIQUE ?

☐ 20 m ☑ 25 m ☑ 50 m

2 QUELLE EST LA FORMULE POUR MESURER LE PÉRIMÈTRE D'UN CARRÉ ?

☐ *c* x *c* x *c* x *c* ☑ *c* x 4 ☐ *c* + 4

3 VRAI OU FAUX ? LA FRACTION DÉCIMALE 8/100 PEUT AUSSI S'ÉCRIRE 0,08.

☑ Vrai ☐ Faux

4 DEPUIS QUAND LES NAGEURS ACTIONNENT-ILS EUX-MÊMES LEUR CHRONOMÈTRE ?

☐ Depuis les JO de Londres (Royaume-Uni), en 1908 ☐ Depuis les JO de Los Angeles (États-Unis), en 1932 ☑ Depuis les JO de Mexico (Mexique), en 1968

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 PARMI LES ÉPREUVES DE NATATION SUIVANTES, LESQUELLES NE SONT PAS CHRONOMÉTRÉES ? (2 RÉPONSES)

☑ Le plongeon ☐ La nage marathon ☐ Le 1 500 m hommes

Le plongeon (les concurrents exécutent une série de figures pour lesquelles ils se voient attribuer des points (jusqu'à 10) en fonction de l'élégance du saut et de la technique utilisée).

☑ La natation synchronisée ☐ Le water-polo

La natation synchronisée (la notation s'apparente à celle qui est utilisée en patinage artistique, les juges attribuant des notes jusqu'à 10 pour l'impression artistique et la technique).

2 DANS LES ANNÉES 1940, LES NAGEURS DE BRASSE DÉCOUVRENT QU'ILS PEUVENT ALLER PLUS VITE EN BATTANT DES DEUX BRAS PAR-DESSUS LEURS TÊTES. À QUELLE NAGE CETTE PRATIQUE DONNE-T-ELLE NAISSANCE ?

☐ À la brasse coulée ☐ Au dos crawlé ☑ Au papillon

Au papillon, dont la première apparition officielle remonte aux Jeux de 1956 à Melbourne.

3 AUX JO DE RIO (2016), CERTAINES ÉPREUVES DE NATATION DÉBUTAIENT QUASIMENT À MINUIT. LE TEMPS DE RÉCUPÉRER, D'ACCORDER UNE INTERVIEW, DE PASSER AU CONTRÔLE ANTIDOPAGE PUIS AU MASSAGE, LES NAGEURS NE DORMAIENT PAS AVANT 4 HEURES DU MATIN. POUR S'ADAPTER AU MIEUX À CE RYTHME, CERTAINS CLUBS SPORTIFS FRANÇAIS AVAIENT PRÉVU UN ENTRAÎNEMENT SPÉCIAL. LEQUEL ?

- [x] Des séances d'entraînement de nuit, pour caler les corps sur un rythme nocturne
- [ ] Des nuits blanches, pour entraîner les corps à la privation de sommeil
- [ ] Des entraînements 24 heures sur 24 pour que les athlètes soient prêts à n'importe quel moment

4 À ATHÈNES EN 2004, PÉKIN EN 2008, LONDRES EN 2012 PUIS RIO EN 2016, LE NAGEUR AMÉRICAIN MICHAEL PHELPS A REMPORTÉ QUATRE VICTOIRES CONSÉCUTIVES EN 200 M PAPILLON ET 200 M QUATRE NAGES. IL DEVIENT L'ÉGAL D'UN AUTRE ATHLÈTE QUI A, LUI AUSSI, GAGNÉ QUATRE TITRES CONSÉCUTIFS, EN SAUT EN LONGUEUR. DE QUI S'AGIT-IL ?

- [ ] Usain Bolt
- [ ] Jesse Owens
- [x] Carl Lewis

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 • SCIENCES

LA VITESSE AUX JEUX OLYMPIQUES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Savoir reconnaître le mouvement d'un objet (trajectoire et vitesse : unités et ordres de grandeur).
- Connaître quelques unités de vitesse usuelles.
- Mouvement dont la valeur de la vitesse (module) est constante ou variable (accélération, décélération) dans un mouvement rectiligne.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN SCIENCES :

- Décrire un mouvement et identifier les différences entre mouvement circulaire et mouvement rectiligne.
- Élaborer et mettre en œuvre un protocole pour appréhender les notions de mouvement et de mesure de la vitesse d'un objet.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- EPS :
  - Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.
  - Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).
- Mathématiques :
  - Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres décimaux.
  - Reconnaître et résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité en utilisant une procédure adaptée.
  - Unités relatives aux longueurs.
  - Unités de mesures usuelles.
  - Distance entre deux points.
- Arts plastiques :
  - Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.
  - Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations.
  - La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Lecture collective à voix haute des textes et consignes.
- Activités individuelles : exploitation des photos résolution de problèmes.
- Activités en binôme : mesures, exploitation des vidéos.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 3 séances de 45 minutes.

ORGANISATION :

- Travail individuel ou en binôme puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

DISCIPLINE OLYMPIQUE • RECORD • ÉPREUVE OLYMPIQUE.

NOTIONS ABORDÉES

GÉNÉRALITÉS SUR LE PROGRAMME

Cette partie du programme de sciences a pour but de se servir de situations rencontrées dans les épreuves sportives des Jeux Olympiques d'été et d'hiver pour découvrir la nature des mouvements de sportifs.

L'objectif des sportifs étant d'aller toujours plus vite (et aussi plus haut, plus loin), les records atteints par ces surhommes méritent d'être analysés et comparés aux vitesses de certains animaux.

L'élève est mis à contribution dans l'activité 2 lorsqu'il s'agit de comparer ses performances à celles des recordmen.

Le vocabulaire à connaître et à maîtriser est le suivant : course à pied ; ski ; sport ; vitesse ; distance ; mouvement ; trajectoire ; record ; course ; chronophotographie ; accéléré ; ralenti ; constant (se dit d'un mouvement qui s'effectue toujours à la même vitesse).

LES CINQ ÉPREUVES DE SKI AUX JEUX OLYMPIQUES

• Le ski alpin

D'un simple moyen de transport, le ski devient une activité sportive à la fin du 19e siècle. Les premières compétitions civiles sont organisées dans les années 1840, dans les régions du nord et du centre de la Norvège. La première épreuve nationale de ski est organisée en 1868, à Christiania (aujourd'hui Oslo), la capitale norvégienne. Sondre Norheim s'impose dans cette compétition, qui marque le début d'un engouement. Des décennies plus tard, la praftique du ski s'est répandue dans toute l'Europe et aux États-Unis où, l'hiver, les mineurs organisent des courses pour se distraire. La première épreuve de slalom est organisée par Sir Arnold Lunn à Mürren (Suisse), en 1922.

• Le ski de fond

Le ski de fond est la plus ancienne discipline de ski. Né pour répondre au besoin de se déplacer sur des terrains enneigés, il devient un sport à la fin du 19e siècle.

• Le saut à ski

En réalisant un saut de 9,50 m, Ole Rye écrit la première page de l'histoire du saut à ski, en 1808. C'est cependant le Norvégien Sondre Norheim qui est reconnu comme le père du saut à ski. En 1866, ce dernier gagne la toute première compétition mondiale de saut à ski, un événement doté de prix, organisé en Norvège, à Ofte et à Høydalsmo.

• Le combiné nordique

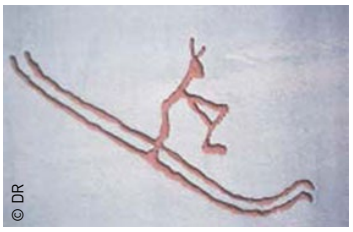
Il combine saut à ski et ski de fond.

• Le ski acrobatique

Dès le début du 20e siècle, des skieurs commencent à effectuer des figures aériennes, en Norvège, en Italie et en Autriche. Puis, au début des années 1920, des skieurs acrobatiques américains commencent à réaliser des sauts périlleux. Mais le ski acrobatique prend vraiment son essor dans les années 1960. Il accompagne alors les changements sociaux, la nouvelle soif de liberté et profite des progrès de

À SAVOIR !

La découverte de planches en bois de différentes formes et dimensions, dans des tourbières de Russie, Finlande, Suède et Norvège, semble indiquer que le ski remonte à la Préhistoire !
Des gravures néolithiques représentent des hommes chaussés de skis.


© DR

l'équipement, qui permet de nouvelles techniques, toujours plus originales.
Le ski acrobatique est d'abord désigné sous le sobriquet de « *hotdogging* » (esbroufe), en référence au mélange de figures acrobatiques, de sauts et de poussées d'adrénaline offert par ce nouveau sport.

LA PHOTOGRAPHIE ET LE SKI

Au cours de la seconde moitié du 19e siècle, la photographie, en tant que pratique professionnelle ou de loisir, se développe grâce aux progrès techniques.

Au même moment les activités physiques rencontrent un succès croissant, le sport moderne devient un phénomène social. Les compétitions de course à pied, de tennis, de rugby et de football se multiplient et deviennent de plus en plus populaires.

Rapidement, ces pratiques intéressent les spécialistes de la prise de vue scientifique. Dès les années 1880, le grand physiologiste Étienne-Jules Marey utilise la photographie pour étudier le mouvement des athlètes, ses sujets expérimentaux. En fait, cette rencontre entre l'intérêt scientifique pour le sport et les valeurs dominantes de la Belle Époque s'explique par le culte voué à la vitesse, à l'énergie et à la performance.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Empreinte ; mouvement ; trajectoire ; circulaire ; rectiligne ; quelconque ; chronophotographie ; accélération ; décélération ; Belle Époque.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : DIFFÉRENTES FAÇONS DE SE DÉPLACER SKIS AUX PIEDS**

Décrire un mouvement et identifier les différences entre mouvement circulaire et mouvement rectiligne CM1 | CM2 | 6e

Supports : photos et vidéos

▶ **ACTIVITÉ 2 : LES RECORDS DE VITESSE AUX JEUX OLYMPIQUES**

Élaborer et mettre en œuvre un protocole pour appréhender les notions de mouvement et de mesure de la vitesse d'un objet CM1 | CM2 | 6e

Supports : textes et activités sportives (faire courir un 100 m aux élèves)

▶ **ACTIVITÉ 3 : QUAND LA VITESSE CHANGE**

Analyser un mouvement dont la vitesse est constante ou variable (accélération, décélération) dans un mouvement rectiligne CM1 | CM2 | 6e

Support : photographie de Georges Demeny

POUR ALLER PLUS LOIN :

Un travail peut être réalisé en arts plastiques, avec l'aide d'un modèle.

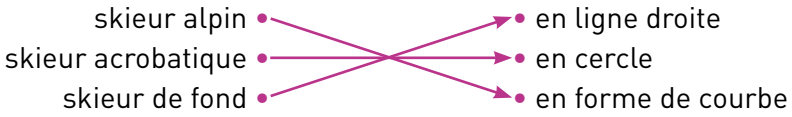
ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : DIFFÉRENTES FAÇONS DE SE DÉPLACER SKIS AUX PIEDS

Décrire un mouvement et identifier les différences entre mouvement circulaire et mouvement rectiligne CM1 CM2 6e

1) Elle nous permet de connaître le mouvement du skieur.

2)



3)

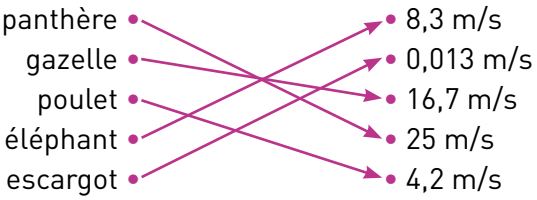
Lien vers la vidéo	Objet concerné	Type de trajectoire
https://www.youtube.com/watch?v=HM85HfYNVkI De 1'13 à 1'16	Palet de curling	Rectiligne
https://www.youtube.com/watch?v=x12c0DVUB7U De 0'22 à 0'24	Patineuse en rouge	Rectiligne
https://www.youtube.com/watch?v=KK77jDwfd1M De 1'55 à 2'04	Bobsleigh	Rectiligne
https://www.youtube.com/watch?v=KK77jDwfd1M de 2'06 à 2'09	Bobsleigh	Circulaire
https://www.youtube.com/watch?v=MB-5_bgqRZU de 1'14 à 1'32	Palet de hockey	Quelconque
https://www.youtube.com/watch?v=TbGh8AUytVQ de 1'33 à 1'35	Snowboard cross man	Circulaire
https://www.youtube.com/watch?v=yc67ZIjl5wg de 1'48 à 1'52	Skieur freestyle	Circulaire

▶ ACTIVITÉ 2 : LES RECORDS DE VITESSE AUX JEUX OLYMPIQUES

Élaborer et mettre en œuvre un protocole pour appréhender les notions de mouvement et de mesure de la vitesse d'un objet CM1 CM2 6e

1) le décamètre

4)



▶ ACTIVITÉ 3 : QUAND LA VITESSE CHANGE

Analyser un mouvement dont la vitesse (module) est constante ou variable (accélération, décélération) dans un mouvement rectiligne CM1 CM2 6e

1) Par exemple, les points rouges ci-dessus.

2) Effectuer les mesures selon les points placés et contrôler les résultats obtenus en fonction de la taille de la reproduction de l'image.

3) La distance entre deux images augmente.

4) Le coureur accélère.

POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les JO :
https://www.olympic.org/fr/jeux-olympiques

SUR LA PHOTO ET LE SPORT

https://www.histoire-image.org/etudes/sport-photographie-scientifique

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme

ACTIVITÉ POUR VOS ÉLÈVES

Fiche « À toi de jouer ! La vitesse aux Jeux Olympiques » (et sa fiche réponse)

© Fotolia / Silvano Rebai

© Fotolia / Gorilla

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 • SCIENCES

LA VITESSE AUX JEUX OLYMPIQUES

VOCABULAIRE UTILE

EMPREINTE : trace naturelle laissée par un contact, par la pression d'un corps sur une surface. Ex. : des empreintes de pas.

MOUVEMENT : déplacement d'un corps, changement de position dans l'espace
Ex. : le mouvement d'une balançoire.

TRAJECTOIRE : ligne décrite dans l'air ou dans l'espace par un corps en mouvement.

CIRCULAIRE : qui rappelle la forme d'un cercle.

RECTILIGNE : qui est ou qui a lieu en ligne droite.

QUELCONQUE : n'importe lequel.

CHRONOPHOTOGRAPHIE : analyse du mouvement par la photographie.

ACCÉLÉRER : accroître la vitesse d'un corps en mouvement.

RALENTIR : diminuer la vitesse d'un corps en mouvement.

BELLE ÉPOQUE : la Belle Époque est une période historique qui s'étend de la fin du 19e siècle à 1914. Ce laps de temps connaît de nombreux progrès technologique, politique, social et économique.

TRUCS & ASTUCES

Pour trouver le type de trajectoire, **choisis un point situé au centre de l'objet étudié** (le centre du palet de curling, le ventre du skieur...) et **repère sa position à chaque image** en faisant défiler les images de la vidéo au ralenti. Pour t'aider, **tu peux placer une gommette** au point correspondant sur l'écran de l'ordinateur ou sur le tableau blanc.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : DIFFÉRENTES FAÇONS DE SE DÉPLACER AVEC DES SKIS AUX PIEDS

Regardez les photos suivantes puis répondez aux questions :

Skieur alpin

Skieur de fond

Skieur acrobatique

1) Quelle information donne l'empreinte laissée par le skieur dans la neige ?

.....

.....

2) Reliez chacun des skieurs ci-dessous à la trajectoire de ses skis qui vous paraît correcte :

skieur alpin •	• en ligne droite
skieur acrobatique •	• en cercle
skieur de fond •	• en forme de courbe

3) Dans d'autres disciplines présentes aux Jeux Olympiques d'hiver, les sportifs ou les objets utilisés peuvent avoir des trajectoires bien différentes.

Complétez le tableau suivant à l'aide des adjectifs **circulaire**, **rectiligne** ou **quelconque** (quand vous ne reconnaissez pas la trajectoire). Attention, vous devez vous référer à la situation présentée sur l'extrait vidéo !

Lien vers la vidéo	Objet concerné	Type de trajectoire
https://www.youtube.com/watch?v=HM85HfYNVkI De 1'13 à 1'16	Palet de curling	
https://www.youtube.com/watch?v=x12c0DVUB7U De 0'22 à 0'24	Patineuse en rouge	
https://www.youtube.com/watch?v=KK77jDwfd1M De 1'55 à 2'04	Bobsleigh	
https://www.youtube.com/watch?v=KK77jDwfd1M de 2'06 à 2'09	Bobsleigh	
https://www.youtube.com/watch?v=MB-5_bgqRZU de 1'14 à 1'32	Palet de hockey	
https://www.youtube.com/watch?v=TbGh8AUytVQ de 1'33 à 1'35	Snowboard crossman	
https://www.youtube.com/watch?v=yc67ZIjl5wg de 1'48 à 1'52	Skieur freestyle	

POUR ALLER PLUS LOIN : LES ORIGINES DU SKI

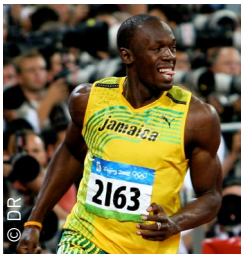
• Des origines ancestrales

La découverte de planches en bois de différentes formes et dimensions, dans des tourbières de Russie, Finlande, Suède et Norvège, semble indiquer que le ski remonte à la Préhistoire ! Des fragments de skis découverts en Russie semblent remonter à 7 000 ou 8 000 ans av. J.-C. Il est aujourd'hui admis que le ski fait partie de la vie des peuples du Nord depuis plusieurs millénaires.

• Des origines norvégiennes

Pendant des siècles, sur les terrains enneigés du Nord, les skis ont été indispensables à la chasse et au ramassage du bois de chauffe en hiver. Les longues distances séparant les petites communautés isolées et les hivers rigoureux ont aussi fait du ski un moyen de rapprocher les hommes. « Ski » est un mot norvégien, dérivé de *skid*, mot utilisé jadis pour désigner une lame de bois fendue.

▶ ACTIVITÉ 2 : LES RECORDS DE VITESSE AUX JEUX OLYMPIQUES



À SAVOIR : Le record du monde masculin du 100 m en course à pied est actuellement détenu par le Jamaïcain Usain Bolt avec le temps de 9 secondes et 58 centièmes (9"58), établi le 16 août 2009.

Exercice 1

Chronométrez un 100 m :

Lors d'une séance d'EPS, mesurez le temps mis par un camarade pour courir 100 m.
Vous déclencherez le chronomètre dès que le départ sera donné par votre professeur (à l'aide d'un coup de sifflet ou d'un pistolet à pétard) et vous l'arrêterez dès que votre camarade franchira la ligne d'arrivée.

Exercice 2

Répondez aux quatre questions ci-dessous :

1) Quel instrument de mesure est-il judicieux d'utiliser pour mesurer une distance de 100 m dans stade ?

☐ Une règle graduée ☐ Un mètre en ruban ☐ Un décamètre

2) Pour courir 100 m, vous avez mis :
Temps élève 1 : ..... Temps élève 2 : .....

3) Sur une droite graduée telle que celle ci-dessous, placez le record d'Usain Bolt et votre performance aux côtés de celles de vos camarades. Pour vous aider : ⌊⌋ = 1 seconde.

POUR ALLER PLUS LOIN : BRAVO !

Vous avez été tous très courageux même si vous êtes très loin des records de vitesse des champions. Certains ont été plus rapides que d'autres mais peu importe car comme disait le créateur des Jeux Olympiques modernes le baron Pierre de Coubertin : « L'important, c'est de participer. »

4) Lorsqu'il a établi son record, Usain Bolt parcourait 10,44 m en 1 seconde. On dit qu'il avait une vitesse de 10,44 m/s (mètres par seconde).

Attribuez à chaque animal sa vitesse maximale :

panthère •	• 8,3 m/s
gazelle •	• 0,013 m/s
poulet •	• 16,7 m/s
éléphant •	• 25 m/s
escargot •	• 4,2 m/s

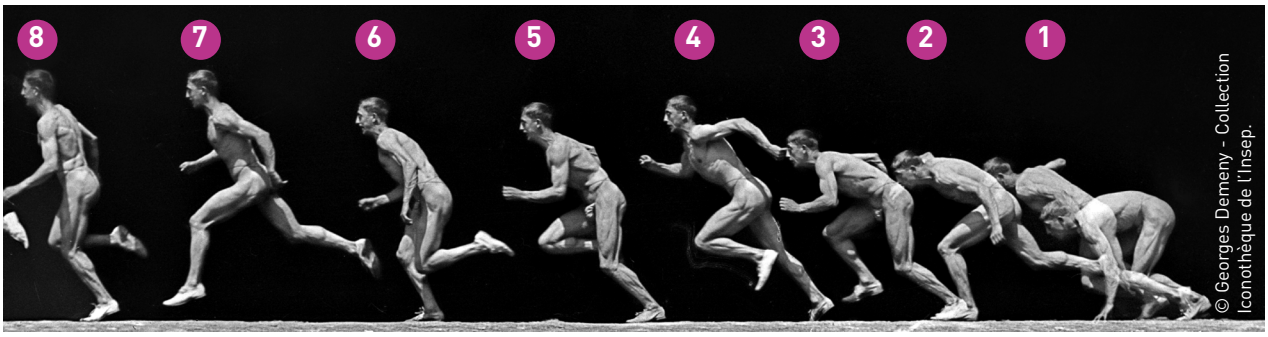
POUR ALLER PLUS LOIN : POURQUOI LE PISTOLET N'EST-IL PLUS UTILISÉ AU DÉPART D'UNE COURSE D'ATHLÉTISME ?

Depuis quelques années, un système électronique est utilisé pour donner le signal sonore de départ des courses d'athlétisme. Auparavant, le « bang » de départ était produit par un revolver chargé avec des cartouches remplies de poudre et qui formaient un nuage de fumée blanche. Mais ce système pouvait être dangereux et il n'était pas équitable : les athlètes les plus éloignés du pistolet entendaient le son légèrement après ceux qui se trouvaient à proximité. Pour ne pénaliser aucun sportif, le signal de départ est aujourd'hui donné par un engin électronique et est diffusé au même moment derrière chaque athlète grâce à un haut-parleur situé dans les starting-blocks.

▶ ACTIVITÉ 3 : QUAND LA VITESSE CHANGE...

Observez bien cette photo et répondez aux questions :

1) Sur cette chronophotographie, choisissez une partie du corps (tête, épaule, pied droit ou gauche...) et placez un point rouge à cet endroit précis sur chacune des positions numérotées.



2) Mesurez la distance entre la première position et la deuxième, entre la deuxième et la troisième et ainsi de suite... et complétez le tableau suivant :

Entre les positions :	Distance (en cm)
1 et 2	
2 et 3	
3 et 4	
4 et 5	
5 et 6	
6 et 7	
7 et 8	

3) Comment évolue la distance que vous avez mesurée ?

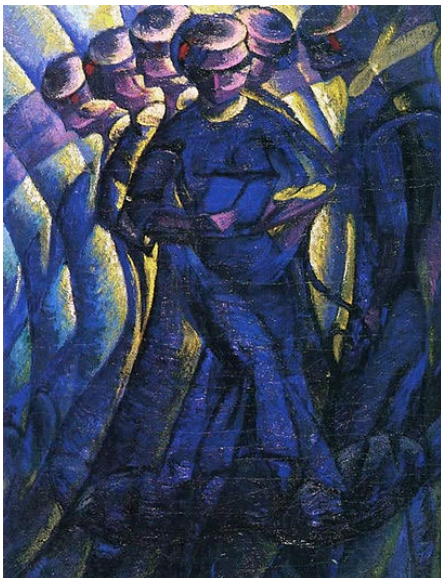
.....

.....

4) Sachant que le temps qui s'écoule entre chaque photo est le même, pensez-vous que le coureur :

☐ Ralentit ☐ Accélère ☐ Court toujours à la même vitesse

POUR ALLER PLUS LOIN : RÉALISATION D'UNE PEINTURE AVEC POUR SUPPORT L'ŒUVRE CI-DESSOUS



Synthèse plastique des mouvements d'une femme
Luigi Russolo, 1912

JE RETIENS

- Les sportifs et le matériel qu'ils utilisent parfois lors des épreuves aux Jeux Olympiques peuvent avoir des **mouvements rectilignes** (lorsqu'ils se déplacent en ligne droite) ou **circulaire** (quand leur mouvement forme un cercle ou un arc de cercle).
- Les coureurs olympiques de 100 m courent à des vitesses bien au-delà de la moyenne.
- Quand un sportif se déplace, il peut **accélérer** (sa vitesse augmente) ou **ralentir** (sa vitesse diminue).

ET MAINTENANT, JE RÉFLÉCHIS !

- Quand je participe à une épreuve sportive, qu'est-ce que je recherche ? Est-ce que j'espère battre mon record personnel ? Me mesurer à mes camarades ? Atteindre le niveau de mes sportifs préférés ? Passer un bon moment entre camarades ? Faire partie d'une équipe ? Qu'est-ce qui me motive ?

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 3 • SCIENCES

LA VITESSE AUX JEUX OLYMPIQUES

Activité 1

L'astuce permettant de déterminer la nature de la trajectoire peut ne pas être donnée en CM2 et 6e.

Activité 2

- À la suite de cette activité, un travail sur la conversion des unités de vitesse de m/s en km/h peut être envisagé en 6e, après avoir travaillé sur les unités de distance et de temps.
- Cette activité peut être l'occasion d'aborder la proportionnalité en doublant la distance parcourue et de montrer que cette proportionnalité n'a pas lieu chez les sportifs (le record sur 200 m est de 19 secondes et 92 centièmes).
  Ce travail peut être réservé aux élèves qui auraient rapidement atteint les attendus de fin de cycle, dans le cadre d'une pédagogie différenciée.
- Cette activité peut être adaptée au ski alpin pour les classes situées en zones montagneuses ou celles partant à la neige en cours d'année scolaire.

Activité 3

On peut ajouter une question proposant à l'élève de réaliser des dessins représentant des objets dont le mouvement est ralenti et/ou se fait à vitesse constante.

À TOI DE JOUER !

CYCLE 3 • SCIENCES

LA VITESSE AUX JEUX OLYMPIQUES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 OÙ FURENT ORGANISÉES LES PREMIÈRES COMPÉTITIONS DE SKI ?

☐ En Finlande ☐ En Norvège ☐ En Suède

2 DANS QUEL PAYS EST NÉ USAIN BOLT ?

☐ Aux États-Unis ☐ En Jamaïque ☐ Au Canada

3 QU'UTILISE-T-ON POUR MESURER UNE DURÉE ?

☐ Un thermomètre ☐ Un chronomètre ☐ Un décamètre

4 QUELLE EST LA VITESSE ATTEINTE PAR USAIN BOLT LORS DE SON RECORD ?

☐ 10,44 km/h ☐ 10,44 m/s ☐ 10,44 m/h

5 PRÉCISE SI LE MOUVEMENT SUR CETTE PHOTO EST RALENTI OU ACCÉLÉRÉ :

☐ Ralenti ☐ Accéléré

© Stock

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 QUEL EST LE RECORD DE VITESSE ATTEINTE PAR UN SKIEUR ?

☐ 500 km/h ☐ 255 km/h ☐ 100 km/h

2 PARMI LES ÉPREUVES AUX JO D'HIVER SUIVANTES, LESQUELLES SONT CHRONOMÉTRÉES ?

☐ Le ski de fond ☐ Le patinage artistique ☐ Le saut à ski

☐ Le surf des neiges ☐ Le ski alpin

3 **UN SKELETON EST UN SPORT DE :**

☐ Ski ☐ Luge ☐ Patin

4 **QUELLE EST LA VITESSE DU SON DANS L'AIR ?**

☐ 5 m/s ☐ 340 m/s ☐ 5 000 m/s

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 • MATHÉMATIQUES : NOMBRES ET CALCULS

LE BOBSLEIGH

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Reconnaître et résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité.
- S'entraîner à la lecture puis à la construction de nouvelles représentations des données (tableaux et diagrammes en bâtons).
- Donner du sens aux notions de « dixièmes » et de « centièmes » de seconde dans des mesures de durées.
- Connaître une discipline des Jeux Olympiques d'hiver : le bobsleigh.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux.
- Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité.
- Organiser et gérer les données.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Histoire :
  Se repérer dans le temps.
- EPS :
  Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.
- Mathématiques/grandeurs et mesures :
  Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (longueurs et durées) en utilisant des nombres entiers et décimaux.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Lecture collective à voix haute des textes.
- Activités en binôme : résolution de problèmes.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 X 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

BOBSLEIGH • RECORD • VITESSE MOYENNE HORAIRE.

NOTIONS ABORDÉES

LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES

Tous les quatre ans, à partir de 776 av. J.-C., les Grecs organisaient dans la ville d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus. Des athlètes venus de toutes les cités grecques s'affrontaient dans des concours sportifs admirés par des milliers de Grecs. Ces Jeux, qu'on appelait les « Jeux d'Olympie », se déroulaient tous les quatre ans, jusqu'à leur suppression par l'empereur romain Théodose en 394. Il existait également des Jeux dans les villes de Delphes, de Corinthe et de Némée.

LES JO MODERNES

C'est en 1896 que les premiers Jeux Olympiques « modernes » sont organisés, sur une proposition du Français Pierre de Coubertin. Les premiers Jeux Olympiques d'hiver sont inaugurés à Chamonix en 1924, en réponse au développement des sports de neige et de glace. Les JO d'hiver sont décalés de deux ans par rapport aux Jeux d'été à partir de 1992. Les prochains Jeux d'hiver se dérouleront à Pyeong Chang, en Corée du Sud.

Depuis 2012, des JO de la Jeunesse sont également organisés tous les deux ans, avec les Jeux d'été et les Jeux d'hiver en alternance. Les prochains JO d'été se dérouleront en 2018 à Buenos Aires (Argentine) et ceux d'hiver en 2020, à Lausanne (Suisse).

LE BOBSLEIGH

Le bobsleigh (ou « bob ») est un sport d'hiver inventé par les Suisses à la fin du 19e siècle. Il s'agit d'un « traîneau articulé à plusieurs places muni d'un volant de direction, pour descendre à grande vitesse sur des pistes de neige aménagées » (dictionnaire *Le Robert*).

Il fait son apparition en tant que discipline olympique dès les JO de Chamonix (France), en 1924, sur des luges à quatre et exclusivement pour les hommes. En 1932, aux Jeux de Lake Placid (États-Unis), une nouvelle épreuve est programmée : le bob à deux. Et à partir de 2002, aux JO de Salt Lake City (États-Unis), une version féminine est proposée.

Jusqu'en 1952, aucune limite de poids (équipage + luge) n'était imposée, ce qui explique que certains athlètes étaient parfois quasi obèses.

La phase de départ exige de la part des équipiers puissance et rapidité, puisqu'ils doivent pousser la luge sur 50 m avant d'embarquer. Une fois lancée, la luge descend ensuite une piste d'environ 1,5 km, offrant une dizaine de virages. L'objectif est d'arriver le plus rapidement possible sans se renverser.

Pour les hommes, l'épreuve est étalée sur deux jours, avec deux manches quotidiennes. Les temps des quatre manches sont additionnés pour obtenir un résultat global. C'est l'équipe qui a réalisé le temps le plus court qui gagne l'épreuve. Le principe est le même pour les femmes, mais les épreuves se déroulent sur une seule journée.

NOTIONS MATHÉMATIQUES

- Les fractions décimales sont des fractions dont le dénominateur est 10 ou une puissance de 10. Lorsque l'unité est partagée en 10 parts égales, chaque part est appelée un « dixième » (1/10) ; lorsque l'unité est partagée en 100 parts égales, on parle de « centième » (1/100), etc.
- Un nombre décimal peut s'écrire sous la forme d'une fraction décimale et d'une écriture avec virgule : 5/10 et 0,5 sont deux écritures du même nombre décimal.

À SAVOIR !

Le bobsleigh (ou « bob ») est un sport d'hiver inventé par les Suisses, mais l'origine du mot est anglaise. *Bob* signifie « patin » et *sleigh* signifie « traîneau ».

À SAVOIR !

Une fois lancée, la luge d'un bobsleigh descend une piste d'environ 1,5 km ponctuée de 10 à 15 virages. Sa vitesse moyenne peut atteindre 140 km/h !

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Bobsleigh ; record ; vitesse moyenne horaire.

ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DU BOBSLEIGH

Reconnaître et résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité en utilisant une procédure adaptée. CM1 CM2 6e

Supports : Énoncés sous forme de textes + une photo d'une descente de bob à deux féminin

POUR ALLER PLUS LOIN :

De la luge en bois au monobob.

▶ ACTIVITÉ 2 : LE BOBSLEIGH, UN SPORT D'HIVER INTERNATIONAL

Lire et interpréter un tableau CM1 CM2 6e

Prélever des données numériques à partir d'un tableau et les représenter sous forme d'un diagramme en bâtons CM1 CM2 6e

Supports : énoncés sous forme de textes et tableaux

POUR ALLER PLUS LOIN :

L'histoire des médailles olympiques.

▶ ACTIVITÉ 3 : DES CENTIÈMES DE SECONDE QUI VALENT DE L'OR

Utiliser des fractions pour rendre compte de partages de grandeurs et les comparer CM1 CM2 6e

Supports : énoncés sous forme de textes + une photo d'un monobob jamaïcain

POUR ALLER PLUS LOIN :

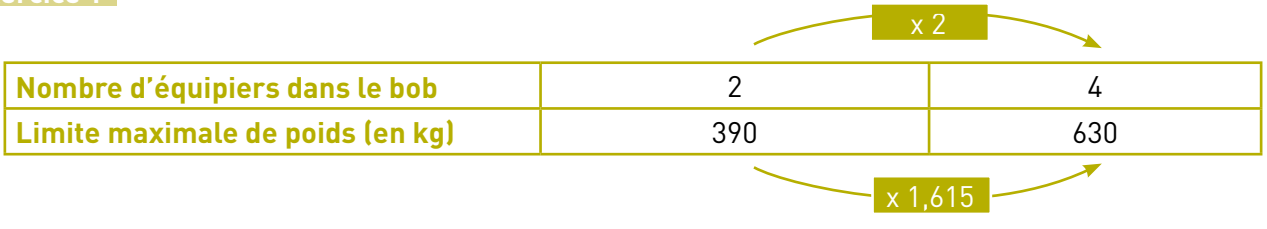
L'aventure des « Rasta Rockett ».

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DU BOBSLEIGH

Reconnaître et résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité en utilisant une procédure adaptée CM1 CM2 6e

Exercice 1



Si pour passer d'une colonne à l'autre on multiplie (ou on divise) par le même nombre, alors le tableau ci-dessus représente une situation de proportionnalité.
Pour passer de 2 à 4, je multiplie par 2.
Si je multiplie 390 par 2, j'obtiens 780 et non pas 630. Donc 2 n'est pas un facteur de proportionnalité.
Le tableau ci-dessus ne représente pas une situation de proportionnalité : la limite de poids n'est pas proportionnelle au nombre d'équipiers dans le bob.

Exercice 2

	÷ 2	
Nombre d'équipiers dans le bob	2	1
Limite maximale de poids (en kg)	390	195

S'il y a 2 fois moins d'équipiers, le poids autorisé sera 2 fois moins grand. Pour passer de la première colonne à la dernière, on doit diviser par 2 (2 est le facteur de proportionnalité de ce tableau).

La limite maximale de poids pour le monobob est donc : 390/2 = 195.

La limite maximale de poids pour le monobob est 195 kg.

Le tableau ci-dessus représente bien une situation de proportionnalité : la limite de poids est proportionnelle au nombre d'équipiers dans le bob.

▶ ACTIVITÉ 2 : LE BOBSLEIGH, UN SPORT D'HIVER INTERNATIONAL

Lire et interpréter un tableau CM1 CM2 6e

Prélever des données numériques à partir d'un tableau et les représenter sous la forme d'un diagramme en bâtons CM1 CM2 6e

Exercice 1

1) L'Allemagne.

2) La Suisse.

3) La Russie.

4) Le Canada et la Russie.

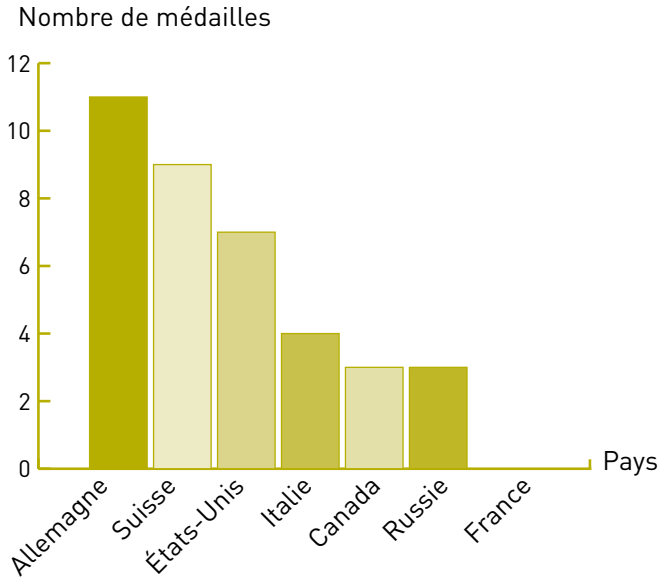
5) La France.

Exercice 2

Pays	Médailles			Total
	Or	Argent	Bronze	
Allemagne	11	8	8	**27**
Canada	3	3	1	**7**
États-Unis	7	7	10	**24**
France	0	0	1	**1**
Italie	4	4	4	**12**
Russie	3	1	31	**35**
Suisse	9	12	11	**32**

Exercice 3

Nombre de médailles d'or en bobsleigh à deux par pays



▶ ACTIVITÉ 3 : DES CENTIEMES DE SECONDE QUI VALENT DE L'OR

Utiliser des fractions pour rendre compte de partages de grandeurs et les comparer CM1 CM2 6e

Exercice 1

La durée codée 3:50.61 signifie 3 minutes, 50 secondes et 61 centièmes de seconde.

1 minute = 60 secondes

3 minutes et 50 secondes = 180 + 50 = 230 secondes

61 centièmes de seconde = 61/100 = 0,61 seconde

3:50.61, c'est 230,61 secondes.

Exercice 2

L'écart est de 10 centièmes de seconde, soit 10/100 de seconde ou 1/10 de seconde (soit 0,1 seconde).

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES

Cycle 3 : « Le héros sportif »

CM2 : « Les Jeux Olympiques de Berlin, 1936 »

6e : « Les premiers Jeux Olympiques »

CM1 : « L'histoire des stades, de l'Antiquité à nos jours »

Cycle 3 : « Le bobsleigh (grandeurs et mesures) »

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les Jeux Olympiques : *https://www.olympic.org/fr/jeux-olympiques*

Pour en savoir plus sur l'aventure des « Rasta Rockett » à Calgary en 1988 : *https://www.olympic.org/fr/news/bobsleigh-la-fusee-rasta-decolle-a-calgary*

Pour en savoir plus sur Niké, la déesse de la Victoire :
http://www.louvre.fr/oeuvre-notices/victoire-de-samothrace

Pour en savoir plus sur les médailles olympiques :
https://www.olympic.org/fr/medailles-olympiques

Document d'accompagnement Eduscol pour les mathématiques au cycle 3 :
http://eduscol.education.fr/cid101461/ressources-maths-cycle.html

Les classes sciences et sport du CNOSF :
http://cnosf.franceolympique.com/espritbleu/actus/4804-les-classes-olympiques-sciences-et-sport.html

DES FILMS POUR LES ENSEIGNANTS

Rasta Rockett, de Jon Turteltaub
(États-Unis, 1993)

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique de Lausanne (Suisse)
https://www.olympic.org/museum
(visite virtuelle en ligne)

« Fair play » : exposition itinérante sur l'Olympisme, disponible au prêt (12 panneaux de 1,60 m x 50 cm)
Contact : academieolympique@cnosf.org

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme

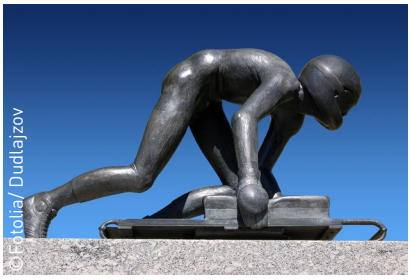
Les Incroyables Rencontres de Jo,
d'Astrid Guyart, Le Cherche Midi (2017)

ACTIVITÉ POUR VOS ÉLÈVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer !
Le bobsleigh » (et sa fiche réponse)

Jouer aux Incollables® :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/6106-dcouvrir-lolympisme-avec-les-incollables.html

© Fotolia / Visions-AD


© Fotolia/ Dudlajzov

© Fotolia/ Dreef

© Fotolia / Tomertu

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 • MATHÉMATIQUES : NOMBRES ET CALCULS

LE BOBSLEIGH

VOCABULAIRE UTILE

BOBSLEIGH : traîneau articulé à plusieurs places muni d'un volant de direction, pour descendre à grande vitesse sur des pistes de neige aménagées.

RECORD : exploit sportif qui dépasse ce qui a été réalisé avant dans la même spécialité *(battre un record)*.

VITESSE MOYENNE HORAIRE : distance parcourue en une heure.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DU BOBSLEIGH

Exercice 1

À SAVOIR : Le bobsleigh (ou « bob ») fait son apparition en tant que discipline olympique dès les premiers Jeux Olympiques d'hiver, inaugurés à Chamonix (France) en 1924. Au début, seules les compétitions de bobsleigh masculin à quatre équipiers sont organisées.

© DR

À partir des JO de 1932, à Lake Placid (États-Unis), une nouvelle épreuve est programmée : le bob masculin à deux. Et en 2002, le bob féminin à deux est enfin inscrit aux JO de Salt Lake City (États-Unis) ! Le bobsleigh est une luge en acier à plusieurs places, munie d'un volant de direction. L'objectif pour les équipiers est de descendre à grande vitesse sur une piste glacée spécialement aménagée, sans verser et en observant la trajectoire la plus rectiligne qui soit. L'équipe gagnante est celle qui a mis le moins de temps pour atteindre la ligne d'arrivée (plusieurs manches sont prévues, pour les hommes comme pour les femmes).

TRUCS & ASTUCES

Le conseil à bien suivre pour réussir à résoudre ton problème de maths est de **bien lire la consigne** : toutes les réponses sont dedans ! Pour t'aider à la comprendre, tu peux **imaginer que c'est toi qui es en train de vivre la situation décrite.** Tu peux aussi raconter le problème comme une histoire, **avec tes propres mots.**

La phase de départ est primordiale. Les équipiers doivent pousser leur luge sur une distance à plat très courte (de 50 à 60 m), en cherchant à donner un maximum d'accélération à leur engin, avant d'y embarquer et de dévaler la piste (en position assise, les pieds devant). Les vitesses, surtout en bob à quatre, atteignent plus de 120 km/h.

Aucune limite de poids (pour l'équipage et la luge) n'était imposée durant les premières compétitions, et certains athlètes étaient souvent quasi obèses, ce qui permettait d'alourdir le tout.

En 1952, une nouvelle réglementation a fixé une limite maximale de poids : pour une équipe masculine de deux personnes, le poids total à ne pas dépasser est 390 kg. Pour une équipe de quatre personnes, le poids total à ne pas dépasser est 630 kg.

© DR

Observez le tableau ci-dessous et dites s'il s'agit d'un tableau de proportionnalité.

Justifiez votre réponse.

Nombre d'équipiers dans le bob	2	4
Limite maximale de poids (en kg)	390	630

.....

.....

Exercice 2

À SAVOIR : À Lillehammer (Norvège) ont eu lieu en février 2016 les deuxièmes Jeux Olympiques de la Jeunesse d'hiver. À cette occasion, une nouvelle version de bobsleigh a fait son apparition : il s'agit du monobob, ou bobsleigh en solo.

Si un jour cette épreuve était homologuée aux JO d'hiver, le Comité Olympique devrait fixer une limite maximale de poids pour un monobob masculin.

En imaginant que cette limite soit proportionnelle à celle du bobsleigh à deux, calculez la limite maximale de poids pour un monobob masculin.

Complétez le tableau ci-dessous en justifiant votre réponse.

Justifiez votre réponse.

Nombre d'équipiers dans le bob	2	1
Limite maximale de poids (en kg)	390	

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Le monobob est une compétition qui impose à tous les pilotes d'utiliser le même engin ! Ainsi, l'aspect technologique est mis de côté. D'ailleurs, pour la deuxième manche à Lillehammer, le plus rapide de la première descente devait échanger son bob avec celui qui avait été le plus lent ! Ce sont donc les qualités de pilotage et les compétences sportives qui priment sur l'équipement.

▶ ACTIVITÉ 2 : LE BOBSLEIGH, UN SPORT D'HIVER INTERNATIONAL

À SAVOIR : Voici, présenté sous la forme d'un tableau, le nombre de médailles gagnées par quelques pays en bobsleigh à deux (hommes) entre 1932 et 2014.

Pays	Médailles			Total
	Or	Argent	Bronze	
Allemagne	11	8	8	
Canada	3	3	1	
États-Unis	7	7	10	
France	0	0	1	
Italie	4	4	4	
Russie	3	1	31	
Suisse	9	12	11	

Exercice 1

Après avoir lu le tableau ci-dessus, répondez aux questions suivantes :

1) Quel pays a gagné le plus de médailles d'or ? .....

2) Quel pays a gagné le plus de médailles d'argent ? .....

3) Quel pays a gagné le plus de médailles de bronze ? .....

4) Quels pays sont ex aequo en nombre de médailles d'or ? .....

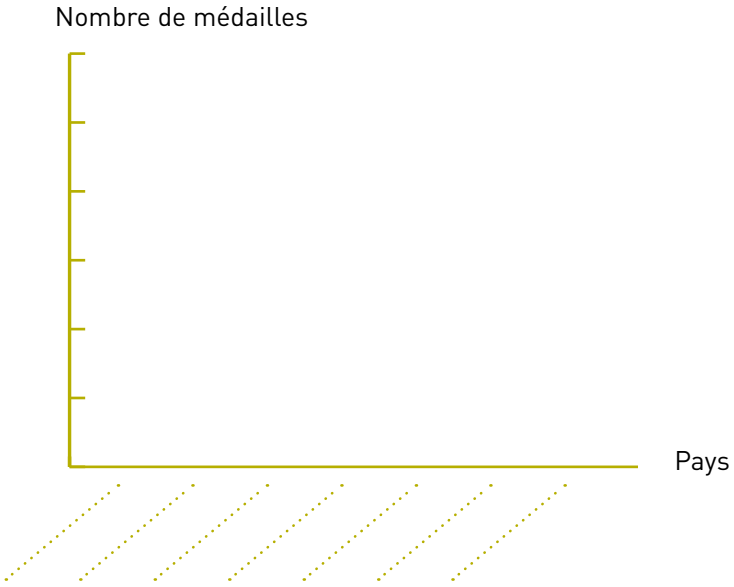
5) Quel pays n'a jamais gagné de médaille d'or ? .....

Exercice 2

Complétez le tableau ci-dessus en calculant, pour chaque pays, le nombre total de médailles gagnées :

Exercice 3

Construisez un graphique en bâtons indiquant le nombre de médailles d'or remportées par chaque pays. Classez ces pays par ordre décroissant suivant le nombre de médailles :



POUR ALLER PLUS LOIN :
C'est en 1960, à Rome, que pour la première fois des médailles sont passées autour du cou du vainqueur.

▶ ACTIVITÉ 3 : DES CENTIÈMES DE SECONDE QUI VALENT DE L'OR

À SAVOIR : En bobsleigh, un dixième de seconde d'avance gagné dès le départ peut valoir plusieurs dixièmes de seconde à l'arrivée.
À Sotchi, en 2014, les championnes olympiques de bobsleigh à deux étaient les Canadiennes Moyse et Humphries, avec un temps de 3 minutes, 50 secondes et 61 centièmes. Cette durée peut être codée ainsi : 3:50.61.

Exercice 1

Exprimez cette durée en secondes à l'aide d'un nombre à virgule :

.....

Exercice 2

La médaille d'argent revient aux Américaines Meyers et Williams, avec un temps de 3:50.71.

Exprimez l'écart de temps entre les deux équipes sous forme d'une fraction décimale puis d'une écriture à virgule :

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Les JO de Calgary (Canada) sont restés célèbres, car pour la première fois une île des Antilles participait à des Jeux Olympiques d'hiver ! Il s'agissait de la Jamaïque. L'équipe jamaïcaine termine au classement final avec un temps de 4 minutes, 3 secondes et 86 centièmes. Cette performance a inspiré le film à succès *Rasta Rockett* (1993), et le pays a continué d'envoyer des équipes de bobsleigh lors des cinq éditions suivantes des Jeux d'hiver.

© CNOSF / KMSP

JE RETIENS

- Pour construire un graphique, il faut **prélever les informations** dans un tableau.
  – On trace deux axes gradués : **un axe horizontal et un axe vertical.**
  – On trace **les barres** qui correspondent aux données du tableau.
  – On n'oublie pas de donner **un titre** au graphique.

- Pour **lire un tableau,** il faut **croiser les informations** données par les lignes et les colonnes.

- Lorsque l'unité est partagée en 10 parts égales, chaque part est appelée **un dixième (1/10)** ; lorsque l'unité est partagée en 100 parts égales, on parle de **centième (1/100).**

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je procède par étapes.** Les maths, c'est comme la vie ! En maths, tu dois bien **lire l'énoncé** et **bien comprendre l'objectif** de l'exercice pour à la fin trouver le bon résultat. Et dans la vie, **pour accepter une situation** (par exemple : tes parents refusent que tu ailles dormir chez un copain) ou **prendre une décision** (par exemple : tu dois utiliser tout l'argent que tu as économisé si tu veux la dernière BD de ton auteur préféré), c'est la même chose ! Tu dois avoir en tête toutes les informations pour mieux comprendre la situation. **Faire un tableau en deux colonnes** avec les + et les – peut également aider.

- **Je réfléchis.** Beaucoup de problèmes de maths se résolvent sans opération, **juste en réfléchissant.** Ce qui est important, c'est de réfléchir toujours de la même façon, de suivre la même logique.

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 3 • MATHÉMATIQUES : NOMBRES ET CALCULS

LE BOBSLEIGH

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ DANS LE CAS DE LA PROPORTIONNALITÉ (POUR L'ACTIVITÉ 1) :

En CM1, les problèmes de proportionnalité ne peuvent mettre en jeu que des nombres entiers.
À partir du CM2, des situations impliquant des vitesses constantes peuvent être rencontrées.
L'activité 1 de la fiche pourra donc proposer à des élèves de CM2 et de 6e d'utiliser la proportionnalité pour calculer des vitesses moyennes de descente de bobsleigh (en lien avec le domaine « Grandeurs et mesures »).
En fin de cycle 3, des calculs à l'aide d'un taux de pourcentage doivent être travaillés.
L'activité 1 de la fiche pourra donc proposer à des élèves de 6e de calculer des pourcentages.

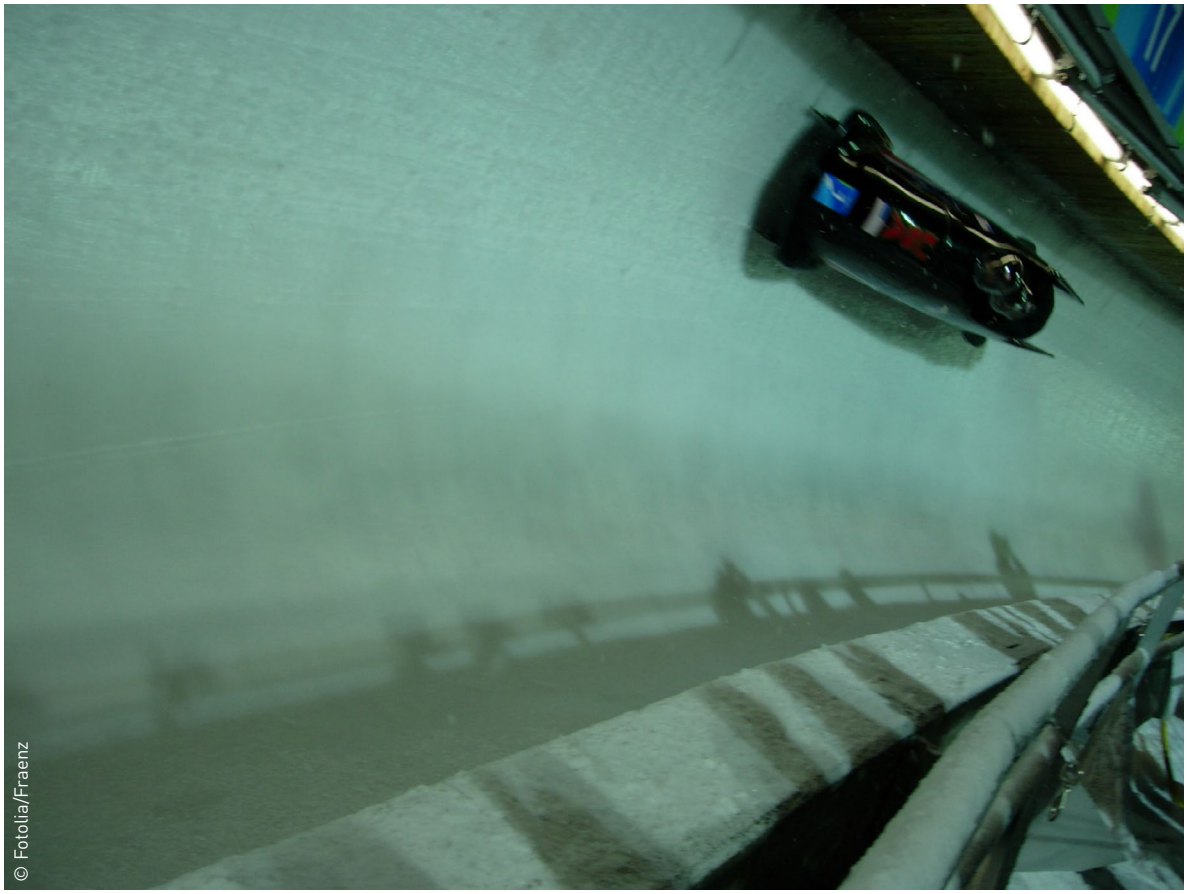
CONCERNANT LES PROBLÈMES :

Ils deviennent au cours du cycle 3 de plus en plus complexes en faisant évoluer :

– les nombres utilisés : les nombres entiers, de plus en plus grands, puis des nombres décimaux (avec des activités limitées aux centièmes en CM1 et CM2 et aux dix-millièmes en 6e) ;

– la forme des énoncés : en CM1 et en CM2, les informations utiles pour résoudre un problème ne se trouvent que dans un seul type d'énoncé à la fois (un texte, un tableau ou un graphique). En 6e, ces trois supports peuvent être combinés.

Ainsi, pour des élèves de 6e, le tableau des médailles de l'activité 2 ne serait pas communiqué. Ce serait aux élèves, à partir d'un texte annonçant le nombre des médailles, de le créer eux-mêmes avant de l'exploiter en vue de la construction du diagramme.



© Fotolia/Fraenz

À TOI DE JOUER !

CYCLE 3 • MATHÉMATIQUES : NOMBRES ET CALCULS

LE BOBSLEIGH

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 DE QUAND DATENT LES PREMIERS JO D'HIVER ?

☐ 1896 ☐ 1968 ☐ 1924

2 DE QUEL PAYS VIENT LE BOBSLEIGH ? (INDICE : C'EST UN SPORT D'HIVER.)

☐ Suisse ☐ Jamaïque ☐ Amérique

3 DEPUIS QUELLE ÉDITION DES JEUX OLYMPIQUES LES FEMMES PEUVENT-ELLES CONCOURIR AUX ÉPREUVES DE BOBSLEIGH ?

☐ 1932 à Lake Placid (États-Unis) ☐ 2002 à Salt Lake City (États-Unis)

☐ 1984 à Sarajevo (Bosnie-Herzégovine)

4 À QUELS JEUX L'ÉQUIPE OLYMPIQUE JAMAÏCAINE DE BOBSLEIGH A-T-ELLE PARTICIPÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS ?

☐ Aux JO de Chamonix (France) de 1924 ☐ Aux JO de Calgary (Canada) de 1988

☐ Aux JO d'Albertville (France) de 1992

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 DE NOMBREUSES MÉDAILLES OLYMPIQUES OFFRENT UNE REPRÉSENTATION DE NIKÉ, LA DÉESSE DE LA VICTOIRE, TENANT À LA MAIN UNE COURONNE DE LAURIER. SON NOM A INSPIRÉ UNE CÉLÈBRE MARQUE DE SPORT. RETROUVE SON NOM DANS LA LISTE SUIVANTE :

☐ Adidas ☐ Nike ☐ Puma

2 L'ATHLÈTE BRITANNIQUE JAZMIN SAWYERS A DÉCROCHÉ UNE MÉDAILLE D'ARGENT AUX JO DE LA JEUNESSE D'HIVER DE 2012 EN BOBSLEIGH. ELLE A ÉGALEMENT ÉTÉ SÉLECTIONNÉE POUR UNE DISCIPLINE D'ÉTÉ AUX JO DE RIO. RETROUVE LAQUELLE :

☐ Saut en longueur ☐ Lancer de disque ☐ Boxe

3 POUR QUELLE RAISON LES JO D'HIVER DE SQUAW VALLEY (ÉTATS-UNIS) EN 1960 N'ONT-ILS PU RECEVOIR LES ÉPREUVES DE BOBSLEIGH ?

☐ La piste était trop glacée ☐ La piste avait fondu ☐ La piste n'était pas prête

4 **AUX JO DE CALGARY (CANADA) DE 1988, LA TEMPÉRATURE LORS DES DESCENTES DE BOBSLEIGH AVOISINAIT :**

☐ 14 °C ☐ 25 °C ☐ 0 °C

POUR OUVRIR LE DÉBAT… DONNE TON AVIS !

Marc Twain (l'auteur américain des *Aventures de Tom Sawyer*) a dit : « *Ils ne savaient pas que c'était impossible, alors ils l'ont fait.* »

ET TOI ? JUSQU'OÙ ES-TU CAPABLE D'ALLER QUAND TU TE FIXES UN OBJECTIF ?

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSES

CYCLE 3 • MATHÉMATIQUES : NOMBRES ET CALCULS

LE BOBSLEIGH

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 DE QUAND DATENT LES PREMIERS JO D'HIVER ?

☐ 1896 ☐ 1968 ☑ 1924

2 DE QUEL PAYS VIENT LE BOBSLEIGH ? (INDICE : C'EST UN SPORT D'HIVER.)

☑ Suisse ☐ Jamaïque ☐ Amérique

3 DEPUIS QUELLE ÉDITION DES JEUX OLYMPIQUES LES FEMMES PEUVENT-ELLES CONCOURIR AUX ÉPREUVES DE BOBSLEIGH ?

☐ 1932 à Lake Placid (États-Unis) ☑ 2002 à Salt Lake City (États-Unis)

☐ 1984 à Sarajevo (Bosnie-Herzégovine)

4 À QUELS JEUX L'ÉQUIPE OLYMPIQUE JAMAÏCAINE DE BOBSLEIGH A-T-ELLE PARTICIPÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS ?

☐ Aux JO de Chamonix (France) de 1924 ☑ Aux JO de Calgary (Canada) de 1988

☐ Aux JO d'Albertville (France) de 1992

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 DE NOMBREUSES MÉDAILLES OLYMPIQUES OFFRENT UNE REPRÉSENTATION DE NIKÉ, LA DÉESSE DE LA VICTOIRE, TENANT À LA MAIN UNE COURONNE DE LAURIER. SON NOM A INSPIRÉ UNE CÉLÈBRE MARQUE DE SPORT. RETROUVE SON NOM DANS LA LISTE SUIVANTE :

☐ Adidas ☑ Nike ☐ Puma

2 L'ATHLÈTE BRITANNIQUE JAZMIN SAWYERS A DÉCROCHÉ UNE MÉDAILLE D'ARGENT AUX JO DE LA JEUNESSE D'HIVER DE 2012 EN BOBSLEIGH. ELLE A ÉGALEMENT ÉTÉ SÉLECTIONNÉE POUR UNE DISCIPLINE D'ÉTÉ AUX JO DE RIO. RETROUVE LAQUELLE :

☑ Saut en longueur ☐ Lancer de disque ☐ Boxe

3 POUR QUELLE RAISON LES JO D'HIVER DE SQUAW VALLEY (ÉTATS-UNIS) EN 1960 N'ONT-ILS PU RECEVOIR LES ÉPREUVES DE BOBSLEIGH ?

☐ La piste était trop glacée ☐ La piste avait fondu ☑ La piste n'était pas prête

4 **AUX JO DE CALGARY (CANADA) DE 1988, LA TEMPÉRATURE LORS DES DESCENTES DE BOBSLEIGH AVOISINAIT :**

☑ 14 °C ☐ 25 °C ☐ 0 °C

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 • LECTURE ET COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

LE HÉROS SPORTIF

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir des figures héroïques.
- Comprendre les émotions que ces figures provoquent chez le lecteur.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Lire :
  Comprendre un texte littéraire et l'interpréter.
  Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
- Écrire :
  Produire des écrits variés.
- Oral :
  Comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Culture littéraire et artistique :
  Enjeux littéraires : héros, héroïnes et personnages.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Histoire : se repérer dans le temps.
- Géographie : se repérer dans l'espace.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Lecture collective à voix haute du texte.
- Activités en binôme :
  – activités de lecture-compréhension de textes (documentaires et littéraires) ;
  – activité de lecture d'images.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 X 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

HÉROS • EXPLOIT • GRÈCE ANTIQUE • MARATHON • DÉPASSEMENT DE SOI.

NOTIONS ABORDÉES

LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES

À partir de 776 av. J.-C., les Grecs organisaient dans la ville d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus. Des athlètes, venus de toutes les cités grecques, s'affrontaient dans des concours sportifs, admirés par des milliers de Grecs. Ces Jeux, qu'on appelait les « Jeux d'Olympie » se déroulaient tous les quatre ans, jusqu'à leur suppression par l'empereur romain Théodose en 394. Il existait également des Jeux dans les villes de Delphes, de Corinthe et de Némée.

LE MARATHON

Un marathon est une course à pied sur route, d'une longueur aujourd'hui de 42,195 km, devenue discipline olympique dès les premiers JO de l'ère moderne, à Athènes, en 1896. C'est un berger grec, Spyrídon Loúis, qui remporta l'épreuve (40 km cette année-là) en 2 heures 58 minutes 50 secondes.

L'origine de cette épreuve remonte à la Grèce antique : en 490 av. J.-C., les Perses (puissant peuple asiatique qui domine les cités grecques

À SAVOIR !

C'est en 1984, aux JO de Los Angeles (États-Unis), que pour la première fois le marathon féminin est inscrit au programme, et c'est l'Américaine Joan Benoit qui s'impose.

établies sur les côtes d'Asie) débarquent à Marathon, dans la région d'Athènes, avec l'intention d'envahir la péninsule grecque. Alors que les Athéniens parviennent à repousser les envahisseurs, une légende affirme qu'un messager athénien, chargé d'annoncer la victoire, aurait parcouru les 40 km qui séparaient Marathon d'Athènes, à une vitesse telle qu'il en serait mort.

LES MYTHES

Les mythes (du grec *muthos*, la « parole ») sont des récits imaginaires qui servaient à expliquer l'origine du monde. Ils mettaient en scène des personnages extraordinaires ou surnaturels (simples mortels ou demi-dieux) qui, grâce à leur bravoure, à leur ingéniosité ou à l'aide des dieux, réalisaient des exploits fabuleux. Ces héros mythologiques devenaient ainsi immortels dans la mémoire des hommes, qui leur vouaient un véritable culte (exemples : Ulysse, Achille, Jason, Hercule, etc.).

LES HÉROS MODERNES

De nos jours, le mot « héros » désigne en littérature le personnage principal d'un roman ou d'une histoire. S'il passe initialement pour « ordinaire », il devient un héros à part entière en se surpassant face à des épreuves.

Les héros sont aussi ces hommes et ces femmes, médaillés olympiques, qui entrent dans la légende en établissant des performances, à force de persévérance et d'efforts physiques. À l'ouverture des Jeux Olympiques, le serment olympique est prononcé par un athlète du pays hôte, au nom de tous les athlètes : « *Au nom de tous les concurrents, je promets que nous prendrons part à ces Jeux Olympiques en respectant et suivant les règles qui les régissent, en nous engageant pour un sport sans dopage et sans drogue, dans un esprit de sportivité, pour la gloire du sport et l'honneur de nos équipes.* » Leurs performances dépendent d'éléments à la fois physiologiques, psychologiques et techniques (l'équipement).

À SAVOIR !

Le record absolu de 2 heures 2 minutes 57 secondes est détenu par le Kényan Dennis Kimetto au marathon de Berlin (Allemagne, 2014).

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Athlète ; exploit ; marathon ; récit mythologique ; héros grec.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : À LA RENCONTRE D'ALAIN MIMOUN**
Lecture-compréhension d'un texte documentaire CM1 CM2 6e
Support : Texte : article de L'Équipe.fr

▶ **ACTIVITÉ 2 : DES MARATHONIENS PENDANT LEUR COURSE**
Lecture d'images CM1 CM2 6e
Supports : - Photo : une photo de marathoniens durant les premiers JO modernes d'Athènes (Grèce, 1896)
- Photo : une photo d'une marathonienne durant les JO de Rio (Brésil, 2016)

▶ **ACTIVITÉ 3 : LE MESSAGER DE MARATHON** CM1 CM2 6e
Lecture-compréhension d'un texte littéraire
Support : Texte : extrait du *Coureur de Marathon,* de Jean-Luc Déjean

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : À LA RENCONTRE D'ALAIN MIMOUN

Lecture-compréhension d'un texte documentaire CM1 CM2 6e

1) Alain Mimoun a vécu au 20e siècle.
2) Alain Mimoun est né en Algérie française en 1921.
3) Alain Mimoun a été blessé à la jambe pendant la Seconde Guerre mondiale et aurait pu être amputé.
4) Alain Mimoun a gagné le marathon des JO de Melbourne (Australie) en 1956.
5) Il faisait très chaud et il n'avait pas de casquette.
6) Alain Mimoun a été 3 fois vice-champion olympique (épreuve du 10 000 m aux JO de Londres en 1948 et épreuves du 5 000 m et du 10 000 m aux JO d'Helsinki en 1952).
7) Alain Mimoun a fait preuve de persévérance dans l'effort.
8) a) « C'est une partie de l'histoire de l'athlétisme qui a disparu jeudi soir. »
b) « Il se remémorait ainsi le moment le plus glorieux de sa vie de champion. »

▶ ACTIVITÉ 2 : DES MARATHONIENS PENDANT LEUR COURSE

Lecture d'images CM1 CM2 6e

	Document 1	Document 2
Décrivez les lieux où se déroule la course	La course se déroule au milieu de la campagne, sur un chemin.	La course se déroule sur une route bitumée et « balisée ».
Décrivez l'équipement des coureurs	Les coureurs ne portent pas de dossard ni aucun équipement technique (en tenue « de ville », pieds nus, sans casquette ni lunettes).	La coureuse porte un dossard et une tenue spécifique : chaussures de course adaptées, vêtements en lycra moulants (fibres respirantes), lunettes de soleil… Elle est équipée d'un système d'hydratation (dans son sac à dos), d'une montre-chrono, etc.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE MESSAGER DE MARATHON

Lecture-compréhension d'un texte littéraire CM1 CM2 6e

Exercice 1

1) Le messager courra de Marathon à Athènes.
2) Il devra courir car il ne reste plus un seul cheval.
3) L'entraîneur Mylias recherche un coureur résistant, avec de bonnes « jambes », un « style », un « rythme ».
4) « Il n'avait rien d'un de ces beaux athlètes […]. Maigre, la poitrine large mais plate. De longues jambes et de bons mollets […]. Des cheveux très roux, un nez droit, assez beau. »
5) Quoique maigre, le coureur semble posséder les qualités d'un bon coureur : de bonnes jambes et la poitrine large, nécessaires pour assurer un bon rythme de course.

Exercice 2

- Le radical qui sert de base à la construction du mot « increvable » : « crev ».
- Le préfixe et son sens : « in » (qui sert à construire des antonymes).
- Le suffixe et son sens : « able » (qui indique la possibilité).
- Classe grammaticale : adjectif.
- Synonyme : infatigable.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Cycle 3 : « Le vocabulaire du sport et des exploits sportifs »

CM1 : « L'histoire des stades, de l'Antiquité à nos jours »

6e : « Les premiers Jeux Olympiques »

Cycle 3 : « Les épreuves de natation aux Jeux Olympiques (durée) »

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur la légende de Marathon : *http://www.larousse.fr/encyclopedie/ville/Marathon/131649*

Pour en savoir plus sur les JO de la Grèce antique : *http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Jeux_Olympiques_de_la_Gr%C3%A8ce_antique/185462*

Pour en savoir plus sur la cérémonie d'ouverture des JO : *https://stillmed.olympic.org/Documents/Reference_documents_Factsheets/Ceremonie_douverture_des_Jeux_de_lOlympiade.pdf*

Pour en savoir plus sur l'histoire de l'athlétisme de l'Antiquité à nos jours : *http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/athl%C3%A9tisme/23722*

Pour en savoir plus sur Alain Mimoun : *http://www.larousse.fr/encyclopedie/personnage/Alain_Mimoun/133263#xZLOtlkQWa2dBR7G.99*

Un article sur les héros olympiques des JO de Rio : *https://www.olympic.org/fr/news/les-heros-des-jeux-de-rio-2016*

Des expos virtuelles à voir : *http://expositions.bnf.fr/homere/ http://classes.bnf.fr/heros/*

Document d'accompagnement Eduscol : *http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Culture_litteraire_/02/0/8-RA16_C3_FRA_5_heros_heroines_591020.pdf*

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Le Petit Léonard n° 171 de juillet-août 2012 « Spécial JO ».

Le héros mythologique au cycle 3 : *http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Lectures-conseillees-pour-preparer-le-programme-de-6eme*

DES LECTURES/FILMS POUR LES ENSEIGNANTS

Spiridon Superstar. Les Premiers Jeux Olympiques, de Philippe Jaenada, 13e Note

Marathon, de Pascal Silvestre, JC Lattès

Marathon Man, de John Schlesinger (États-Unis, 1976)

Les Chariots de feu, de Hugh Hudson (Royaume-Uni, 1981)

ACTIVITÉ POUR VOS ÉLÈVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! Le héros sportif » (et sa fiche réponse)

© Fotolia - Dudlajzov.eps

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 • LECTURE ET COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

LE HÉROS SPORTIF

VOCABULAIRE UTILE

ATHLÈTE : personne pratiquant une activité sportive.

EXPLOIT : action remarquable, exceptionnelle (synonyme : une prouesse).

MARATHON : course à pied généralement sur route, d'une longueur de 42,195 km.

RÉCIT MYTHOLOGIQUE : récit imaginaire qui met en scène un héros qui réalise des exploits fabuleux.

HÉROS GREC : demi-dieu ou simple mortel qui accomplit des exploits grâce à sa bravoure et à son ingéniosité (comme affronter un monstre).

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : À LA RENCONTRE D'ALAIN MIMOUN

SUPPORT :

• Article de L'Équipe.fr du 28/06/2013.

« Le champion olympique du marathon en 1956, est mort jeudi soir à l'âge de 92 ans à l'hôpital militaire Bégin, à Saint-Mandé, en banlieue parisienne [...].

Avec Alain Mimoun, immense champion des années 1940 et 1950, c'est un pan de l'histoire de l'athlétisme qui a disparu jeudi soir.

Champion olympique le 1er décembre 1956 du marathon, dans la chaleur de Melbourne (36 °C à l'ombre), avec un simple mouchoir blanc sur la tête comme seule protection et alors que l'on promettait le titre à son rival éternel et grand ami Emil Zátopek, Mimoun, né en Algérie française le 1er janvier 1921, demeure le plus grand coureur français de tous les temps.

Trois fois vice-champion olympique sur la piste, en 1948 à Londres (10 000 m) et 1952 à Helsinki (5000 m et 10000 m), Mimoun a atteint la gloire à la force d'une volonté forgée dans un destin douloureux, à faire pâlir les meilleurs scénaristes hollywoodiens.

Faute d'avoir obtenu une bourse d'études, ce petit Algérien avait ainsi rejoint la France en intégrant l'armée. Et c'est à Bourg-en-Bresse, après la débâcle de 1940, qu'il rencontra l'athlétisme. Après avoir combattu l'Afrika Korps en Tunisie en 1942-1943, avoir frôlé l'amputation de la jambe gauche en raison d'une blessure lors de la bataille de Monte Cassino (Italie) en 1944, il connaîtra ensuite une carrière sans égale. [...] Il y a deux ans, lorsqu'il nous avait reçus chez lui, à Champigny-sur-Marne, il se remémorait ainsi l'apothéose de sa vie de champion, à Melbourne, au lendemain de la naissance de sa fille Olympe : « *Quand le drapeau français a été hissé, j'ai pleuré sans larmes tellement j'étais déshydraté. Le lendemain, il flottait encore. C'est un destin fantastique, non ?* » Assurément monsieur Mimoun... »

L'Équipe.fr, N. H., 28/06/2013.

TRUCS & ASTUCES

Avant de répondre aux questions, **lis le texte au moins deux fois** pour bien le comprendre et te représenter ce qu'il raconte. Demande-toi quel est **le sujet** du récit (le titre peut t'aider), qui sont **les personnages** principaux, **où** et **quand** l'histoire se passe...

Certaines réponses peuvent se trouver dans le texte ; d'autres ne sont pas écrites en toutes lettres. Progressivement, tu vas **apprendre à lire entre les lignes,** c'est-à-dire à comprendre ce que le texte ne te dit pas !

Après avoir lu le texte ci-dessus, répondez aux questions suivantes :

1) À quelle époque Alain Mimoun a-t-il vécu ? .....

2) Où et quand est-il né ? .....

3) Quel événement tragique aurait pu l'empêcher de devenir champion d'athlétisme ?

.....

4) Quel exploit l'a rendu célèbre ? .....

5) Quelles circonstances auraient pu l'empêcher de gagner ? .....

.....

6) Avant cet exploit, combien de fois Alain Mimoun avait-il fini deuxième sur un podium olympique ?

.....

7) De quelle grande valeur sportive Alain Mimoun a-t-il fait preuve durant toute sa carrière ?

.....

8) Aidez-vous du contexte pour retrouver le sens de chaque expression soulignée :

a) « *C'est un pan de l'histoire de l'athlétisme qui a disparu jeudi soir* » signifie :
- « C'est une partie de l'histoire de l'athlétisme qui a disparu jeudi soir. »
- « C'est un détail de l'histoire de l'athlétisme qui a disparu jeudi soir. »

b) « *Il se remémorait ainsi l'apothéose de sa vie de champion* » signifie :
- « Il se remémorait ainsi le moment le plus glorieux de sa vie de champion. »
- « Il se remémorait ainsi le moment le plus misérable de sa vie de champion. »

▶ ACTIVITÉ 2 : DES MARATHONIENS PENDANT LEUR COURSE

SUPPORTS :

- Une photo de marathoniens durant les premiers JO modernes d'Athènes (Grèce, 1896).
- Une photo d'une marathonienne durant les JO de Rio (Brésil, 2016).

Document 1 :
Épreuve du marathon, JO d'Athènes (Grèce,1896).
Au milieu, celui qui a terminé vice-champion de l'épreuve : Kharílaos Vasilákos.

Document 2 :
Christelle Daunay courant le marathon, JO de Rio (Brésil, 2016).

Observez les documents 1 et 2 puis remplissez le tableau ci-dessous en suivant les consignes.

	Document 1	Document 2
Décrivez les lieux où se déroule la course		
Décrivez l'équipement des coureurs		

POUR ALLER PLUS LOIN :

- Spyrídon Loúis (Grèce) est le médaillé d'or aux JO d'Athènes en 1896 avec un temps de 2 heures 58 minutes 50 secondes.
- Eliud Kipchoge (Kenya) est le médaillé d'or aux JO de Rio 2016 avec un temps de 2 heures 8 minutes 44 secondes. Le record absolu est de 2 heures 2 minutes 57 secondes. Il a été réalisé par le Kényan Dennis Kimetto au marathon de Berlin en 2014.

Quelle peut être, selon vous, l'influence de l'équipement technologique sur les performances des coureurs ?

▶ ACTIVITÉ 3 : LE MESSAGER DE MARATHON

SUPPORT :

• Texte : extrait du *Coureur de Marathon*, de Jean-Luc Déjean, Livre de Poche Jeunesse.

Exercice 1

Au 5e siècle av. J.-C., la cité grecque d'Athènes est attaquée par les Perses, venus d'Asie à bord de centaines de bateaux armés. Dans la ville de Marathon, située à une quarantaine de kilomètres d'Athènes, le général athénien Miltiade remporte la victoire face aux Perses, à la tête d'une troupe de soldats, sans cavalerie ni archers. Pressé d'avertir ses chefs à Athènes, il demande à l'entraîneur Mylias de trouver un messager.

« Les Athéniens attendent dans l'angoisse le résultat de la bataille. Il faut les avertir que nous avons gagné. Envoyer un message en ville. Il n'y a plus de chevaux m'a-t-on dit ?
– Rien qui tienne sur quatre pattes.
– Entraîneur Mylias, tu dois bien avoir de solides coureurs dans notre armée ? Les Athéniens doivent savoir ce soir notre victoire, leur victoire, pour soulager les cœurs et rendre grâce aux dieux. Alors ?
– Personne. Pas un seul coureur entraîné par moi. Cependant… J'ai trouvé un homme qui fera peut-être l'affaire, malgré les fatigues de la bataille.
– Capable de courir 240 stades* ? Un homme non entraîné à la course de fond ?
– Je parierais sur lui. J'ai admiré ses jambes, son style, son rythme. C'est un chasseur, un de ces maigriots increvables. Comment dire ? Je le sens, ce type-là. Il tombera peut-être en route, mais il essaiera. Deviner les qualités d'un coureur, c'est mon métier, Miltiade ! D'ailleurs, nous n'avons pas le choix.
– S'il faut s'en contenter…. Fais-le appeler !
– Je l'ai amené, général. Il est près de moi. Approche, l'ami ! »
Miltiade considéra le petit homme qui venait jusqu'à lui et le saluait gauchement. Il n'avait rien d'un de ces beaux athlètes qui tentent les sculpteurs. Maigre, la poitrine large mais plate. De longues jambes et de bons mollets, tout de même. Des cheveux très roux, un nez droit, assez beau. […]
« Serais-tu capable d'aller jusqu'à Athènes en courant, sans jamais t'arrêter ?
– Je peux essayer, général.
– Il ne s'agit pas d'essayer, mais de réussir. Notre ville doit être informée de la victoire sur les Perses. Elle doit savoir que nous les poursuivons pour leur ôter l'envie de débarquer à Phalère, que Darios est vaincu et que ses troupes ont été écrasées à Marathon. Seras-tu mon messager, pour l'honneur de ta patrie ?
– Je vais essayer… Je veux dire : j'irai. »

* Stade (ou stadion) : nom qui désigne, dans la Grèce antique, la longueur de la piste de course. Cette longueur pouvait varier d'une cité grecque à l'autre (180 à 196 m).

Après avoir lu le texte ci-dessus, répondez aux questions suivantes :

1) Quelles villes doit relier le messager ? .....

2) Pour quelle raison devra-t-il courir plutôt que chevaucher ?

.....

3) Quelles qualités l'entraîneur Mylias cherche-t-il chez le coureur ?

.....

4) Relisez les lignes 14 à 16 et relevez les expressions qui décrivent le coureur.

.....

5) À la lecture de cette description, pensez-vous que Mylias ait fait le bon choix ?

.....

Exercice 2

Observez le mot « increvable » (ligne 10) et indiquez :

- le radical qui sert de base à la construction de ce mot : .....
- son préfixe et son sens : .....
- son suffixe et son sens : .....

À quelle classe grammaticale ce mot appartient-il ? .....

Trouvez un synonyme à ce mot, construit sur le même modèle : .....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

- « *Il ne s'agit pas d'essayer, mais de réussir* », affirme le général Miltiade au messager.

Que pensez-vous de cet ordre ?

.....

.....

JE RETIENS

- Les valeurs d'un héros sont **la bravoure, le dépassement de soi et l'humilité.**
- Je peux prendre du plaisir à lire **en vivant les aventures du héros** et **en partageant ses émotions.**
- **La persévérance et le goût de l'effort** sont nécessaires à l'exploit.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je me fixe des défis à mon niveau.** Pour progresser, il faut **toujours aller un peu au-delà de ses capacités.** Si je ne suis pas très à l'aise en lecture par exemple, pas de souci, je peux progresser ! Par exemple, une fois par semaine, je peux lire une histoire à mon petit frère ou à ma petite sœur. Ainsi, je progresserai sans m'en rendre compte tout en lui faisant plaisir. Si ça me plaît, je peux le faire 2 fois par semaine. Puis, si ça me plaît vraiment, je choisis une histoire rien que pour moi !

- **Je n'abandonne jamais.** Il ne faut **jamais partir vaincu.** Je trouverais amusant de créer mon propre jeu vidéo mais je n'y connais rien et je ne sais pas par quoi commencer… Ce n'est pas un problème : **tout s'apprend** ! Sur Internet, à la bibliothèque, dans des associations : je peux tout apprendre, seul ou accompagné. **Si je me montre curieux et déterminé,** je peux aller au bout de mes envies.

- **Je prends en compte les gens qui m'entourent.** Si la motivation vient avant tout de moi-même, les amis, la famille, les adultes m'aident à mieux me connaître. En étant bienveillant avec eux, je recevrai la même chose d'eux, et **ensemble nous apprendrons à donner le meilleur de nous-mêmes.**

À TOI DE JOUER !

CYCLE 3 • LECTURE ET COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

LE HÉROS SPORTIF

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COCHE LES QUALITÉS QUI TE SEMBLENT HÉROÏQUES :

☐ Ruse ☐ Patience ☐ Lâcheté ☐ Courage ☐ Persévérance

2 OÙ ALAIN MIMOUN EST-IL NÉ ?

☐ En Algérie ☐ En Roumanie ☐ En Albanie

3 QUELLE DISTANCE SÉPARE ATHÈNES DE MARATHON ?

☐ Environ 20 km ☐ Environ 30 km ☐ Environ 40 km

4 COMMENT S'APPELLE LA FILLE D'ALAIN MIMOUN NÉE EN 1956 ?

☐ Olympe ☐ Athéna ☐ Artémis

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 LE MOT « MARATHON » POSSÈDE UN SENS FIGURÉ. SAURAIS-TU LE RETROUVER PARMI LES PROPOSITIONS CI-DESSOUS ?

☐ Jeu de logique mathématique.

☐ Épreuve ou séance prolongée qui exige une grande résistance (exemples : un marathon de danse, une séance marathon).

☐ Dessert à base d'amandes.

2 ASSOCIE LE HÉROS À SON EXPLOIT :

Jason •	• Nettoyer les écuries d'Augias
Hercule •	• Rapporter la Toison d'or
Thésée •	• Vaincre le Minotaure

3 ASSOCIE CHAQUE HÉROS OLYMPIQUE À SON PAYS :

Usain Bolt •	• Jamaïque
Christophe Lemaitre •	• États-Unis
Allyson Felix •	• France

4 OÙ SONT NÉS LES JEUX OLYMPIQUES ?

☐ À Delphes ☐ À Olympie ☐ À Athènes ☐ À Thèbes

5 POURQUOI UNE DISTANCE DE 42,195 KM ?

.....

.....

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS.

C'EST QUOI UN HÉROS POUR TOI AUJOURD'HUI ?

.....

.....

.....

.....

DONNE QUELQUES NOMS DE HÉROS MODERNES POUR TOI.

.....

.....

.....

.....

UN HÉROS PEUT-IL CONNAÎTRE L'ÉCHEC ?

.....

.....

.....

.....

QU'ADMIRES-TU CHEZ LES GRANDS SPORTIFS ?

.....

.....

.....

.....

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 3 • LECTURE ET COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

LE HÉROS SPORTIF

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COCHE LES QUALITÉS QUI TE SEMBLENT HÉROÏQUES :

☑ Ruse ☑ Patience ☐ Lâcheté ☑ Courage ☑ Persévérance

2 OÙ ALAIN MIMOUN EST-IL NÉ ?

☑ En Algérie ☐ En Roumanie ☐ En Albanie

3 QUELLE DISTANCE SÉPARE ATHÈNES DE MARATHON ?

☐ Environ 20 km ☐ Environ 30 km ☑ Environ 40 km

4 COMMENT S'APPELLE LA FILLE D'ALAIN MIMOUN NÉE EN 1956 ?

☑ Olympe ☐ Athéna ☐ Artémis

LE SAIS-TU AUSSI ?

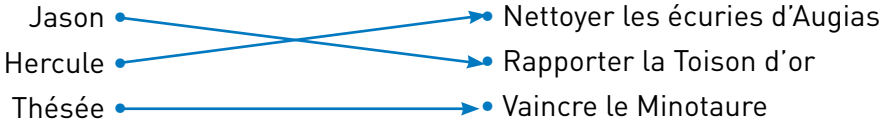
1 LE MOT « MARATHON » POSSÈDE UN SENS FIGURÉ. SAURAIS-TU LE RETROUVER PARMI LES PROPOSITIONS CI-DESSOUS ?

☐ Jeu de logique mathématique.

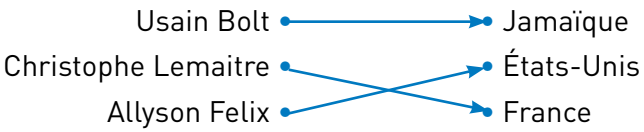
☑ Épreuve ou séance prolongée qui exige une grande résistance (exemples : un marathon de danse, une séance marathon).

☐ Dessert à base d'amande.

2 ASSOCIE LE HÉROS À SON EXPLOIT :



3 ASSOCIE CHAQUE HÉROS OLYMPIQUE À SON PAYS :



4 OÙ SONT NÉS LES JEUX OLYMPIQUES ?

☐ À Delphes ☑ À Olympie ☐ À Athènes ☐ À Thèbes

5 POURQUOI UNE DISTANCE DE 42,195 KM ?

À l'origine, la longueur du marathon était d'environ 40 km, ce qui correspondait environ à la distance qui sépare les villes de Marathon et d'Athènes. Aux Jeux de Londres en 1908, le départ du marathon s'est effectué depuis le bas de la terrasse du château de Windsor pour permettre aux petits enfants du roi d'assister au spectacle, ce qui a porté à 42,195 km la distance entre le départ et l'arrivée. Depuis, 42,195 km est devenue la distance officielle du marathon.

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 • ARTS PLASTIQUES

LES AFFICHES DES JEUX OLYMPIQUES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Apprendre à lire et interpréter une affiche.
- Déterminer les éléments caractéristiques d'une affiche officielle des JO.
- Observer l'évolution des affiches officielles des JO et comprendre qu'une affiche entretient un rapport étroit avec l'époque dont elle est issue (ex. : les JO de Londres de 1948 et de 2012).
- Créer une affiche pour annoncer les JO dans sa ville en investissant les apprentissages précédents.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Expérimenter, produire et créer.
- Mettre en œuvre un projet artistique.
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art :
  – identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique ;
  – décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Géographie :
  Se repérer dans l'espace.
- Histoire :
  – Se repérer dans le temps.
  – Comprendre des textes, des documents des images et les interpréter.
- Étude de la langue :
  Mise en réseau des mots.
- EMC :
  Agir individuellement et collectivement.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Lecture collective à voix haute des textes.
- Activités en binôme.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 X 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

VILLE-HÔTE • AFFICHE OFFICIELLE • SYMBOLES OLYMPIQUES • VALEURS DE L'OLYMPISME

NOTIONS ABORDÉES

LES AFFICHES

Les premières affiches datent de l'Antiquité : en Grèce, puis à Rome, les décisions officielles étaient placardées sur des panneaux de bois mobiles.

En France, avant la Révolution française de 1789, seuls les décrets royaux avaient le droit d'être publiés sous forme de « placards » (il n'y avait aucune image, seul un texte écrit).

Avec la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen qui défend la liberté de communiquer, naissent les premières affiches libres.

À la fin du 19e siècle, des artistes, parmi lesquels Henri de Toulouse-Lautrec, ont fait de l'affiche publicitaire un outil de communication efficace mais surtout un art à part entière. La particularité de l'affiche est sa reproduction et sa diffusion en grand nombre.

À partir du 20e siècle, les affiches sont réalisées par des artistes qui ont suivi une formation de graphiste ou de designer.

LES AFFICHES OLYMPIQUES

La première affiche officielle des JO a été créée pour l'édition de 1912 (Stockholm).

C'est un comité d'organisation des Jeux Olympiques (COJO) qui choisit l'affiche officielle parmi de nombreuses propositions. Une affiche olympique communique des informations directement liées aux JO et au pays-hôte. Elle permet, grâce à son graphisme, d'identifier facilement les JO (avec la représentation des anneaux), devenant en quelque sorte une ambassadrice des JO.

Les affiches peuvent être classées en deux catégories :

– les affiches sur lesquelles on trouve principalement des éléments figuratifs (édifices publics, statues, paysages, athlètes, drapeaux…) ;

– les affiches qui s'éloignent du figuratif pour mettre l'accent sur un jeu graphique (affiche des JO de Mexico (Mexique) en 1968) ou sur l'emblème des Jeux (combinaison des anneaux olympiques avec un élément graphique spécifique à une édition des Jeux comme les JO de Montréal (Canada) en 1976).

À SAVOIR !

Les JO ont, au fil de plus d'un siècle d'histoire, vécu au rythme des évolutions géopolitique, éthique, morale et économique de la planète. La communication autour de cet événement n'échappe pas à la prise du temps qui passe et chaque affiche est ainsi inscrite dans son époque.

À SAVOIR !

Certains JO proposent plusieurs affiches officielles. L'édition de Rio 2016 en a même eu 13 !

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Affiche ; informer ; promouvoir ; affiche officielle ; symbole.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : QUAND LES JO S'AFFICHENT**

Déterminer les éléments caractéristiques d'une affiche olympique à partir de l'observation de trois affiches officielles (le nom de la ville-hôte, l'année et la représentation symbolique des anneaux) CM1 CM2 6e

Supports : – textes documentaires
– trois illustrations d'affiche de JO : Stockholm (Suède, 1912), Saint-Moritz (Suisse, 1928) et Los Angeles (États-Unis, 1932)

POUR ALLER PLUS LOIN :

Faire le lien avec l'étude de quelques œuvres d'Henri de Toulouse-Lautrec, qui fit de l'affiche son moyen d'expression privilégié.

▶ **ACTIVITÉ 2 : DES AFFICHES QUI VIVENT AVEC LEUR TEMPS**

Observer l'évolution des affiches des JO de Londres de 1948 et de 2012 et comprendre le rapport étroit qu'une affiche entretient avec son époque CM1 CM2 6e

Supports : – textes documentaires
– deux illustrations d'affiche des JO de Londres (Royaume-Uni,1948 et 2012)
– illustration de la mascotte des JO de Londres (Royaume-Uni, 2012)

▶ ACTIVITÉ 3 : À VOUS DE JOUER ! CRÉEZ L'AFFICHE DE VOTRE VILLE, HÔTE DES JO !

Créer une affiche qui annonce la tenue des JO dans sa ville, en investissant les acquis des activités 1 et 2 CM1 CM2 6e

Supports : trois illustrations d'affiche officielle des JO de Mexico (Mexique,1968), de Montréal (Canada, 1976) et d'Atlanta (États-Unis, 1996)

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : QUAND LES JO S'AFFICHENT

Déterminer les éléments caractéristiques d'une affiche olympique à partir de l'observation de trois affiches officielles (le nom de la ville-hôte, l'année et la représentation symbolique des anneaux) CM1 CM2 6e

1) – Les dates : 29 juin au 22 juillet 1912
– La ville-hôte : Stockholm (Suède)
– Les drapeaux des pays participants : 21 drapeaux !

2) Elle comporte le drapeau olympique avec les cinq anneaux (en plus du drapeau Suisse en arrière-plan).

3) Les anneaux olympiques doivent forcément y figurer.

▶ ACTIVITÉ 2 : DES AFFICHES QUI VIVENT AVEC LEUR TEMPS

Observer l'évolution des affiches des JO de Londres de 1948 et de 2012 et comprendre le rapport étroit qu'une affiche entretient avec son époque CM1 CM2 6e

1) Les deux affiches annoncent l'événement (les JO) et font figurer les anneaux olympiques. Elles précisent toutes les deux le nom de la ville-hôte et l'année des Jeux.

2) L'observation des deux affiches :

L'affiche de 1948 : En lettres noires et capitales, sont annoncés l'événement (en haut), le lieu et les dates (en bas).
Trois plans se succèdent ensuite :
– au premier plan : les anneaux olympiques avec leurs couleurs officielles ;
– au deuxième plan : une représentation d'une statue grecque, *Le Discobole* (dont l'original se trouve au Bristish Museum de Londres) ;
– en arrière-plan : une représentation de la tour de l'Horloge du Parlement et de sa célèbre cloche Big Ben).

L'affiche de 2012 : Avec une petite police de caractères, sont précisés : le nom de l'artiste, la ville-hôte et l'année, les anneaux olympiques en couleur et l'emblème de ces JO.
Le reste de l'affiche est occupé par une multitude de cercles aux couleurs olympiques en disposition « aléatoire ». Ces cercles ne sont pas aussi nets que les anneaux olympiques ; leur peinture semble avoir « bavé ».

3) Les différences :

L'affiche de 1948 insiste davantage sur l'événement : « Olympic Games » est écrit en lettres capitales, les anneaux sont représentés en grand format et les dates exactes des JO sont précisées.

L'affiche de 2012 ne mentionne plus ces informations qu'en tout petits caractères au bas de l'affiche. En revanche, elle mentionne le nom de l'artiste : Rachel Whitehead.

4) Le message de chaque affiche :

Au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, l'affiche de 1948 cherche à nouveau à informer le public et à promouvoir l'esprit des JO (la paix à travers le sport). Elle devient le symbole

d'une nation qui a résisté à la guerre.

En choisissant des représentations du *Discobole* (référence explicite aux Jeux de l'Antiquité) et de Big Ben (monument emblématique de Londres), l'affiche veut également faire passer le message selon lequel ces Jeux de 1948 seront la rencontre du passé et du présent, du classique et du moderne.

L'affiche de 2012 ne fait aucune référence au passé ni à la ville de Londres. Elle cherche à faire passer un message d'universalité, d'amitié et de convivialité, puisque ces cercles rappellent les traces des fonds de verre ou de bouteille laissés sur une table, après une bonne soirée passée entre amis, à regarder une épreuve des JO par exemple ! D'où le jeu sur les deux « o » de LOndOn qui sont en majuscule.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

CM2 : « Les Jeux Olympiques de Berlin, 1936 »

6e : « Les premiers Jeux Olympiques »

CM1 : « L'histoire des stades, de l'Antiquité à nos jours »

Cycle 3 : « Le bobsleigh (grandeurs et mesures) »

Cycle 3 : « Découvrir une métropole : Tokyo, ville-hôte des JO d'été de 2020 »

Cycle 3 : « Le vocabulaire du sport et des exploits sportifs »

Cycle 3 : « Le lexique du sport et des Jeux Olympiques en anglais »

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les symboles des JO modernes :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4928-les-symboles-et-marques-olympiques.html

Pour en savoir plus sur les mascottes olympiques :
https://www.olympic.org/fr/mascottes

Pour en savoir plus sur les affiches olympiques :
file:///G:/JO/ressources%20CIO/Les-affiches-olympiques.pdf

https://www.olympic.org/fr/musee/decouvrir/presse/phototheque/jo-posters

https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Factsheets-Reference-Documents/Games/Posters/Document-de-reference-Les-affiches-des-JO-d-ete-d-Athenes-1896-a-Londres-2012.pdf

Document d'accompagnement Eduscol pour les arts plastiques au cycle 3 :
http://eduscol.education.fr/pid34175-cid99287/ressources-d-accompagnement-enseignements-artistiques-aux-cycles-2-et-3.html#lien0

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme

DES LECTURES POUR LES ENSEIGNANTS

TDC « L'affiche » mars 2015 (Canopé) :
https://www.reseau-canope.fr/notice/tdc-n-1091-1er-mars-2015.html

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique de Lausanne (Suisse)
https://www.olympic.org/museum
(visite virtuelle en ligne)

« Fair play » : exposition itinérante sur l'Olympisme, disponible au prêt (12 panneaux de 160 cm x 50 cm) :
Contact : academieolympique@cnosf.org

ACTIVITÉ POUR VOS ÉLÈVES

En fin de ce dossier : fiche « À toi de jouer ! Les affiches des Jeux Olympiques » (et sa fiche réponse)

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 • ARTS PLASTIQUES

LES AFFICHES DES JEUX OLYMPIQUES

VOCABULAIRE UTILE

AFFICHE : feuille de grand format imprimée qui sert à informer le public ou à promouvoir un objet, un événement.

INFORMER : renseigner.

PROMOUVOIR : faire la publicité d'un événement (synonyme : faire la promotion).

AFFICHE OFFICIELLE : affiche sélectionnée par les organisateurs des Jeux Olympiques (le Comité international olympique) et qui sert à faire la publicité d'une édition des Jeux.

UN SYMBOLE : signe, dessin qui représente une idée.

On dit parfois : « Lui, c'est un créatif ! », comme si on disait : « Lui, il est blond ! » et qu'il n'y pouvait rien. Ce n'est pas tout à fait juste. Bien sûr, nous agissons le plus souvent **en fonction de ce qui nous est naturellement facile à faire.** Mais **rien n'est figé** et tout se travaille. Il n'y a pas que les artistes qui savent créer. Les scientifiques, les avocats, les professeurs, les cuisiniers le font aussi, à leur manière. Être créatif permet de **trouver des solutions rapides** à un problème.

Ex. : tu as perdu la fiche avec la carte où tu devais noter le nom des pays voisins de la France. Tu n'as pas la possibilité de la redessiner ou d'en photocopier une autre ? Pas de problème ! Symbolise les pays par des rectangles de taille plus ou moins grande : **ce ne sera pas parfait mais c'est mieux que de ne rien faire !**

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : QUAND LES JO S'AFFICHENT

À SAVOIR : En France, les premières affiches modernes datent du 19e siècle. Avant la Révolution française de 1789, seuls les rois avaient le droit d'afficher leurs décisions sur les murs. En 1789, la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen autorise chacun à communiquer en toute liberté, y compris en affichant ses idées sur les murs !

Au début, il n'y avait que des messages écrits mais progressivement des images ont été ajoutées pour attirer l'attention des passants.

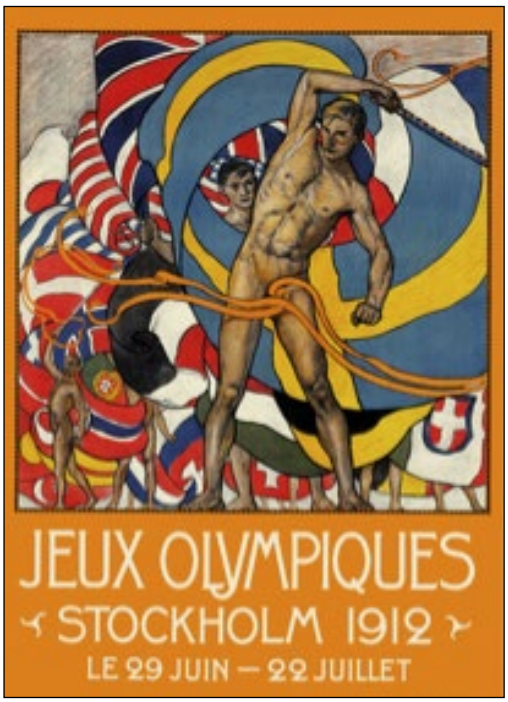
Au 19e siècle, de plus en plus d'artistes, comme Henri de Toulouse-Lautrec, se spécialisent dans la réalisation d'affiches, qui deviennent de véritables œuvres d'art !

Dès 1912, les organisateurs des Jeux Olympiques modernes comprennent l'importance d'informer les populations et de promouvoir leurs compétitions. À cette époque, ni la radio, ni la télévision, ni Internet n'existent et l'affiche était l'un des seuls moyens pour annoncer les Jeux.

La première affiche officielle est réalisée pour les Jeux Olympiques de 1912, à Stockholm en Suède. Elle est traduite en seize langues et envoyée dans trente pays différents pour être placardée dans des lieux fréquentés par les touristes et les sportifs (hôtels, restaurants, magasins, agences de voyage, entreprises de transport, clubs sportifs...).

Lisez le texte ci-dessus avant de répondre aux questions.

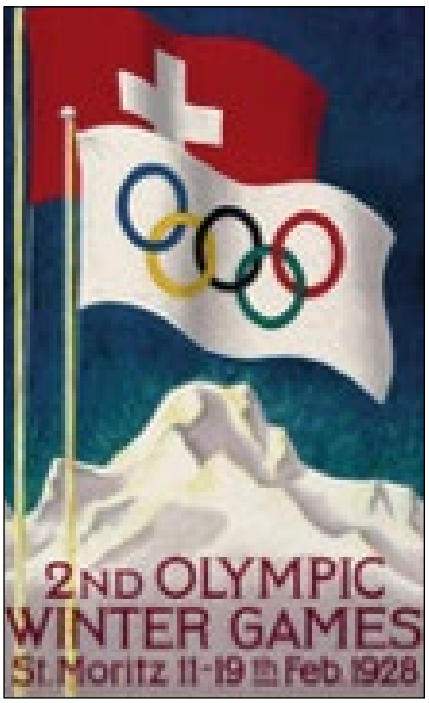
1) Observez l'affiche des JO d'été de Stockholm (Suède) et listez les éléments qui font la publicité de l'événement :



POUR ALLER PLUS LOIN :

C'est aux JO de Stockholm que pour la première fois on compte des participants originaires des cinq continents.

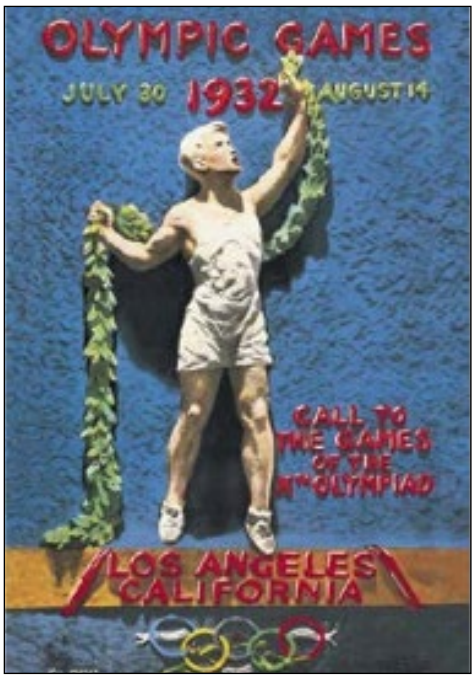
2) Observez l'affiche des JO d'hiver de Saint-Moritz (Suisse) en 1928. Quel nouvel élément apparaît pour la première sur une affiche des JO ?



POUR ALLER PLUS LOIN :

Les cinq anneaux de couleur entrelacés représentent l'union des cinq continents à travers le sport.
Le drapeau des JO comporte six couleurs : les couleurs des cinq anneaux plus le fond blanc. Ces couleurs ont été choisies pour permettre à chaque pays participant d'y retrouver au moins l'une des couleurs de son drapeau national.

3) Observez l'affiche des JO d'été de Los Angeles (États-Unis) de 1932. Quel nouvel élément doit dorénavant apparaître sur chaque affiche des JO ?



▶ ACTIVITÉ 2 : DES AFFICHES QUI VIVENT AVEC LEUR TEMPS

À SAVOIR : La ville de Londres (Royaume-Uni) a reçu les Jeux Olympiques à trois reprises : en 1908, en 1948 puis en 2012.

En 1908, la ville de Londres a remplacé à la dernière minute la ville de Rome (Italie) qui n'était pas prête pour accueillir les compétitions.

En raison de la Seconde Guerre mondiale, les Jeux de 1940 et ceux de 1944 n'ont pu avoir lieu. En 1948, Londres relève le défi d'organiser les premiers Jeux depuis la fin de la guerre, alors que de nombreux pays (dont l'Angleterre elle-même) se remettent avec difficulté de cette terrible épreuve.

Lisez le texte ci-dessus et observez l'affiche olympique des JO de 1948 puis celle de 2012.

1) Quelles caractéristiques permettent d'identifier qu'il s'agit d'affiches officielles des JO ?

2) Détaillez pour chacune son contenu et sa composition.

Affiche de 1948

Affiche de 2012

3) Quelles grandes différences observez-vous entre ces deux affiches ?

4) Selon vous, quel est le message de chaque affiche ?

Wenlock, la mascotte des JO de Londres 2012

POUR ALLER PLUS LOIN :

Depuis 1972, les villes-hôtes créent également une mascotte, sorte de porte-bonheur qui représente leur ville. Parfois la mascotte est plus célèbre que l'affiche officielle.

Wenlock tire son nom de la ville de Much Wenlock, en Grande-Bretagne qui organisait à la fin du 19e siècle des Jeux sportifs dont s'est inspiré Pierre de Coubertin pour créer les Jeux Olympiques modernes.

Cette mascotte représente la dernière goutte d'acier qui a été utilisée pour la construction du stade olympique de Londres (Royaume-Uni). La lumière jaune sur la tête est inspirée des taxis londoniens.

▶ ACTIVITÉ 3 : LES ARTISTES, C'EST VOUS !

À vous de jouer : créez l'affiche de votre ville, désignée ville-hôte des JO !

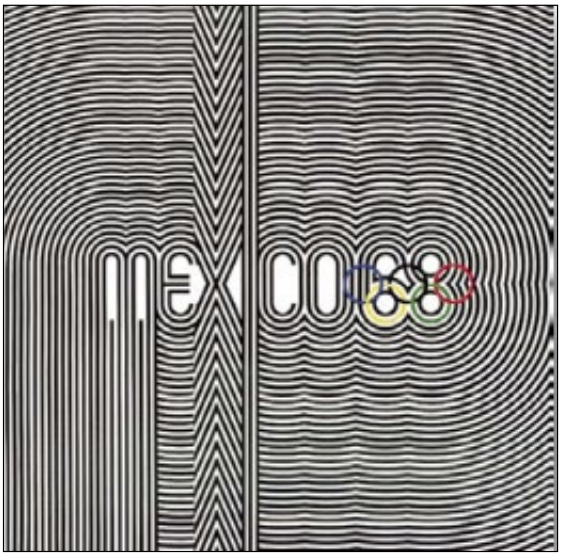
Votre ville a été sélectionnée pour accueillir une édition des Jeux Olympiques (hiver ou été, à vous de choisir !) et vous êtes chargés de proposer un projet d'affiche pour en faire la promotion.

Grâce au graphisme de votre affiche, on devra pouvoir identifier facilement votre ville et le fait qu'il s'agisse d'une affiche pour les Jeux Olympiques.

En vous aidant de toutes les recherches effectuées lors des activités précédentes, déterminez les éléments que vous souhaitez faire figurer pour représenter votre ville. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une affiche officielle des JO et qu'à ce titre certains éléments obligatoires devront également y figurer.

Quelques suggestions pour vous aider :

- Pensez à ce qui symbolise votre ville (sa culture, ses traditions, son patrimoine et ses monuments, sa géographie, ses paysages alentours, ses personnages historiques...).
- N'hésitez pas à jouer avec les anneaux olympiques, symbole d'universalité, comme d'autres villes l'ont fait : Mexico (Mexique) en 1968, Montréal (Canada) en 1976.



L'affiche des JO de Mexico 1968

L'affiche des JO de Montréal 1976

L'affiche des JO d'Atlanta 1996

- Vous pouvez établir un lien avec les Jeux anciens, comme Atlanta (États-Unis) en 1996 qui a choisi de reproduire le profil d'un athlète de l'Antiquité, pour célébrer le centenaire des Jeux modernes.
- Vous pouvez également choisir de mettre en avant une des valeurs de l'Olympisme : l'excellence (donner le meilleur de soi-même), la persévérance, l'amitié, la solidarité, le fair-play...

JE RETIENS

- Le rôle d'une affiche est **d'informer** et de **promouvoir** (faire la publicité). Elle est réalisée par un professionnel qui a souvent suivi **des études de graphisme ou de design**. Sur une affiche, les images sont aussi importantes que le texte.
- L'affiche olympique officielle annonce les Jeux Olympiques. C'est **une tradition** depuis que les premières ont été produites pour les Jeux de 1912 à Stockholm (Suède). Depuis 1928, les anneaux olympiques figurent sur les affiches et ce sont eux qui permettent de classer l'affiche dans le domaine olympique.
- Ce sont les villes-hôtes qui sont chargées d'organiser la publicité de leurs Jeux. Depuis 1972, elles créent également, en accord avec le CIO, **une mascotte**, sorte de porte-bonheur qui représente leur ville. Parfois la mascotte est plus célèbre que l'affiche officielle.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **J'observe autour de moi :** l'art est partout dans la rue ! Certaines affiches méritent vraiment d'être observées de près : elles sont **le travail de graphistes qui ont joué avec les couleurs, les formes, les typographies (la forme des lettres), les photos...** Je comprends que la manière dont un message est mis en forme est tout **aussi importante que le message lui-même.**

- **Je développe mon esprit critique :** les affiches publicitaires sont **le témoin de notre époque : elles disent des choses sur notre mode de vie.** Il faut les regarder d'un œil averti, c'est-à-dire, en apprenant **à différencier le vrai du faux.** En étant curieux, ouvert à de nombreux sujets, je pourrais me faire **ma propre opinion.**

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 3 • ARTS PLASTIQUES

LES AFFICHES DES JEUX OLYMPIQUES

PROPOSER UN LIEN AVEC LE PROGRAMME D'HISTOIRE :

CM1

Thème 1 : Avant la France

La fiche pourra établir un lien avec l'histoire de la colonisation romaine des Gaules et les apports de la romanité, en proposant deux pistes d'étude :

- l'étude des Jeux de l'Antiquité (nés en Grèce au 8e siècle avant J.-C. et repris par les Romains jusqu'à leur interdiction par l'empereur Théodose en 394) ;
- l'étude des premières affiches à Rome : l'album public. À Rome, les citoyens étaient avertis des décisions officielles en consultant de grands panneaux blanchis à la chaux.

CM2

- Thème 2 : L'âge industriel en France

La fiche pourra établir un lien avec l'histoire de l'industrialisation en France, la création des premiers grands magasins et des premières affiches publicitaires.
En arts plastiques, on pourra proposer l'étude de quelques affiches d'Henri de Toulouse-Lautrec.

- Thème 3 : La France, des guerres mondiales à l'Union européenne

La fiche pourra établir un lien avec les prémices de la Seconde Guerre mondiale, en proposant l'étude de l'affiche officielle des Jeux Olympiques de Berlin en 1936, qui illustre parfaitement la propagande nazie de l'époque et annonce le détournement de cet événement international par les Nazis.

6e

Thème 2 : Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans le bassin méditerranéen au 1er millénaire avant J.-C.

La fiche pourra établir un lien avec le monde des cités grecques et proposer l'étude des Jeux d'Olympie, qui illustrent la culture commune des cités grecques rivales.
Ce sera également l'occasion d'étudier les premières affiches utilisées en Grèce pour informer la population de grandes décisions : les axons (panneaux de bois mobiles).

PROPOSER UN LIEN AVEC LE PROGRAMME D'ÉDUCATION MORALE ET CIVIQUE (AGIR INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT) :

Sensibiliser les élèves au rôle de l'affiche « engagée » des associations humanitaires ou de certaines ONG (telles qu'Amnesty International).

À TOI DE JOUER !

CYCLE 3 • ARTS PLASTIQUES

LES AFFICHES DES JEUX OLYMPIQUES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 DE QUAND DATE LA PREMIÈRE AFFICHE OFFICIELLE DES JO ?

- ☐ Des premiers Jeux modernes d'Athènes (Grèce) en 1896
- ☐ Des Jeux d'été de Stockholm (Suède) en 1912
- ☐ Des premiers Jeux d'hiver de Chamonix (France) en 1924

2 QUEL SYMBOLE DES JO APPARAÎT SUR TOUTES LES AFFICHES À PARTIR DE 1928 ?

☐ Le nom de la ville hôte ☐ Les cinq anneaux ☐ La mascotte

3 QUI A EN CHARGE LA CRÉATION DE L'AFFICHE DES PROCHAINS JO ?

- ☐ La ville-hôte des JO précédents ☐ La prochaine ville-hôte des JO
- ☐ Les équipes du Comité international olympique

4 COMBIEN DE FOIS LA VILLE DE LONDRES A-T-ELLE REÇU LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ ?

☐ Deux fois ☐ Trois fois ☐ Quatre fois

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 POUR QUELLE RAISON, SELON TOI, BIG BEN INDIQUE-T-ELLE 16 H 00 SUR L'AFFICHE DES JO DE LONDRES 1948 ?

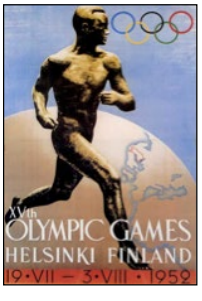
- ☐ C'était l'heure du thé ☐ C'était l'heure de sortir les chiens de la Reine
- ☐ C'était l'heure de la proclamation de l'ouverture des Jeux

2 DE QUELLE ÉDITION DATENT LES PREMIERS JEUX RETRANSMIS À LA TÉLÉVISION ?

- ☐ Des JO de Berlin (Allemagne) en 1936 ☐ Des JO de Londres (Royaume-Uni) en 1948
- ☐ Des JO de Rome (Italie) en 1960

3 POUR L'AFFICHE DES JEUX D'HELSINKI (FINLANDE) EN 1952, IL A ÉTÉ CHOISI UN PROJET D'AFFICHE QUI ÉTAIT EN FAIT DESTINÉ À D'AUTRES JEUX. DE QUELS JEUX S'AGISSAIT-IL ?

☐ Des JO prévus en 1940 ☐ Des premiers JO modernes d'Athènes (Grèce) en 1896 ☐ Des JO de Los Angeles (États-Unis) en 1932



4 **DE QUELLE ÉPOQUE DATENT LES PREMIÈRES AFFICHES UTILISÉES POUR INFORMER LA POPULATION ?**

☐ De la Grèce antique ☐ Du Moyen Âge ☐ De la Révolution française

POUR OUVRIR LE DÉBAT… DONNE TON AVIS !

ET TOI ? COMMENT RÉAGIS-TU FACE AUX AFFICHES PUBLICITAIRES ?

AS-TU LE SOUVENIR D'UNE PUBLICITÉ QUI T'A DÉJÀ DONNÉ ENVIE D'ACHETER UN PRODUIT DONT TU N'AVAIS PAS RÉELLEMENT BESOIN ?

TE SOUVIENS-TU DES ÉLÉMENTS DE LA PUBLICITÉ QUI ONT PROVOQUÉ CE BESOIN CHEZ TOI ?

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSES

CYCLE 3 • ARTS PLASTIQUES

LES AFFICHES DES JEUX OLYMPIQUES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 DE QUAND DATE LA PREMIÈRE AFFICHE OFFICIELLE DES JO ?

- ☐ Des premiers Jeux modernes d'Athènes (Grèce) en 1896
- ☑ Des Jeux d'été de Stockholm (Suède) en 1912
- ☐ Des premiers Jeux d'hiver de Chamonix (France) en 1924

2 QUEL SYMBOLE DES JO APPARAÎT SUR TOUTES LES AFFICHES À PARTIR DE 1928 ?

☐ Le nom de la ville hôte ☑ Les cinq anneaux ☐ La mascotte

3 QUI A EN CHARGE LA CRÉATION DE L'AFFICHE DES PROCHAINS JO ?

- ☐ La ville-hôte des JO précédents ☑ La prochaine ville-hôte des JO
- ☐ Les équipes du Comité international olympique

4 COMBIEN DE FOIS LA VILLE DE LONDRES A-T-ELLE REÇU LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ ?

☐ Deux fois ☑ Trois fois ☐ Quatre fois

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 POUR QUELLE RAISON, SELON TOI, BIG BEN INDIQUE-T-ELLE 16 H 00 SUR L'AFFICHE DES JO DE LONDRES 1948 ?

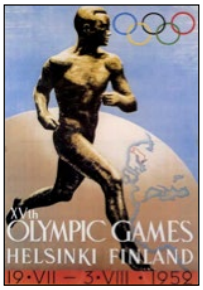
- ☐ C'était l'heure du thé ☐ C'était l'heure de sortir les chiens de la Reine
- ☑ C'était l'heure de la proclamation de l'ouverture des Jeux

2 DE QUELLE ÉDITION DATENT LES PREMIERS JEUX RETRANSMIS À LA TÉLÉVISION ?

- ☑ Des JO de Berlin (Allemagne) en 1936 ☐ Des JO de Londres (Royaume-Uni) en 1948
- ☐ Des JO de Rome (Italie) en 1960

3 POUR L'AFFICHE DES JEUX D'HELSINKI (FINLANDE) EN 1952, IL A ÉTÉ CHOISI UN PROJET D'AFFICHE QUI ÉTAIT EN FAIT DESTINÉ À D'AUTRES JEUX. DE QUELS JEUX S'AGISSAIT-IL ?

☑ Des JO prévus en 1940 ☐ Des premiers JO modernes d'Athènes (Grèce) en 1896 ☐ Des JO de Los Angeles (États-Unis) en 1932



4 DE QUELLE ÉPOQUE DATENT LES PREMIÈRES AFFICHES UTILISÉES POUR INFORMER LA POPULATION ?

☑ De la Grèce antique ☐ Du Moyen Âge ☐ De la Révolution française

(les « axons » : panneaux de bois mobiles pour annoncer les décisions prises par les Autorités).

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LES JEUX PARALYMPIQUES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre que tout sportif avec un handicap est avant tout un sportif.
- Comprendre que les para-sports, pratiqués par des personnes handicapées, ont des règles du jeu aménagées afin qu'elles puissent pratiquer.
- Se familiariser avec un sport paralympique : le tennis en fauteuil.
- Faire évoluer le regard des élèves sur les personnes en situation de handicap et plus particulièrement sur les enfants.
- Comprendre qu'un handicap n'est pas forcément visible.
- Connaître la loi sur le handicap de 2005.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN EMC :

- Expérimenter la sensibilité : respecter autrui et accepter les différences.
- La règle et le droit : comprendre les principes et les valeurs de la République (l'égalité des droits et la notion de discrimination).
- Le jugement :
  – prendre part à un débat ;
  – distinguer son intérêt personnel de l'intérêt collectif.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Lire :
  Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
- Oral :
  Comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Culture littéraire et artistique :
  Héros et héroïnes.
- Histoire :
  Se repérer dans le temps.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Deux activités en binôme :
  – activité 1 : lecture-compréhension d'un texte ;
  – activité 2 : lecture-compréhension d'un texte et d'une photo.
- Une activité collective : débat à visée philosophique.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 x 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun pour les activités 1 et 2.
- Activité collective puis bilan réflexif pour l'activité 3.

MOTS-CLÉS DES JP :

PARALYMPIQUE • PARA-SPORT • ÉQUITÉ • TOLÉRANCE • SOLIDARITÉ • DÉTERMINATION • ACCOMPLISSEMENT.

NOTIONS ABORDÉES

LES JEUX ANTIQUES

À partir de 776 av. J.-C., les Grecs organisaient dans la ville d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus. Des athlètes, venus de toutes les cités grecques, s'affrontaient dans des concours sportifs, admirés par des milliers de Grecs. Ces Jeux, qu'on appelait les « Jeux d'Olympie » se déroulaient tous les quatre ans, jusqu'à leur suppression par l'empereur romain Théodose en 394. Il existait également des Jeux dans les villes de Delphes, de Corinthe et de Némée.

LES JEUX MODERNES

En 1896, le CIO et son président, le Français Pierre de Coubertin, s'inspirent de ces Jeux antiques et décident d'organiser les premiers Jeux Olympiques modernes à Athènes. Leur objectif est de favoriser la pratique du sport en offrant l'exemple d'athlètes de haut niveau réunis pour partager les grandes valeurs de l'olympisme : l'excellence, l'amitié et le respect. Comme dans l'Antiquité, les Jeux ont lieu tous les quatre ans.

LES JEUX PARALYMPIQUES

En 1948, un médecin anglais a l'idée d'organiser un tournoi pour des soldats de la Seconde Guerre mondiale blessés à la moelle épinière et obligés de se déplacer en fauteuil roulant. Ce tournoi, qui propose seulement quelques sports (tir à l'arc, tennis de table…), se déroule à Stoke Mandeville (Angleterre). Depuis, cette ville est considérée comme le berceau du mouvement paralympique.

En 1960, il a été décidé d'organiser une compétition entre athlètes handicapés avec 8 sports et de la tenir à Rome dans la même ville que les Jeux olympiques. C'est le début des Jeux Paralympiques, réservés aux athlètes handicapés.

Les Jeux Paralympiques se tiennent toujours la même année que les Jeux Olympiques et sont organisés sur les mêmes sites.

Les Jeux Paralympiques prennent en compte dix types de handicap : handicap des capacités musculaires, handicap de mouvement, handicap de membre, différence de longueur des jambes, petite taille, hypertonie, ataxie, athétose, handicap visuel et handicap mental.

LE TENNIS EN FAUTEUIL ROULANT

Le tennis en fauteuil roulant a fait ses débuts aux Jeux Paralympiques à Barcelone (Espagne), en 1992. Il se jouait alors en individuel ou en double, dans des épreuves masculines, féminines et mixtes. Aux JP de Rio (Brésil), en 2016, il y a eu six épreuves et deux classes dans cette discipline.

En 1976, l'Américain Brad Parks se blesse lors d'une compétition de ski acrobatique. Il découvre le tennis en fauteuil roulant. Il y prend vite goût et entreprend d'en faire la promotion. C'est grâce à lui que ce sport commence à être connu du grand public, dans les années 1980.

À Rio, en 2016, en finale du double messieurs, les têtes de série n^{os} 1, les Français Stéphane Houdet et Nicolas Peifer, ont remporté la médaille d'or contre les Anglais, têtes de série n^{os} 2.

LES PARA-SPORTS

Vingt-trois sports étaient inscrits aux Jeux Paralympiques de Rio, en 2016 (lire « À savoir » pour la liste complète des sports).

LE HANDICAP

La loi de 2005 donne le droit à tout enfant handicapé d'être scolarisé à l'école. Certains élèves bénéficient d'un projet personnalisé de scolarisation (PPS). C'est un projet de scolarisation de l'élève en situation de handicap, assorti des mesures d'accompagnement décidées par la Commission des droits et de l'autonomie des personnes handicapées (CDAPH), en tenant compte des souhaits de l'enfant et de ses parents. L'inclusion des élèves en situation de handicap incite les élèves à connaître et à respecter toutes les différences.

À SAVOIR !

Pour que les compétitions soient équitables, les athlètes sont regroupés par catégories selon leur handicap. Dans chaque sport, on définit des classes. Ainsi en athlétisme, il y a des épreuves de course pour les malvoyants et les non-voyants, pour les amputés qui courent avec une prothèse et des courses en fauteuil roulant.

À SAVOIR !

Les vingt-trois para-sports sont l'athlétisme, l'aviron, la natation, le cyclisme sur route, le cyclisme sur piste, le basket fauteuil, le rugby fauteuil, le canoé, triathlon, l'escrime fauteuil, le judo, l'haltérophilie, le tennis fauteuil, le tennis de table, le tir sportif, le tir à l'arc, l'équitation, la voile, la boccia, le goalball, le volley assis, le foot à 5 et le foot à 7.
À noter : la boccia et le goalball sont des disciplines qui n'existent qu'aux Jeux Paralympiques.

Lors de la pratique des activités physiques et sportives, les élèves font l'expérience des grandes valeurs du sport, qu'ils apprennent à partager pour mieux vivre ensemble : respect de soi-même et respect des autres, esprit d'équipe, coopération, entraide, bienveillance.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Athlète ; classe ; handicap ; paralysé ; valide ; intégration ; lieu accessible ; prothèse ; tolérant.

ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DES JEUX PARALYMPIQUES

Comprendre quand et comment sont nés les Jeux Paralympiques CM1 CM2 6e

Support : Texte documentaire

▶ ACTIVITÉ 2 : À LA RENCONTRE DU TENNIS EN FAUTEUIL

Prendre conscience que les athlètes handicapés partagent les mêmes valeurs et les mêmes sensations que les athlètes valides

Comprendre comment les règles des Para-sports permettent de compenser le handicap

CM1 CM2 6e

Supports : – Photo des médaillés d'or des JP de Rio (2016) en tennis fauteuil, Stéphane Houdet et Nicolas Peifer
– Texte documentaire

▶ ACTIVITÉ 3 : COMME LES AUTRES

Discussion à visée philosophique sur les thèmes du handicap et de la tolérance, à la suite de la lecture d'une interview de Marie-Amélie Le Fur CM1 CM2 6e

Support : Extrait d'une interview de Marie-Amélie Le Fur (*Mon Quotidien* des 8, 9 et 10 octobre 2016)

Connaissances d'EMC :
– Les préjugés et les stéréotypes (le handicap).
– Les valeurs : l'égalité, la tolérance, le respect des autres dans leur diversité.
– La solidarité individuelle et collective.

Compétences d'EMC : Approche de l'argumentation.

Ressource Eduscol : *http://eduscol.education.fr/cid92404/methodes-et-demarches.html#lien2*

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DES JEUX PARALYMPIQUES

Comprendre quand et comment sont nés les Jeux Paralympiques CM1 CM2 6e

1) Depuis 1960, à Rome.

2) À des athlètes handicapés.

3) Sur les mêmes sites que les JO.

4) Quelques semaines après les JO, une fois que les installations sportives et les hébergements ont été adaptés aux handicaps des athlètes.

▶ ACTIVITÉ 2 : À LA RENCONTRE DU TENNIS EN FAUTEUIL

Prendre conscience que les athlètes handicapés partagent les mêmes valeurs et les mêmes sensations que les athlètes valides
Comprendre comment les règles des Para-sports permettent de compenser le handicap

CM1 | CM2 | 6e

Il s'agit d'une photo prise aux Jeux Olympiques de Rio, en 2016.	
Il s'agit d'une photo prise aux Jeux Paralympiques de Rio, en 2016.	✔
Les sportifs s'appellent Stéphane Houdet et Nicolas Peifer.	✔
Ils sont valides.	
Ils pratiquent le tennis en fauteuil roulant.	✔
Nicolas Peifer est handicapé depuis un accident de moto.	
Nicolas Peifer a commencé le tennis en fauteuil à l'âge de 11 ans.	✔
Stéphane Houdet est l'actuel n° 1 mondial en simple et en double.	✔
Les sportifs handicapés partagent les mêmes valeurs et le même mental que les valides.	✔
En tennis fauteuil, il faut frapper la balle avant son second rebond.	
Les fauteuils roulants ont des roues adaptées qui aident les joueurs à se déplacer.	✔

▶ ACTIVITÉ 3 : COMME LES AUTRES

Discussion à visée philosophique sur les thèmes du handicap et de la tolérance, à la suite de la lecture d'une interview de Marie-Amélie Le Fur, athlète handisport, médaillée paralympique

CM1 | CM2 | 6e

Déroulement de la séance :

1) Lecture collective de l'interview.
2) Questions à poser à la classe à l'issue de cette lecture, pour alimenter le débat :
   – Et toi ? Comment aurais-tu réagi si tu avais été un(e) camarade de classe de Marie-Amélie Le Fur ? Comment expliques-tu le changement d'attitude de ses camarades ?
   – Qu'est-ce qu'un handicap ? Connais-tu des handicaps qui ne sont pas visibles ? Pourquoi se moque-t-on d'un handicap ?
   – T'es-tu déjà senti différent(e) des autres ? Qu'as-tu ressenti à ce moment-là ? Comment ont réagi les autres ? Qu'attendais-tu d'eux ?
3) Laisser quinze minutes aux élèves (seuls ou en petits groupes) pour réfléchir calmement à ces questions. Ils peuvent écrire leurs idées dans leur cahier.
4) Débat en grand groupe.
5) Synthèse écrite.

Interview complète à découvrir ici :
http://bit.ly/2lT5ziw

Pistes pour rédiger une synthèse écrite de la séance :

Nous sommes tous différents (par la taille, le poids, le sexe, la couleur des cheveux/yeux/peau...).

Un handicap est un désavantage qui limite parfois les activités ou la participation à la vie en collectivité.

Il existe des handicaps visibles et d'autres invisibles, comme la dyslexie (difficulté à apprendre à lire) ou la dysorthographie (difficulté à apprendre l'orthographe).

Les personnes touchées par un handicap souhaitent qu'on reconnaisse leur handicap et qu'on leur permette de vivre comme les autres, en leur offrant un maximum d'autonomie.

C'est l'ignorance qui mène à des attitudes de rejet et d'exclusion des personnes en situation de handicap.

Lorsque je croise une personne handicapée, je ne détourne pas le regard, je ne me moque pas.

Je cherche au contraire à mieux connaître son handicap pour l'aider à vivre comme les autres.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Cycle 3 : « Le héros sportif »

Cycle 3 : « Le vocabulaire du sport et des exploits sportifs »

6e : « Les premiers Jeux Olympiques »

CM2 : « Les Jeux Olympiques de Berlin, 1936 »

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les JO :
file:///G:/JO/ressources%20CIO/Les-Jeux-Olympiques-modernes.pdf

Pour en savoir plus sur le Comité paralympique :
http://cpsf.france-paralympique.fr/

Pour en savoir plus sur la classification des athlètes paralympiques :
http://cpsf.france-paralympique.fr/presentation/

Document d'accompagnement Eduscol pour l'EMC :
http://eduscol.education.fr/pid34831-cid103395/l-enseignement-moral-et-civique-dans-la-classe-et-dans-l-etablissement.html#lien1

Document d'Eduscol sur la loi de 2005 :
http://eduscol.education.fr/cid47660/scolarite-et-handicap.html

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Mon drôle de petit frère, d'Elizabeth Laird, Gallimard Jeunesse, « Folio Junior », 2009

De l'autre côté du mur, de Yaël Hassan, Casterman, 2015

L'histoire d'Helen Keller, de Lorena A. Hickok, Pocket Jeunesse, 1998

Les livres qui parlent du sport :
http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme

DES FILMS POUR LES ENSEIGNANTS

Intouchables, d'Éric Toledano et Olivier Nakache (France, 2011) : l'amitié entre une riche personne tétraplégique et son employé, ancien détenu.

La Ligne droite, de Régis Wargnier (France, 2011) : une ancienne détenue devient guide en course pour un athlète devenu aveugle.

Elephant Man, de David Lynch (États-Unis, 1980) : l'histoire d'un homme souffrant de graves difformités.

Le Discours d'un roi, de Tom Hooper (États-Unis, 2010) : le combat du roi George VI d'Angleterre contre son bégaiement.

ACTIVITÉ POUR VOS ÉLÈVES

– En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! Les Jeux Paralympiques » et sa fiche réponse.

–Jouer aux Incollables® :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/6106-dcouvrir-lolympisme-avec-les-incollables.html

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LES JEUX PARALYMPIQUES

VOCABULAIRE UTILE

ATHLÈTE : personne pratiquant une activité sportive.

CLASSE : catégorie regroupant les athlètes ayant la même capacité fonctionelle.

HANDICAP : incapacté durable (physique, intellectuelle...) d'une personne qui l'empêche de participer comme tout le monde aux activités de la vie de tous les jours.

PARALYSÉ : qui ne peut plus bouger un ou plusieurs membres (= handicap moteur).

PERSONNE VALIDE : personne qui n'est pas en situation de handicap.

INTÉGRATION : fait d'accepter une personne dans un groupe (contraire : l'exclusion).

LIEU ACCESSIBLE : lieu adapté aux personnes en situation de handicap.

PROTHÈSE : appareil qui remplace une partie du corps.

TOLÉRANT : qui accepte les différences des autres.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DES JEUX PARALYMPIQUES

Lisez le texte ci-dessous puis répondez aux question :

En 1948, un médecin anglais a l'idée d'organiser un tournoi pour des soldats de la Seconde Guerre mondiale blessés à la moelle épinière et obligés de se déplacer en fauteuil roulant. Ce tournoi, qui propose seulement quelques sports (tir à l'arc, tennis de table...), se déroule à Stoke Mandeville (Angleterre). Depuis, cette ville est considérée comme le berceau du mouvement paralympique.

En 1960, il a été décidé d'organiser une compétition entre athlètes handicapés avec 8 sports et de la tenir à Rome dans la même ville que les Jeux olympiques. C'est le début des Jeux Paralympiques, réservés aux athlètes handicapés.

Les athlètes sélectionnés aux Jeux Paralympiques sont des sportifs de haut niveau en situation de handicap. Ce handicap peut être physique, par exemple lorsque les athlètes ne peuvent plus bouger un membre, ou lorsqu'ils portent une prothèse. Il peut aussi s'agir d'un handicap visuel (lorsqu'ils sont malvoyants ou nonvoyants) ou intellectuel (une difficulté à comprendre).

Les athlètes d'un même sport sont répartis en classes pour garantir à un athlète ou une équipe de se confronter à ses adversaires en toute équité. C'est le même principe que celui

TRUCS & ASTUCES

Est-ce qu'il t'est déjà arrivé d'avoir **le sentiment que tu as raté des choses** parce que tu n'avais pas confiance en toi ? Comme tout le monde, en fait ! Et bonne nouvelle, **on peut tous changer** ! Par exemple, avant de demander l'aide de tes parents ou de tes copains, essaie **de trouver tout seul des solutions à certains de tes problèmes.** Quelle fierté d'y arriver tout seul ! Essaie aussi **de faire un point** après avoir vécu une situation qui t'a déplu :
« Pourquoi je me suis trompé ? », « Que puis-je faire pour l'éviter la prochaine fois ? ». Tu verras vite que moins tu comptes sur les autres et **moins tu auras peur** de faire les choses par toi-même !

FAIRBANK © G. PICOUT

qui est utilisé en boxe pour les athlètes valides avec les catégories de poids : un boxeur poids moyen n'est jamais opposé sur le ring à un boxeur poids lourd.

Les règles de la notation sont également adaptées au handicap.

Vingt-trois sports étaient inscrits aux Jeux Paralympiques de Rio, parmi lesquels l'athlétisme, le basket fauteuil, l'escrime fauteuil, le football à cinq et à sept, la voile ou le tennis en fauteuil.

Les JP se tiennent toujours la même année que les JO et sur les mêmes sites, depuis 1988 (Séoul, en Corée).

Ils se déroulent quelques semaines après les JO, une fois que les installations sportives et les hébergements ont été adaptés aux handicaps des athlètes.

1) Depuis quand les Jeux Paralympiques (JP) existent-ils ?

2) À qui sont-ils proposés ?

3) Où se déroulent-ils ?

4) Quand ont-ils lieu ?

POUR ALLER PLUS LOIN :

Le mot « handicap » peut avoir un autre sens en sport.
Dans certaines compétitions, on impose aux meilleurs sportifs un désavantage (ou « handicap ») au départ pour égaliser les chances de succès entre les participants.
C'est le cas par exemple du golf : les meilleurs joueurs doivent « rendre des points » à leurs adversaires de niveau inférieur.
Certaines courses hippiques sont également « à handicap » : pour égaliser les chances entre les chevaux, on donne un handicap de poids aux chevaux jugés les meilleurs. Plus un cheval est rapide, plus le poids qu'il porte est lourd.

▶ ACTIVITÉ 2 : À LA RENCONTRE DU TENNIS EN FAUTEUIL

Lisez le texte, observez l'image puis cochez les bonnes réponses :

La France est championne du monde de tennis en fauteuil et a même remporté la médaille d'or en double aux JP de Rio (Brésil, 2016), grâce à l'équipe composée de Stéphane Houdet et Nicolas Peifer.

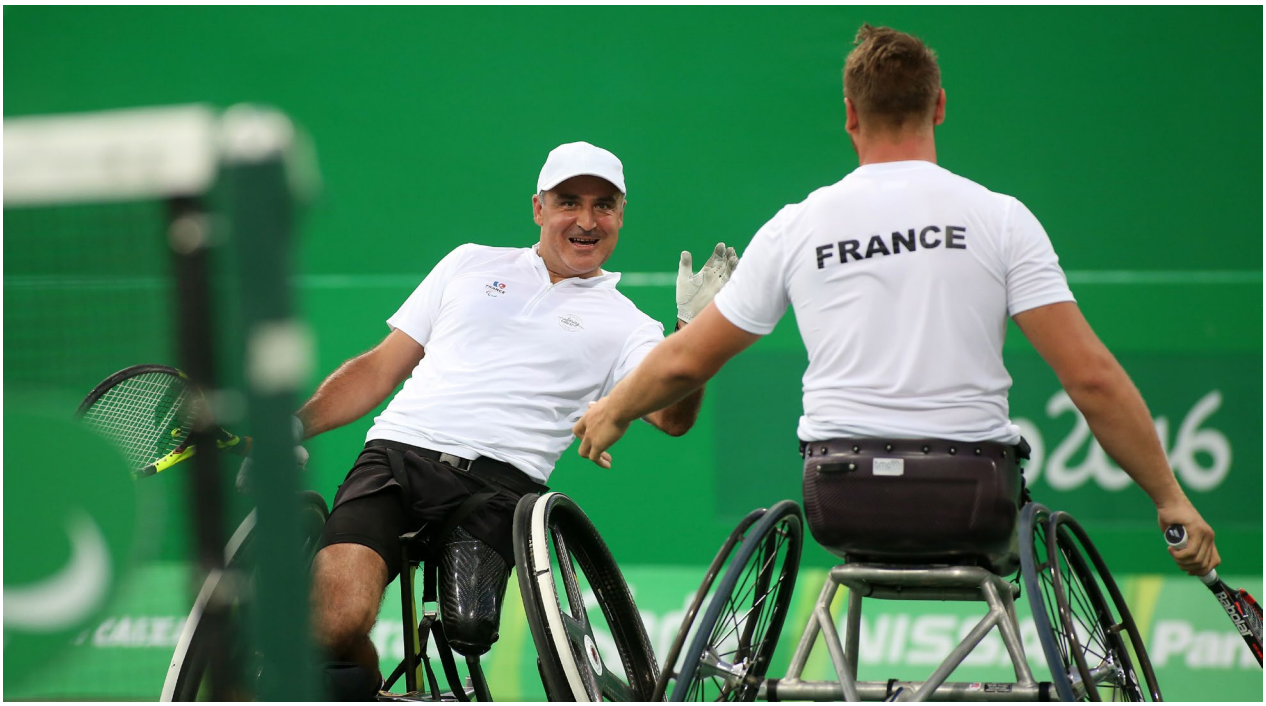
Avant son accident de moto, Stéphane Houdet était champion de tennis des Pays de la Loire junior et a pratiqué le tennis valide de 7 à 24 ans. En 2017, âgé de 47 ans, il est n° 1 mondial en simple et en double !

Quant à Nicolas Peifer, il a commencé le tennis en fauteuil à 11 ans et a vite atteint le très haut niveau avec une place de n° 1 chez les juniors. Il a aujourd'hui 26 ans et représente la relève du tennis en fauteuil.

Houdet et Peifer sont des athlètes avant d'être handicapés. Ils partagent les mêmes valeurs et le même mental que les sportifs valides : persévérance, détermination, envie de gagner et accomplissement.

D'ailleurs, Hervé Karcher, l'entraîneur de Nicolas Peifer, dit d'eux : « C'est quand même des mecs hors norme avec une force de caractère ! Il faut des qualités comme dans n'importe quel sport pour être au plus haut niveau. »

Une des différences entre le tennis paralympique et le tennis olympique est la règle du double rebond. Bien que les fauteuils aient des roues adaptées qui aident les joueurs à se déplacer, ils n'ont pas la même capacité de mouvement. Par conséquent, les joueurs doivent frapper la balle avant qu'elle n'effectue un troisième rebond (à la différence du tennis olympique, où la balle doit être frappée avant son second rebond).



HOUDET © G. PICOUT

Stéphane Houdet et Nicolas Peifer, médailles d'or en double, tennis en fauteuil, Rio (2016).

Il s'agit d'une photo prise aux Jeux Olympiques de Rio, en 2016.	
Il s'agit d'une photo prise aux Jeux Paralympiques de Rio, en 2016.	
Les sportifs s'appellent Stéphane Houdet et Nicolas Peifer.	
Ils sont valides.	
Ils pratiquent le tennis en fauteuil roulant.	
Nicolas Peifer est handicapé depuis un accident de moto.	
Nicolas Peifer a commencé le tennis en fauteuil à l'âge de 11 ans.	
Stéphane Houdet est l'actuel n° 1 mondial en simple et en double.	
Les sportifs handicapés partagent les mêmes valeurs et le même mental que les valides.	
En tennis fauteuil, il faut frapper la balle avant son second rebond.	
Les fauteuils roulants ont des roues adaptées qui aident les joueurs à se déplacer.	

À SAVOIR : Avec quatre médailles obtenues aux Jeux Paralympiques depuis Athènes en 2004, le joueur de tennis en fauteuil Michaël Jérémiasz était le porte-drapeau des Jeux de Rio.

▶ ACTIVITÉ 3 : COMME LES AUTRES

À SAVOIR : Des lois votées en 2005 et en 2013 donnent désormais le droit à tous les enfants en situation de handicap d'être scolarisés dans les écoles de leur quartier.

Chaque établissement scolaire doit pouvoir accueillir les enfants handicapés. Cela signifie que leurs bâtiments doivent devenir accessibles à toute forme de handicap (par exemple, en s'équipant de rampes ou d'ascenseurs pour les fauteuils roulants, en accrochant sur les murs et les portes des panneaux de signalisation en braille pour les non-voyants, etc.).

Ces établissements doivent également offrir aux enfants qui en ont besoin une aide spéciale pendant le temps scolaire (par exemple, la présence d'un adulte pour un enfant qui ne parvient pas à écrire seul).

Lisez attentivement le texte suivant :

Marie-Amélie Le Fur est une jeune athlète française de 28 ans amputée de la jambe gauche. Elle a remporté deux médailles d'or aux Jeux Paralympiques de Rio (Brésil, 2016) (en saut en longueur et au 400 m) et une médaille de bronze (au 200 m).

Voici un extrait de l'interview qu'elle a accordée au journal *Mon Quotidien* en octobre 2016 :

« – MQ : À 15 ans, tu as eu un grave accident de scooter…

– M.A. L.F. : Oui, j'ai été renversée par une voiture. Les docteurs ont essayé de sauver ma jambe gauche. Mais elle était si abîmée que s'ils me l'avaient laissée, je n'aurais jamais pu faire de sport à nouveau, et j'aurais mal remarché. Alors ils l'ont amputée… Au moins je pouvais refaire du sport avec une prothèse…

– MQ : Comment tes camarades de classe ont-ils réagi ?

– M.A. L.F. : J'ai manqué un mois de cours en seconde. Quand je suis revenue en classe, d'abord en fauteuil roulant, j'entendais des chuchotements. Mais nos relations d'amitié étaient solides… J'ai reçu beaucoup de soutien de leur part…

– MQ : Parles-tu du handicap aux enfants ?

– M.A. L.F. : Oui, je vais souvent dans les écoles… Je leur parle simplement du handicap, en leur disant que c'est une différence comme les autres. »

Extrait de *Mon Quotidien* daté des 8, 9 et 10 octobre 2016.

© AFP

© PLAY BAC PRESSE – MON QUOTIDIEN

Interview complète à découvrir ici :
http://bit.ly/2lT5ziw

JE RETIENS

- Les Jeux Paralympiques se tiennent toujours la même année que les Jeux Olympiques et sur les mêmes sites, une fois que les installations et les hébergements ont été rendus accessibles.
- Les valeurs paralympiques sont le courage, la détermination, l'inspiration et l'équité.
- Les athlètes paralympiques partagent les mêmes valeurs et les mêmes sensations que les athlètes valides.
- Je dois respecter autrui et accepter ses différences.
- La loi de 2005 offre l'égalité des droits pour les enfants à l'école. Chaque établissement scolaire doit pouvoir accueillir les enfants handicapés.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je comprends que le handicap peut toucher tout le monde :** il peut être **de courte durée** (un bras cassé suite à une mauvaise chute) ou **pour la vie** (une amputation suite à un grave accident). J'essaie donc toujours de **me mettre à la place de celui qui vit cette situation de handicap** en me posant cette question : « Et si c'était moi, comment je voudrais que les autres agissent à mon égard ? »
- **Je fais preuve de solidarité :** si je connais des élèves handicapés, je m'assure qu'ils sont régulièrement accompagnés de camarades pour les aider. Je peux proposer de créer des équipes de solidarité de deux ou trois élèves qui s'engagent à les accompagner si aucune solidarité n'a été mise en place.
- **Je comprends que les solutions trouvées pour aider les personnes en situation de handicap font progresser l'ensemble de la société.** On appelle cela l'**« effet télécommande »** : au départ, la télécommande a été inventée pour les personnes qui ne pouvaient pas bouger. Aujourd'hui, qui s'en passerait ? Elle sert à tout le monde.
- **Je comprends que les personnes handicapées peuvent elles aussi accomplir de grandes choses :** les exploits des sportifs paralympiques en sont un bel exemple.

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 3 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LES JEUX PARALYMPIQUES

Le programme d'EMC est commun aux trois niveaux du cycle 3 et recommande que les démarches soient adaptées à l'âge des élèves.

L'activité 3 de la présente fiche pourra proposer aux élèves de CM2 puis de 6e d'approfondir progressivement leur technique du débat et de l'argumentation.
L'enseignant pourra accorder un temps de réflexion et d'élaboration des arguments plus long que quinze minutes.
Il pourra également proposer aux élèves d'acquérir le lexique et les connecteurs nécessaires pour articuler leur argumentation, qu'il s'agisse d'exprimer son accord ou son désaccord.

Le lexique

– Pour exprimer son accord : je suis entièrement d'accord avec toi, j'approuve, ton idée m'a convaincu(e) et persuadé(e), ton argument est solide…
– Pour exprimer son désaccord : je ne suis pas d'accord avec toi, je m'oppose à ton idée, je désapprouve ton argument, je le refuse, je le rejette, je le conteste, je ne suis pas convaincu(e) par ce que tu dis…
– Pour apporter des nuances : à mon avis, selon moi, de mon point de vue…

Les connecteurs

Que tu sois d'accord ou non avec les autres, tu dois toujours organiser tes idées de manière logique, en utilisant des connecteurs :
– qui précisent l'ordre des idées :
  - pour commencer : *d'abord, premièrement…*
  - pour poursuivre : *de plus, ensuite, en outre…*
  - pour terminer : *enfin, en dernier lieu, en conclusion…*
– qui illustrent un exemple : *par exemple, d'ailleurs…*
– qui indiquent une cause : *car, parce que…*
– qui indiquent une opposition : *pourtant, en revanche, mais…*
– qui indiquent une conséquence : *c'est pourquoi, donc, par conséquent…*

À TOI DE JOUER !

CYCLE 3 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LES JEUX PARALYMPIQUES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 POUR QUELLES RAISONS LES JEUX PARALYMPIQUES NE SE DÉROULENT-ILS PAS EN MÊME TEMPS QUE LES JEUX OLYMPIQUES ?

- ☐ Les athlètes le refusent
- ☐ Il faut du temps pour rendre les installations et les hébergements accessibles aux athlètes handicapés

2 DE QUOI SE SONT INSPIRÉS LES PREMIERS JEUX PARALYMPIQUES ?

- ☐ D'une compétition britannique de 1948
- ☐ Des Jeux de l'Antiquité
- ☐ De tournois du Moyen Âge

3 QUELLE RÈGLE DIFFÈRE ENTRE LE TENNIS ET LE TENNIS FAUTEUIL ?

- ☐ Le terrain est plus petit pour le tennis fauteuil
- ☐ On accepte deux rebonds pour la balle en tennis fauteuil
- ☐ La durée d'un match est limitée dans le temps en tennis fauteuil

4 QUELLES VALEURS ET ÉMOTIONS LES ATHLÈTES VALIDES ET HANDICAPÉS PARTAGENT-ILS ?

- ☐ Décontraction
- ☐ Détermination
- ☐ Courage
- ☐ Envie de gagner
- ☐ Persévérance

5 DE QUAND DATE LA LOI D'INTÉGRATION DES ENFANTS HANDICAPÉS DANS LES ÉCOLES ?

- ☐ 1995
- ☐ 2005
- ☐ 2015

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 EN 2004 ET EN 2008, LA TÉLÉVISION FRANÇAISE NE RETRANSMETTAIT PAR JOUR QUE QUINZE MINUTES DE JEUX PARALYMPIQUES. EN 2012, UN VRAI CHANGEMENT EST INTERVENU, GRÂCE À DE NOMBREUX SPORTIFS ET ASSOCIATIONS, QUI ONT INSISTÉ AUPRÈS DES CHAÎNES DE TÉLÉVISION. PENDANT LES JEUX DE RIO, EN 2016, LES CHAÎNES ONT FAIT DE GROS EFFORTS. COMBIEN D'HEURES DE DIRECT ÉTAIENT OFFERTES PAR JOUR AUX TÉLÉSPECTATEURS PAR LES DIFFÉRENTES CHAÎNES DE FRANCE TÉLÉVISIONS ?

- ☐ 5 heures
- ☐ 10 heures
- ☐ 25 heures

2 TOUTES LES MÉDAILLES DES JEUX PARALYMPIQUES DE RIO ÉTAIENT ÉQUIPÉES DE SYSTÈMES SPÉCIAUX POUR PERMETTRE AUX ATHLÈTES DE RECONNAÎTRE LES TROIS TYPES DE MÉDAILLE : OR, ARGENT ET BRONZE. C'ÉTAIT... (DEUX RÉPONSES)

- ☐ Un dispositif en acier qui émettait un son propre à chaque matériau
- ☐ Une inscription en braille
- ☐ Une odeur différenciée

3 LE TENNIS EN FAUTEUIL EST UNE DISCIPLINE PARALYMPIQUE DEPUIS LES JEUX DE BARCELONE (ESPAGNE), EN 1992. CE SPORT EST ÉGALEMENT AU PROGRAMME DU GRAND CHELEM. QUEL TOURNOI DU GRAND CHELEM EST LE DERNIER À L'AVOIR INSCRIT ?

- ☐ L'Open d'Australie, à Melbourne
- ☐ Roland-Garros, à Paris
- ☐ Wimbledon, à Londres
- ☐ L'US Open, à New York

4 LE GOALBALL EST UN SPORT QUI N'EXISTE QU'AUX JEUX PARALYMPIQUES. IL EST RÉSERVÉ AUX SPORTIFS MALVOYANTS. COMMENT DOIVENT-ILS MARQUER DES BUTS ?

- ☐ Avec le pied
- ☐ Avec les mains
- ☐ Avec la tête

5 LE CÉCIFOOT (OU FOOTBALL À CINQ) EST PRATIQUÉ PAR DES ATHLÈTES MALVOYANTS OU NON VOYANTS. COMMENT REPÈRENT-ILS LA BALLE ?

- ☐ La balle contient des clochettes
- ☐ La balle siffle dans les airs
- ☐ La balle est odorante

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

DANS TON ÉCOLE, TOUS LES LIEUX SONT-ILS DÉJÀ ACCESSIBLES AUX PERSONNES HANDICAPÉES MOTEURS OU SENSORIELS (LA VUE, L'OUÏE) ? PENSES-TU QUE LA SITUATION SOIT SATISFAISANTE ? OÙ VOIS-TU DES PROGRÈS À RÉALISER ?

ET DANS TA COMMUNE, QU'EN EST-IL ? QUE PEUX-TU FAIRE ?

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 3 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LES JEUX PARALYMPIQUES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 POUR QUELLES RAISONS LES JEUX PARALYMPIQUES NE SE DÉROULENT-ILS PAS EN MÊME TEMPS QUE LES JEUX OLYMPIQUES ?

- ☐ Les athlètes le refusent
- ☑ Il faut du temps pour rendre les installations et les hébergements accessibles aux athlètes handicapés

2 DE QUOI SE SONT INSPIRÉS LES PREMIERS JEUX PARALYMPIQUES ?

- ☑ D'une compétition britannique de 1948
- ☐ Des Jeux de l'Antiquité
- ☐ De tournois du Moyen Âge

3 QUELLE RÈGLE DIFFÈRE ENTRE LE TENNIS ET LE TENNIS FAUTEUIL ?

- ☐ Le terrain est plus petit pour le tennis fauteuil
- ☑ On accepte deux rebonds pour la balle en tennis fauteuil
- ☐ La durée d'un match est limitée dans le temps en tennis fauteuil

4 QUELLES VALEURS ET ÉMOTIONS LES ATHLÈTES VALIDES ET HANDICAPÉS PARTAGENT-ILS ?

☐ Décontraction ☑ Détermination ☑ Courage ☑ Envie de gagner ☑ Persévérance

5 DE QUAND DATE LA LOI D'INTÉGRATION DES ENFANTS HANDICAPÉS DANS LES ÉCOLES ?

☐ 1995 ☑ 2005 ☐ 2015

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 EN 2004 ET EN 2008, LA TÉLÉVISION FRANÇAISE NE RETRANSMETTAIT PAR JOUR QUE QUINZE MINUTES DE JEUX PARALYMPIQUES. EN 2012, UN VRAI CHANGEMENT EST INTERVENU, GRÂCE À DE NOMBREUX SPORTIFS ET ASSOCIATIONS, QUI ONT INSISTÉ AUPRÈS DES CHAÎNES DE TÉLÉVISION. PENDANT LES JEUX DE RIO, EN 2016, LES CHAÎNES ONT FAIT DE GROS EFFORTS. COMBIEN D'HEURES DE DIRECT ÉTAIENT OFFERTES PAR JOUR AUX TÉLÉSPECTATEURS PAR LES DIFFÉRENTES CHAÎNES DE FRANCE TÉLÉVISIONS ?

☐ 5 heures ☑ 10 heures ☐ 25 heures

France Télévisions a diffusé sur France 2 et France 4 près de cent heures de compétitions en direct. La cérémonie d'ouverture a également été diffusée sur France 2.

2 **TOUTES LES MÉDAILLES DES JEUX PARALYMPIQUES DE RIO ÉTAIENT ÉQUIPÉES DE SYSTÈMES SPÉCIAUX POUR PERMETTRE AUX ATHLÈTES DE RECONNAÎTRE LES TROIS TYPES DE MÉDAILLE : OR, ARGENT ET BRONZE. C'ÉTAIT... (DEUX RÉPONSES)**

- [x] Un dispositif en acier qui émettait un son propre à chaque matériau
- [x] Une inscription en braille
- [ ] Une odeur différenciée

3 **LE TENNIS EN FAUTEUIL EST UNE DISCIPLINE PARALYMPIQUE DEPUIS LES JEUX DE BARCELONE (ESPAGNE), EN 1992. CE SPORT EST ÉGALEMENT AU PROGRAMME DU GRAND CHELEM. QUEL TOURNOI DU GRAND CHELEM EST LE DERNIER À L'AVOIR INSCRIT ?**

- [ ] L'Open d'Australie, à Melbourne
- [x] Roland-Garros, à Paris
- [ ] Wimbledon, à Londres
- [ ] L'US Open, à New York

4 **LE GOALBALL EST UN SPORT QUI N'EXISTE QU'AUX JEUX PARALYMPIQUES. IL EST RÉSERVÉ AUX SPORTIFS MALVOYANTS. COMMENT DOIVENT-ILS MARQUER DES BUTS ?**

- [ ] Avec le pied
- [x] Avec les mains
- [ ] Avec la tête

(Les adversaires utilisent tout leur corps pour protéger les filets.)

5 **LE CÉCIFOOT (OU FOOTBALL À CINQ) EST PRATIQUÉ PAR DES ATHLÈTES MALVOYANTS OU NON VOYANTS. COMMENT REPÈRENT-ILS LA BALLE ?**

- [x] La balle contient des clochettes
- [ ] La balle siffle dans les airs
- [ ] La balle est odorante

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 • ANGLAIS

LES JEUX OLYMPIQUES EN ANGLAIS

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Être capable de reconnaître et d'utiliser le vocabulaire du sport et de l'Olympisme en anglais.
- Connaître et comprendre les symboles et les valeurs des Jeux Olympiques (en français et en anglais).
- Découvrir l'influence des pays anglo-saxons dans l'univers du sport, en s'attachant plus particulièrement au lexique.
- Se familiariser avec deux sports anglo-saxons des Jeux d'hiver : le curling et le skeleton.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Lire et comprendre :
  Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte.
  Reconnaître des mots isolés dans un court texte.
- Parler en continu :
  Participer à des échanges simples en mobilisant ses connaissances.
- Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère :
  Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Histoire :
  Se repérer dans le temps.
- Géographie :
  Se repérer dans l'espace.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Lecture collective à voix haute des textes.
- Activités en binôme.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 X 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :
OLYMPISME • VALEURS • DRAPEAU • CHAMPION • DISCIPLINES.

NOTIONS ABORDÉES

LES JEUX ANTIQUES

À partir de 776 av. J.-C., les Grecs organisaient dans la ville d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus.

Des athlètes venus de toutes les cités grecques s'affrontaient dans des concours sportifs (épreuves de courses à pied, de combats, de courses de chars, etc.). Les Grecs venaient par milliers admirer ce spectacle.

Les vainqueurs recevaient une couronne d'olivier sacré ; leurs noms devenaient célèbres dans la Grèce entière et symbolisaient la puissance de leur cité. Au 4e siècle av. J.-C., certaines cités allaient jusqu'à acheter les services d'athlètes venus d'autres cités pour s'assurer la victoire.

Les Jeux d'Olympie se déroulèrent tous les quatre ans jusqu'à leur suppression par l'empereur romain Théodose, en 394. D'autres Jeux étaient organisés à Delphes, à Némée ou à Corinthe.

LES JEUX MODERNES

En 1896, le Comité international olympique (CIO) et son président, le Français Pierre de Coubertin, s'inspirent de ces Jeux antiques et décident d'organiser les premiers Jeux Olympiques modernes à Athènes.

Progressivement, le CIO se dote d'attributs :

- un symbole olympique composé de cinq anneaux entrelacés, de dimensions égales (les anneaux olympiques). Ce symbole olympique représente « l'union des cinq continents et la rencontre des athlètes du monde entier aux Jeux Olympiques » ;
- un drapeau olympique à fond blanc, sans bordure. En son centre figure le symbole olympique dans ses cinq couleurs ;
- une devise olympique formulée en latin : « *Citius, Altius, Fortius* », qui signifie « Plus vite, plus haut, plus fort ». Elle exprime les aspirations du Mouvement olympique ;
- un hymne olympique a été créé par Spiros Samaras (musique) et Kostis Palamas (paroles) pour les JO de 1896. Depuis les JO de Rome, en 1960, il est définitivement adopté comme hymne officiel ;

À ÉCOUTER

- une flamme olympique allumée à Olympie et relayée jusqu'au stade de la ville-hôte.

À SAVOIR !

En 1908, c'est la ville de Rome qui aurait dû recevoir les JO. Mais face au retard pris par la capitale italienne, les organisateurs ont finalement choisi Londres !

À SAVOIR !

Londres est la seule ville à avoir reçu les JO trois fois : en 1908, en 1948 et en 2012.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Champion ; record ; symbole ; affiche officielle ; devise ; valeurs.

ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : DO YOU SPEAK OLYMPIC?

Être capable de reconnaître et d'utiliser le vocabulaire du sport et de l'Olympisme en anglais

CM1 | CM2 | 6e

Supports : Textes documentaires en anglais

▶ ACTIVITÉ 2 : OLYMPIC SYMBOLS AND OLYMPIC VALUES

Connaître et comprendre les symboles et les valeurs des Jeux Olympiques (en français et en anglais) CM1 | CM2 | 6e

Supports : – Une photo du drapeau olympique
– Une photo de la torche olympique
– Une photo d'une mascotte

▶ ACTIVITÉ 3 : ON YOUR MARKS!

Découvrir l'influence des pays anglo-saxons dans l'univers du sport, en s'attachant plus particulièrement au lexique CM1 | CM2 | 6e

Supports : – Une photo de curling
– Textes documentaires
– Une photo de skeleton

Matériel : Dictionnaire de la langue française

POUR ALLER PLUS LOIN :

En 1932 à Los Angeles (États-Unis), l'escrimeuse Judy Guinness renonce à la médaille d'or car elle sait que les arbitres n'ont pas vu une touche gagnante de son adversaire autrichienne. Cette athlète incarne le fair-play.

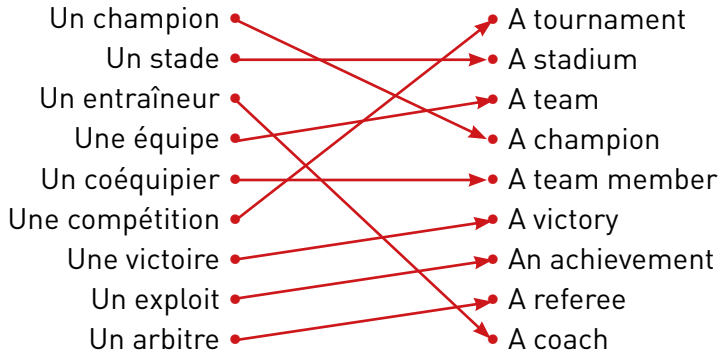
ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : DO YOU SPEAK OLYMPIC?

Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte
Reconnaître des mots isolés dans un court texte CM1 CM2 6e

Français	Anglais
Jeux d'été	Summer Games
Jeux d'hiver	Winter Games
Jeux Paralympiques	Paralympic Games
Ville-hôte	Host city
Battre un record	To beat a record
Gagner	To win
Une récompense	A reward
Une médaille (or, argent, bronze)	A medal (gold, silver, bronze)
Un athlète	An athlete
Le règlement	The rules

POUR ALLER PLUS LOIN :



POUR ALLER PLUS LOIN :

À ÉCOUTER

Faire découvrir à vos élèves le refrain de la chanson « We Are the Champions », du groupe britannique Queen.

▶ ACTIVITÉ 2 : OLYMPIC SYMBOLS AND OLYMPIC VALUES

Parler en continu
Participer à des échanges simples en mobilisant ses connaissances CM1 CM2 6e

Exercice 1

1) « Plus vite, plus haut, plus fort ».

2) Elle encourage les athlètes à donner le meilleur d'eux-mêmes.

Exercice 2

1) *God Save the Queen.*

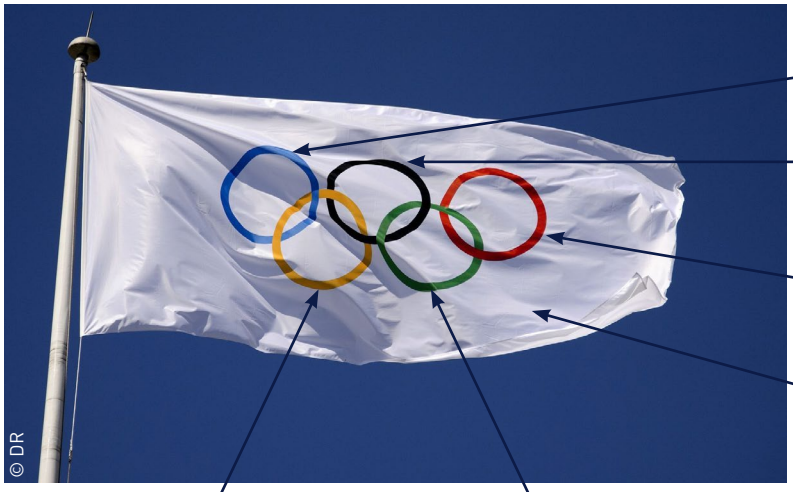
Exercice 3

1) There are five rings.

2) Five rings interlinked symbolize five continents (universality and friendship).

3) There are six colours: five colours for the rings and white for the background.

4)



5) Red, blue and white.

Exercice 4

Réponse attendue en français : la torche symbolise le lien entre les JO antiques et les JO modernes.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Nommez les cinq continents du monde en anglais : Europe, Africa, America, Asia, Oceania.

Pour les élèves les plus avancés :

What kind of animal is it? It looks like a cat but actually it is a mix of different Brazilian animals. It represents the diversity of the Brazilian people and culture.

▶ ACTIVITÉ 3 : ON YOUR MARKS!

Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère

Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge

CM1 | CM2 | 6e

Exercice 1

Le water-polo, le basket-ball, le volley-ball ou le football pour les sports d'été.

Exercice 2

1)

Le curling

Le skeleton

2) Le curling tient son nom des trajectoires « en boucle » que la pierre pourrait suivre si les équipiers ne « balayaient » pas la piste.

3) Le skeleton est un sport où l'athlète est allongé à plat ventre sur sa luge, la tête face à la descente. La position de son corps fait également penser à un squelette, d'où son nom en anglais : *skeleton*.

Exercice 3

1) Dispositif formé de deux cales réglables sur lesquelles les athlètes appuient leurs pieds au départ d'une course (course).

2) Allure le plus rapide possible qu'un coureur prend à un moment déterminé (course).

3) Compétition entre deux ou plusieurs concurrents, deux ou plusieurs équipes (presque tous les sports duels).

4) Coup qui rabat violemment une balle haute (volley, tennis, tennis de table).

5) Creuser à son avantage un écart de deux jeux dans le score (tennis).

6) Courir en poussant devant soi la balle à petits coups de pied ou de main sans en perdre le contrôle (football, basket-ball).

Exercice 4

Au sens strict, une attitude de fair-play consiste à accepter loyalement les règles du jeu ou d'un sport. Dans un sens plus large, c'est un geste que l'on accomplit sans y être obligé.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Le self-control.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

CM1 : « Héritage des mondes anciens »

6e : « Découvrir la Grèce antique »

Cycle 3 : « Le héros sportif »

Cycle 3 : « Le lexique du sport et de l'exploit sportif »

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les symboles des JO modernes : *http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4928-les-symboles-et-marques-olympiques.html*

Pour lire les paroles de l'hymne olympique en anglais :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4930-lhymne-olympique.html

Pour en savoir plus sur les JO de la Grèce antique :
http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Jeux_Olympiques_de_la_Gr%C3%A8ce_antique/185462

Document d'accompagnement Eduscol :
http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Anglais/08/2/RA16_C3_LV_anglais_declinaison_linguistique_601082.pdf

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Anglais/45/9/RA16_C3_LV_anglais_declinaison_culturelle_583459.pdf

DES FILMS POUR VOS ÉLÈVES

Rasta Rockett, de Jon Turteltaub (États-Unis, 1993).

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique de Lausanne (Suisse)
https://www.olympic.org/museum (visite virtuelle en ligne)

« Fair play » *:* exposition itinérante sur l'Olympisme, disponible au prêt (12 panneaux de 1,60 m x 50 cm)
Contact : academieolympique@cnosf.org

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

L'Antiquité : au temps des Pharaons, des Grecs, des Romains, Florence Maruéjol, Jean-Pierre Adam et Eric Morvillez, Fleurus

Astérix aux Jeux Olympiques, René Goscinny et Albert Uderzo, Hachette

DES RESSOURCES POUR LES ENSEIGNANTS

Les Chariots de feu, de Hugh Hudson (Royaume-Uni,1981)

ACTIVITÉ POUR VOS ÉLÈVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! Les Jeux Olympiques en anglais »
(et sa fiche réponse)

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 • ANGLAIS

LES JEUX OLYMPIQUES EN ANGLAIS

VOCABULAIRE UTILE

CHAMPION : vainqueur d'une épreuve sportive.

RECORD : exploit sportif qui dépasse ce qui a été réalisé avant dans la même spécialité *(battre un record)*.

SYMBOLE : signe, dessin qui représente une idée.

AFFICHE OFFICIELLE : affiche conçue et validée par les organisateurs des Jeux Olympiques (le Comité International Olympique) et qui sert à faire la publicité d'une édition des Jeux.

DEVISE : paroles résumant des valeurs.

VALEURS : idées considérées comme belles et justes.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : DO YOU SPEAK OLYMPIC?

SUPPORT :

• Textes documentaires en français et en anglais.

En vous aidant des textes ci-dessous, complétez le tableau du lexique français-anglais des Jeux Olympiques. Les mots à insérer sont soulignés dans le texte anglais.

Indice : certains mots français ressemblent aux mots anglais.

Français :

Saviez-vous que le français et l'anglais sont les deux langues officielles des Jeux Olympiques ?
La langue française est la langue historique des Jeux car c'est un Français, Pierre de Coubertin, qui a proposé en 1894 de créer les Jeux Olympiques modernes, en s'inspirant des Jeux de la Grèce antique.

L'anglais est devenu progressivement la seconde langue officielle des JO car il est désormais la langue « universelle ».

Les prochains Jeux Olympiques et Paralympiques d'été se dérouleront à Tokyo, au Japon, en 2020. Toutes les informations et indications y seront communiquées aux athlètes et à leurs entraîneurs dans ces deux langues.
En espérant que ceux qui ne maîtrisent pas la langue de Molière maîtrisent celle de Shakespeare !

TRUCS & ASTUCES

Lorsque tu lis un texte en anglais (la consigne d'un exercice ou un texte documentaire), **prends ton temps.** N'essaie pas de deviner le sens d'une phrase d'après la lecture des premiers mots : **lis tous les mots.** Tu en reconnaîtras certains que tu connais, et tu en découvriras de nouveaux. Essaie d'en deviner le sens grâce à ce que tu as déjà compris. Et il est inutile de traduire la phrase en français pour la comprendre. **Comprendre et traduire sont deux choses différentes.**

Anglais :

Every four years since 1896, Summer Olympic Games and Paralympic Games are organized in a different country. Tokyo, capital of Japan, will be the next host city in 2020 and Winter Games will take place in South Corea in 2018.

During the Olympic competition, athletes *try* to beat records but must respect the Olympic rules.
If they finish in the top 3, they win a medal, made of gold (first place), silver (second place) or bronze (third place).

As Pierre de Coubertin used to say : the best reward in the Olympic Games is not winning but *taking part*.

To try : essayer
To take part : participer

Français	Anglais
Jeux olympiques d'été	
Jeux olympiques d'hiver	
Jeux Paralympiques	
Ville-hôte	
Battre un record	
Gagner	
Une récompense	
Une médaille (or, argent, bronze)	
Un athlète	
Le règlement	

POUR ALLER PLUS LOIN :

Associez chaque mot français à sa traduction anglaise :

Un champion •	• A tournament
Un stade •	• A stadium
Un entraîneur •	• A team
Une équipe •	• A champion
Un coéquipier •	• A team member
Une compétition •	• A victory
Une victoire •	• An achievement
Un exploit •	• A referee
Un arbitre •	• A coach

Pour les élèves les plus avancés :

À votre tour, écrivez un petit texte qui utilise au moins cinq mots de la liste ci-dessus.

.....

.....

.....

.....

▶ ACTIVITÉ 2 : OLYMPIC SYMBOLS AND OLYMPIC VALUES

SUPPORTS :

- Une photo du drapeau olympique.
- Une photo de la torche olympique.
- Une photo d'une mascotte.

À SAVOIR : L'esprit des Jeux Olympiques modernes est représenté par des symboles connus dans le monde entier.

Exercice 1

Répondez aux questions :

Une devise olympique : the Olympic motto

La devise des JO est exprimée en latin : « *Citius, Altius, Fortius* ». Voici sa traduction en anglais : « *Faster, Higher, Stronger* ».

1) En vous aidant des sonorités et de vos connaissances, sauriez-vous la traduire en français ?

.....

.....

.....

2) Que signifie-t-elle selon vous ?

.....

.....

.....

.....

Exercice 2

Un hymne olympique : the Olympic hymn or anthem

Il s'agit d'une musique, sans paroles, spécialement composée pour les JO et jouée lors de chaque cérémonie d'ouverture depuis 1960.

Comment s'appelle l'hymne britannique ?

.....

.....

Exercice 3

Le drapeau olympique : the Olympic flag

© DR

1) How many rings are there on the Olympic flag? .....

2) What do they symbolize? .....

.....

3) How many colours can you see on the flag? .....

4) Complète les légendes de la photo en inscrivant en anglais les couleurs des anneaux.
Les couleurs du drapeau des JO ont été choisies pour permettre à chaque pays participant aux JO d'y retrouver au moins une des couleurs de son drapeau national.

5) Connais-tu les couleurs de l'Union Jack ? .....

.....

.....

Exercice 4

© DPPI/KMSP

Rio 2016, torch relay

Le relais de la flamme : the torch relay

Runners carry the Olympic flame through many countries from Olympia (in Greece) to the stadium of the host city.

What is the symbol of the torch relay?

Réponse en français :

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Nommez les cinq continents du monde en anglais :

.....

Pour les élèves les plus avancés :

Depuis les Jeux de 1972, chaque ville-hôte crée un drôle de petit personnage qu'on appelle une « mascotte ».

The mascot is supposed to bring good luck, as a lucky charm!

Let me introduce you to Vinicius, Rio's mascot!

© DR

1) What kind of animal is it?

.....

.....

.....

.....

2) Describe your favorite animal:

.....

.....

.....

.....

ACTIVITÉ 3 : ON YOUR MARKS*!

* À VOS MARQUES !

SUPPORTS :

- Deux photos.
- Textes documentaires.

Exercice 1

Sauriez-vous donner le nom de quelques sports des Jeux d'été dont le nom est anglais ?

.....

.....

Exercice 2

À SAVOIR : Parmi les sports d'hiver, en voici deux, nés au Royaume-Uni, dont le nom n'a jamais été traduit : le curling et le skeleton.

Observez bien les photos ci-dessous et répondez aux questions :

1) Légendez chaque photo avec le nom du sport correspondant :

© DPPI/KMSP

© DPPI/KMSP

Le curling est un sport d'équipe pratiqué sur une surface de glace rectangulaire. Le but du jeu est de faire glisser une lourde pierre polie (19,96 kg) vers une cible, en se déplaçant sur la glace. À l'aide de « balais » spéciaux, deux équipiers frottent la glace pour améliorer la trajectoire et la vitesse de la cible. C'est l'un des sports d'équipe les plus anciens du monde. Au 16e siècle, les Écossais y jouaient déjà en hiver, sur les lacs et les étangs gelés. *To curl* signifie « boucler » en anglais.

2) À votre avis, pourquoi a-t-on appelé ce sport « curling » ?

.....

.....

Le skeleton, qui se pratique sur une piste de glace, est un sport individuel. Après avoir poussé sa luge pour lui donner une forte accélération, l'athlète s'y allonge à plat ventre, tête face à la descente et bras sur les côtés. Avec les mouvements de son corps, il dirige le skeleton pour dévaler la piste le plus vite possible. *Skeleton* signifie « le squelette » en anglais.

3) À votre avis, pourquoi a-t-on appelé ce sport « skeleton » ?

.....

.....

Exercice 3

À SAVOIR : Il n'est pas nécessaire d'être un expert en sport pour connaître le sens des mots anglais suivants. Ils figurent tous dans le dictionnaire de la langue française, et certains sont même si courants qu'on en oublierait qu'ils ne sont pas d'origine française !

Avec ou sans votre dictionnaire, retrouvez le sens de chacun de ces mots, en précisant dans quel sport il est utilisé :

1) Un starting-block : .....

2) Un sprint : .....

3) Un match : .....

4) Un smash : .....

5) Faire le break : .....

6) Dribbler : .....

POUR ALLER PLUS LOIN :

England's national sport is cricket. Et pourtant, ce sport n'a été pratiqué qu'une seule fois aux Jeux Olympiques : c'était à Paris, en 1900 !

Exercice 4

À SAVOIR : Parmi les nombreuses valeurs de l'Olympisme, il en est une très britannique, dont le nom est difficile à traduire en français, et qui dépasse souvent le monde du sport. Il s'agit du « fair-play ». Un joueur de tennis qui, ayant perdu son match, conserve son sourire et s'empresse d'aller féliciter le vainqueur fait preuve d'un grand fair-play !

En anglais, *to be fair* signifie « être juste ».

À l'aide des explications ci-dessus, tentez de donner une définition du fair-play, dans le domaine du sport et au-delà du sport :

.....

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Connaissez-vous une autre belle valeur, dont le nom est composé de deux mots anglais et qui peut se montrer très utile au cours d'une compétition sportive ?
Indice : elle nous permet de rester maîtres de la situation.

.....

.....

Pour les élèves les plus avancés :

Try to explain why this value is important to you. Is it important when you participate in sports?

.....

.....

.....

JE RETIENS

- Les Jeux Olympiques modernes sont **inspirés des Jeux de l'Antiquité.**
- À la fin du 19e siècle, le Français **Pierre de Coubertin,** créateur des JO modernes, encourage la pratique du sport et pense que **les athlètes peuvent être d'excellents modèles pour les jeunes.**
- Certains mots anglais ne sont pas traduits en français, ils sont **entrés dans la langue française.** C'est notamment **le cas des noms de certains sports** : curling, skeleton, bobsleigh…
- Une des **valeurs de l'Olympisme** est décrite par un mot anglais qui n'a pas de traduction en français : le **fair-play,** c'est-à-dire le respect des règles, de l'adversaire ainsi que l'acceptation de la défaite. Les autres grandes valeurs de l'olympisme sont **l'excellence** (donner le meilleur de soi-même) et **l'amitié** (la tolérance et l'ouverture aux autres).

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je comprends que la langue française est riche de beaucoup d'influences :** elle a des origines grecques et latines, mais elle a aussi fait entrer dans son vocabulaire de nombreux mots venant de pays étrangers. La langue française évolue tout le temps : **c'est une langue vivante.**

- **Je profite de la richesse de la langue française** et de ses diverses influences pour m'intéresser aux autres cultures et **mieux comprendre les liens qui nous unissent.**

- **Je comprends que les valeurs de l'Olympisme peuvent être appliquées en dehors du sport :** en classe, dans ma famille, avec mes copains… Je suis amical, attentionné, bienveillant. J'essaie de faire les choses le mieux possible, à l'école mais aussi chez moi. Je reconnais mes torts, j'admets que l'autre a raison. **Si je considère la vie comme un sport** et que je respecte les règles du jeu, je me rends compte que **mes relations avec les autres et avec moi-même sont plus calmes.**

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 3 • ANGLAIS

LES JEUX OLYMPIQUES EN ANGLAIS

Le niveau A1 doit être atteint par tous les élèves en fin de cycle.

En fonction de leur niveau, certains élèves peuvent passer au niveau A2. Les activités sont donc à adapter en fonction des élèves.

Niveau A1 : niveau introductif ou de découverte
Niveau A2 : niveau intermédiaire

Lire et comprendre

Niveau A1 : L'élève est capable de comprendre des mots familiers et des phrases très simples.

Niveau A2 : L'élève est capable de comprendre des textes courts et simples (texte informatif) en s'appuyant sur des éléments connus.

Parler en continu

Niveau A1 : L'élève est capable d'utiliser des expressions et des phrases simples pour parler de lui et de son environnement immédiat.

Niveau A2 : L'élève est capable de produire en termes simples des énoncés sur les gens et les choses.

Écrire

Niveau A1 : L'élève est capable de copier un modèle écrit, d'écrire un court message et de renseigner un questionnaire simple.

Niveau A2 : L'élève est capable de produire des énoncés simples et brefs.

Réagir et dialoguer

Niveau A1 : L'élève est capable de communiquer, de façon simple, à condition que l'interlocuteur soit disposé à répéter ou à reformuler ses phrases plus lentement et à l'aider à formuler ce qu'il essaie de dire.

Niveau A2 : L'élève est capable d'interagir de façon simple et de reformuler son propos pour s'adapter à l'interlocuteur.

Vous trouverez dans chaque activité des propositions pour le niveau A2 en plus de l'activité de niveau A1. Elles sont indiquées sous la formule : « Pour les élèves les plus avancés ».

À TOI DE JOUER !

CYCLE 3 • ANGLAIS

LES JEUX OLYMPIQUES EN ANGLAIS

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMPLÈTE LA DEVISE DES JO : « CITIUS, ALTIUS, ... » :

☐ Fortius ☐ Coolius ☐ Maximus

2 CITE LES DIFFÉRENTS SYMBOLES QUI REPRÉSENTENT L'ESPRIT DES JO :

.....

.....

3 CITE DES SPORTS D'ÉTÉ OU D'HIVER QUI ONT CONSERVÉ LEUR NOM ANGLAIS :

.....

.....

4 COMMENT APPELLE-T-ON EN ANGLAIS LE FAIT DE PERDRE AVEC LE SOURIRE ?

.....

.....

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 L'ORIGINE DU MOT « TENNIS » N'EST PAS ANGLAISE MAIS...

☐ Française ☐ Italienne ☐ Espagnole

2 AU RELAIS, LE BÂTON QUE LES ATHLÈTES SE PASSENT S'APPELLE EN FRANÇAIS « LE TÉMOIN ». QUEL EST SON NOM EN ANGLAIS ?

☐ Relay baton ☐ Relay witness ☐ Relay finger

3 DE QUELLE ORIGINE EST LE SPORT MARTIAL TAEKWONDO ?

☐ Coréenne ☐ Japonaise ☐ Chinoise

4 EN QUELLE LANGUE LE MOT « SLALOM » SIGNIFIE-T-IL « DESCENTE D'UN SENTIER » ?

☐ Le suédois ☐ L'anglais ☐ Le norvégien

POUR OUVRIR LE DÉBAT… DONNE TON AVIS !

« The best reward is not to win but to take part in the competition. »

QUE PENSES-TU DE CETTE DEVISE, CHÈRE À PIERRE DE COUBERTIN ?
IMAGINE UNE DEVISE QUI CORRESPONDE À TON CARACTÈRE.

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 3 • ANGLAIS

LES JEUX OLYMPIQUES EN ANGLAIS

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMPLÈTE LA DEVISE DES JO : « CITIUS, ALTIUS, ... » :

☑ Fortius ☐ Coolius ☐ Maximus

2 CITE LES DIFFÉRENTS SYMBOLES QUI REPRÉSENTENT L'ESPRIT DES JO.

Une devise, un drapeau, un hymne, le relais de la flamme.

3 CITE DES SPORTS D'ÉTÉ OU D'HIVER QUI ONT CONSERVÉ LEUR NOM ANGLAIS :

Le water polo, le basket ball, le volley ball ou le football pour les sports d'été.
Le skeleton, le curling, le bobsleigh pour les sports d'hiver.

4 COMMENT APPELLE-T-ON EN ANGLAIS LE FAIT DE PERDRE AVEC LE SOURIRE ?

Le *fair play.*

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 L'ORIGINE DU MOT « TENNIS » N'EST PAS ANGLAISE MAIS...

☑ Française ☐ Italienne ☐ Espagnole

Les joueurs annonçaient le service de la balle en disant « Tenez », mot que les Anglais ont transformé phonétiquement en « tennis ».

2 AU RELAIS, LE BÂTON QUE LES ATHLÈTES SE PASSENT S'APPELLE EN FRANÇAIS « LE TÉMOIN ». QUEL EST SON NOM EN ANGLAIS ?

☑ Relay baton* ☐ Relay witness ☐ Relay finger

(* *Baton* se prononce « bateun »).

3 DE QUELLE ORIGINE EST LE SPORT MARTIAL TAEKWONDO ?

☑ Coréenne ☐ Japonaise ☐ Chinoise

4 EN QUELLE LANGUE LE MOT « SLALOM » SIGNIFIE-T-IL « DESCENTE D'UN SENTIER » ?

☐ Le suédois ☐ L'anglais ☑ Le norvégien

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 / 6e • HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre que les Jeux de l'Antiquité sont des fêtes religieuses qui permettaient aux cités grecques parfois rivales de se réunir, le temps d'une trêve, autour de leurs dieux.
- Comprendre que les athlètes qui concouraient étaient de véritables champions.
- Se familiariser avec les épreuves du pentathlon antique (lancer de javelot, lancer de disque, saut en longueur, lutte et course) et connaître leur format moderne.
- Connaître l'origine grecque ou latine de certains mots.
- Comprendre les valeurs de l'Olympisme.

REPÈRE ANNUEL DE PROGRAMMATION :

Thème 2 : Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au 1er millénaire avant J.-C.

Le monde des cités grecques.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Histoire :
  Se repérer dans le temps : construire des repères historiques.
  Comprendre un document.
  Pratiquer différents langages en histoire (écrire, s'exprimer à l'oral, s'approprier et utiliser un lexique historique).
- Histoire des arts :
  Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Étude de la langue :
  Retrouver le sens d'un mot grâce à son étymologie (découverte des bases latines et grecques).
  Comprendre la polysémie des mots.
- Géographie :
  Se repérer dans l'espace.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Lecture collective à voix haute des documents.
- Activités en binôme :
  – activités de lecture-compréhension de documents (textes et images) ;
  – activités d'étude de la langue.
- Mise en commun, réalisation d'une frise chronologique et d'un bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 X 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

OLYMPISME • GRÈCE ANTIQUE • SANCTUAIRE ATHLÈTE • PENTATHLON • EXERCICE PHYSIQUE.

NOTIONS ABORDÉES

LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES

Tous les quatre ans, à partir de 776 avant J.-C., les Grecs organisaient dans la ville d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus.

Des athlètes venus de toutes les cités grecques s'affrontaient dans des concours sportifs que les Grecs venaient admirer par milliers.

D'autres Jeux panhelléniques (communs aux cités grecques) étaient organisés à Delphes, à Némée ou à Corinthe.

MILON DE CROTONE, PREMIÈRE LÉGENDE SPORTIVE

Athlète grec né à Crotone, en Grèce, au 6e siècle av. J.-C., Milon de Crotone représente, grâce à un extraordinaire palmarès sportif, l'un des premiers et plus célèbres champions des Jeux de l'Antiquité, plus particulièrement dans la catégorie de la lutte.

De célèbres sculptures en marbre, réalisées par Pierre Puget à la demande du roi Louis XIV, illustrent sa fin tragique : il fut selon la légende dévoré par des bêtes sauvages (sculptures visibles au musée du Louvre).

LE PENTATHLON ANTIQUE

À l'origine, le pentathlon rassemble des épreuves de course, de saut, de lancer de javelot, de lancer de disque et de lutte. À Olympie, la palestre (du grec *palè,* qui signifie « lutte » en grec) était le bâtiment qui accueillait les épreuves de lutte et de pugilat (boxe).

LE PENTATHLON MODERNE

Le pentathlon moderne est introduit aux Jeux de Stockholm (Suède) de 1912. Il comprend des épreuves de pistolet, d'escrime, de natation, d'équitation et de course, qui se déroulent en un seul jour.

LA LUTTE, PREMIER SPORT DE L'HISTOIRE

La lutte est reconnue comme le plus ancien sport de compétition.

Lorsque les Jeux Olympiques reviennent à Athènes, en 1896, la lutte est une épreuve phare. Pour les organisateurs, ce sport fait figure de symbole historique, la lutte gréco-romaine étant la parfaite reproduction de celle qui était pratiquée, dans l'Antiquité, par les Grecs et les Romains.
Les lutteurs ne peuvent attaquer qu'avec les bras et le haut du corps et n'ont le droit de saisir leur adversaire que sur ces parties du corps.

À SAVOIR !

Depuis les Jeux Olympiques de 1920, à Anvers (Belgique), deux épreuves de lutte sont proposées en compétition : la lutte libre et la lutte gréco-romaine.

À SAVOIR !

Longtemps considérée comme une discipline masculine par excellence, la lutte n'est plus réservée aux hommes. La lutte féminine est présente pour la première fois aux JO d'Athènes en 2004. Les règles ont été fixées pour respecter la morphologie féminine.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Athlète ; pentathlon ; trêve.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : MILON DE CROTONE, PREMIÈRE LÉGENDE OLYMPIQUE**

Lecture-compréhension de documents (textes et images) CM1 CM2 **6e**

Supports : – Un texte documentaire
– Une notice biographique de Milon de Crotone avec une photo de statue
– La fiche infographie « Le penthatlon antique » pour aller plus loin

▶ **ACTIVITÉ 2 : L'ÉPREUVE DE LA LUTTE**

Lecture-compréhension de documents (textes et images) CM1 CM2 **6e**

Supports : – Une représentation d'une amphore noire à figures rouges de lutteurs, visible au musée du Louvre
– Une image de deux athlètes de lutte gréco-romaine des JO de Rio (2016)

▶ **ACTIVITÉ 3 : L'HISTOIRE DES MOTS**

Étude de la langue (lexique) CM1 CM2 **6e**

Support : Texte documentaire

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ **ACTIVITÉ 1 : MILON DE CROTONE, PREMIÈRE LÉGENDE OLYMPIQUE**

Lecture-compréhension de documents (textes et images) CM1 CM2 **6e**

Exercice 1

1) Ces fêtes religieuses permettaient des trêves entre les cités grecques rivales.

2) Il a voulu représenter la gloire humaine éphémère : un Milon de Crotone encore physiquement très en forme mais que son orgueil a perdu.

▶ **ACTIVITÉ 2 : L'ÉPREUVE DE LA LUTTE**

Lecture-compréhension de documents (textes et images) CM1 CM2 **6e**

Exercice 2

1) Les règles sont les mêmes que dans l'Antiquité : c'est un corps à corps ; les athlètes sont courbés et n'ont le droit de saisir leur adversaire que sur les parties hautes du corps.

2) Les athlètes sont à présent habillés !

▶ **ACTIVITÉ 3 : L'HISTOIRE DES MOTS**

Étude de la langue (lexique) CM1 CM2 **6e**

Exercice 3

1) – « Penta » signifie cinq.
– Pentagone, polygone à cinq côtés.

2) Les athlètes y étaient nus.

3) Le pugilat est l'ancêtre de la boxe.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Cycle 3 : « Le vocabulaire du sport et des exploits sportifs »

Cycle 3 : « Le héros sportif »

CM1 : « L'histoire des stades, de l'Antiquité à nos jours »

Cycle 3 : « Découvrir une métropole : Tokyo, ville-hôte des JO d'été de 2020 »

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les Jeux Olympiques de la Grèce antique :
https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/Museum/Visit/TOM_Schools/Permanent_and_temporary_offers/Voyage_Olympique_Guide_de_la_visite_FR.pdf

http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4917-les-racines-antiques.html

http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Jeux_Olympiques_de_la_Gr%C3%A8ce_antique/185462

http://www.cndp.fr/archive-musagora/jeux/default.htm

Pour en savoir plus sur la lutte gréco-romaine :
https://www.olympic.org/fr/lutte-greco-romaine

Pour en savoir plus sur Milon de Crotone :
http://www.louvre.fr/oeuvre-notices/milon-de-crotone-0

Set documentaire sur les grands thèmes olympiques à télécharger :
https://www.olympic.org/fr/documents/set-documentaire-enseignants-les-grands-themes-olympiques

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique de Lausanne (Suisse)
https://www.olympic.org/museum
(visite virtuelle en ligne)

« Fair play » : exposition itinérante sur l'Olympisme, disponible au prêt (12 panneaux de 1,60 m x 50 cm) :
Contact : academieolympique@cnosf.org

Musée National du Sport (Nice)

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Sur le sport et l'Olympisme :
http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme

Pour découvrir l'Antiquité au cycle 3 :
http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Decouvrir-l-antiquite-au-cycle-3

DES FILMS POUR VOS ÉLÈVES

Astérix aux Jeux Olympiques, de Frédéric Forestier et Thomas Langmann (France, 2008)

FICHE INFOGRAPHIE

En fin de dossier : « *Le penthatlon antique* »

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 / 6e • HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES

VOCABULAIRE UTILE

ATHLÈTE : personne pratiquant une activité sportive.

PENTATHLON : compétition sportive qui rassemble cinq épreuves.

TRÊVE : un arrêt provisoire des combats.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : MILON DE CROTONE, PREMIÈRE LÉGENDE OLYMPIQUE

SUPPORTS :

- Texte : description des Jeux antiques.
- Image : *Milon de Crotone*, sculpture par Pierre Puget.

Observez les documents ci-dessous puis répondez aux questions :

Document 1 : Les Jeux antiques.

Afin d'honorer leurs dieux, les cités grecques de l'Antiquité organisaient des fêtes religieuses durant lesquelles leurs meilleurs athlètes s'affrontaient dans des concours sportifs. Ces Jeux étaient l'occasion de respecter entre elles une trêve des combats et d'offrir aux milliers de Grecs venus assister aux épreuves de magnifiques spectacles.

Les Jeux les plus célèbres étaient ceux de la ville d'Olympie, qui avaient lieu tous les quatre ans, à partir de 776 av. J.-C. D'autres Jeux communs aux cités grecques étaient organisés à Delphes, à Némée ou à Corinthe.

Les athlètes s'y retrouvaient pour s'affronter au pentathlon, qui rassemblait cinq épreuves : course, saut en longueur, lancer de javelot, lancer de disque et lutte. Il fallait gagner au moins trois épreuves pour être déclaré vainqueur.

1) Quel était le rôle des Jeux de l'Antiquité grecque ?

.....

.....

.....

TRUCS & ASTUCES

Contrairement à ce qu'affirme le dicton, **la curiosité n'est pas un vilain défaut !** Au contraire, c'est une vraie qualité qui va te pousser à comprendre comment le monde fonctionne.

Plus on est curieux, plus on apprend et plus on est à l'aise pour parler, donner son avis... Pour aiguiser ta curiosité, tu peux aller à la bibliothèque, voir des expos, des compétitions sportives... Tu peux aussi tout simplement te promener dans ta ville et observer, poser des questions... **On peut apprendre partout, tout le temps !**

Document 2 : *Milon de Crotone*, sculpture par Pierre Puget.

© DR

Milon est né à Crotone, en Grèce, au 6e siècle av. J.-C.

Très vite, il accumule les succès lors des différents Jeux de l'Antiquité, attirant sur sa famille et sa cité une gloire incroyable. Grâce à cet extraordinaire palmarès sportif, il est célèbre dans toutes les cités grecques et représente l'un des premiers champions de l'histoire des Jeux Olympiques en tant que lutteur.

Gagnant sept fois aux Jeux d'Olympie, il est malheureusement battu la huitième fois par un lutteur plus jeune.

Une légende raconte les circonstances tragiques de sa mort : il aurait été dévoré par des bêtes sauvages, une de ses mains étant restée prisonnière d'un chêne qu'il prétendait pouvoir fendre sans outil ! De célèbres sculptures en marbre, réalisées par Pierre Puget à la demande du roi Louis XIV, représentent des scènes de sa mort (musée du Louvre).

2) À votre avis, qu'a voulu symboliser l'artiste par cette sculpture de Milon de Crotone ?

▶ ACTIVITÉ 2 : L'ÉPREUVE DE LA LUTTE

SUPPORTS :

- Photo d'une amphore noire à figures rouges de lutteurs.
- Photo de deux lutteurs lors d'une épreuve de lutte gréco-romaine aux JO de Rio (2016).

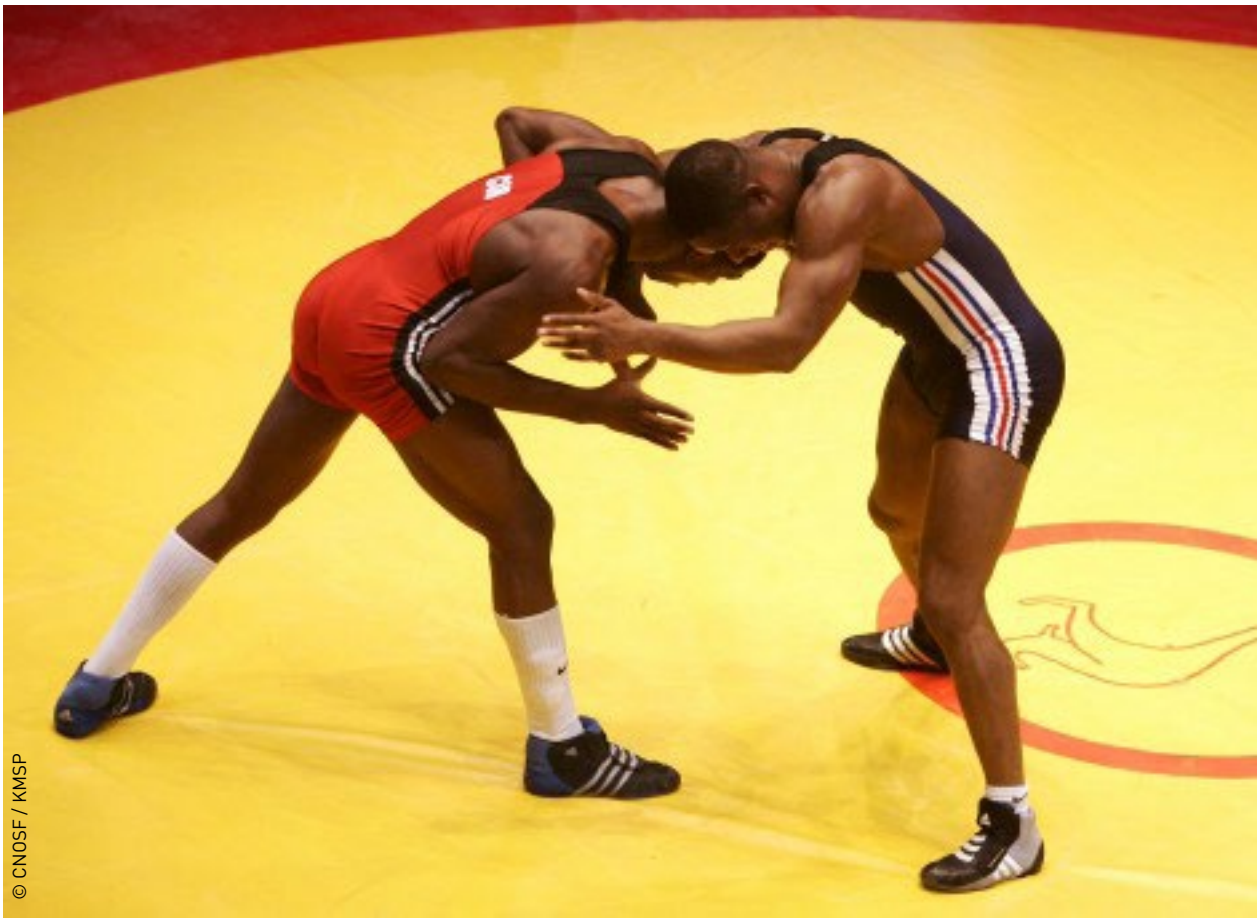
À SAVOIR : Des cinq épreuves du pentathlon, celle de la lutte, qui prenait place en dernier, représentait l'épreuve décisive. Elle se déroulait dans un édifice réservé, appelé la « palestre » (du grec *palè*, qui signifie « lutte » en grec).
La lutte, qui existait depuis longtemps (on en trouve des représentations sur des parois de grottes datant de 3 000 ans av. J.-C.), est reconnue comme le plus ancien sport de compétition.
Les qualités attendues chez les lutteurs étaient bien sûr la force et la souplesse, mais la ruse permettait aussi de l'emporter.

© DR

Document 1 : Amphore noire à figures rouges de lutteurs, visible au musée du Louvre.

Les lutteurs sont facilement reconnaissables sur les vases grecs : ils sont toujours par paires et représentés dans une position courbée, s'empoignant par les bras.

Document 2 : Deux lutteurs lors d'une épreuve de lutte gréco-romaine aux JO de Rio (2016).



© CNOSF / KMSP

Lorsque les Jeux Olympiques modernes sont inaugurés, à Athènes en 1896, la lutte gréco-romaine est une épreuve phare. Pour les organisateurs, ce sport représente un symbole historique, puisque les règles sont très semblables à celles qui étaient pratiquées, dans l'Antiquité, par les Grecs et les Romains.

Observez les documents 1 et 2 et répondez aux questions suivantes :

1) Qu'en déduisez-vous des règles de la lutte gréco-romaine ?

2) Quelle est la principale différence entre ces deux images ?

▶ ACTIVITÉ 3 : L'HISTOIRE DES MOTS

À SAVOIR : Le pugilat, comparable à notre boxe, est introduit aux Jeux Olympiques antiques par les Grecs à la fin du 7e siècle av. J.-C. À cette époque, de fines bandelettes de cuir enveloppaient les poings et les avant-bras des boxeurs, en guise de protection. Plus tard, à Rome, elles ont été abandonnées et remplacées par un gant clouté, le *cestus*. Le pugilat a été interdit vers 390 apr. J.-C. : il était considéré comme beaucoup trop violent.

Beaucoup de mots de la langue française viennent du latin ou du grec. Chercher l'étymologie d'un mot, c'est chercher de quelle langue il vient et quelle est sa racine. Connaître l'étymologie d'un mot peut donc aider à mieux comprendre son sens.

Répondez aux questions suivantes :

1) Le pentathlon est composé de cinq épreuves sportives : lancer de javelot, lancer de disque, saut en longueur, lutte et course.
Quel est selon vous le sens du préfixe « penta » ?

.....

Trouvez un autre mot construit avec ce préfixe « penta » et expliquez son sens :

.....

2) Dans la Grèce antique, le gymnase était le bâtiment destiné à l'entraînement des athlètes (du grec *gumnos*, qui signifie « nu » en grec).
Expliquez l'origine de ce mot :

.....

.....

.....

3) La palestre (du grec *palè*, qui signifie « lutte » en grec) accueillait les épreuves de lutte et de pugilat (ancêtre de la boxe).
Expliquez pourquoi de nos jours le mot « pugilat » signifie « bagarre à coups de poing » :

.....

.....

.....

JE RETIENS

- Pendant l'Antiquité, l'organisation de Jeux sportifs en l'honneur des dieux grecs permettait aux cités grecques rivales de **respecter une paix temporaire.**
- Dès l'Antiquité, des athlètes entraînés parvenaient à relever de beaux défis sportifs et devenaient ainsi de véritables légendes sportives, tel Milon de Crotone (6e siècle av. J.-C.). **De nombreux vestiges sont là pour en témoigner.**
- Les épreuves du pentathlon de l'Antiquité ont évolué, mais l'objectif du pentathlon moderne reste le même : mettre à l'épreuve **les qualités physiques et mentales d'athlètes complets.**

ET MAINTENANT, J'AGIS !

Je fais le lien entre le passé et aujourd'hui. L'évolution de nos sociétés s'est faite aussi à travers de grandes manifestations sportives : **elles font partie de notre histoire.** Même si je ne partage pas la passion de certains sports et même si je n'ai pas envie de suivre les grands événements mondiaux, **j'accepte et je respecte le fait qu'ils existent**.

POUR OUVRIR LE DÉBAT...

En lutte libre, les lutteurs sont autorisés à utiliser leurs bras et leurs jambes et peuvent saisir leur adversaire au-dessus comme en dessous de la ceinture, à la différence de la lutte gréco-romaine.

En 1904, les autorités olympiques décident d'inscrire au programme la lutte libre, jusqu'alors connue sous le nom de *catch as catch can* (en français : « attrape comme tu peux »).

Si elle n'a pas le même prestige historique que la lutte gréco-romaine, la lutte libre bénéficie à cette époque d'une grande popularité. En ce temps-là, aux États-Unis et en Grande-Bretagne, les professionnels de ce divertissement très apprécié se produisent dans les foires et les festivals.

Qu'en penses-tu ?

.....

.....

.....

.....

FICHE INFOGRAPHIE

CYCLE 3 / 6e • HISTOIRE ET HISTOIRE DES ARTS

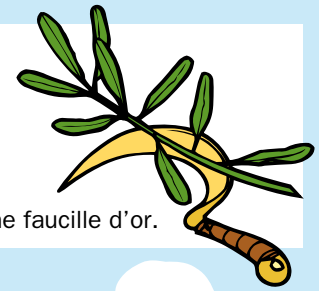
LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES

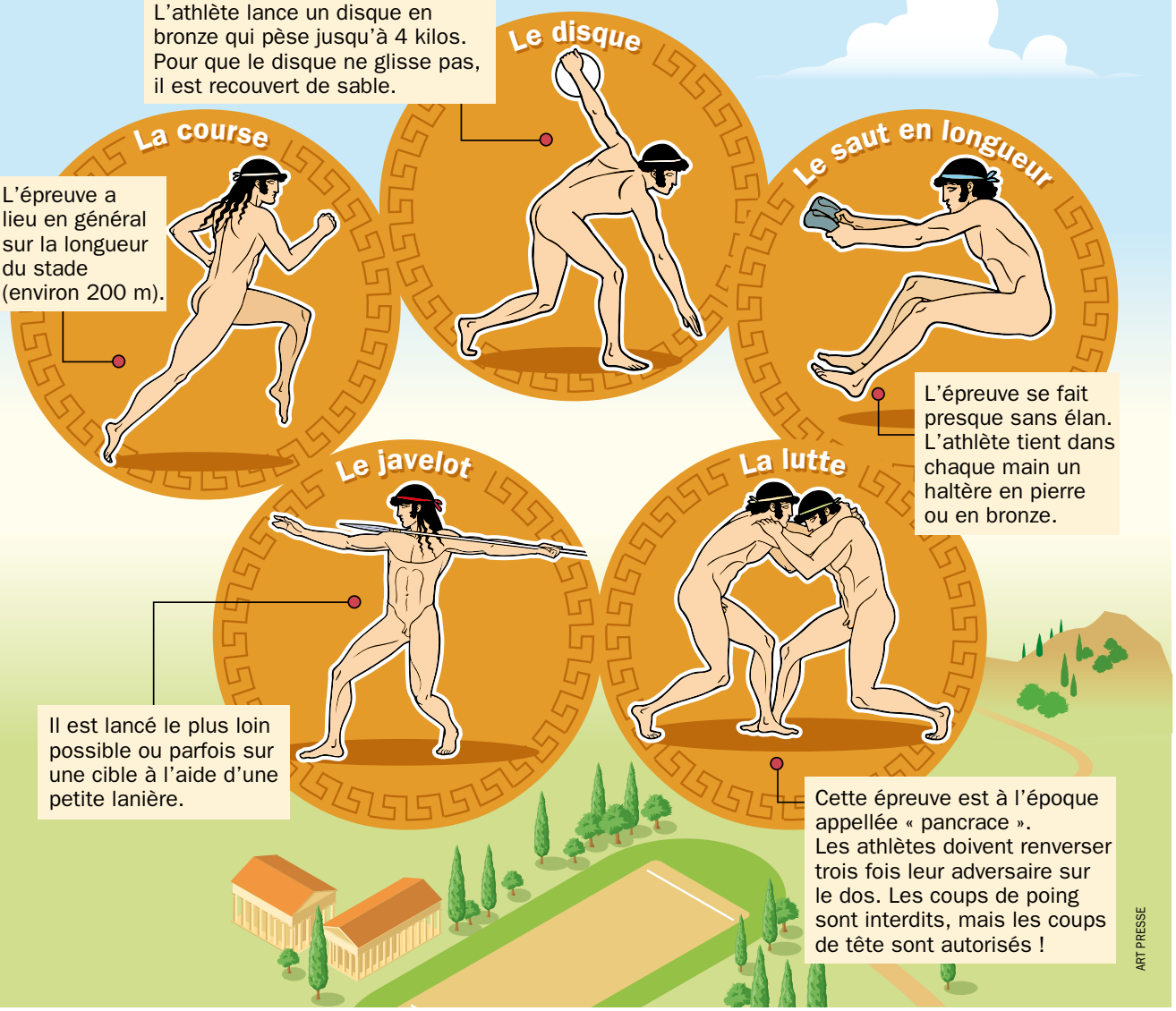
Le penthatlon antique

Tous les quatre ans, à partir de 776 avant J.-C., des Jeux se déroulent dans la ville d'Olympie. Ils durent cinq jours. Durant ces cinq jours, toutes les guerres s'arrêtent. Parmi les épreuves : le penthatlon.

Les règles :

- Le 1er jour des jeux Olympiques, les athlètes prêtent serment devant 10 juges. Ils jurent de respecter les règles.
- En cas de tricherie, ils doivent verser une grosse amende.
- Seuls les hommes sont autorisés à disputer les Jeux.
- Les candidats concourent entièrement nus.
- Les champions sont couronnés d'un rameau d'olivier sacré, coupé avec une faucille d'or.





ART PRESSE

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 • GÉOGRAPHIE

DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir une métropole, Tokyo, ville-hôte des Jeux Olympiques d'été de 2020.
- Lire des cartes à différentes échelles.

REPÈRES DE PROGRAMMATION :

- CM1 :
  Thème 1 : Découvrir le lieu où j'habite, le situer dans un territoire plus vaste, le monde et l'inscrire dans d'autres échelles.
- CM2 :
  Thème 1 : Se déplacer au quotidien dans un autre lieu du monde.
  Thème 3 : Mieux habiter.
- 6e :
  Thème 1 : Habiter une métropole.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques.
- Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués.
- S'informer dans le monde du numérique.
- Comprendre un document (texte documentaire, document cartographique).
- Pratiquer différents langages en géographie.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Histoire :
  Se repérer dans le temps.
- EMC :
  Agir individuellement et collectivement.
- Mathématiques /grandeurs et mesures :
  Résoudre des problèmes de la vie courante impliquant des grandeurs.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Lecture collective à voix haute du texte.
- Activités en binôme : lecture-compréhension de cartes (à différentes échelles) et de textes documentaires.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 X 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

VILLE-HÔTE • PAYS-HÔTE • DÉVELOPPEMENT DURABLE ET HÉRITAGE.

NOTIONS ABORDÉES

GÉOGRAPHIE DU JAPON

Le Japon est un archipel de près de 7 000 îles, dont les quatre principales sont Hokkaïdo, Honshu, Shikoku et Kyushu. Ces îles s'étendent sur plus de 3 000 km du nord au sud, bordées par l'océan Pacifique d'un côté et par la mer du Japon de l'autre.

Sur une superficie de 370 000 km² (les deux tiers de la France), le Japon compte deux fois plus d'habitants que la France (dont 8 sur 10 vivent en ville).

Les paysages sont souvent montagneux. Le mont Fuji-Yama, un volcan éteint, en est le point culminant à 3 776 m.

Le Japon est fréquemment touché par des catastrophes naturelles (typhons, tremblements de terre ou raz-de-marée appelés tsunamis).

UNE TERRE OLYMPIQUE

Le Japon est une terre olympique depuis les Jeux d'été de 1964 qui furent les premiers à se dérouler en Asie. En 2020, le pays accueillera ses quatrièmes Jeux en comptant ceux d'hiver de 1972 à Sapporo et de 1998 à Nagano.

2020 EN VUE

Les Jeux de 1964 avaient radicalement transformé le pays avec la construction d'autoroutes, d'installations sportives, d'hôtels, d'aéroports et de lignes ferroviaires…

S'inscrivant dans une logique de développement durable, les JO d'été de 2020 utiliseront un maximum de sites de compétition existants, notamment ceux édifiés pour les Jeux de 1964 (situés dans une zone de Tokyo appelée « Héritage »).

Par ailleurs, de nombreux projets à long terme seront réalisés à l'occasion de ces nouveaux Jeux, comme la création de 22 nouvelles autoroutes, 8 voies express et 2 lignes de métro.

À SAVOIR !

Cinq nouveaux sports ont été admis pour l'édition de Tokyo 2020 : baseball/softball, karaté, skateboard, escalade sportive et surf.

À SAVOIR !

Au JO d'été de Tokyo de 2020, les médailles seront fabriquées à partir de déchets électroniques. Sachant que le Japon en produit chaque année 650 000 tonnes, c'est une bonne manière de les recycler !

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Planisphère ; échelle ; zone urbaine ; métropole ; développement durable.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : COMMENT LIT-ON UNE CARTE DE GÉOGRAPHIE ?**

Lire un document cartographique CM1 CM2 6e

Support : une carte physique de la France.

▶ **ACTIVITÉ 2 : À CHAQUE CARTE SON ÉCHELLE !**

Comprendre que l'on se sert de cartes à différentes échelles (du planisphère au plan) selon le type d'information que l'on recherche CM1 CM2 6e

Supports : quatre cartes à quatre échelles différentes, indiquant chacune l'emplacement du Japon et/ou de Tokyo :

- carte 1 : un planisphère
- carte 2 : une carte de l'Asie
- carte 3 : une carte du Japon avec le nom des deux autres sites olympiques japonais (Sapporo et Nagano)
- carte 4 : un plan de Tokyo

POUR ALLER PLUS LOIN :

Savoir utiliser Internet en géographie et établir la correspondance entre un voyage sur la carte et un voyage dans la rue, grâce à Google Earth ou Google Maps.

▶ ACTIVITÉ 3 : À LA DÉCOUVERTE DE LA MÉTROPOLE DE TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO DE 2020

Se déplacer dans la métropole de Tokyo et découvrir les principales installations olympiques en lisant des plans à différentes échelles CM1 CM2 6e

Supports : – un texte documentaire
– trois cartes des installations olympiques et les légendes correspondantes :
– carte 1 : les deux zones du site olympique
– carte 2 : les sites olympiques de chaque zone
– carte 3 : la baie de Tokyo et ses principaux monuments

POUR ALLER PLUS LOIN :

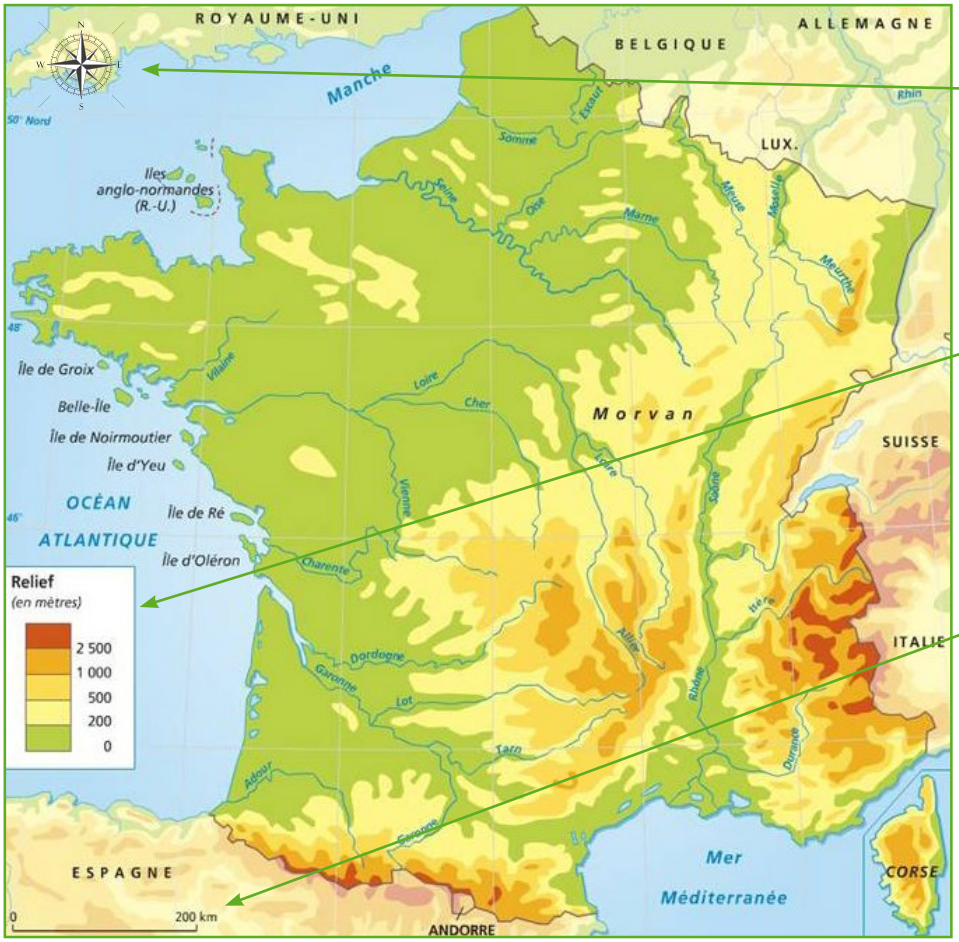
Trouver son itinéraire sur un plan de métro en comparant le réseau de Paris et celui de Tokyo.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : COMMENT LIT-ON UNE CARTE DE GÉOGRAPHIE ?

Lire un document cartographique CM1 CM2 6e

Le relief de la France ← LE TITRE



L'ORIENTATION

LA LÉGENDE

L'ÉCHELLE

▶ ACTIVITÉ 2 : À CHAQUE CARTE SON ÉCHELLE !

Comprendre que l'on se sert de cartes à différentes échelles (du planisphère au plan) selon le type d'information que l'on recherche CM1 CM2 6e

	Carte 1	Carte 2	Carte 3	Carte 4
Que représente la carte ?	Un planisphère	Une carte de l'Asie	Une carte du Japon	Un plan de Tokyo
La carte est-elle à l'échelle du monde, d'un continent, d'un pays ou d'une ville ?	À l'échelle du monde	À l'échelle d'un continent	À l'échelle d'un pays	À l'échelle d'une ville

▶ ACTIVITÉ 3 : À LA DÉCOUVERTE DE LA MÉTROPOLE DE TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO DE 2020

Se déplacer dans la métropole de Tokyo et découvrir les principales installations olympiques en lisant des plans à différentes échelles CM1 CM2 6e

1) Vingt-huit (sur tente-sept).

2) Il se situe à la limite des deux zones.

3) Dix.

4) Numéro 3 (stade national de Yoyogi) et numéro 4 (Nippon Budokan).

5) Numéros 13 et 18.

6) Forêt, plage, canal, rivière.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Cycle 3 : « Le héros sportif »
CM2 : « Les Jeux Olympiques de Berlin, 1936 »
6e : « Les premiers Jeux Olympiques »
CM1 : « L'histoire des stades, de l'Antiquité à nos jours »
Cycle 3 : « Le bobsleigh (grandeurs et mesures) »

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les cartes (site IGN) :
http://education.ign.fr/primaire/entrez-dans-la-legende-des-cartes

http://education.ign.fr/college-et-lycee/decouvrez-le-monde-des-cartes

Pour en savoir plus sur l'héritage écologique des JO de Tokyo 1964 :
https://www.olympic.org/fr/news/tokyo-1964-laisse-un-heritage-durable

Pour en savoir plus sur la politique de développement durable des JO de Tokyo 2020 :
https://www.olympic.org/fr/news/tokyo-2020-devoile-ses-plans-pour-des-jeux-durables-et-a-impact-minimal

Document d'accompagnement Eduscol pour l'histoire-géographie au cycle 3 :
http://eduscol.education.fr/cid98981/s-approprier-les-differents-themes-programme.html

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique de Lausanne (Suisse) : *https://www.olympic.org/museum* (visite virtuelle en ligne)

« Fair play » *:* exposition itinérante sur l'Olympisme, disponible au prêt (12 panneaux de 160 cm x 50 cm) :
Contact : academieolympique@cnosf.org

DES RESSOURCES POUR VOS ÉLÈVES

Les Docs de Mon Quotidien (Play Bac Presse) *:*
– *Les grandes villes du monde*, n° 43
– *L'atlas des pays du monde*, n° 27

Pour apprendre la géographie en s'amusant *:* *http://www.lesclefsdelecole.com/College/Apprendre-la-geographie-en-s-amusant-au-college*

Pour apprendre à lire une carte au cycle 3 : *http://www.lesclefsdelecole.com/Primaire/CM2/Geographie/Lire-une-carte-de-geographie-au-CM2*

Pour apprendre à lire un paysage au cycle 3 : *http://www.lesclefsdelecole.com/Primaire/CM2/Geographie/Lire-un-paysage-de-geographie-au-CM2*

ACTIVITÉ POUR VOS ÉLÉVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! Tokyo, ville-hôte des JO d'été de 2020 » (et sa fiche réponse)

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 • GÉOGRAPHIE

DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020

VOCABULAIRE UTILE

PLANISPHÈRE : représentation plane d'un globe terrestre.

ÉCHELLE : ligne graduée qui indique la correspondance entre les distances représentées sur la carte et les distances réelles sur le terrain.

ZONE URBAINE : zone fortement peuplée qui concentre beaucoup d'activités humaines.

MÉTROPOLE : ville immense et très peuplée qui s'étend sur des dizaines de kilomètres.

LE DÉVELOPPEMENT DURABLE : façon d'améliorer la qualité de vie des habitants sans mettre en danger la planète et la qualité de vie des générations futures.

TRUCS & ASTUCES

Une légende du type :

0 100 200

indique que 1 cm sur la carte représente 100 km dans la réalité. Une échelle de 1/200 000 (qui se lit « un deux-cents-millièmes ») indique que 1 cm sur la carte représente 200 000 cm sur le terrain.
Et 200 000 cm = 2 000 m = 2 km.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : COMMENT LIT-ON UNE CARTE DE GÉOGRAPHIE ?

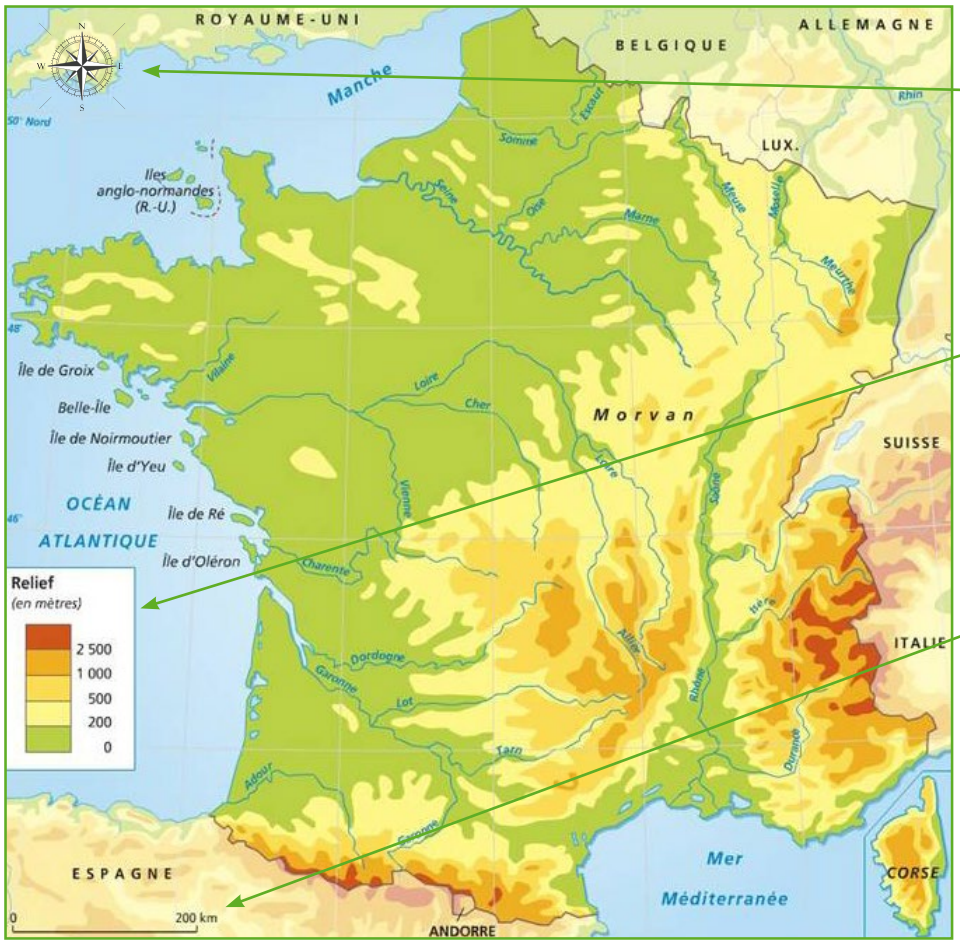
SUPPORT :

- une carte physique de la France

À SAVOIR : Beaucoup de mots de la langue française viennent du latin ou du grec.
Chercher l'étymologie d'un mot, c'est chercher de quelle langue il provient et quelle est sa racine.
Connaître l'étymologie d'un mot peut aider à mieux en comprendre le sens.

Observez la carte ci-dessous et complétez chaque cadre avec l'élément qui convient :
le titre, la légende, l'orientation, l'échelle.

Le relief de la France



POUR ALLER PLUS LOIN :

Pour situer chaque point de la Terre de façon très précise, on utilise des lignes imaginaires :

- **L'Équateur** sépare la Terre en deux parties égales : **l'hémisphère Nord et l'hémisphère Sud.**
- **Les parallèles** sont des cercles parallèles à l'Équateur. Les plus connus sont le tropique du Cancer (Nord) et le tropique du Capricorne (Sud). Ils indiquent **la latitude** (distance par rapport à l'Équateur).
- **Les méridiens** sont des lignes qui passent par les pôles. C'est à partir du méridien de Greenwich que l'on numérote les autres. Ils indiquent **la longitude** (distance par rapport au méridien de Greenwich).

Les parallèles (du Nord au Sud) et les méridiens (d'Est en Ouest) forment un quadrillage qui permet de repérer n'importe quel point de la planète.

▶ ACTIVITÉ 2 : À CHAQUE CARTE SON ÉCHELLE !

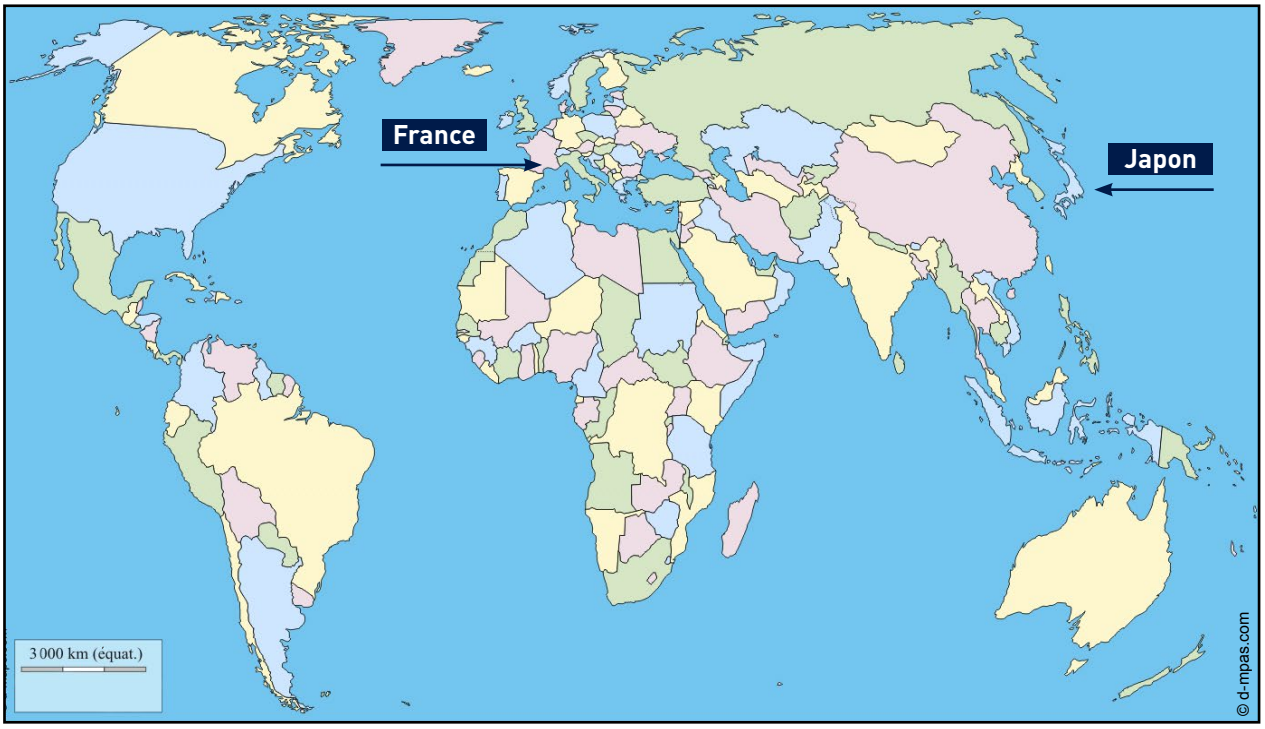
SUPPORTS :

- quatre cartes à quatre échelles différentes, indiquant chacune l'emplacement du Japon et/ou de Tokyo.
  - carte 1 : un planisphère
  - carte 2 : une carte de l'Asie
  - carte 3 : une carte du Japon avec le nom des deux autres sites olympiques japonais
  - carte 4 : un plan de Tokyo

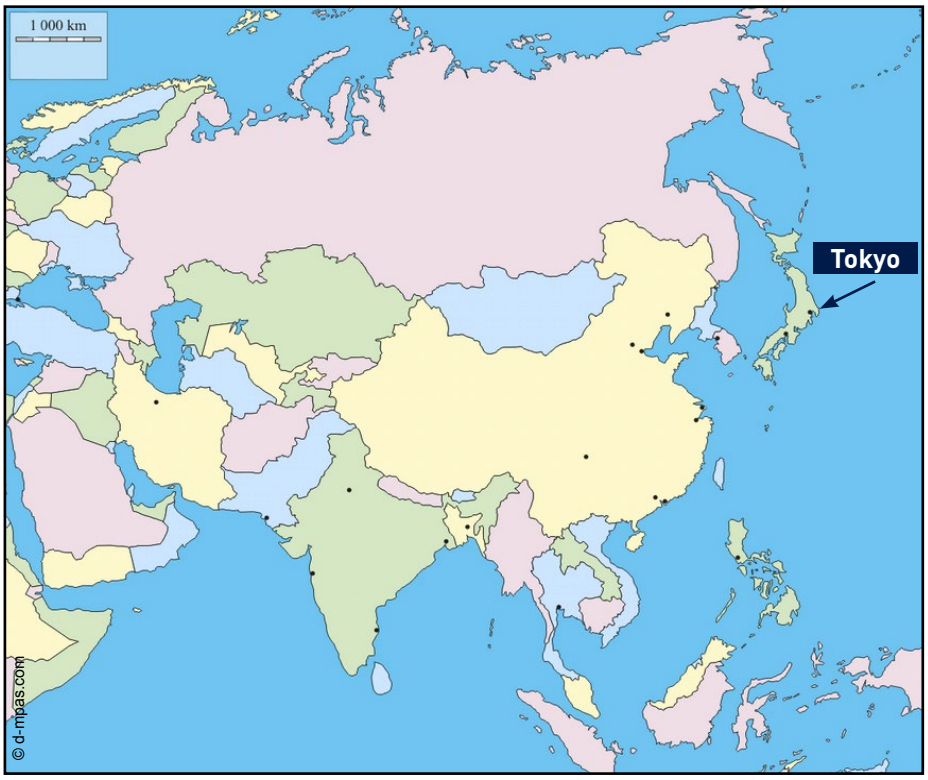
À SAVOIR : Tokyo, capitale du Japon et métropole la plus peuplée du monde avec 35 millions d'habitants, a été désignée ville-hôte pour les JO d'été de 2020.

Observez les cartes ci-dessous. Sur les cartes 1 et 2, entourez et nommez les continents et les océans que vous connaissez, puis remplissez le tableau.

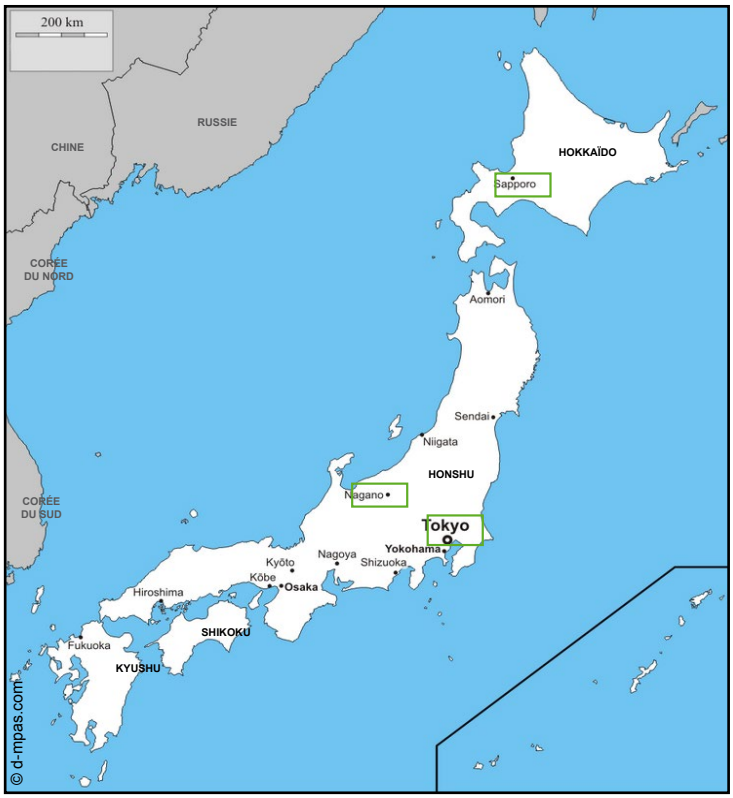
Carte 1



Carte 2



Carte 3



Carte 4

	Carte 1	Carte 2	Carte 3	Carte 4
Que représente la carte ?				
La carte est-elle à l'échelle du monde, d'un continent, d'un pays ou d'une ville ?				

▶ ACTIVITÉ 3 : À LA DÉCOUVERTE DE LA MÉTROPOLE DE TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO DE 2020

SUPPORTS :

- un texte documentaire
- trois cartes des installations olympiques et les légendes correspondantes :
  - carte 1 : les deux zones du site olympique
  - carte 2 : les sites olympiques de chaque zone
  - carte 3 : la baie de Tokyo et ses principaux monuments
- la légende des cartes

Lisez et observez les documents ci-dessous avant de répondre aux questions.

Document 1 : deux zones pour accueillir les installations olympiques de Tokyo 2020

Cinquante-six ans après les Jeux Olympiques de 1964, Tokyo accueillera en 2020 les prochains JO d'été.

Les organisateurs se sont engagés à utiliser un maximum de sites de compétition déjà existants et créés pour les JO de 1964, comme le stade national de Yoyogi ou le Nippon Budokan. Ces sites sont situés dans une zone appelée « Héritage ».

En vue des JO de 2020, de nouvelles installations seront également construites, plus au Sud, dans une autre zone appelée « La baie de Tokyo ».

Pour respecter le principe de développement durable, les organisateurs se sont engagés à faire de cette zone un modèle pour le développement urbain futur.

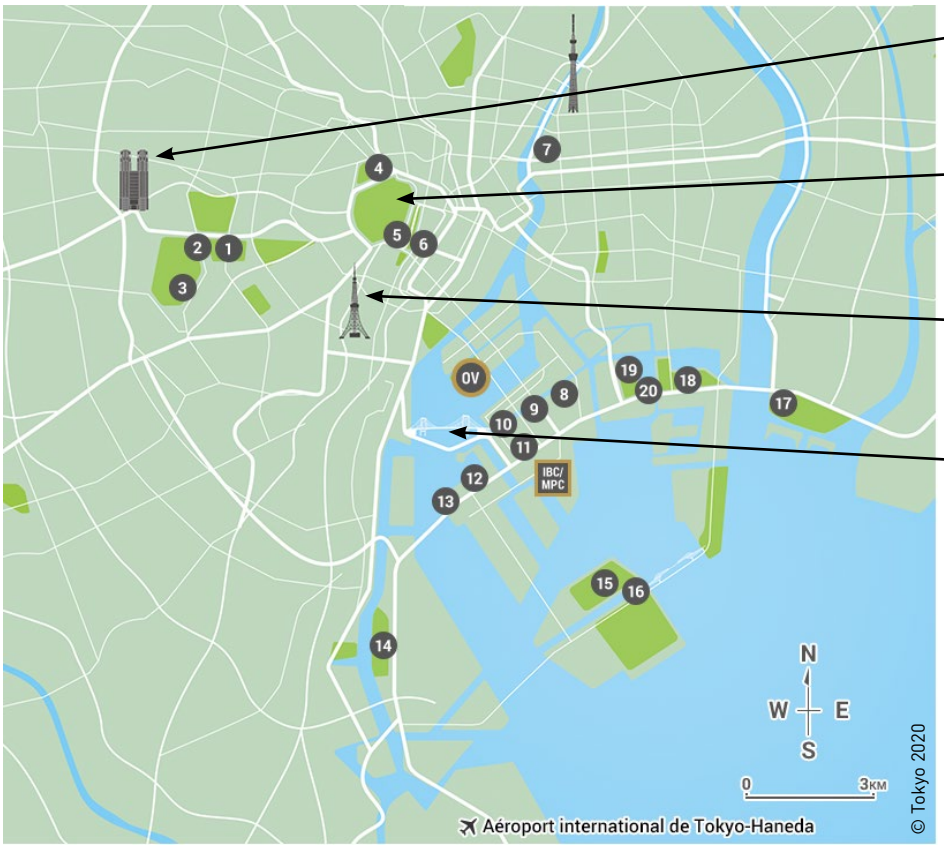
Ainsi, le parc de l'Île-de-Rêve et le parc Shiokaze, qui accueilleront diverses épreuves, deviendront ensuite des espaces de détente.

Au total, 28 sites sur les 37 prévus pour les JO de 2020 seront situés à moins de 8 km du village olympique, construit dans la baie de Tokyo.

Document 2 : carte des deux zones du site olympique

Document 3 : carte des sites olympiques de chaque zone

Document 4 : carte de la baie de Tokyo et quelques monuments



Document 5 : légende des cartes

Noms des sites	Sports/disciplines
1 Stade olympique	Cérémonies d'ouverture et de clôture Athlétisme, football et rugby
3 Stade national de Yoyogi	Handball
4 Nippon Budokan	Judo
5 Jardin du Palais impérial	Cyclisme (sur route)
12 Base nautique d'Odaiba	Marathon de natation Triathlon
13 Parc Shiokaze	Volleyball de plage
14 Stade de hockey du parc du Bord-de-Mer	Hockey
15 Parcours de cross-country de la Forêt-de-la-Mer	Sports équestres (concours complet : cross)
16 Canal de la Forêt-de-la-Mer	Canoë-kayak (course en ligne) Aviron
17 Rivière de slalom de canoë-kayak	Canoë-kayak (slalom)
18 Terrain de tir à l'arc du parc de l'Île-de-Rêve	Tir à l'arc
28 Port de plaisance d'Enoshima	Voile
34 Stade international de Yokohama	Football
OV Village olympique et paralympique	
IBC/MPC CIRTV/CPP Centre international d'exposition (Tokyo Big Sight)	

1) Combien d'installations figurent à moins de 8 km du village olympique ?

.....

2) Où se situe le village olympique et paralympique ?

.....

3) Combien d'installations se situent dans la zone « Héritage » ?

.....

4) Donne le numéro de deux installations héritées des JO de 1964 : .....

5) Situe sur le document n° 3 le parc de l'Île-de-Rêve et le parc Shiokaze et indique leur numéro :

.....

6) Quels avantages géographiques naturels offre la baie de Tokyo pour organiser des épreuves de plein air ?

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

La mairie de Tokyo est formée de tours jumelles de 48 étages. Un ascenseur propulse les visiteurs au sommet en seulement 55 secondes !

JE RETIENS

- Lire une carte, c'est :
  - lire **son orientation**, c'est-à-dire savoir repérer le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest sur la carte ;
  - lire **son titre**. Il indique ce que représente la carte à une date donnée ;
  - lire **sa légende**, c'est-à-dire l'ensemble des signes ou symboles employés dans la carte pour représenter la réalité ;
  - lire **son échelle**. Elle indique la correspondance entre les distances représentées sur la carte et les distances réelles sur le terrain.

- On utilise les points cardinaux pour se repérer.

- Savoir lire une carte est essentiel pour se repérer dans nos déplacements quotidiens.

- Une métropole est une ville géante où se concentre la population.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **En vacances, je demande à mes parents de me laisser essayer de les guider sur la route ou dans une ville.**

- **J'apprends à repérer où sont les points cardinaux,** en fonction de la position du soleil.
  À savoir : le soleil se lève à l'Est et se couche à l'Ouest. Pour le retenir, une astuce :
  LEVER -→ EST / COUCHER -→ OUEST

- **Je peux mieux évaluer le temps des distances à parcourir** et ainsi m'organiser pour ne pas être en retard. Pour t'aider, voici un repère : un enfant parcourt environ 4 km en 1 heure.

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 3 • GÉOGRAPHIE

DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020

CM1

- Thème 1 : Découvrir le lieu où j'habite, le situer dans un territoire plus vaste, le monde et l'inscrire dans d'autres échelles (notions de distances, de moyens et d'infrastructures).

Le lieu de vie de l'élève (la France) est inséré dans des territoires plus vastes, jusqu'au monde, qu'il doit savoir reconnaître et nommer.

Les activités proposées permettent d'aborder la carte en tant qu'outil de géographie. On insistera sur les éléments constitutifs d'une carte et sur la méthode pour lire et utiliser une carte dans ses déplacements (en introduisant la notion d'échelle).

- En lien avec le programme de grandeurs et mesures (résoudre des problèmes de la vie courante impliquant des grandeurs).

CM2

- Thème 1 : Se déplacer au quotidien dans un autre lieu du monde.

Les activités proposées permettent d'aborder la notion d'échelle. L'objectif est de faire comprendre que l'on ne choisit pas une carte au hasard, mais en fonction de ce que l'on veut faire. Si l'on veut se promener en ville ou situer une mégalopole sur un planisphère, on choisira la carte en fonction de l'échelle retenue.

- Pour aller plus loin, une comparaison peut être proposée entre les modes et les réseaux de transport utilisés par les habitants de deux métropoles : Paris et Tokyo.
On pourra également proposer aux élèves d'utiliser Internet afin d'établir une correspondance entre un point sur une carte et sa réalité (thème 2 : Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à Internet).

- En lien avec le programme de grandeurs et mesures (résoudre des problèmes de la vie courante impliquant des grandeurs) et celui d'éducation morale et civique (éducation aux médias : le bon usage d'Internet).

- Thème 3 : Mieux habiter (favoriser la place de la nature en ville).

Les activités proposées permettent de découvrir les engagements de développement durable qui guident les organisateurs des JO de 2020 (la place réservée aux espaces verts, aux berges et corridors verts...).

- En lien avec le programme d'éducation morale et civique (agir individuellement).

6e

- Thème 1 : Habiter une métropole / Les métropoles et leurs habitants.

Les activités proposées permettent de découvrir la plus grande métropole du monde, Tokyo, et d'aborder la problématique du développement durable avec ces questions : Quel est l'héritage des JO de 1964 ? et Comment faire des JO de 2020 des jeux « durables » ?

- En lien avec le programme d'éducation morale et civique (agir individuellement et collectivement).
- Pour aller plus loin, on pourra proposer aux élèves de comparer l'étude de Tokyo avec celle d'une autre métropole d'un pays émergent ou en développement.

À TOI DE JOUER !

CYCLE 3 • GÉOGRAPHIE

DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLE VILLE-HÔTE A ACCUEILLI LES PREMIERS JO SE DÉROULANT EN ASIE ?

☐ Pékin ☐ Tokyo ☐ Séoul

2 COMBIEN DE FOIS LE JAPON A-T-IL DÉJÀ ACCUEILLI DES JO?

☐ Une fois ☐ Trois fois ☐ Jamais

3 COMMENT S'APPELLE LA ZONE DE TOKYO DANS LAQUELLE SE TROUVENT LES INSTALLATIONS DES PRÉCÉDENTS JO ?

☐ La zone « Héritage » ☐ La zone « Vintage » ☐ La zone « Recyclage »

4 QUELS NOUVEAUX SPORTS FERONT LEUR APPARITION AUX JO DE TOKYO 2020 ?

☐ Le surf ☐ Le tennis ☐ Le baseball ☐ Le handball ☐ Le karaté

☐ Le skateboard ☐ L'escalade sportive ☐ Le tir à l'arc ☐ L'escrime

☐ Le marathon

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 TOKYO EST LA MÉTROPOLE LA PLUS PEUPLÉE DU MONDE : PLUS DE 35 MILLIONS DE PERSONNES VIVENT DANS LA VILLE ET SES BANLIEUES. SI ON COMPARE CE NOMBRE À CELUI DE LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE, EST-IL ?

☐ Identique ☐ Trois fois plus grand ☐ Trois fois plus petit

2 DE QUEL MONUMENT PARISIEN TROUVE-T-ON UNE COPIE À TOKYO ?

☐ Le Louvre ☐ La tour Eiffel ☐ La pyramide du Louvre

3 DE QUELLE ÉDITON DES JO DATE LA CONSTRUCTION DU PREMIER VILLAGE OLYMPIQUE ?

☐ Des JO de Los Angeles en 1932 ☐ Des JO d'Athènes en 1896 ☐ Des JO de Londres en 2012

4 EN QUELLE ANNÉE LE VILLAGE OLYMPIQUE DEVIENT-IL MIXTE ?

☐ En 1956 (JO de Melbourne) ☐ En 1936 (JO de Berlin) ☐ En 2016 (JO de Rio)

POUR OUVRIR LE DÉBAT… DONNE TON AVIS !

De nos jours, le village olympique est toujours situé dans les environs des principales installations sportives. Ses habitants, les athlètes et leurs entraîneurs peuvent profiter de nombreux services (restaurant 24 h/24, coiffeur, discothèque ou salle de concert…).

SELON TOI, EN QUOI LA VIE EN COMMUN DE PERSONNES PRATIQUANT DES ACTIVITÉS ET DISCIPLINES DIFFÉRENTES PEUT ÊTRE BÉNÉFIQUE ?

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSES

CYCLE 3 • GÉOGRAPHIE

DÉCOUVRIR UNE MÉTROPOLE : TOKYO, VILLE-HÔTE DES JO D'ÉTÉ DE 2020

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLE VILLE-HÔTE A ACCUEILLI LES PREMIERS JO SE DÉROULANT EN ASIE ?

☐ Pékin ☑ Tokyo ☐ Séoul

2 COMBIEN DE FOIS LE JAPON A-T-IL DÉJÀ ACCUEILLI DES JO?

☐ Une fois ☑ Trois fois ☐ Jamais

3 COMMENT S'APPELLE LA ZONE DE TOKYO DANS LESQUELS SE TROUVENT LES INSTALLATIONS DES PRÉCÉDENTS JO ?

☑ La zone « Héritage » ☐ La zone « Vintage » ☐ La zone « Recyclage »

4 QUELS NOUVEAUX SPORTS FERONT LEUR APPARITION AUX JO D'ÉTÉ DE TOKYO 2020 ?

☑ Le surf ☐ Le tennis ☑ Le baseball ☐ Le handball ☑ Le karaté

☑ Le skateboard ☑ L'escalade sportive ☐ Le tir à l'arc ☐ L'escrime

☐ Le marathon

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 TOKYO EST LA MÉTROPOLE LA PLUS PEUPLÉE DU MONDE : PLUS DE 35 MILLIONS DE PERSONNES VIVENT DANS LA VILLE ET SES BANLIEUES. SI ON COMPARE CE NOMBRE À CELUI DE LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE, EST-IL ?

☐ Identique ☑ Trois fois plus grand ☐ Trois fois plus petit

2 DE QUEL MONUMENT PARISIEN TROUVE-T-ON UNE COPIE À TOKYO ?

☐ Le Louvre ☑ La tour Eiffel ☐ La pyramide du Louvre

3 DE QUELLE ÉDITON DES JO DATE LA CONSTRUCTION DU PREMIER VILLAGE OLYMPIQUE ?

☑ Des JO de Los Angeles en 1932 ☐ Des JO d'Athènes en 1896 ☐ Des JO de Londres en 2012

4 EN QUELLE ANNÉE LE VILLAGE OLYMPIQUE DEVIENT-IL MIXTE ?

☑ En 1956 (JO de Melbourne) ☐ En 1936 (JO de Berlin) ☐ En 2016 (JO de Rio)

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 3 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LEXIQUE

LE VOCABULAIRE DU SPORT ET DES EXPLOITS SPORTIFS

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir l'influence et l'héritage des Jeux antiques sur les Jeux Olympiques modernes.
- Enrichir son vocabulaire et s'initier à l'histoire des mots du sport.
- Comprendre le sens figuré d'expressions héritées de la mythologie.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Comprendre le fonctionnement de la langue :
  - Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots.
  - Raisonner pour analyser le sens des mots dans leur contexte et en prenant appui sur la morphologie.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Français :
  - Lire : comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
  - Langage oral : comprendre et s'exprimer à l'oral.
- Culture littéraire et artistique : découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des héros ou des héroïnes.
- Histoire : se repérer dans le temps.
- Géographie : se repérer dans l'espace.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Lecture collective à voix haute du texte.
- Activités en binôme.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

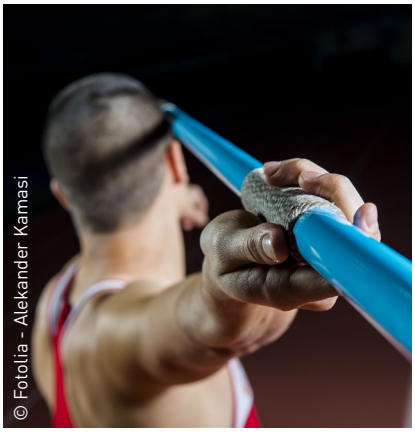
- 2 séances (2 X 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en binôme puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

GRÈCE ANTIQUE • OLYMPISME • CIO • CHAMPION • EXPLOIT • DEVISE • SERMENT.



NOTIONS ABORDÉES

LES JEUX ANTIQUES

Tous les quatre ans, à partir de 776 av. J.-C., les Grecs organisaient dans la ville d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus. Des athlètes, venus de toutes les cités grecques, s'affrontaient dans des concours sportifs, admirés par des milliers de Grecs. Il existait également des Jeux dans les villes de Delphes, de Corinthe et de Némée. Ces villes organisaient des Jeux chacune leur tour, ce qui explique le délai actuel de quatre ans entre chaque Jeux.

LES JEUX MODERNES

Le 23 juin 1894, sous l'impulsion de Pierre de Coubertin, le CIO décide la rénovation des Jeux Olympiques. Les premiers Jeux Olympiques modernes se dérouleront en 1896 à Athènes en s'inspirant des Jeux antiques.

Progressivement, le CIO se dote d'attributs :

- un symbole olympique composé de cinq anneaux entrelacés de dimensions égales (les anneaux olympiques). Ce symbole olympique représente « l'union des cinq continents et la rencontre des athlètes du monde entier aux Jeux Olympiques ». L'idée que chaque couleur représente un continent est fausse. Les couleurs ont en fait été choisies de manière à retrouver toujours au moins l'une des couleurs du drapeau olympique dans le drapeau de chaque pays ;
- un drapeau olympique à fond blanc, sans bordure. En son centre figure le symbole olympique dans ses cinq couleurs ;
- une devise olympique exprimée en latin : « *Citius, Altius, Fortius* » (« Plus vite, plus haut, plus fort »). Elle exprime les aspirations du mouvement olympique ;
- un hymne olympique a été créé par Spiros Samaras (musique) et Kostis Palamas (paroles) pour les JO de 1896. Depuis les JO de Rome, en 1960, il est définitivement adopté comme hymne officiel. À écouter ici.
- une flamme olympique allumée à Olympie sous l'autorité du CIO et relayée jusqu'au stade de la ville-hôte.

À SAVOIR !

À l'ouverture des Jeux Olympiques, le serment olympique est prononcé par un athlète du pays-hôte, au nom de tous les athlètes : « *Au nom de tous les concurrents, je promets que nous prendrons part à ces Jeux Olympiques en respectant et suivant les règles qui les régissent, en nous engageant pour un sport sans dopage et sans drogue, dans un esprit de sportivité, pour la gloire du sport et l'honneur de nos équipes.* »

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

CIO, ou Comité international olympique ; symbole ; devise ; champion ; serment.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : LES JO MODERNES, HÉRITIERS DES JEUX DE L'ANTIQUITÉ**
Prendre conscience de l'héritage antique des Jeux Olympiques modernes. CM1 CM2 6e
Supports : Textes documentaires

▶ **ACTIVITÉ 2 : L'HÉRITAGE LEXICAL DES JEUX DE L'ANTIQUITÉ ET DE LA MYTHOLOGIE**
Comprendre l'origine grecque ou latine du vocabulaire du sport. CM1 CM2 6e
Supports : Textes documentaires
Matériel : Dictionnaire de la langue française

▶ **ACTIVITÉ 3 : LA LANGUE DU SPORT AU-DELÀ DU SPORT**
Découvrir le sens figuré de certaines expressions tirées du sport. CM1 CM2 6e
Supports :Textes documentaires
Matériel : Dictionnaire de la langue française

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ **ACTIVITÉ 1 : LES JO MODERNES, HÉRITIERS DES JEUX DE L'ANTIQUITÉ**

	À Olympie	Aujourd'hui
Pays-hôte des Jeux	Grèce	Jeux itinérants
Origine et signification des Jeux	Religieuse	Universalisme ; éloge du sport ; fraternité entre les peuples.
Périodicité des Jeux	Tous les quatre ans	Tous les quatre ans
Nationalité et sexe des athlètes	Hommes grecs (y compris colonies grecques)	Monde entier, hommes et femmes
Nombre de vainqueurs par épreuve	Un	Trois
Récompenses	Couronne d'olivier	Trois médailles : or, argent et bronze
Sanctions en cas de fraude	Châtiment corporel et amende pour financer des statues de Zeus	Disqualification
Allumage de la flamme et serment	Oui	Oui

▶ ACTIVITÉ 2 : L'HÉRITAGE LEXICAL DES JEUX DE L'ANTIQUITÉ ET DE LA MYTHOLOGIE

Exercice 1

Expressions	Signification
Ex aequo	Sur le même rang, à égalité.
Un pentathlon	Ensemble de cinq épreuves sportives.
Un gymnase	Bâtiment destiné à l'entraînement et à la pratique sportive.
Un stade	Terrain aménagé pour la pratique des sports et entouré de tribunes et gradins.
Un athlète	Sportif qui pratique une activité sportive.
Un podium	Estrade à trois niveaux où se tiennent les gagnants des compétitions, notamment aux JO.
Un hippodrome	Terrain de sport hippique.

Exercice 2

Racine grecque	Sens de la racine grecque	Mot de la langue française
Cyclo-	Cercle	Bicyclette
Hippo-	Cheval	Hippique
Déca-	Dix	Décathlon (combinaison de dix sports)
-machie	Combat	Tauromachie (combat contre des taureaux)
-naute	Navigateur	Nautique
-drome	Course	Vélodrome

Exercice 3

Expressions passées dans notre langage	Origine de ces expressions	Sens de ces expressions
Une force herculéenne	Hercule et ses douze travaux.	Une force colossale.
Un talon d'Achille	Achille a été trempé par sa mère dans un liquide qui a rendu son corps invincible, sauf le talon par lequel elle le tenait.	Le point faible d'une personne.
Un lauréat	La couronne de laurier, symbole de la victoire.	Une personne qui a remporté un prix dans un concours ou qui a réussi un examen.
Un pugilat	Ancêtre de la boxe.	Une violente bagarre à coups de poing.

▶ ACTIVITÉ 3 : LA LANGUE DU SPORT AU-DELÀ DU SPORT

Expressions	Sens propre	Sens figuré
Passer le flambeau	Passer la torche olympique lors du relais.	Laisser le soin à quelqu'un d'assurer la suite de ce qui a été commencé.
Viser l'or	Espérer décrocher une médaille d'or du vainqueur.	Vouloir être le meilleur.
Attaquer la dernière ligne droite	Course : donner toutes ses forces dans la dernière partie d'un parcours de course, qui a la forme d'une ligne droite.	Approcher de la fin d'un travail, d'une chose à accomplir.
Tenir la corde	La corde est la ligne qui, dans les hippodromes, limite intérieurement la piste de course. « Tenir la corde » signifie « courir en serrant de très près le bord intérieur du virage ». En suivant cette trajectoire, qui est la plus courte, le cheval a plus de chances de gagner.	Se dit d'une personne qui a un avantage sur les autres (car elle est la mieux placée).
Être dans le peloton de tête	Vélo : pédaler parmi les cyclistes du premier groupe.	Être parmi les meilleurs d'un groupe.
Jeter l'éponge	Lorsqu'un boxeur abandonne son combat, l'entraîneur jette l'éponge avec laquelle le boxeur s'éponge le visage.	Abandonner.
Pousser à la roue	Vélo : pousser un cycliste.	Aider quelqu'un à réussir.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

CM1 : « L'histoire des stades, de l'Antiquité à nos jours »

6e : « Les premiers Jeux Olympiques »

Cycle 3 : « Le héros sportif »

Cycle 3 : « Les Jeux Olympiques en anglais »

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les symboles des JO modernes :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4928-les-symboles-et-marques-olympiques.html

Pour écouter le serment officiel prononcé par le skieur Léo Lacroix à l'ouverture des JO de Grenoble (à 3 minutes 28) :
http://www.ina.fr/audio/PHF04007008/inter-actualites-de-20h00-du-6-fevrier-1968-audio.html

Pour lire les paroles de l'hymne olympique :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4930-lhymne-olympique.html

Pour en savoir plus sur la Charte olympique :
https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/General/FR-Olympic-Charter.pdf#_ga=1.190031147.1005491367.1474638971

Pour en savoir plus sur les Jeux Olympiques de la Grèce antique :
http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Jeux_Olympiques_de_la_Gr%C3%A8ce_antique/185462

Document d'accompagnement Eduscol :
http://eduscol.education.fr/cid106031/ressources-francais-etude-langue.html#lien5

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique de Lausanne (Suisse) :
https://www.olympic.org/museum
(visite virtuelle en ligne)

« Fair play » : exposition itinérante sur l'Olympisme, disponible au prêt (12 panneaux de 1,60 m x 50 cm) :
Contact : academieolympique@cnosf.org

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme

Arkéo Junior n° 177 de septembre 2010
« Les Jeux sportifs chez les Grecs et les Romains »

Les Voyages d'Alix. Les Jeux Olympiques, d'Yves Plateau, Cédric Hervan, Jacques Martin et Alain Hammerstein, Casterman (2008)

ACTIVITÉS POUR VOS ÉLÈVES

– En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! Les premiers Jeux Olympiques » (et sa fiche réponse)

– Jouer aux Incollables® :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/6106-dcouvrir-lolympisme-avec-les-incollables.html

© Fotolia - © elgreko

© Fotolia - Shariff Che'Lah

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 3 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LEXIQUE

LE VOCABULAIRE DU SPORT ET DES EXPLOITS SPORTIFS

VOCABULAIRE UTILE

CIO, OU COMITÉ INTERNATIONAL OLYMPIQUE : ensemble des personnes chargées de promouvoir l'Olympisme à travers le monde et de diriger le mouvement Olympique. Le CIO désigne la ville organisatrice des Jeux Olympiques d'été et d'hiver.

SYMBOLE : signe, dessin qui représente une idée.

DEVISE : paroles résumant des valeurs.

CHAMPION : vainqueur d'une épreuve sportive.

SERMENT : engagement, promesse de respecter des valeurs *(prêter serment)*.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : LES JO MODERNES, HÉRITIERS DES JEUX DE L'ANTIQUITÉ

Exercice 1

Lisez les textes ci-dessous :

Tous les quatre ans, à partir de 776 av. J.-C., les Grecs organisaient dans le lieu sacré d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus.

Les cités grecques cessaient alors les combats qui les opposaient pour envoyer leurs meilleurs athlètes s'affronter dans des concours sportifs. Les spectateurs accouraient par milliers pour admirer les compétitions, auxquelles seuls les citoyens grecs pouvaient participer, après avoir prêté serment de respecter les règles et les décisions des juges. Toute fraude était sévèrement punie par un châtiment corporel ou une amende.
Avant la première compétition, les Grecs allumaient un feu devant les principaux temples de leurs dieux.

Le vainqueur de chaque compétition recevait une couronne d'olivier sacré. Il n'y avait ni classement ni record, mais son nom devenait célèbre dans la Grèce entière et symbolisait la puissance de sa cité.

En 394, l'empereur chrétien romain Théodose décida d'interdire ces Jeux qu'il jugeait trop païens.

TRUCS & ASTUCES

Ne pas réussir à exprimer ce qu'on ressent parce qu'on n'a pas le bon mot ? Pas question ! **Profite de tes lectures** pour enrichir ton vocabulaire. Évite de sauter les mots que tu ne comprends pas ou les paragraphes qui te semblent ennuyeux. **Tous les mots et toutes les manières de les associer** ensemble sont bons à connaître.

Près de mille cinq cents ans plus tard, en 1894, le Français Pierre de Coubertin s'inspire de ces Jeux antiques et décide d'organiser les premiers Jeux Olympiques modernes à Athènes. Leur objectif est d'éduquer la jeunesse à la pratique du sport et de favoriser la paix dans le monde. Pour l'aider dans sa tâche, il crée le Comité International Olympique (CIO).
Seuls les hommes peuvent concourir aux premiers Jeux Olympiques d'Athènes (1896) et les épreuves ne concernent que neuf sports.

En 1900, les Jeux s'ouvrent aux femmes et des Jeux spéciaux sont organisés pour les sports d'hiver en 1924 à Chamonix (France).

C'est depuis les JO de Berlin (Allemagne), en 1936, qu'une flamme est allumée à Olympie puis relayée jusqu'au stade de la ville-hôte.

Au cours de la cérémonie d'ouverture, un athlète, un juge et un entraîneur prêtent le serment olympique avant le symbolique lâcher de colombes.

Depuis 1904, trois vainqueurs sont récompensés pour chaque épreuve de la compétition : médaille d'or pour le premier, médailles d'argent et de bronze pour les deux suivants.

Aujourd'hui, les Jeux Olympiques et Paralympiques d'été ont lieu tous les quatre ans et réunissent environ 10 000 athlètes originaires de 200 pays.

Depuis les JO d'hiver de 1994 à Lillehammer (Norvège), les Jeux d'hiver sont organisés en décalé avec les JO d'été. Ils concernent 80 pays, qui s'affrontent dans une quinzaine d'épreuves.

Les prochains Jeux d'hiver auront lieu en 2018 à Pyeongchang (Corée du Sud) et ceux d'été à Tokyo (Japon), en 2020.

Depuis 2012, des Jeux Olympiques de la Jeunesse, ouverts aux jeunes dès 14 ans, ont également lieu tous les quatre ans, en alternance été/hiver. Les prochains JOJ se dérouleront à Buenos Aires (Argentine) en 2018.

Exercice 2

Les Jeux modernes sont les héritiers des Jeux d'Olympie. À l'aide du tableau ci-dessous, retrouvez leurs nombreux points communs et leurs différences :

	À Olympie	Aujourd'hui
Pays-hôte des Jeux		
Origine et signification des Jeux		
Périodicité des Jeux		
Nationalité et sexe des athlètes		
Nombre de vainqueurs par épreuve		
Récompenses		
Sanctions en cas de fraude		
Allumage de la flamme et serment		

▶ ACTIVITÉ 2 : L'HÉRITAGE LEXICAL DES JEUX DE L'ANTIQUITÉ ET DE LA MYTHOLOGIE

À SAVOIR : Pendant l'Antiquité, le sport et la culture physique avaient une telle importance dans l'éducation que de nombreux mots du sport utilisés aujourd'hui sont directement hérités de cette époque.

Exercice 1

Parmi la liste suivante, retrouverez-vous la signification de chaque mot d'origine latine ou grecque ? Utilisez votre dictionnaire si nécessaire.

– Terrain de sport hippique.
– Sur le même rang, à égalité.
– Ensemble de cinq épreuves sportives.
– Sportif qui pratique l'une des cinq épreuves du pentathlon.
– Bâtiment destiné à l'entraînement et à la pratique sportive.
– Terrain aménagé pour la pratique des sports et entouré de tribunes et de gradins.
– Estrade à trois niveaux où se tiennent les gagnants des compétitions, notamment aux JO.

Expressions	Signification
Exa equo	
Un pentathlon	
Un gymnase	
Un stade	
Un athlète	
Un podium	
Un hippodrome	

Exercice 2

À vous de jouer ! Connaissez-vous d'autres mots de la langue française en rapport avec le sport et construits à partir des racines grecques suivantes ?

Racine grecque	Sens de la racine grecque	Mot de la langue française
Cyclo-	Cercle	
Hippo-	Cheval	
Déca-	Dix	
-machie	Combat	
-naute	Navigateur	
-drome	Course	

POUR ALLER PLUS LOIN :

Certaines marques de vêtements sportifs vont même jusqu'à s'inspirer de l'univers des cités grecques et latines pour inventer leur nom. C'est le cas des magasins de sport Decathlon ou Citadium, ou encore de la marque Nike (qui fait référence à la déesse grecque de la Victoire, Niké).

Exercice 3

De nombreuses expressions passées dans le langage courant sont issues de la mythologie grecque et des Jeux de l'Antiquité. À l'aide de votre dictionnaire, retrouvez leur origine et leur sens :

Expressions passées dans notre langage	Origine de ces expressions	Sens de ces expressions
Une force herculéenne		
Un talon d'Achille		
Un lauréat		
Un pugilat		

POUR ALLER PLUS LOIN :

Dans la Grèce antique, **une hécatombe** était une fête annuelle donnée à Athènes, durant la fête des Panathénées. À cette occasion, les Athéniens participaient à un sacrifice géant de 100 bœufs pour leur déesse Athéna. La racine *hecato* signifie « cent » en grec.

De nos jours, une hécatombe signifie un « massacre », un « désastre ».

▶ ACTIVITÉ 3 : LA LANGUE DU SPORT AU-DELÀ DU SPORT

À SAVOIR : Certains mots ou expressions ont un sens propre (le sens habituel et courant) et un sens figuré (un sens imagé). De nombreuses expressions issues de l'univers du sport sont passées dans le langage courant. Ce n'est pas leur sens propre qu'il faut retenir, mais leur sens figuré.

À l'aide de votre dictionnaire, retrouvez le sens propre et le sens figuré de quelques expressions tirées du monde du sport :

Expressions	Sens propre	Sens figuré
Passer le flambeau		
Viser l'or		
Attaquer la dernière ligne droite		
Tenir la corde		
Être dans le peloton de tête		
Jeter l'éponge		
Pousser à la roue		

POUR ALLER PLUS LOIN :

L'origine du mot **« champion »** n'est ni grecque ni latine mais remonte au Moyen Âge. À cette époque, le champion était celui qui était prêt à tout pour défendre une vérité ou une personne, au cours d'un duel qui se déroulait sur un « champ » fermé.
De nos jours, le champion désigne celui qui donne le meilleur de lui-même pour surpasser les autres, en sport ou dans tout autre domaine.

JE RETIENS

- Beaucoup de mots de la langue française viennent du latin ou du grec.
- Chercher l'étymologie d'un mot, c'est chercher de quelle langue il vient et quelle est sa racine.
- Connaître l'étymologie d'un mot peut aider à mieux comprendre son sens.
- Approfondir son vocabulaire sur un thème en particulier (le sport par exemple) permet de devenir expert dans un domaine.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je m'efforce de ne pas utiliser le mot « truc »,** mais de trouver le mot précis.
- **Je m'amuse à définir des mots simples,** à la manière d'un dictionnaire (ex. : ballon, raquette, échanger…).
- **Je regarde systématiquement dans un dictionnaire** un mot que je ne connais pas.
- **Je m'amuse à trouver des synonymes** à des mots simples (ex. : faire, lancer, chaleur…).
- **Je lis des livres, des BD, des magazines, des journaux :** toutes ces lectures enrichissent mon vocabulaire.

LE VOCABULAIRE DU SPORT ET DES EXPLOITS SPORTIFS

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COCHE LES MOTS DONT L'ORIGINE EST GRECQUE OU LATINE :

☐ Sport ☐ Gymnase ☐ Sprint ☐ Hippodrome ☐ Triathlon

2 EN QUELLE ANNÉE LES JO MODERNES ONT-ILS ÉTÉ CRÉÉS ?

☐ 776 av. J.-C. ☐ 1894 ☐ 1924

3 QUE RECEVAIT LE VAINQUEUR D'UNE ÉPREUVE DES JEUX ANTIQUES D'OLYMPIE ?

☐ Une couronne de feuillage ☐ Un diplôme ☐ Une broche

4 DEPUIS QUELLE DATE LES FEMMES PEUVENT-ELLES S'INSCRIRE À CERTAINES ÉPREUVES DES JO ?

☐ 1900 ☐ 1924 ☐ 1948

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 LE DRAPEAU DES JO COMPORTE SIX COULEURS : LES COULEURS DES CINQ ANNEAUX PLUS LE FOND BLANC. CES COULEURS ONT ÉTÉ CHOISIES POUR PERMETTRE À CHAQUE PAYS PARTICIPANT AUX JO D'Y RETROUVER L'UNE DES COULEURS DE SON DRAPEAU NATIONAL. QUELLES SONT LES COULEURS DU DRAPEAU DU JAPON, PAYS-HÔTE DES PROCHAINS JO D'ÉTÉ, EN 2020 ?

☐ Rouge, blanc et noir ☐ Rouge, bleu et blanc ☐ Rouge et blanc

2 SI LE FRANÇAIS EST LA LANGUE HISTORIQUE DU CIO, QUELLE AUTRE LANGUE FIGURE AVEC LE FRANÇAIS EN TANT QUE LANGUE OFFICIELLE DU CIO ?

☐ Le latin ☐ L'anglais ☐ L'allemand

3 COMMENT APPELLE-T-ON UN PETIT PERSONNAGE QUI SYMBOLISE DEPUIS 1972 LES VALEURS DE L'OLYMPISME ET QUI EST CRÉÉ LORS DE CHAQUE OLYMPIADE ?

☐ Une mascotte ☐ Une biscotte ☐ Une marmotte

4 **LES MÉDAILLES D'OR ÉTAIENT EN OR JUSQU'EN 1912. EN QUOI SONT-ELLES FAITES À PRÉSENT ?**

- ☐ En plastique recouvert d'or
- ☐ En argent plaqué or
- ☐ En caoutchouc recouvert d'or

5 **UN RECORD OLYMPIQUE EST FORCÉMENT UN RECORD DU MONDE.**

☐ Vrai ☐ Faux

6 **QUEL PAYS ENTRE TOUJOURS EN PREMIER DANS LE STADE LORS D'UNE CÉRÉMONIE D'OUVERTURE DES JEUX OLYMPIQUES ?**

☐ La France ☐ Les États-Unis ☐ La Grèce

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS.

C'EST EN S'INSPIRANT DES ÉCOLES ANGLAISES, OÙ LES ÉLÈVES PRATIQUENT BEAUCOUP DE SPORT, QUE LE FRANÇAIS PIERRE DE COUBERTIN DÉCIDE DE CRÉER LES JEUX OLYMPIQUES MODERNES.

ET TOI, PENSES-TU QUE TON ÉCOLE ACCORDE SUFFISAMMENT DE TEMPS À LA PRATIQUE DU SPORT ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 3 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LEXIQUE

LE VOCABULAIRE DU SPORT ET DES EXPLOITS SPORTIFS

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COCHE LES MOTS DONT L'ORIGINE EST GRECQUE OU LATINE :

☐ Sport ☑ Gymnase ☐ Sprint ☑ Hippodrome ☑ Triathlon

2 EN QUELLE ANNÉE LES JO MODERNES ONT-ILS ÉTÉ CRÉÉS ?

☐ 776 av. J.-C. ☑ 1894 ☐ 1924

3 QUE RECEVAIT LE VAINQUEUR D'UNE ÉPREUVE DES JEUX ANTIQUES D'OLYMPIE ?

☑ Une couronne de feuillage ☐ Un diplôme ☐ Une broche

4 DEPUIS QUELLE DATE LES FEMMES PEUVENT-ELLES S'INSCRIRE À CERTAINES ÉPREUVES DES JO ?

☑ 1900 ☐ 1924 ☐ 1948

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 LE DRAPEAU DES JO COMPORTE SIX COULEURS : LES COULEURS DES CINQ ANNEAUX PLUS LE FOND BLANC. CES COULEURS ONT ÉTÉ CHOISIES POUR PERMETTRE À CHAQUE PAYS PARTICIPANT AUX JO D'Y RETROUVER L'UNE DES COULEURS DE SON DRAPEAU NATIONAL. QUELLES SONT LES COULEURS DU DRAPEAU DU JAPON, PAYS-HÔTE DES PROCHAINS JO D'ÉTÉ, EN 2020 ?

☐ Rouge, blanc et noir ☐ Rouge, bleu et blanc ☑ Rouge et blanc

2 SI LE FRANÇAIS EST LA LANGUE HISTORIQUE DU CIO, QUELLE AUTRE LANGUE FIGURE AVEC LE FRANÇAIS EN TANT QUE LANGUE OFFICIELLE DU CIO ?

☐ Le latin ☑ L'anglais ☐ L'allemand

3 COMMENT APPELLE-T-ON UN PETIT PERSONNAGE QUI SYMBOLISE DEPUIS 1972 LES VALEURS DE L'OLYMPISME ET QUI EST CRÉÉ LORS DE CHAQUE OLYMPIADE ?

☑ Une mascotte ☐ Une biscotte ☐ Une marmotte

4 LES MÉDAILLES D'OR ÉTAIENT EN OR JUSQU'EN 1912. EN QUOI SONT-ELLES FAITES À PRÉSENT ?

- ☐ En plastique recouvert d'or
- ☑ En argent plaqué or
- ☐ En caoutchouc recouvert d'or

5 UN RECORD OLYMPIQUE EST FORCÉMENT UN RECORD DU MONDE.

☐ Vrai ☑ Faux

6 QUEL PAYS ENTRE TOUJOURS EN PREMIER DANS LE STADE LORS D'UNE CÉRÉMONIE D'OUVERTURE DES JEUX OLYMPIQUES ?

☐ La France ☐ Les États-Unis ☑ La Grèce

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 4 • MATHÉMATIQUES

DIMENSIONS ET STATISTIQUES EN BASKET

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Résoudre des problèmes de proportionnalité.
- Mener des calculs portant sur des longueurs, des durées et des vitesses.
- Utiliser des grandeurs composées.
- Connaître et comparer des performances de natation.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Extraire d'un document les informations utiles, les reformuler, les organiser, les confronter à ses connaissances.
- Vérifier la validité d'une information ; lire, interpréter, commenter des tableaux.
- Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs variées.
- Décomposer un problème en sous-problèmes.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- EPS :
  Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.
- Mathématiques/nombres et calculs :
  Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Lecture collective à voix haute des textes.
- Résolution de problèmes.
- Mise en commun et bilan.

DURÉE :

- 1 séance (1 × 1 heure).

ORGANISATION :

- Travail seul ou en binôme, puis en mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

BASKETBALL • SPORT D'ÉQUIPE • RÈGLEMENT • DÉPASSEMENT DE SOI • RECORD.

NOTIONS ABORDÉES

UNE BRÈVE HISTOIRE OLYMPIQUE DU BASKETBALL

Le basketball a été inventé en 1891 par un professeur d'éducation physique canadien qui cherchait un sport en salle pour garder ses étudiants en forme pendant l'hiver. Parmi les treize règles qu'il établit, la majorité est toujours en vigueur.

Le basketball fait son apparition aux Jeux Olympiques de 1904 à Saint-Louis (États-Unis) comme sport de démonstration, car la compétition se déroule uniquement entre équipes américaines.

Aux Jeux de 1936 à Berlin (Allemagne), il devient un sport officiel, d'abord masculin puis féminin à partir des Jeux de 1976 à Montréal (Canada).

LES RÈGLES DU BASKET

Un terrain de basket mesure 28 mètres de long sur 15 mètres de large ; chaque panier est situé en hauteur à 3,05 mètres du sol.

Un match se déroule en quatre quarts-temps de 10 minutes chacun et oppose deux équipes de cinq joueurs. Le but du jeu est de marquer davantage de points que l'équipe adverse en 40 minutes.

Un tir réussi en cours de jeu compte 2 points à l'intérieur de la zone des 6,25 m (ou 6,75 m selon le niveau de pratique) et 3 points à l'extérieur de cette zone. Un lancer-franc (tir effectué après une faute) compte 1 point.

Pour se déplacer, le joueur ayant le ballon a l'obligation de dribbler. Il ne peut faire que deux pas au maximum sans faire rebondir la balle au sol.

Aucun joueur dont l'équipe est en possession du ballon ne peut s'immobiliser plus de 3 secondes dans la raquette. La raquette est la zone restrictive située entre la ligne des lancer-francs et le panier.

Quand une équipe prend le contrôle du ballon sur le terrain, un tir au panier doit être tenté dans un délai de 24 secondes. Le ballon doit toucher le cercle pour bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes.

QUELQUES NOTIONS MATHÉMATIQUES

Cette fiche permettra :

- de lire des données sous forme de données brutes, de tableaux, de graphiques ;
- de calculer et interpréter des caractéristiques de position ou de dispersion d'une série statistique. Indicateurs : moyenne, médiane, étendue ;
- de mener des calculs impliquant des grandeurs mesurables, en conservant les unités.

À SAVOIR !

Au départ, le basketball se jouait avec des paniers de pêche… non troués ! On devait récupérer le ballon après chaque point. En 1906, les paniers de pêche sont finalement remplacés par des anneaux en métal, fixés à des panneaux, comme ceux que l'on connaît aujourd'hui.

À SAVOIR !

C'est à la fin des années 1950, que le ballon de basket devient orange, sur une idée d'un joueur américain, qui cherchait à le rendre plus visible pour les joueurs et les spectateurs.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Un ailier ; un contre ; un coup franc ; dribbler ; un panier ; une passe ; un pivot.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE BASKET**

Calcul d'aires, figures simples puis assemblages de figures, arrondis.

5e | 4e | 3e

Support : schéma d'un terrain, énoncé sous forme de textes.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Les paniers à 3 points.

▶ **ACTIVITÉ 2 : STATISTIQUES AUTOUR D'UN MATCH**

Lecture de documents, pourcentages.

5e | 4e | 3e

Support : énoncé sous forme de textes et d'un tableau.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Les statistiques au cœur du sport.

▶ **ACTIVITÉ 3 : COMPOSITION DE L'ÉQUIPE DE FRANCE**

Statistiques : moyenne, médiane, étendue.

5e | 4e | 3e

Supports : énoncé sous forme de textes.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Le temps mort ou *time out*.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ **ACTIVITÉ 1 : DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE BASKET**

Calcul d'aires, figures simples puis assemblages de figures, arrondis.

5e | 4e | 3e

1) Il y a 2 axes de symétrie : la ligne médiane et sa médiatrice. Il y a un centre de symétrie, le centre du rond central.
2) $5{,}8 \times 4{,}9 = 28{,}42$ m². Or, 1 m² = 100 dm² = 10 000 cm², donc 28,42 m² = 284 200 cm².
3) $3{,}6 \div 2 = 1{,}8$, donc le rayon du rond central est de 1,8 m.
   Ensuite, $\pi \times 1{,}8^2 = 3{,}24\pi$ (valeur exacte) ≈ 10,18 m² (arrondi au dm²)
4) Calculons l'aire du demi-cercle : $\pi \times 6{,}75^2 = 45{,}5625\pi$ m².
   Les deux segments délimitent un rectangle de largeur 1,58 m et de longueur égale au diamètre du demi-cercle, soit $6{,}75 \times 2 = 13{,}5$ m. L'aire de ce rectangle est donc de $13{,}5 \times 1{,}58 = 21{,}33$ m².
   L'aire totale est égale à $45{,}5625\pi + 21{,}33 \approx 164$ m².

▶ ACTIVITÉ 2 : STATISTIQUES AUTOUR D'UN MATCH

Lecture de documents, pourcentages

5e | 4e | 3e

1) (2 × 5) + (3 × 5) + 5 = 10 + 15 + 5 = 30. Kevin Durant a marqué 30 points.
(3 × 2) + 7 = 6 + 7 = 13. DeMarcus Cousins a marqué 13 points.
2) Les deux joueurs ont marqué 43 points à eux deux. 43/96 × 100 ≈ 45 %.
3) 5/6 × 100 ≈ 83 % et 7/9 × 100 ≈ 78 %. Kevin Durant a le meilleur taux de réussite.
4) Kevin Durant a raté 3 paniers à 2 points et 6 paniers à 3 pts (soit un total de 9) ainsi qu'un lancer franc. 30 + 3 + 4 + 2 + 1 – 9 – 1 – 2 = 28. Son évaluation est de 28.

▶ ACTIVITÉ 3 : COMPOSITION DE L'ÉQUIPE DE FRANCE

Statistiques : moyenne, médiane, étendue.

5e | 4e | 3e

1) « Au plus 2 mètres » signifie « au maximum 2 mètres », en incluant les joueurs qui mesurent 2 mètres. Cela concerne 5 joueurs de l'équipe.
2) L'équipe comporte 12 joueurs. 5/12 × 100 ≈ 42 %.
3) (2,15 + 2,10 + 1,88 + ...)/12 ≈ 2,00 m.
4) 110 – 81 = 29 kg.
5) L'équipe comporte 12 joueurs, la médiane est donc la moyenne des âges du 6e et du 7e joueur, lorsqu'ils sont rangés dans l'ordre croissant. Cela correspond aux âges suivants : 28 et 29 ans, dont la moyenne est 28,5 ans. L'âge médian est donc de 28 ans et demi.
Cela signifie que la moitié des joueurs a plus de 28 ans et demi, tandis que l'autre moitié a moins de 28 ans et demi.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES

Français : Le sport : objet de toutes les passions

Français : L'art d'être une fine lame

Maths : Les performances en natation

Géographie : Tokyo, métropole mondiale, ville hôte des JO de 1964 et 2020

Anglais : Competing in the Olympics despite all opposition – ski jumping

EMC : La flamme olympique, les porteurs de flamme et les valeurs incarnées

EMI : Les Jeux Olympiques de Berlin 1936 : propagande et journalisme

EPI : Sport et lutte contre le dopage

EPI : Construire un regard symbolique sur les JO

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le musée olympique de Lausanne (Suisse)

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Sur Éduscol :
https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Grandeurs_et_mesures/52/7/RA16_MATH_C4_doc_maitre_grand_mesu_610527.pdf
https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Traitement_des_donnees/03/6/RA16_C4_MATH_doc_maitre_564036.pdf

Sur les Clefs de l'École :
http://www.lesclefsdelecole.com/College/4eme/Mathematiques/Aires-Perimetres-definition-et-unites-en-4eme
http://www.lesclefsdelecole.com/College/4eme/Mathematiques/Aires-Perimetres-de-figures-usuelles-en-4eme
http://www.lesclefsdelecole.com/College/4eme/Mathematiques/Les-statistiques-en-4eme

ACTIVITÉS POUR VOS ÉLÈVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! Dimensions et statistiques en basket » (et sa fiche réponse).

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 4 • MATHÉMATIQUES

DIMENSIONS ET STATISTIQUES EN BASKET

VOCABULAIRE UTILE

UN AILIER : joueur qui se trouve placé aux extrémités de la ligne d'attaque d'une équipe.

UN CONTRE : une contre-attaque.

UN COUP FRANC : arrêt de jeu donnant la balle à une équipe, à l'endroit où l'équipe adverse a commis une irrégularité.

DRIBBLER : faire rebondir le ballon par petits coups de main (pour le basketball) en contournant les adversaires.

UN PANIER : un tir au but réussi.

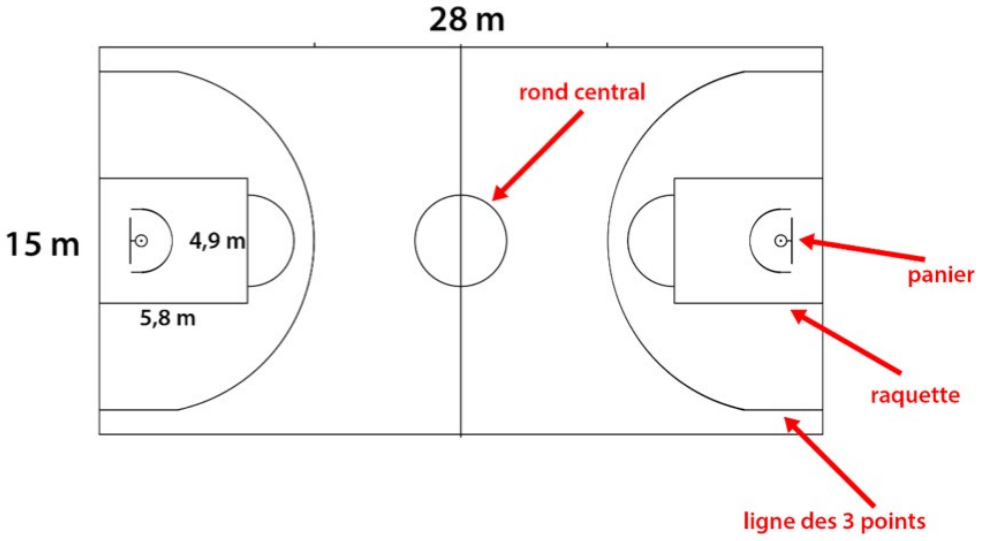
UNE PASSE : action de passer le ballon à un partenaire.

UN PIVOT : joueur situé au plus près du panier.

ACTIVITÉS

▶ **ACTIVITÉ 1 : DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE BASKET**

Voici les dimensions d'un terrain de basket.



TRUCS & ASTUCES

En regardant un match de basket à la télé, tu as peut-être déjà vu l'entraîneur dessiner sur une ardoise les consignes à ses joueurs pour qu'ils le comprennent mieux. Utilise toi aussi un brouillon pour organiser tes idées. Tu y verras plus clair et cela t'aidera à rendre un devoir propre.

1) Combien y a-t-il d'axes de symétrie dans un terrain de basket ? Y a-t-il un centre de symétrie ?

2) La raquette est une zone dans laquelle un attaquant ne peut rester plus de trois secondes d'affilée. Depuis 2010, c'est un rectangle de longueur 5,8 m et de largeur 4,9 m. Quelle est son aire ? Donner la réponse en cm^2.

3) Le rond central est l'endroit où a lieu la mise en jeu. C'est un cercle de diamètre 3,6 m. Quelle est son aire ? Donner la valeur exacte, puis un arrondi au dm^2 près.

4) La ligne des 3 points sert à définir si un tir réussi vaut 2 ou 3 points. Dans cette question, nous l'assimilerons à un demi-cercle de rayon 6,75 m, prolongé en ses extrémités par deux segments de longueur 1,58 m. Quelle est l'aire de la zone délimitée par cette ligne ? Donner un arrondi au m^2 près.

POUR ALLER PLUS LOIN

La distance de la ligne à 3 points au panier était auparavant de 6,25 m, mais elle est passée à 6,75 m en 2010 pour rendre les paniers à 3 points plus difficiles.

Toutefois, la largeur du terrain n'étant que de 15 m, ce changement ne laisse plus beaucoup de place dans les coins du terrain (seulement 75 cm pour se déplacer et tirer…). C'est pourquoi l'arc formé par cette ligne est en fait stoppé à environ 3 mètres de la ligne de fond et prolongé afin de laisser 90 cm de place. Devant les succès nombreux des joueurs lors des paniers à 3 points, certains observateurs proposent de la reculer davantage !

Comme c'est le cas pour d'autres sports, les règles du basket sont en évolution constante afin que les matchs restent équilibrés.

▶ ACTIVITÉ 2 : STATISTIQUES AUTOUR D'UN MATCH

En finale des Jeux Olympiques de Rio (Brésil), en 2016, les États-Unis ont battu la Serbie par 96 points à 66, notamment grâce à l'ailier Kevin Durant et au pivot DeMarcus Cousins, dont voici les statistiques lors de la finale :

	Points marqués	Paniers (2 pts)	Paniers (3 pts)	Lancers francs (1 pt)	Rebonds	Passes décisives	Fautes	Ballons perdus	Contres	Interceptions
Kevin DURANT		5/8	5/11	5/6	3	4	2	2	1	2
DeMarcus COUSINS		3/5	-	7/9	15	2	3	0	0	1

Indication : « 5/8 » dans la colonne « Paniers (2 pts) » signifie que le joueur a tenté 8 paniers à 2 points et en a réussi 5.

1) Retrouver le nombre de points marqués par Kevin Durant et DeMarcus Cousins.

2) Sur les 96 points marqués par l'équipe des États-Unis, quel est le pourcentage de points marqués par ces deux joueurs ? Arrondir à l'unité.

3) Calculer le taux de réussite des deux joueurs aux lancers francs en pourcentage, en arrondissant à l'unité. Lequel des deux joueurs a le meilleur taux de réussite ?

4) Au basket, l'« évaluation » d'un joueur est une mesure permettant de quantifier son efficacité dans le match. Elle se calcule selon la formule suivante :
Évaluation = Points marqués + Rebonds + Passes décisives + Interceptions + Contres – Paniers ratés– Lancers francs ratés – Ballons perdus
Calculer l'évaluation de Kevin Durant lors de ce match.

POUR ALLER PLUS LOIN :

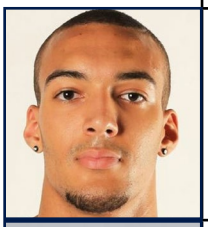
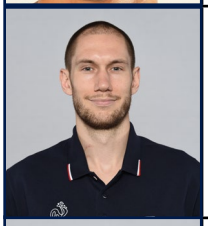
De nombreuses statistiques peuvent être calculées à l'issue des matchs de basket. Aux États-Unis, outre l'évaluation, on calcule l'*offensive ranking* en divisant le nombre de points inscrits par rapport au nombre de possessions de balle, ainsi que le *true shooting percentage* par la formule « Points / (tirs de champ tentés + 0,44 × lancers tentés) ».

Ces statistiques permettent d'identifier le style de jeu des équipes. De la même manière, on compte de nombreux records différents, tels que celui du « plus grand nombre de rebonds défensifs dans un match » ou du « plus grand nombre de lancers francs tentés en un match sans en réussir un seul »...

▶ ACTIVITÉ 3 : COMPOSITION DE L'ÉQUIPE DE FRANCE DE FRANCE AUX JO DE RIO EN 2016

Les équipes de basket comprennent 12 joueurs, mais seuls cinq joueurs de chaque équipe peuvent être présents simultanément sur le terrain.

Voici la liste des membres de l'équipe de France de basket aux Jeux Olympiques de Rio (Brésil), en 2016.

	NOM	ÂGE	TAILLE	POIDS
	Rudy GOBERT	24 ans	2,15 m	108 kg
	Kim TILLIE	28 ans	2,10 m	93 kg
	Tony PARKER	34 ans	1,88 m	81 kg
	Joffrey LAUVERGNE	25 ans	2,08 m	109 kg
	Florent PIETRUS	36 ans	2,02 m	107 kg

	Nando DE COLO	29 ans	1,95 m	85 kg
	Antoine DIOT	28 ans	1,92 m	87 kg
	Thomas HEURTEL	27 ans	1,89 m	81 kg
	Nicolas BATUM	28 ans	2,03 m	91 kg
	Boris DIAW	34 ans	2,03 m	110 kg
	Mickael GELABALE	33 ans	2,01 m	98 kg
	Charles KAHUDI	30 ans	1,96 m	100 kg

1) Combien de joueurs mesurent au plus 2 mètres dans cette équipe ?

2) Quel pourcentage cela représente-t-il ? Arrondir à l'unité.

3) Quelle est la taille moyenne des joueurs de cette équipe ? Arrondir au cm.

4) Calculer l'étendue du poids des joueurs de l'équipe.

5) Quel est l'âge médian des joueurs ? Interpréter.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Un temps mort (ou *time out* en anglais) est une pause temporaire du jeu, allant de 30 secondes à quelques minutes.

Les arrêts de jeu et les temps morts sont l'occasion, pour chaque équipe, de remplacer un ou plusieurs joueurs. Un entraîneur ne peut demander qu'un nombre limité de temps morts : un par quart-temps.

JE RETIENS

- La formule de l'aire d'un disque de rayon r est la suivante : $\pi \times r^2$. On ne trouve jamais de nombres entiers en utilisant cette formule, c'est pourquoi il faut arrondir les résultats. Attention à ne pas confondre cette formule avec le périmètre d'un cercle ($2 \times \pi \times r$), et à bien s'assurer de disposer du rayon et non du diamètre du cercle avant d'appliquer cette formule.
- Les résultats trouvés peuvent être divisés par 2 pour trouver l'aire d'un demi-disque, ou additionnés ou soustraits pour trouver l'aire de figures plus complexes.
- Certains documents comportent beaucoup d'informations, et toutes ne sont pas utiles. Pour résoudre un problème mathématique portant sur ce genre de documents, on peut essayer de lire les questions tout en surlignant, dans les documents, les informations utiles à ces questions. Souvent, les problèmes comportant beaucoup d'informations font intervenir des notions mathématiques assez simples.
- La médiane permet de partager une série en deux groupes de même effectif. Précisément, au moins la moitié des valeurs d'une série sont inférieures ou égales à sa médiane, et au moins la moitié des valeurs sont supérieures ou égales à la médiane. La médiane est à ne pas confondre avec la moyenne, car leur signification pour la série statistique n'est pas du tout la même.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

• **Je regarde un match en prenant des notes.** J'inscris sur une feuille le numéro des joueurs de l'une des deux équipes, puis je détermine des actions à observer pendant le match (nombre de passes, de tirs réussis ou ratés, de changements…) que j'écris en colonnes. Je note ensuite un bâtonnet dans la case correspondante à chaque fois qu'un joueur réalise l'une des actions choisies. J'obtiens ainsi les statistiques du match pour une équipe.

• **J'applique ce que j'ai appris aux autres sports.** J'utilise les formules apprises pour calculer les aires des surfaces au football, au handball, au volley-ball, etc. Par exemple, je peux calculer l'aire du rond central ou de la surface de réparation au football.

• **J'essaie d'améliorer mes propres statistiques.** Je fais un tour de piste (ou un parcours) et je note le temps réalisé à la fin de chaque tour. Je réessaie sur plusieurs jours et j'observe si je m'améliore et si je suis meilleur en début, au milieu ou en fin de séance. J'applique ces données statistiques aux autres sports que je pratique, pour tenter de m'améliorer.

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 4 • MATHÉMATIQUES

DIMENSIONS ET STATISTIQUES EN BASKET

Les caractéristiques de position d'une série statistique sont introduites dès le début du cycle. Les élèves rencontrent des caractéristiques de dispersion à partir de la 4e.
Le travail sur les grandeurs mesurables et les unités de mesure, déjà entamé au cycle 3, est poursuivi tout au long du cycle 4, en prenant appui sur des contextes issus d'autres disciplines ou de la vie quotidienne.

ON POURRA DONC FAIRE ÉVOLUER :

– L'activité 1 (aires) en faisant calculer d'autres aires par addition ou soustraction.

– L'activité 2 (statistiques) en faisant calculer d'autres statistiques d'un joueur ou d'une équipe, en les faisant interpréter par les élèves. On pourra également ouvrir le débat en discutant de l'intérêt de ces statistiques (sont-elles toutes pertinentes ?).

– L'activité 3 (statistiques) en élargissant au cas d'une série donnée sous forme de tableau ou de diagramme en bâtons, avec utilisation des effectifs cumulés croissants pour déterminer la médiane.

DIMENSIONS ET STATISTIQUES EN BASKET

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMMENT APPELLE-T-ON UNE ZONE DANS LAQUELLE UN ATTAQUANT NE PEUT RESTER PLUS DE TROIS SECONDES ?

☐ Le bâton ☐ La raquette ☐ Le manche

2 SOULIGNE LES CRITÈRES QUI SONT PRIS EN COMPTE LORS DE L'ÉVALUATION D'UN JOUEUR DE BASKET :

☐ Les points marqués ☐ Les contres ☐ Les courses

☐ Les lancers à 3 points ☐ Les passes décisives

3 COMBIEN MESURE LE PLUS GRAND JOUEUR DE L'ÉQUIPE DE FRANCE AUX JO DE RIO ?

☐ 2,15 m ☐ 2,20 m ☐ 2,25 m

4 QUELLE EST LA FORMULE DE L'AIRE D'UN DISQUE DE RAYON R ?

☐ $\pi \times r^2$ ☐ $\pi \times r$ ☐ $\pi^2 \times r$

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 COMBIEN DE TEMPS DURE UN MATCH DE BASKET AUX JEUX OLYMPIQUES ?

☐ 40 minutes ☐ 45 minutes ☐ 1 heure

2 DE COMBIEN DE TEMPS UNE ÉQUIPE DISPOSE-T-ELLE POUR EFFECTUER UN TIR APRÈS AVOIR PRIS POSSESSION DU BALLON ?

☐ 20 secondes ☐ 24 secondes ☐ 28 secondes

3 LA « RAQUETTE » N'A PAS TOUJOURS ÉTÉ DE FORME RECTANGULAIRE, C'EST LE CAS DEPUIS 2010. ON PEUT ENCORE VOIR DES TERRAINS AVEC DES RAQUETTES ANCIENNES. QUELLE ÉTAIT LA FORME DE LA RAQUETTE AVANT 2010 ?

☐ un carré ☐ un arc de cercle ☐ un trapèze

4 COMBIEN DE MÉDAILLES LA FRANCE A-T-ELLE OBTENU EN BASKET DANS L'HISTOIRE DES JO ?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3

5 À TON AVIS, POURQUOI LE BALLON DE BASKET EST-IL ORANGE ?

.....

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

Athlètes amateurs ou athlètes professionnels.

Les Jeux Olympiques modernes ont longtemps été réservés aux athlètes amateurs, selon les souhaits de Pierre de Coubertin. Cette règle est supprimée par le Comité International Olympique à partir des Jeux de Los Angeles (États-Unis), en 1984, date à partir de laquelle les sportifs professionnels ont aussi la possibilité de concourir.

En 1992, aux Jeux de Barcelone (Espagne), les célèbres joueurs de la National Basketball Association (NBA) sont pour la première fois autorisés à représenter les États-Unis. Les médias internationaux baptisèrent cette équipe « Dream Team ».

QUE PENSES-TU DE LA « PROFESSIONNALISATION » DU SPORT ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • MATHÉMATIQUES

DIMENSIONS ET STATISTIQUES EN BASKET

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMMENT APPELLE-T-ON UNE ZONE DANS LAQUELLE UN ATTAQUANT NE PEUT RESTER PLUS DE TROIS SECONDES ?

- ☐ Le bâton
- ☑ La raquette
- ☐ Le manche

2 SOULIGNE LES CRITÈRES QUI SONT PRIS EN COMPTE LORS DE L'ÉVALUATION D'UN JOUEUR DE BASKET :

- ☑ Les points marqués
- ☑ Les contres
- ☐ Les courses
- ☐ Les lancers à 3 points
- ☑ Les passes décisives

3 COMBIEN MESURE LE PLUS GRAND JOUEUR DE L'ÉQUIPE DE FRANCE AUX JO DE RIO ?

- ☑ 2,15 m
- ☐ 2,20 m
- ☐ 2,25 m

4 QUELLE EST LA FORMULE DE L'AIRE D'UN DISQUE DE RAYON R ?

- ☑ $\pi \times r^2$
- ☐ $\pi \times r$
- ☐ $\pi^2 \times r$

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 COMBIEN DE TEMPS DURE UN MATCH DE BASKET AUX JEUX OLYMPIQUES ?

- ☑ 40 minutes
- ☐ 45 minutes
- ☐ une heure

2 DE COMBIEN DE TEMPS UNE ÉQUIPE DISPOSE-T-ELLE POUR EFFECTUER UN TIR APRÈS AVOIR PRIS POSSESSION DU BALLON?

- ☐ 20 secondes
- ☑ 24 secondes
- ☐ 28 secondes

3 LA « RAQUETTE » N'A PAS TOUJOURS ÉTÉ DE FORME RECTANGULAIRE, C'EST LE CAS DEPUIS 2010. ON PEUT ENCORE VOIR DES TERRAINS AVEC DES RAQUETTES ANCIENNES. QUELLE ÉTAIT LA FORME DE LA RAQUETTE AVANT 2010 ?

- ☐ un carré
- ☐ un arc de cercle
- ☑ un trapèze

4 COMBIEN DE MÉDAILLES LA FRANCE A-T-ELLE OBTENU EN BASKET DANS L'HISTOIRE DES JO ?

☐ 1 ☐ 2 ☑ 3

5 À TON AVIS, POURQUOI LE BALLON DE BASKET EST-IL ORANGE ?

Pour qu'il soit bien visible par les joueurs et les spectateurs.

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

Athlètes amateurs ou athlètes professionnels.

Les Jeux Olympiques modernes ont longtemps été réservés aux athlètes amateurs, selon les souhaits de Pierre de Coubertin. Cette règle est supprimée par le Comité International Olympique à partir des Jeux de Los Angeles (États-Unis), en 1984, date à partir de laquelle les sportifs professionnels ont aussi la possibilité de concourir.

En 1992, aux Jeux de Barcelone (Espagne), les célèbres joueurs de la National Basketball Association (NBA) sont pour la première fois autorisés à représenter les États-Unis. Les médias internationaux baptisèrent cette équipe « Dream Team ».

QUE PENSES-TU DE LA « PROFESSIONNALISATION » DU SPORT ?

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 4 • ANGLAIS

COMPETING IN THE OLYMPICS DESPITE ALL OPPOSITION – SKI-JUMPING

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir les valeurs de l'Olympisme et l'esprit olympique.
- Comprendre que l'important n'est pas de gagner mais de participer, en s'inspirant de l'exemple du sauteur à ski britannique, Michaels Edwards et du film inspiré de sa vie, *Eddie the Eagle* (2016).
- Connaître la discipline olympique du saut à ski et quelques athlètes célèbres.
- Se familiariser avec les Jeux Olympiques d'hiver et plus particulièrement ceux de Calgary (1988).

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Écouter et comprendre.
- Lire et comprendre.
- Parler en continu.
- Écrire.
- Réagir et dialoguer.
- Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale.

MOTS-CLÉS DES JO :

OLYMPISME • ESPRIT OLYMPIQUE • JEUX D'HIVER • SAUT À SKI • DÉTERMINATION • RECORD INDIVIDUEL.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Français :

  Lecture : lire et comprendre en autonomie des textes variés.

  Écriture : communiquer par écrit un point de vue.

- EMC :

  Identifier et exprimer, en les régulant, ses émotions et ses sentiments.

  Développer les aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux ; en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Observation, lecture des documents et questions de compréhension.

DURÉE :

- 3 séances (3 × 1 heure).

ORGANISATION :

- Exercices individuels.

Mise en commun et échange des pratiques.

NOTIONS ABORDÉES

LES JO MODERNES

C'est en 1896 que les Jeux Olympiques « modernes » voient le jour, sur une proposition du Français Pierre de Coubertin.

Les premiers Jeux Olympiques d'hiver sont inaugurés à Chamonix en 1924, en réponse au développement des sports de neige et de glace. À partir de 1992, les JO d'hiver sont décalés de deux ans par rapport aux Jeux d'été. Les prochains Jeux d'hiver se dérouleront en 2018 à Pyeongchang, en Corée du Sud.

LE SAUT A SKI

Le saut à ski naît en Norvège au XIXe siècle et devient discipline olympique dès les premiers Jeux, à Chamonix-Mont-Blanc, en 1924. Longtemps exclusivement masculine, la discipline se féminise lors des Jeux de Sotchi, en 2014.
Les sauts sont jugés sur la distance, le style et la qualité de la réception. Il existe deux tailles de tremplin : le tremplin normal (90 m) et le grand tremplin (120 m).

La technique de saut a régulièrement évolué.

Après la Première Guerre mondiale, deux Norvégiens mettent au point une technique de saut, baptisée Kongsberger. Elle consiste à sauter en pliant le buste et en se penchant vers l'avant, bras tendus et skis parallèles. En 1936, un Autrichien parvient ainsi à dépasser les 100 m, avec un saut de 101 m.

Au milieu des années 1950, un skieur suisse innove en maintenant ses bras collés au corps, tout en se penchant encore plus vers l'avant.

Enfin, en 1985, un Suédois suggère de placer ses skis en « V », dans un style qui sera vite adopté par tous les médaillés olympiques.

Les skis de saut peuvent mesurer jusqu'à une fois et demi la taille du skieur. Ils ont des fixations avec talon libre qui permettent une réception en position de télémark, un ski devant l'autre.

Si la discipline a toujours été dominée par les Scandinaves, il faut souligner que les Japonais se montrent d'excellents compétiteurs, avec une gestuelle d'une grande qualité, acquise grâce à leur bonne connaissance des arts martiaux.

EDDIE THE EAGLE

En 1988, un Britannique, Michael Edwards, représente son pays à l'épreuve du saut à ski aux Jeux Olympiques de Calgary.

En 2016, un film, *Eddie the Eagle,* relate ses aventures en prenant plus ou moins de liberté avec les faits réels. « Certains événements ont juste changé d'ordre, ont été rallongés ou raccourcis, mais l'essentiel de l'histoire est vrai » confiera Michael Edwards à la sortie du film.
(source http://www.lepoint.fr/pop-culture/cinema/eddie-the-eagle-on-a-rencontre-le-vrai-heros-de-cette-histoire-de-fou-03-05-2016-2036709_2923.php#)

Voici le résumé du film :

Depuis son plus jeune âge, Michael Edwards poursuit le double rêve de participer aux Jeux Olympiques et de prouver aux médecins qu'ils se trompent quant à son aptitude à pratiquer le sport. Le parcours de Michael ne ressemble à celui d'aucun autre athlète. C'est en comprenant qu'il n'a aucune chance d'être sélectionné en tant que skieur aux Jeux Olympiques, qu'il se tourne vers le saut à ski. Il apprend à sauter seul, avec l'aide d'un ancien champion américain et parvient à se présenter aux Jeux de Calgary après seulement deux années de pratique. Physiquement, il ne ressemble pas non plus à un athlète : il est plutôt enrobé et ne voit pas bien de loin malgré ses lunettes à verre épais. À Calgary, il réussit ses sauts dans les deux épreuves (tremplin normal et grand tremplin). Bien que figurant bon dernier à chaque fois, avec des écarts de près de 40 mètres avec le médaillé olympique, le Finlandais Matti Nykänen, la foule l'ovationne et le surnomme vite « Eddie the Eagle » (« Eddie l'Aigle »).

À SAVOIR !

La famille Ruud, originaire de Norvège, compte deux champions olympiques de saut à ski : Sigmund, le frère aîné, médaillé d'argent aux JO de Saint-Moritz (Suisse), en 1928, et son petit frère Birger.
Aux Jeux de Lake Placid (États-Unis), en 1932, Birger décroche la médaille d'or et Sigmund se classe 7e !
Birger conserve son titre olympique en 1936 à Garmisch (Allemagne), où il participe également à la première compétition olympique de ski alpin (le combiné) en réalisant le meilleur temps de la descente.
Aux JO de Saint-Moritz en 1948, il décroche la médaille d'argent en saut à ski à 36 ans.

À SAVOIR !

Aux Jeux de Sotchi (Russie), en 2014, le Japonais Kasai décroche une médaille olympique avec un bond à 133,5 m, tout juste vingt ans après les Jeux de Lillehammer (Norvège), en 1994, où il avait déjà décroché l'argent dans l'épreuve par équipe !
Il égale ainsi le record du plus grand nombre d'années entre deux récompenses olympiques.
À 41 ans, c'était sa septième participation aux JO !

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

The Olympics/the Games; to stage the games; to compete; a contender; to struggle; to achieve.

ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : INTRODUCING *EDDIE THE EAGLE*

Entrer dans l'horizon d'attente du film à partir d'une image du film.
Décrire en anglais une image du film en s'aidant du vocabulaire donné.
Émettre en anglais des hypothèses sur le contenu du film.

5e | 4e | 3e

Support : l'affiche du film *Eddie the Eagle.*

POUR ALLER PLUS LOIN :

Les JO de Calgary (1988)

▶ ACTIVITÉ 2 : FLY EDDIE, FLY !

Regarder la bande-annonce du film et comprendre (VO sous-titrée en français).
Formuler en anglais les questions correspondant à des réponses données.
Faire connaissance avec *Eddie the Eagle* à partir de la bande-annonce.

5e | 4e | 3e

Supports : – la bande annonce du film *Eddie the Eagle* ;
– un questionnaire de compréhension.

POUR ALLER PLUS LOIN :

La suite et fin du film.

▶ ACTIVITÉ 3 : BECOMING AN OLYMPIAN!

Remplir un texte à trous à partir d'une banque de mots ou expressions.
Rédiger un court essai en anglais sur "What makes Eddie the Eagle a genuine Olympian?" en s'aidant du vocabulaire donné (travail en binôme).

5e | 4e | 3e

Supports : – divers extraits de la *Charte olympique* (préambule, principes, devise) ;
– une citation extraite du film *Eddie the Eagle* de Dexter Fletcher (2016) ;
– l'extrait d'une interview de Michael Edwards à la BBC, en juin 2015.
www.bbc.com/news/uk-england-gloucestershire-33025892

▶ ACTIVITÉ 4 : HOW TO BECOME A SKI JUMPER

Lire et comprendre le paradoxe du saut à ski à partir de l'explication du personnage de Bronson Peary dans le film *Eddie the Eagle* (retranscrite).
Enrichir le lexique du « vol » en anglais.

5e | 4e | 3e

Support : Un extrait retranscrit du film *Eddie the Eagle*.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Les quatre longueurs de tremplin et les risques encourus par les sauteurs, expliqués par le personnage de Bronson Peary dans le film *Eddie the Eagle*.

POUR EN SAVOIR PLUS :

L'évolution de la technique du saut à ski du XIXe siècle à nos jours.
L'analyse d'un entraîneur français dans une interview accordée au journal *Libération* en février 1998, que l'on pourrait résumer par « tout se joue à l'envol ».
http://www.liberation.fr/sports/1998/02/14/saut-a-skis-l-entraineur-des-francais-analyse-l-evolution-de-la-discipline-toujours-moins-vite-toujo_228635

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNEZ VOTRE AVIS :

1. What makes a coach (or a teacher) memorable? Think of positive or negative reasons.
Do you know a coach (or teacher) you will never forget? Why? What was he (or she) like?

2. Think of something that you looked forward for a long time that finally happened.
What was the occasion? Why did you want it so much? Did you make preparations for it?
What actually happened? Was it what you expected?

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : INTRODUCING EDDIE THE EAGLE

5e | 4e | 3e

The picture is divided into two horizontal parts.
At the top of the picture, the title is written in big bold letters: Eddie the Eagle (red, white and blue).
Above the title, the name of two actors is given: Taron Egerton and Hugh Jackman.
Between their names and the title, we can read a catchphrase or motto: "win or lose, always aim high".
Below the title, the picture shows two characters, in a close-up. One is driving a van, leaning out of the window and smiling. The other one is skiing on the top of the van, also smiling. The character is wearing a ski uniform (including a helmet), in a take-off position.
Next to this character, another catchphrase or motto says: "two underdogs, one dream".
In the background, we can see mountains, peaks and a ski jump.

What do you think?

– Which character may be "Eddie the Eagle" mentioned in the title?
Eddie may be the character waring skis on his feet and ready to take-off as an eagle.
– Read the catchphrase "two underdogs, one dream". What is your impression of this movie?
The movie will tell us about the achievement of two expected losers. It might also deal with friendship. This poster gives the tone of the movie: it may have a happy ending despite many difficulties. It is certainly a feel-good movie.

▶ ACTIVITÉ 2 : FLY EDDY, FLY ! 5e 4e 3e

Write questions for the following answers:

1) What has been Eddie's ambition as long as he can remember?
2) What did Eddie use to do in his bathtub when he was young?
3) When does Eddie decide to go to the Winter Olympics?
4) Does Eddie have a chance to be selected by the British Winter Committee as a downhill racer?
5) What is the ideal age to start ski jumping?
6) Who is Bronson Peary?
7) What is Bronson's first free tip to Eddie about ski jumping?
8) Why does Eddie say he needs his own moment?
9) Does Bronson think helping Eddie will be easy?
10) Where and when does Eddie compete in the Winter Olympics as a ski jumper?

▶ ACTIVITÉ 3 : BECOMING AN OLYMPIAN! 5e 4e 3e

Exercice 1

"Modern Olympism was conceived by Pierre de Coubertin, on whose initiative the International Athletic Congress of Paris was held in June 1894. The International Olympic Committee (IOC) constituted itself on 23 June 1894. The first Olympic Games (...) of modern times were celebrated in Athens, Greece, in 1896.

In 1914, the Olympic flag (...) includes the five interlaced rings, which represent the union of the five continents and the meeting of athletes from throughout the world at the Olympic Games. The first Olympic Winter Games were celebrated in Chamonix, France, in 1924."

Exercice 2

Pas de réponse précise attendue.

▶ ACTIVITÉ 4 : HOW TO BECOME A SKI JUMPER 5e 4e 3e

1) Collect the flying vocabulary from the quote:
to fly
to take-off
descent
the wings of a bird
falling through the air

2) Complete the chart from the quote:

Elements	Trajectory
skis	go up
legs	go back
body	goes forward
You (the jumper)	go down

3) If you had to give an advice to a French ski jumper, how would you translate the fundamentals: "up, back, forward, down"?

En haut, en arrière, en avant, on descend.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Français : Le sport : objet de toutes les passions

Français : L'art d'être une fine lame

Maths : Dimensions et statistiques en basket

Maths : Les performances en natation

Géographie : Tokyo, métropole mondiale, ville hôte des JO de 1964 et 2020

EMC : La flamme olympique, les porteurs de flamme et les valeurs incarnées

EMI : Les Jeux Olympiques de Berlin 1936 : propagande et journalisme

EPI : Sport et Lutte contre le dopage

EPI : Construire un regard symbolique sur les JO

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur le saut à ski :
https://www.olympic.org/fr/saut-a-ski

Pour en savoir plus sur les symboles des JO :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4928-les-symboles-et-marques-olympiques.html

Pour lire les paroles de l'hymne olympique en anglais :
http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4930-lhymne-olympique.html

Pour en savoir plus sur Michael Edwards (*Eddie the Eagle*) :
http://www.historyvshollywood.com/video/eddie-the-eagle-edwards-interview/
http://www.bbc.com/news/uk-england-gloucestershire-33025892
http://www.lepoint.fr/pop-culture/cinema/eddie-the-eagle-on-a-rencontre-le-vrai-heros-de-cette-histoire-de-fou-03-05-2016-2036709_2923.php#section-commentaires

DES FILMS POUR VOS ÉLÈVES ET VOUS

Invincible d'Angelina Jolie (2014)

Les Chariots de feu de Hugh Hudson (1981)

Rasta Rockett de Jon Turtelbaub (1993)

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le musée Olympique de Lausanne (Suisse) *https://www.olympic.org/museum* (visite virtuelle en ligne)

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ

Rappel de progressivité pour les activités langagières :

Les objectifs visés et les activités suggérées valent pour la fin du cycle 4.

Pour la LV1, en fin de cycle 4, tous les élèves doivent avoir au moins atteint le niveau A2 dans les cinq activités langagières. Les activités proposées doivent permettre aux élèves d'atteindre le niveau B1 dans plusieurs activités langagières et pour la LV2, le niveau A2 du CECRL dans au moins deux activités langagières.

- Niveau A1 : niveau introductif ou de découverte (fin d'école élémentaire)
- Niveau A2 : niveau intermédiaire (palier 1 collège)
- Niveau B1 : niveau indépendant 1 (palier 2 collège : fin de scolarité obligatoire)

ACTIVITÉ 1

Pour les élèves les moins avancés : l'enseignant peut donner davantage de vocabulaire.

Pour les élèves les plus avancés : l'enseignant peut proposer l'activité sans communiquer le vocabulaire.

ACTIVITÉ 2

Pour les élèves les moins avancés : l'enseignant peut proposer un résumé écrit de la bande-annonce en anglais.

Pour les élèves plus avancés : l'enseignant peut proposer de visionner la bande-annonce en VO sous-titrées en anglais.

ACTIVITÉ 3

Pour les élèves les moins avancés : l'enseignant peut expliquer en français la naissance des Jeux Olympiques modernes.

Pour les élèves plus avancés : l'enseignant peut proposer l'activité sans communiquer le vocabulaire.

ACTIVITÉ 4

Pour les élèves les moins avancés : l'enseignant peut donner davantage de vocabulaire pour aider les élèves à comprendre le paradoxe du saut à ski.

Pour les élèves les plus avancés : l'enseignant peut demander de reformuler le paradoxe du saut à ski.

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 4 • ANGLAIS

COMPETING IN THE OLYMPICS DESPITE ALL OPPOSITION – SKI JUMPING

VOCABULAIRE UTILE

THE OLYMPICS/THE GAMES: les Jeux Olympiques

TO STAGE THE GAMES: to arrange the event

TO COMPETE: to participate in

A CONTENDER: a competitor

TO STRUGGLE: to strive to do something

TO ACHIEVE: to be successful

ACTIVITÉS

En 1988, pour la première fois dans l'histoire des JO, un Britannique représente son pays à l'épreuve du saut à ski à Calgary. Le parcours sportif de Michael Edwards ne ressemble à celui d'aucun autre athlète. C'est en comprenant qu'il n'avait aucune chance d'être sélectionné aux JO comme skieur alpin, qu'il s'est tourné vers le saut à ski ! Il a appris à sauter seul, avec l'aide d'un ancien champion américain et s'est présenté aux Jeux de Calgary avec seulement deux années de pratique. Physiquement, il ne ressemble pas non plus à un athlète : il est plutôt enrobé et ne voit pas bien de loin malgré ses lunettes à verre épais.

Cela ne l'empêche pourtant pas de se qualifier pour les Jeux de Calgary...

▶ ACTIVITÉ 1 : INTRODUCING *EDDIE THE EAGLE*

Michaels Edwards (« Eddie ») was so famous that his adventures have been made into a film, called *Eddie the Eagle* (released in 2016).
"Most of the script is true" says Edwards.

© DR

This picture shows the a part of the poster of the movie entitled *Eddie the Eagle* directed by Dexter Fletcher, starring Taron Egerton and Hugh Jackman.

TRUCS & ASTUCES

Tel un aigle, le sauteur à ski doit évaluer les distances en un clin d'œil pour atterrir parfaitement. Et pour toi, quelle est la bonne distance pour lire ? Ouvre un livre à plat sur la table, puis pose ton coude dessus en levant le bras à la verticale. Déploie ton pouce en l'air et place tes yeux à sa hauteur. C'est la bonne distance !

Use the expressions from the box to describe the picture.

At the top of = en haut de
At the bottom of = en bas de
In the foreground = au premier plan
In the background = à l'arrière plan
In the right-hand corner = en haut à droite
In the left-hand corner = en haut à gauche
In the middle = au milieu
Under the title = sous le titre
To aim high = to aspire to do well
Underdog = outsider
To try : essayer
To take part : participer

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

What do you think?

- Which character may be "Eddie the Eagle" mentioned in the title?

.....

.....

- Read the catchphrase "two underdogs, one dream". What is your impression of this movie?

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Les JO de Calgary

En 1988, c'est la première fois que le Canada reçoit les Jeux Olympiques d'hiver. Lors de la cérémonie d'ouverture, le 13 février, c'est une jeune écolière qui allume la vasque olympique.

Deux mascottes sont créées pour représenter l'hospitalité de la région de Calgary : Hidy et Howdy. Il s'agit d'ours polaires, animaux emblématiques des régions arctiques du continent américain. Le nom Hidy est une extension de l'interjection « hi » (salut) et Howdy est la forme abrégée de « how do you do », formule de salutation typique en anglais.

Depuis l'édition de Sarajevo en 1984, le nombre des épreuves est passé de 39 à 46, avec notamment en ski alpin, l'apparition du slalom super géant et le retour du combiné (absent depuis 1948).

Le curling et le ski acrobatique figurent au programme à titre de sports de démonstration

Le Finlandais Mat Nykänen s'impose dans les deux épreuves individuelles de saut à ski, ce qui fait de lui le premier sauteur à ski à gagner deux médailles d'or lors d'une même édition des Jeux.

▶ ACTIVITÉ 2 : FLY EDDIE, FLY!

Watch *Eddie the Eagle*'s trailer.

http://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19559595&cfilm=234569.html

Write questions for the following answers:

1) .....

As long as he can remember, his ambition has been to become an Olympian.

2) .....

When he was young, Eddie used to try to hold his breath in his bathtub, to go to the Summer Olympics.

3) .....

Eddie finally decides to go to the Winter Olympics as a downhill racer, when he sees an artificial ski slope.

4) .....

No he hasn't. He's told he'll never be Olympic material.

5) .....

The ideal age to start ski jumping is when you are five or six.

6) .....

Bronson Peary is the 1968 ski jumping champion, kicked out of his team because he was disrespectful of the sport.

7) .....

It is: "give up".

8) .....

Eddie says he needs it because when he was young, he was kicked out of every team before he had a chance to prove himself.

9) .....

Not it won't. Bronson says: 'it is going to hurt like hell".

10) .....

He competes in the 1988 Winter Olympics in Calgary.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Aux Jeux de Calgary, Eddie réussit finalement quatre sauts dans les deux épreuves reines (le tremplin de 70 m et le tremplin de 90 m).

Bien qu'il se classe à chaque fois bon dernier, à près de 40 mètres d'écart avec le médaillé olympique, le Finlandais Matti Nykänen, la foule l'ovationne et le surnomme vite « Eddie the Eagle » (« Eddie l'Aigle »), en raison des battements d'aigle qu'il mime à chaque arrivée (*to flap* : battre des ailes).

Dans le film, l'ancien coach de Bronson Peary vient même féliciter Eddie à la fin des épreuves et poursuit la métaphore de l'aigle en lui disant : « You have soared like an eagle » (*to soar* : s'envoler).

▶ ACTIVITÉ 3 : BECOMING AN OLYMPIAN!

Exercice 1

Read the text of the Olympic Charter's preamble and complete it with the correct word or expression from the box.

Interlaced rings Pierre de Coubertin Continents throughout the world Olympic Winter Games Greece

"Modern Olympism was conceived by _____, on whose initiative the International Athletic Congress of Paris was held in June 1894. The International Olympic Committee (IOC) constituted itself on 23 June 1894. The first Olympic Games (...) of modern times were celebrated in Athens, _____, in 1896.

In 1914, the Olympic flag (...) includes the five _____, which represent the union of the five _____ and the meeting of athletes from _____ at the Olympic Games. The first _____ were celebrated in Chamonix, France, in 1924."

Exercice 2

Read the documents 1 to 5.

Document 1: Fundamental Principles of Olympism (first article)
Olympism is a philosophy of life, exalting and combining in a balanced whole the qualities of the body, will and mind. Blending sport with culture and education, Olympism seeks to create a way of life based on the joy of effort, the educational value of good example, social responsibility and respect for universal fundamental ethical principles.

Document 2: Olympic creed
"The important thing in the Olympic Games is not winning but taking part.
The important thing in life is not the triumph but the struggle. "
From Pierre de Coubertin, founder of The Olympic Games, 1896

Document 3: Olympic motto:
"Citius – Altius – Fortius"
Those latin words mean "Faster – higher - stronger" and express the aspirations of the Olympic Movement.

Document 4: a quote from the movie *Eddie the Eagle*.
"A true Olympian is not just about God given skill. It's about never giving up, no matter what. Knowing that doing your best is the only option even if it results in failure"

Document 5 : Edwards's interview (BBC, June 2015)
www.bbc.com/news/uk-england-gloucestershire-33025892
«I was a normal guy, I just did the best I could with what I had - which wasn't much,» he said. «I had no money, no training facilities, no snow, no ski jumps, no trainer but I still managed to ski jump for my country - and getting there was my gold medal.»

What do you think?
What makes Eddie the Eagle a genuine Olympian?

Work in groups. You may use the following vocabulary for your narrative writing.

An athlete	To achieve a dream
A contender	The Olympic ski jump squad
To be part of a team	A newcomer to a sport
To participate in, to take part in	To earn the right to be somewhere
To qualify	Dedication
To compete in the Olympics	Perseverance
The Olympic spirit	To give up
A British record holder	To be kicked out of a team
To break world records	To break one's neck

▶ ACTIVITÉ 4 : HOW TO BECOME A SKI JUMPER

In this movie, Eddie quickly realizes he needs a coach to become a ski jumper and manage, for example, to land correctly.
Bronson Peary, a very gifted flyer who used to be a star jumper in the 60s, explains to him the jumping paradox*:

"This is not just a sport, it's an art. You have to free your mind first. You have to fly.
The foundation of any jump is take-off. The paradox is simultaneously stretching up and leaning into your descent: it's unnatural because you actually take-off downwards. Your body has got to lean forward in order to give you the lift, like the wings of a bird. Your skis go up, your legs go back. Your body goes forward and you go down, and while falling through the air at 70 mph: up, back, forward, down. (...) Just remember the fundamentals. Don't worry how far. Just: up, back, forward, down."

© DPPI/Stanko Gruden

1) Collect the flying vocabulary from the quote:

.....

2) Complete the chart from the quote:

Elements	Trajectory
	go up
	go back
	goes forward
	go down

3) If you had to give an advice to a French ski jumper, how would you translate the fundamentals: "up, back, forward, down"?

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Il existe quatre longueurs de tremplins : 15 mètres, 40 mètres, 70 mètres et 90 mètres.

Voici comment Bronson Peary explique à Eddie les risques pris par le sauteur, en fonction de longueur du tremplin :
« It starts with the little 15 meter ski jump. You manage to land because it's meant to hook you into sport otherwise, you wouldn't try.
The 40 meter ski jump (...), you get bruised.
The 70 meter ski jump, you break bones and you're lucky if you walk again.
The 90 meter ski jump, the goddess, let's just say in the Wild West, we would be measuring you for coffin before you even reach the stairs."

To hook : accrocher (figuratif)
To get bruised : être couvert de bleus
The goddess : la déesse
A coffin : un cercueil

JE RETIENS

• Olympism is a philosophy of life, exalting and combining the qualities of body, will and mind.

• The participation of a true amateur, such as Michael Edwards typifies what the Olympic spirit is about.

• Perseverance, determination, practice are the fundamental qualities required to become an Olympian.

• As Pierre de Coubertin, founder of the modern Olympic Games, used to say: the best reward in the Olympic Games is not winning but taking part.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

• **Je comprends que l'important est de participer.** S'il est gratifiant de gagner dans un sport ou d'essayer d'obtenir la note maximale à un devoir, donner le meilleur de soi apporte une grande satisfaction. J'essaie de ne pas baisser les bras, de prendre du plaisir dans ce que je fais et, surtout, de toujours garder confiance en moi.
• **Je partage mes vidéos avec le monde entier.** Les vidéos réalisées avec ma minicaméra ou mon smartphone sont appréciées de mes amis ? Pourquoi ne pas les rendre visibles par le plus grand nombre, en ajoutant des sous-titres en anglais ? Je demande ensuite l'aide d'un adulte pour les mettre en ligne.
• **Je décide d'encourager mes camarades.** Être le premier, le vainqueur, rend fier… mais aider les autres quand ils sont en difficulté, en les encourageant pour qu'ils réussissent, peut aussi être une belle victoire pour moi.

À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • ANGLAIS

COMPETING IN THE OLYMPICS DESPITE ALL OPPOSITION – SKI-JUMPING

1 EN QUELLE ANNÉE ONT LIEU LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES D'HIVER ?

- ☐ 1924 à Chamonix (France)
- ☐ 1932 à Lake Placid (États-Unis)
- ☐ 1948 à Saint-Moritz (Suisse).

2 EN QUELLE ANNÉE LE SAUT À SKI DEVIENT-IL UNE DISCIPLINE MIXTE ?

- ☐ En 1948 à Saint-Moritz (Suisse),
- ☐ En 1992 à Albertville (France),
- ☐ En 2014 à Sotchi (Russie).

3 DANS QUELLE DISCIPLINE ALPINE MICHAEL EDWARDS ESPÉRAIT-IL D'ABORD POUVOIR ÊTRE SÉLECTIONNÉ POUR LES JEUX DE CALGARY (CANADA) ?

- ☐ Le patinage de vitesse.
- ☐ Le curling.
- ☐ La descente.

4 POUR QUELLE RAISON MICHAEL EDWARDS EST-IL SURNOMMÉ « EDDIE THE EAGLE » ?

- ☐ Il saute les bras en croix comme un aigle.
- ☐ Il imite l'aigle à l'arrivée de chaque saut.
- ☐ Il a le caractère d'un rapace.

5 LES JO DE CALGARY EN 1988 SONT LES PREMIERS JEUX D'HIVER QUE LE CANADA ORGANISE :

☐ Vrai ☐ Faux

6 QUEL RECORD LE JAPONAIS KASAI ÉTABLIT-IL EN SAUT À SKI AUX JEUX DE SOTCHI (RUSSIE), EN 2014 ?

- ☐ Il décroche une médaille olympique tout juste vingt ans après les Jeux de Lillehammer (Norvège), en 1994.
- ☐ Il saute avec des skis alpins.
- ☐ Il saute les bras en croix pour imiter les ailes de l'aigle.

POUR OUVRIR LE DÉBAT… DONNE TON AVIS !

1/ VOICI UNE INTERVIEW DE L'AUTHENTIQUE « EDDIE THE EAGLE », RÉALISÉE PAR SOPHIE LEGRAS POUR *LE POINT.FR* EN MARS 2016, PEU DE TEMPS APRÈS LA SORTIE DU FILM :

« À vrai dire, il s'est passé beaucoup plus de choses dans ma vie que dans le film. Mais tout ce que l'on voit s'est réellement produit. Certains événements ont juste changé d'ordre, ont été rallongés ou raccourcis, mais l'essentiel de l'histoire est vrai. » (…)
En tête d'affiche d'*Eddie The Eagle*, Hugh Jackman interprète un ancien sportif de haut niveau qui a préféré ses démons à l'entraînement. Il va devenir son coach et le conduire jusqu'à Calgary.
« Le personnage de Hugh Jackman est inventé. Dans la réalité, je ne pouvais pas me permettre (financièrement) de n'avoir qu'un seul coach du début à la fin. Avant d'arriver à Calgary, j'ai eu au moins vingt coaches différents. Mais ça aurait été très confus de les représenter dans un film, alors ils ont mis ces vingt coaches dans un seul personnage », nous explique l'ancien skieur. Et la figure de l'entraîneur est aussi atypique que celle du sauteur à ski. »

http://www.lepoint.fr/pop-culture/cinema/eddie-the-eagle-on-a-rencontre-le-vrai-heros-de-cette-histoire-de-fou-03-05-2016-2036709_2923.php#

2/ THINK OF SOMETHING THAT YOU LOOKED FORWARD FOR A LONG TIME THAT FINALLY HAPPENED. WHAT WAS THE OCCASION? WHY DID YOU WANT IT SO MUCH? DID YOU MAKE PREPARATIONS FOR IT? WHAT ACTUALLY HAPPENED? WAS IT WHAT YOU EXPECTED?

À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • ANGLAIS

COMPETING IN THE OLYMPICS DESPITE ALL OPPOSITION – SKI-JUMPING

1 EN QUELLE ANNÉE ONT LIEU LES PREMIERS JEUX OLYMPIQUES D'HIVER ?

- [x] 1924 à Chamonix (France)
- [ ] 1932 à Lake Placid (États-Unis)
- [ ] 1948 à Saint-Moritz (Suisse).

2 EN QUELLE ANNÉE LE SAUT À SKI DEVIENT-IL UNE DISCIPLINE MIXTE ?

- [ ] En 1948 à Saint-Moritz (Suisse),
- [ ] En 1992 à Albertville (France),
- [x] En 2014 à Sotchi (Russie).

3 DANS QUELLE DISCIPLINE ALPINE MICHAEL EDWARDS ESPÉRAIT-IL D'ABORD POUVOIR ÊTRE SÉLECTIONNÉ POUR LES JEUX DE CALGARY (CANADA) ?

- [ ] Le patinage de vitesse.
- [ ] Le curling.
- [x] La descente.

4 POUR QUELLE RAISON MICHAEL EDWARDS EST-IL SURNOMMÉ « EDDIE THE EAGLE » ?

- [ ] Il saute les bras en croix comme un aigle.
- [x] Il imite l'aigle à l'arrivée de chaque saut.
- [ ] Il a le caractère d'un rapace.

5 LES JO DE CALGARY EN 1988 SONT LES PREMIERS JEUX D'HIVER QUE LE CANADA ORGANISE :

- [x] Vrai
- [ ] Faux

6 QUEL RECORD LE JAPONAIS KASAI ÉTABLIT-IL EN SAUT À SKI AUX JEUX DE SOTCHI (RUSSIE), EN 2014 ?

- [x] Il décroche une médaille olympique tout juste vingt ans après les Jeux de Lillehammer (Norvège), en 1994.
- [ ] Il saute avec des skis alpins.
- [ ] Il saute les bras en croix pour imiter les ailes de l'aigle.

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 4 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LA FLAMME OLYMPIQUE, LES PORTEURS DE FLAMME ET LES VALEURS INCARNÉES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les valeurs portées par l'Olympisme, et plus particulièrement par la flamme olympique et son relais : encourager la pratique sportive et la fraternité des peuples, en refusant toute discrimination.
- Prendre conscience du contexte mondial actuel, dans lequel la tradition de la Trêve olympique permet de rappeler que le sport et la paix sont un « double gagnant ».
- Proposer aux élèves de faire preuve d'engagement dans le cadre de la création d'un relais de flamme imaginaire.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN EMC :

- La sensibilité :
  – identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments ;
  – se sentir membre d'une collectivité.
- Le droit et la règle :
  – comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques (et définir, en particulier, les grands éléments de la Déclaration universelle des droits de l'homme).
- Le jugement :
  – développer les aptitudes à la réflexion critique ;
  – différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.
- L'engagement : agir individuellement et collectivement.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Lire : lire des images, des documents composites et des textes non littéraires. Lire et comprendre des textes, des documents et des images.
- Oral : comprendre et s'exprimer à l'oral ; interagir dans un débat de manière constructive.
- Écriture : utiliser l'écrit pour réfléchir, se créer des outils de travail.
- Étude de la langue : l'argumentation.
- EMI : utiliser les médias et les informations de manière autonome. Exploiter l'information de façon raisonnée
- Histoire : se repérer dans le temps.
- Géographie : s'orienter dans l'espace.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Activités individuelles.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 × 45 minutes).

ORGANISATION :

- Exercices individuels.
- Mise en commun et échange des pratiques.

MOTS-CLÉS DES JP :

FRATERNITÉ • PAIX • SOLIDARITÉ • EXPLOIT • ENGAGEMENT.

NOTIONS ABORDÉES

LES JEUX ANTIQUES

Tous les quatre ans, à partir de 776 avant J.-C., les Grecs organisaient dans la ville d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus. Quelque temps avant les Jeux, des messagers partaient pour annoncer aux autres cités grecques la date exacte des compétitions. Ils invitaient les citoyens à venir à Olympie et proclamaient la trêve sacrée *(ekecheiria)*, c'est-à-dire l'obligation de cesser les combats un mois avant et pendant la période des Jeux. De cette manière, les athlètes et les spectateurs pouvaient voyager jusqu'à Olympie et en revenir sans crainte.

LES JEUX MODERNES

En 1896, le Comité International Olympique (CIO) et son président, le Français Pierre de Coubertin, s'inspirent de ces Jeux antiques et décident d'organiser les premiers Jeux Olympiques modernes à Athènes.

En 2016, les Jeux Olympiques et Paralympiques d'été ont eu lieu à Rio (Brésil).

LE SPORT POUR LA PAIX

Prenant en compte le contexte mondial dans lequel le sport et les Jeux Olympiques s'inscrivent, le CIO a décidé de faire revivre la tradition de la Trêve olympique pour préserver, dans la mesure du possible, les intérêts des athlètes et du sport en général, et pour encourager la recherche de solutions pacifiques et diplomatiques aux conflits qui sévissent dans le monde (création en 2000 de la Fondation Internationale pour la Trêve Olympique (FITO), organisation de projets « Sport et Paix » initiés en collaboration avec les Nations Unies, etc.).

LES RÉFUGIÉS SYRIENS

À l'été et l'automne 2015, l'Europe a connu le plus grand afflux de réfugiés depuis ces trente dernières années. Pour fuir la guerre, beaucoup de Syriens n'ont pas hésité à traverser la Méditerranée pour demander asile en Europe, et plus particulièrement en Grèce.

À SAVOIR !

À aucun moment du parcours, la flamme ne doit s'éteindre ! Depuis 1936, de nombreux produits ont été expérimentés : du magnésium, de la poudre d'amorce, de la résine, de l'huile d'olive, etc. De nos jours, c'est une cartouche de gaz dissimulée dans le manche de la torche qui alimente la flamme.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Un athlète ; un relais ; une valeur ; un réfugié ; le droit d'asile.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : LA FLAMME OLYMPIQUE, ORIGINES ET VALEURS**

Connaître l'origine de la création de la flamme olympique et de son relais et en comprendre les valeurs symboliques.

5e | 4e | 3e

Support : un texte documentaire et une photographie illustrant la flamme olympique allumée à Olympie.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Les symboles de l'Olympisme : anneaux, drapeaux, devise, hymne…

▶ ACTIVITÉ 2 : DES RELAYEURS PAS COMME LES AUTRES

Illustrer de deux exemples la portée symbolique du relais de la flamme olympique dans des contextes historiques et géopolitiques particuliers :
– 1948 : premiers JO de l'après-guerre à Londres ;
– 2016 : première participation d'un réfugié syrien au relais de la flamme.

5e | 4e | 3e

Support : – un texte documentaire et une photo sur le relais des JO de Londres (1948),
– un article de presse (L'Equipe.fr). http://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/Un-refugie-syrien-a-porte-la-flamme-olympique-dans-un-camp-de-migrants/655919

POUR ALLER PLUS LOIN :

- Clarifier les catégories juridiques suivantes : réfugié, migrant, demandeur d'asile, sans-papier, clandestin.
  En lien avec l'étude de l'article 14 de la Déclaration universelle des droits de l'homme de 1948 (« Devant la persécution, tout personne a le droit de chercher asile et de bénéficier de l'asile en d'autres pays. »)
- Effectuer des recherches au CDI sur l'ONU : ses missions, son fonctionnement, ses domaines d'action (et plus particulièrement le Haut-Commissariat aux réfugiés de l'ONU : UNHCR).
  À prolonger par un débat sur son influence réelle et ses limites au maintien de la paix.
- Proposer des activités en lien avec l'histoire des arts sur la peinture pour dénoncer les crimes de guerre (par exemple : *Guernica* (1937) ou *Massacre en Corée* (1951) de Picasso, *Tres de Mayo* (1814) de Goya).

▶ ACTIVITÉ 3 : ORGANISE UN RELAIS DE LA FLAMME

Imaginer un relais de la flamme à travers la France, en déterminant une thématique, un parcours et la sélection des relayeurs.

5e | 4e | 3e

Supports : – un texte documentaire et une carte du relais de la flamme des JO de Londres 2012 ;
– recherches complémentaires à mener au CDI.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Proposer aux élèves de réfléchir à la notion d'engagement social ou communautaire, en clarifiant les notions d'associations, ONG, bénévoles, etc.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : LA FLAMME OLYMPIQUE : ORIGINES ET VALEURS

1) D'où vient la tradition de la flamme olympique ? Elle vient de la tradition des Grecs de faire brûler un feu devant le temple de leurs dieux.

2) Depuis quand une flamme olympique brûle-t-elle le temps des Jeux ? Depuis les Jeux d'Amsterdam en 1928.

3) Que symbolise cette flamme ? Elle symbolise l'amitié entre les peuples.

4) De quand date le premier relais de la flamme olympique ? Quelle en est l'inspiration ? Le premier relais date des JO de 1936, à Berlin. Il s'inspire des courses aux flambeaux d'Athènes et de la course des messagers olympiques qui proclamaient la trêve sacrée dans la Grèce antique.

5) Quel est le parcours de la flamme olympique ? Elle part d'Olympie en Grèce pour rejoindre la ville hôte.

6) Selon toi, que symbolise le relais de la flamme olympique ? La flamme symbolise l'amitié entre les peuples et le relais, en parcourant de nombreux pays, rappelle que nous appartenons tous à la même humanité.

▶ ACTIVITÉ 2 : DES RELAYEURS PAS COMME LES AUTRES 5e 4e 3e

Texte 1 :

1) Dans quel contexte les JO de 1948 se déroulent-ils ? La deuxième guerre mondiale vient de s'achever et les pénuries sont nombreuses dans les différents pays.

2) Qui est le premier relayeur ? C'est un caporal grec.

3) Quelle valeur l'organisation du relais de la flamme met-elle en avant ? Les valeurs mises en avant sont la paix et la fraternité entre les peuples, au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, à l'image de la trêve sacrée entre les cités grecques de l'Antiquité.

Texte 2 :

1) Pour quelle raison Ibrahim al-Hussein a-t-il quitté son pays ? Ibrahim al-Hussein a quitté la Syrie, pays en guerre, dans lequel il a été blessé à la jambe dans un bombardement.

2) Comment est-il arrivé en Grèce ? Il y est arrivé après un voyage en canot pneumatique depuis les côtes turques.

3) Décris sa nouvelle situation en Grèce : Handicapé de guerre, réfugié, seul sans sa famille, il a obtenu l'asile en Grèce. Il y a trouvé un emploi, pratique la natation et le basket en fauteuil roulant.

4) Pour quelle raison le président du CIO souhaitait-il confier la flamme olympique à un réfugié ? Il avait fait la promesse qu'un des relais de la flamme olympique passerait par le camp de réfugiés installé dans la banlieue d'Athènes.

5) À ton avis, pour quelle raison cette première a-t-elle eu lieu en 2016 ? Car depuis 2015, environ un million de personnes est entré en Europe, et plus particulièrement en Grèce, berceau de l'Olympisme.

6) Que penses-tu de cette initiative ? C'est l'occasion pour les élèves de mettre des mots sur les sentiments ressentis à la lecture de ce témoignage : compassion, solidarité, empathie, indignation, inquiétude, indifférence, etc.

C'est également l'occasion de clarifier les catégories juridiques suivantes : réfugié, migrant, sans-papier, demandeur d'asile, clandestin, etc.

À mettre en regard avec le droit international et l'attitude des sociétés vis-à-vis des réfugiés et des migrants, et de leur faire différencier l'intérêt général et l'intérêt particulier.

▶ ACTIVITÉ 3 : ORGANISE UN RELAIS DE LA FLAMME 5e 4e 3e

Pas de correction attendue.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Français : Le sport : objet de toutes les passions

Français : L'art d'être une fine lame

Maths : Dimensions et statistiques en basket

Maths : Les performances en natation

Géographie : Tokyo, métropole mondiale, ville hôte des JO de 1964 et 2020

Anglais : Competing in the Olympics despite all opposition – ski-jumping

EMI : Les Jeux Olympiques de Berlin 1936 : propagande et journalisme

EPI : Sport et Lutte contre le dopage

EPI : Construire un regard symbolique sur les JO

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les JO :
https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Document-Set-Teachers-The-Main-Olympic-Topics/Les-Jeux-Olympiques-modernes.pdf

Pour en savoir plus sur la flamme olympique et le relais :
https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Document-Set-Teachers-The-Main-Olympic-Topics/La-flamme-olympique-et-le-relais.pdf

http://library.la84.org/OlympicInformationCenter/RevueOlympique/2000/orfXXVI33/ORFXXVI33n.pdf

Pour en savoir plus sur l'équipe des réfugiés aux JO de Rio 2016 :
http://www.unhcr.org/fr/news/stories/2016/6/57519409a/10-refugies-participeront-jeux-olympiques-rio-2016.html

Document d'accompagnement Eduscol pour l'EMC :
http://eduscol.education.fr/pid34831-cid103395/l-enseignement-moral-et-civique-dans-la-classe-et-dans-l-etablissement.html#lien1

DES FILMS POUR VOS ÉLÈVES

L'As des As de Gérard Oury – 1982 (sur le thème du parcours de la flamme aux JO de Berlin en 1936).

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Les livres qui parlent du sport :
http://www.lesclefsdelecole.com

DES FILMS POUR LES ENSEIGNANTS

Samba d'Eric Tolédano et Olivier Nakache – 2014 (sur le thème de l'accueil des migrants en France).

ACTIVITÉS POUR VOS ÉLÈVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! La flamme olympique, les porteurs de flamme et les valeurs incarnées » (et sa fiche réponse).

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 4 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LA FLAMME OLYMPIQUE, LES PORTEURS DE FLAMME ET LES VALEURS INCARNÉES

Le programme d'EMC est commun aux trois niveaux du cycle 4 et recommande que les démarches soient adaptées à l'âge des élèves.

L'activité 2 de la présente fiche pourra proposer aux élèves du cycle 4 d'approfondir progressivement leur technique du débat et de l'argumentation, en lien avec l'étude de la langue.

Le lexique

– Pour exprimer son accord : je suis entièrement d'accord avec toi, j'approuve, ton idée m'a convaincu(e) et persuadé(e), ton argument est solide, etc.

– Pour exprimer son désaccord : je ne suis pas d'accord avec toi, je m'oppose à ton idée, je désapprouve ton argument, je le refuse, je le rejette, je le conteste, je ne suis pas persuadé(e) par ce que tu dis etc.

Les idées peuvent être amenées avec des nuances grâce à des expressions lexicales comme : à mon avis, selon moi, de mon point de vue, etc.

Les connecteurs

Que tu sois d'accord ou non avec les autres, tu dois toujours organiser tes idées de manière logique, en utilisant des connecteurs :
– qui précisent l'ordre des idées :
- pour commencer : d'abord, premièrement ;
- pour poursuivre : de plus, ensuite, en outre ;
- pour terminer : enfin, en dernier lieu, en conclusion, etc.

– qui illustrent un exemple : par exemple, d'ailleurs, etc.
– qui indiquent une cause : car, parce que, etc.
– qui indiquent une opposition : pourtant, en revanche, mais, etc.
– qui indiquent une conséquence : c'est pourquoi, donc, par conséquent, etc.

On pourra aussi en particulier insérer cette séance en :

Histoire
3e / Thème 2 : Le monde depuis 1945.
3e / Thème 3 : Femmes et hommes dans la société des années 1950 aux années 1980 : nouveaux enjeux sociaux et culturels, réponses politiques.

Géographie
5e / Thème 1 : La question démographique et l'inégal développement ; la croissance démographique et ses effets ; répartition de la richesse et de la pauvreté dans le monde.
4e / Thème 2 : Les mobilités humaines transnationales ; un monde de migrants (l'importance des grands mouvements transnationaux de population que le monde connaît et qui sont d'une ampleur considérable). Les migrations transnationales, dont les motivations peuvent être extrêmement variées (Erasmus, suite de conflits, crise climatique, raisons économiques…), sont souvent au centre de l'actualité).
3e / Thème 3 : La France et l'Union européenne ; l'Union européenne, un nouveau territoire de référence et d'appartenance.

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 4 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LA FLAMME OLYMPIQUE, LES PORTEURS DE FLAMME ET LES VALEURS INCARNÉES

VOCABULAIRE UTILE

ATHLÈTE : sportif de haut niveau.

UN RELAIS (OU RELAI) : parcours durant lequel des personnes se succèdent à distance déterminée.

UNE VALEUR : ce qui est considéré comme un idéal à atteindre, comme quelque chose à défendre.

UN RÉFUGIÉ : personne contrainte de quitter son pays d'origine et qui a obtenu l'asile dans un autre État.

LE DROIT D'ASILE : droit reconnu à chaque être humain de trouver refuge face à des menaces.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : LA FLAMME OLYMPIQUE, ORIGINES ET VALEURS

Dans l'Antiquité, tous les quatre ans, les cités grecques cessaient les combats qui les opposaient, pour envoyer leurs meilleurs athlètes à Olympie, s'affronter dans des concours sportifs en l'honneur des dieux (épreuves de courses à pied, combats, courses de char, etc.).
Ces premiers Jeux de l'Antiquité datent du VIII[e] siècle avant J.-C.
En 1896, le Comité International Olympique (CIO) et son président, le Français Pierre de Coubertin, s'inspirent de ces Jeux antiques pour organiser les premiers Jeux Olympiques modernes à Athènes. Leur objectif est de favoriser la pratique du sport en offrant l'exemple d'athlètes de haut niveau réunis pour partager les grandes valeurs de l'Olympisme : l'excellence, l'amitié et le respect. Comme dans l'Antiquité, les Jeux ont lieu tous les quatre ans.

TRUCS & ASTUCES

Les valeurs d'humanisme et de respect que véhicule l'Olympisme s'appliquent aussi en classe. Entre élèves, bien sûr, mais également envers ton professeur. C'est un être humain comme tout le monde, qui a parfois ses soucis, un coup de fatigue et peut être de mauvaise humeur... comme toi ! Essaie de te mettre de temps à autre à sa place.

Lis le document ci-dessous, puis réponds aux questions.

Les Grecs de l'Antiquité considéraient le feu comme un élément d'origine divine et avaient pour habitude d'en faire brûler en permanence devant les principaux temples de leurs dieux. C'était le cas dans le sanctuaire d'Olympie où se déroulaient, tous les quatre ans, les Jeux Olympiques. Afin d'en garantir la pureté, la flamme était allumée à l'aide des rayons du soleil captés au centre d'un récipient appelé *skaphia*.

C'est en 1928, aux Jeux d'Amsterdam, que pour la première fois une flamme brûle dans le stade, symbolisant la flamme olympique de l'Antiquité.

La tradition du parcours de la flamme olympique ne date pas de l'antiquité mais du XX^{e} siècle ! En 1936, le secrétaire général du comité d'organisation des JO propose pour la première fois qu'une flamme soit allumée à Olympie et relayée jusqu'à Berlin, ville hôte des Jeux.

Ce sera le début d'une longue tradition olympique, s'inspirant à la fois des courses aux flambeaux organisées à Athènes en l'honneur de certains dieux et de la course des messagers qui proclamaient la Trêve sacrée à travers la Grèce antique, avant la tenue des jeux.

Le choix d'Olympie comme point de départ souligne le lien entre les Jeux de l'antiquité et les Jeux modernes.

Depuis, chaque célébration des Jeux Olympiques donne lieu à la même cérémonie : sous l'autorité du CIO, des actrices, habillées comme dans l'antiquité, allument le flambeau devant le temple d'Héra à Olympie. La flamme, symbole d'amitié entre les peuples, part ensuite pour un relais jusqu'à la ville hôte.

Chaque édition donne lieu à la création de torches originales (flambeaux).

Une actrice joue le rôle d'une prêtresse allumant le feu devant les ruines du temple d'Héra. La flamme est placée dans une urne et transportée dans le stade antique où elle est remise au premier relayeur par la grande prêtresse chargée de cette opération.

© Olympic.org.

1) D'où vient la tradition de la flamme olympique ?

.....

.....

2) Depuis quand une flamme olympique brûle-t-elle le temps des Jeux ?

.....

3) Que symbolise cette flamme ?

.....

.....

4) De quand date le premier relais de la flamme olympique ? Quelle en est l'inspiration ?

.....

.....

5) Quel est le parcours de la flamme olympique ?

.....

.....

6) Selon toi, que symbolise le relais de la flamme olympique ?

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

En plus de la flamme olympique, le CIO s'est progressivement doté d'autres attributs, qui expriment aussi les valeurs de l'Olympisme :

– Un symbole olympique composé de cinq anneaux entrelacés de dimension égale (les anneaux olympiques). Ce symbole olympique représente « l'union des cinq continents et la rencontre des athlètes du monde entier aux Jeux Olympiques ». Il est faux de penser qu'une couleur représente un continent.

– Un drapeau olympique à fond blanc, sans bordure. En son centre figure le symbole olympique dans ses cinq couleurs.

– Une devise olympique exprimée en latin : *citius, altius, fortius* (« plus vite, plus haut, plus fort »). Elle exprime les aspirations du Mouvement olympique.

– Un hymne olympique composé par le Grec Spiro Samara et joué depuis les JO de Rome en 1960.

▶ ACTIVITÉ 2 : DES RELAYEURS PAS COMME LES AUTRES

Parmi les milliers de relayeurs qui portent la flamme d'Olympie à la ville hôte, deux jouent un rôle clé : le premier et, surtout, le dernier, à qui revient l'honneur d'allumer la vasque dans le stade, pendant la cérémonie d'ouverture. Ils sont choisis pour la relation privilégiée qu'ils entretiennent avec le pays ou la ville hôte des Jeux.
Jusqu'aux années 1970, les relayeurs sont principalement des athlètes masculins, sélectionnés par les comités d'organisation des Jeux ou des organisations sportives locales. À l'occasion des Jeux de Mexico, en 1968, le relais devient mixte pour la première fois et des femmes figurent parmi les relayeurs. Et à partir de 1972, aux Jeux de Munich, des personnes handicapées prennent également part au relais.

Lis les deux textes suivants puis réponds aux questions.

Texte 1 : Le relais de la paix – Londres 1948.

En raison de la Seconde Guerre mondiale, les Jeux de 1940 et ceux 1944 n'ont pu avoir lieu. En 1948, la ville de Londres relève le défi d'organiser les premiers Jeux depuis la fin de la guerre.

Dans une Europe qui se remet avec difficulté des épreuves de la guerre, le relais de 1948 diffuse un message de paix et d'espérance particulièrement attendu.

© Olympic.org.

Le premier relayeur, le militaire Konstantinos Dimitrelis.

Le premier relayeur à Olympie est un caporal de l'armée grecque qui, symboliquement, enlève son uniforme militaire pour revêtir une tenue de sport. Ce geste rappelle le respect de la « trêve sacrée » des Jeux de la Grèce antique.

Cette année-là, malgré les nombreuses difficultés dans l'organisation du relais à travers la Grèce et l'Europe, de nombreuses fêtes furent organisées tout au long du parcours et aux passages des frontières, afin de célébrer la paix retrouvée.

https://www.olympic.org/fr/relais-de-la-flamme-olympique

1) Dans quel contexte les JO de 1948 se déroulent-ils ? .....

.....

2) Qui est le premier relayeur ? .....

3) Quelle valeur l'organisation du relais de la flamme met-elle en avant ?

.....

.....

Texte 2 : article publié sur le site de L'Equipe.fr, le 26 avril 2016.
Un réfugié syrien a porté la flamme olympique dans un camp de migrants.

Visitant fin janvier le camp d'Eleonas, qui abrite 1 620 personnes dans une banlieue industrielle d'Athènes, (...) le président du Comité International Olympique (CIO) en avait fait la promesse : un des relais de la flamme olympique passerait par le camp, et c'est un réfugié qui la porterait. Il avait aussi annoncé qu'une délégation d'athlètes réfugiés participerait aux Jeux de Rio de Janeiro (du 5 au 21 août).

Ibrahim al-Hussein s'est avéré le candidat idéal pour les deux cents mètres du fameux relais.

« Les organisateurs souhaitaient un réfugié qui ait obtenu l'asile et soit un grand sportif », a expliqué le Haut-Commissariat aux réfugiés de l'ONU (UNHCR) à Athènes (...). Al-Hussein, électricien dans son pays, est originaire de Syrie, où il a perdu son pied droit dans un bombardement. Il a néanmoins entrepris un périple vers l'Europe, laissant derrière lui sa famille. Ibrahim al-Hussein est arrivé en Grèce il y a deux ans, avant la grande vague qui a vu environ un million de migrants entrer en Europe depuis un an, et après un voyage en canot pneumatique depuis les côtes turques.

Nageur de compétition en Syrie et judoka, le jeune homme a retrouvé un travail en Grèce. Il nage toujours et pratique désormais le basket en fauteuil roulant. (...) Porter la flamme olympique est « un honneur, un rêve vieux de plus de vingt ans qui devient réalité », a-t-il déclaré (...).

Il a indiqué la porter « pour lui-même, mais aussi pour les Syriens, pour les réfugiés du monde entier, pour la Grèce, le sport, pour (ses) équipes de natation et de basket ».

http://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/Un-refugie-syrien-a-porte-la-flamme-olympique-dans-un-camp-de-migrants/655919

1) Pour quelle raison Ibrahim al-Hussein a-t-il quitté son pays ?

2) Comment est-il arrivé en Grèce ?

3) Décris sa nouvelle situation en Grèce :

4) Pour quelle raison le président du CIO souhaitait-il confier la flamme olympique à un réfugié ?

5) À ton avis, pour quelle raison cette première a-t-elle eu lieu en 2016 ?

6) Que penses-tu de cette initiative ?

LE SAIS-TU ?

- En 2016, une équipe de dix athlètes réfugiés, sélectionnés par le CIO a participé à des Jeux Olympiques sous l'égide du drapeau olympique.
  « Leur participation aux Jeux Olympiques est un hommage au courage et à la persévérance de tous les réfugiés pour surmonter l'adversité et construire un avenir meilleur pour eux-mêmes et leurs familles », a déclaré le Haut-Commissaire des Nations Unies pour les réfugiés.
  Les dix athlètes de cette sélection n'ont remporté aucune médaille, mais ils ont conquis les cœurs du monde entier, symbolisant le courage et la persévérance des réfugiés et des déplacés dans le monde – une population qui dépasse aujourd'hui les 65 millions.
  Ce n'est pas la première fois que des athlètes vont défiler sous la bannière olympique qui regroupe des athlètes apatrides, de pays en guerre ou non reconnus par le CIO. Aux JO de Barcelone (Espagne) en 1992, alors que la Yougoslavie était en guerre (ce pays n'existe plus), des athlètes du Monténégro (pays qui faisait partie de la Yougoslavie) avaient concouru sous la bannière neutre. En 2000, des athlètes du Timor Oriental, pays placé sous administration transitoire des Nations unies, avaient participé aux Jeux de Sydney (Australie) sous le drapeau olympique.
- Ibrahim al-Hussein a fait sensation aux Jeux Paralympiques 2016 à Rio aux éliminatoires du 100 mètres nage libre, en tant que membre de la première équipe indépendante paralympique d'athlètes jamais créée pour les Jeux.
  Bien qu'il ne soit pas arrivé en finale dans sa catégorie, il a prouvé au monde entier que le handicap n'était pas un obstacle à la compétition et que les réfugiés pouvaient concourir sur la scène internationale.

▶ ACTIVITÉ 3 : ORGANISE UN RELAIS DE LA FLAMME

L'itinéraire d'un relais ne se résume pas à une ligne droite entre Olympie et la ville hôte des Jeux. Chaque relais est particulier et permet de découvrir l'histoire et la culture d'une partie du monde. Jusqu'en 2008, la flamme parcourait plusieurs pays avant d'arriver à sa destination finale.
À partir de 2010, le relais de la flamme se déroule plus généralement en Grèce puis dans le pays de la ville hôte. Des milliers de relayeurs se succèdent : des athlètes, des célébrités mais aussi et surtout beaucoup d'anonymes, souvent des habitants des régions par où passe le relais, reconnus pour leur engagement dans la société ou auprès d'associations.

Pour les Jeux de 2012 à Londres, les candidats au relais pouvaient s'inscrire par internet.
8 000 relayeurs ont ainsi été sélectionnés pour leur engagement social, parmi des dizaines
de milliers de candidatures reçues.
L'accent a été mis sur la jeunesse, en accord avec le thème choisi pour le relais : « C'est le moment de briller ! »
D'ailleurs, ce sont sept jeunes athlètes qui ont eu l'honneur d'allumer la vasque, dans le stade, à la suite de David Beckham !

Quant au parcours de la flamme, il avait été conçu de façon que 95 % de la population du Royaume-Uni (et des îles de Man, Jersey et Guernesey) ne se trouvent pas à plus d'une heure
de route d'une ville-étape.

© Olympic.org.

À ton tour, imagine l'organisation d'un relais de la flamme en France, en suivant les étapes ci-dessous :

1) Détermine le message transmis par la flamme.

Tout en restant fidèle à la tradition, le relais se renouvelle : chaque édition cherche un message original, conforme à la culture du pays hôte et tourné vers l'avenir.

Voici quelques thématiques de relais qui ont marqué :

- Le relais de la paix – Londres 1948
- Le relais antique – Rome 1960
- Le relais du Nouveau Monde – Mexico City 1968
- Le relais oriental – Séoul 1988
- Le relais « la tête en bas » – Sydney 2000
- Le relais des aurores boréales – Vancouver 2010

N'oublie pas de déterminer également une identité visuelle pour ton relais. On devra la retrouver dans les tenues des relayeurs ou le design des vasques des villes étapes.

Chaque édition des Jeux est également l'occasion de dessiner une nouvelle torche (ou flambeau), l'objet le plus symbolique du relais.

Pour t'aider dans tes recherches, tu peux consulter le site officiel des Jeux Olympiques ; tu en apprendras plus sur l'histoire de la flamme olympique depuis de sa création.
https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Document-Set-Teachers-The-Main-Olympic-Topics/La-flamme-olympique-et-le-relais.pdf

2) Détermine le parcours de la flamme à travers la France en t'aidant d'une carte.

Voici quelques pistes pour t'aider dans ta réflexion : quels seraient les endroits ou les monuments à mettre en évidence ? Quelles seraient les haltes du relais pour la mettre à portée d'un maximum de Français ? Comment choisirais-tu les moyens de transport, en lien avec la thématique définie ?

3) Détermine les relayeurs emblématiques qui porteront la flamme.

Sur quels critères sélectionnerais-tu les relayeurs ? Quels athlètes ou autres célébrités retiendrais-tu ? Quels anonymes ? Selon quels critères de leur engagement ?

Depuis les années 1990, les comités d'organisation associent des sponsors des Jeux au processus de sélection des relayeurs « grand public ». Ensemble, ils organisent de grandes opérations de sélection.

Pour les Jeux de 1996 à Atlanta, le « Community Heroes Programme » a choisi de sélectionner des relayeurs qui avaient une certaine importance au niveau local.

Pour les Jeux de 2004 à Athènes, les relayeurs choisis étaient des personnalités reconnues dans les domaines du sport, de l'éducation ou de la culture.

LE SAIS-TU ?

L'histoire du relais de la flamme olympique est riche en événements, liant l'histoire du sport et la grande Histoire.
Le dernier relayeur qui alluma la vasque en 1964, à Tokyo, était un athlète japonais, né le 6 août 1945 à Hiroshima, jour de l'explosion de la bombe atomique.
En 1972, à Munich, le dernier relayeur Günther Zahn entra au stade escorté par quatre autres athlètes représentant chacun son continent.
En 1984, à Los Angeles, c'est la petite-fille du légendaire Jesse Owens qui passa le relais au champion olympique Johnson.
Et en 1996, à Atlanta, c'est le champion olympique et du monde de boxe, Muhammad Ali, atteint par la maladie de Parkinson, qui parvint doucement mais sûrement à allumer la vasque.

JE RETIENS

- L'Olympisme s'articule autour de trois valeurs fondamentales : l'excellence, l'amitié et le respect.
- La flamme olympique, avec son relais parcourant de nombreux pays dans le monde, est l'expression des valeurs positives de paix et de fraternité entre les peuples.
- De plus en plus d'anonymes, reconnus pour leur engagement dans la société sont associés au relais de la flamme, en plus de personnalités connues du monde du sport, du spectacle ou de la politique, qui partagent l'esprit olympique partout dans le monde.
- Pour la première fois en 2016, un athlète réfugié a pris part au relais de la flamme et une équipe de dix athlètes réfugiés, sélectionnés par le Comité International Olympique (CIO), a participé à des Jeux Olympiques sous l'égide du drapeau olympique.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je fais preuve de fraternité.** Peut-être ta classe a-t-elle accueilli un enfant réfugié ayant fui son pays en guerre ? Cette situation est déjà très compliquée à gérer pour lui, et pour éviter qu'il ne se sente rejeté, je lui montre qu'il peut compter sur de nouveaux amis.
- **J'enterre la hache de guerre.** Il y a bien un ou deux camarades de classe, avec lesquels tu ne t'entends pas trop… Je propose aux camarades avec lesquels je ne m'entends pas trop de faire la paix le temps d'un match, en jouant dans la même équipe. Je fais mon maximum pour que nous l'emportions ensemble.
- **Je cours collectif.** J'organise une course de relais avec mes camarades, par équipe mixte de six. Répartissez-vous autour d'une piste de course et tentez de boucler un tour en vous passant un témoin (un bout de bois, par exemple). Filles et garçons, donnez votre maximum pour réaliser une course solidaire !

À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LA FLAMME OLYMPIQUE, LES PORTEURS DE FLAMME ET LES VALEURS INCARNÉES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLE EST L'ORIGINE DE LA FLAMME OLYMPIQUE ?

- ☐ Elle date de l'invention du feu.
- ☐ Elle symbolise le feu qui brûlait devant les autels des dieux grecs.
- ☐ Elle symbolise le siècle des Lumières.

2 DE QUAND DATE LA PREMIÈRE FLAMME DES JO MODERNES ?

☐ 1920, à Anvers (Belgique). ☐ 1924, à Paris (France). ☐ 1928, à Amsterdam (Pays-Bas).

3 DE QUAND DATE LE PREMIER RELAIS DE LA FLAMME OLYMPIQUE ?

☐ 1928, à Amsterdam (Pays-Bas). ☐ 1924, à Paris (France). ☐ 1936, à Berlin (Allemagne).

4 QUEL ÉTAIT LE THÈME DU RELAIS OLYMPIQUE DE LONDRES 2012 ?

- ☐ C'est le moment de courir !
- ☐ C'est le moment de briller !
- ☐ C'est le moment de sauter !

5 DE QUAND DATE LA PREMIÈRE PARTICIPATION D'UNE FEMME À L'ALLUMAGE D'UNE VASQUE OLYMPIQUE ?

☐ 1948, à Londres (Royaume-Uni). ☐ 1968, à Mexico (Mexique). ☐ 2008 à Beijing/Pékin (Chine).

6 DE QUAND DATE LA PREMIÈRE PARTICIPATION D'UNE ÉQUIPE D'ATHLÈTES RÉFUGIÉS, AUX JEUX OLYMPIQUES ?

☐ 1996 ☐ 2006 ☐ 2016

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 DE QUELLE FAÇON TRÈS ORIGINALE EST ALLUMÉE LA VASQUE DES JEUX DE BARCELONE (ESPAGNE), EN 1992 ?

- ☐ Par un archer qui avait, au bout de sa flèche, la flamme olympique.
- ☐ Par l'envoi d'une balle de tennis enflammée.
- ☐ Par un parachute enflammé.

2

LA FLAMME A EFFECTUÉ DE NOMBREUX VOYAGES DANS LES AIRS. ASSOCIE CES DIFFÉRENTS RECORDS AUX JO AU COURS DESQUELS ILS SE SONT PRODUITS :

Premier saut en parachute	☐	☐	JO d'Oslo (Norvège), en 1952
Premier voyage en avion	☐	☐	JO d'Albertville (France), en 1992
Première transmission de la flamme par satellite	☐	☐	JO de Montréal (Canada), en 1976
Premier trajet à vitesse supersonique à bord du Concorde	☐	☐	JO de Lillehammer (Norvège), en1994

3 LE RELAIS DU NOUVEAU MONDE – MEXICO CITY 1968 RETRACE LE VOYAGE DE CHRISTOPHE COLOMB VERS LE NOUVEAU MONDE, POUR SOULIGNER LES LIENS ENTRE LES CIVILISATIONS MÉDITERRANÉENNES ET LATINO-AMÉRICAINES AINSI QU'ENTRE LES CIVILISATIONS ANTIQUES (GRÉCO-LATINES) ET PRÉHISPANIQUES.
QUI A ASSURÉ LE DERNIER RELAIS SUR TERRITOIRE ESPAGNOL ?

- ☐ Un descendant direct de Christophe Colomb.
- ☐ Un membre de la famille royale espagnole.
- ☐ Le président de la République mexicaine.

4 DEPUIS QUAND LA FLAMME OLYMPIQUE PART-ELLE D'OLYMPIE POUR SON RELAIS JUSQU'À LA VILLE HÔTE ?

- ☐ À partir des Jeux de 1952, à Oslo (Norvège).
- ☐ À partir des Jeux de 1960, à Squaw Valley (États-Unis).
- ☐ À partir des Jeux de 1964, à Innsbruck (Autriche).

POUR OUVRIR LE DÉBAT… DONNE TON AVIS !

DANS TON ÉCOLE, TOUS LES LIEUX SONT-ILS DÉJÀ ACCESSIBLES AUX HANDICAPÉS (MOTEURS OU SENSORIELS (LA VUE, L'OUÏE) ? PENSES-TU QUE LA SITUATION SOIT SATISFAISANTE ? OU VOIS-TU DES PROGRÈS À RÉALISER ?

ET DANS TA COMMUNE ? QU'EN EST-IL ? QUE PEUX-TU FAIRE ?

À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LA FLAMME OLYMPIQUE, LES PORTEURS DE FLAMME ET LES VALEURS INCARNÉES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLE EST L'ORIGINE DE LA FLAMME OLYMPIQUE ?

- ☐ Elle date de l'invention du feu.
- ☑ Elle symbolise le feu qui brûlait devant les autels des dieux grecs.
- ☐ Elle symbolise le siècle des Lumières.

2 DE QUAND DATE LA PREMIÈRE FLAMME DES JO MODERNES ?

☐ 1920, à Anvers (Belgique). ☐ 1924, à Paris (France). ☑ 1928, à Amsterdam (Pays-Bas).

3 DE QUAND DATE LE PREMIER RELAIS DE LA FLAMME OLYMPIQUE ?

☐ 1928, à Amsterdam (Pays-Bas). ☐ 1924, à Paris (France). ☑ 1936, à Berlin (Allemagne).

4 QUEL ÉTAIT LE THÈME DU RELAIS OLYMPIQUE DE LONDRES 2012 ?

- ☐ C'est le moment de courir !
- ☑ C'est le moment de briller !
- ☐ C'est le moment de sauter !

5 DE QUAND DATE LA PREMIÈRE PARTICIPATION D'UNE FEMME À L'ALLUMAGE D'UNE VASQUE OLYMPIQUE ?

☐ 1948, à Londres (Royaume-Uni). ☑ 1968, à Mexico (Mexique). ☐ 2008 à Beijing/Pékin (Chine).

6 DE QUAND DATE LA PREMIÈRE PARTICIPATION D'UNE ÉQUIPE D'ATHLÈTES RÉFUGIÉS, AUX JEUX OLYMPIQUES ?

☐ 1996 ☐ 2006 ☑ 2016

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 DE QUELLE FAÇON TRÈS ORIGINALE EST ALLUMÉE LA VASQUE DES JEUX DE BARCELONE (ESPAGNE), EN 1992 ?

- [x] Par un archer qui avait, au bout de sa flèche, la flamme olympique.
- [ ] Par l'envoi d'une balle de tennis enflammée.
- [ ] Par un parachute enflammé.

2

LA FLAMME A EFFECTUÉ DE NOMBREUX VOYAGES DANS LES AIRS. ASSOCIE CES DIFFÉRENTS RECORDS AUX JO AU COURS DESQUELS ILS SE SONT PRODUITS :

Premier saut en parachute	JO d'Oslo (Norvège), en 1952
Premier voyage en avion	JO d'Albertville (France), en 1992
Première transmission de la flamme par satellite	JO de Montréal (Canada), en 1976
Premier trajet à vitesse supersonique à bord du Concorde	JO de Lillehammer (Norvège), en1994

3 LE RELAIS DU NOUVEAU MONDE – MEXICO CITY 1968 RETRACE LE VOYAGE DE CHRISTOPHE COLOMB VERS LE NOUVEAU MONDE, POUR SOULIGNER LES LIENS ENTRE LES CIVILISATIONS MÉDITERRANÉENNES ET LATINO-AMÉRICAINES AINSI QU'ENTRE LES CIVILISATIONS ANTIQUES (GRÉCO-LATINES) ET PRÉHISPANIQUES.
QUI A ASSURÉ LE DERNIER RELAIS SUR TERRITOIRE ESPAGNOL ?

- [x] Un descendant direct de Christophe Colomb.
- [ ] Un membre de la famille royale espagnole.
- [ ] Le président de la République mexicaine.

4 DEPUIS QUAND LA FLAMME OLYMPIQUE PART-ELLE D'OLYMPIE POUR SON RELAIS JUSQU'À LA VILLE HÔTE ?

- [ ] À partir des Jeux de 1952, à Oslo (Norvège).
- [ ] À partir des Jeux de 1960, à Squaw Valley (États-Unis).
- [x] À partir des Jeux de 1964, à Innsbruck (Autriche).

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 4 • ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION (EMI)

LES JEUX OLYMPIQUES DE BERLIN 1936 : PROPAGANDE ET JOURNALISME

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre et décoder l'information à travers le traitement des Jeux Olympiques de Berlin en 1936, sur des supports et dans des formats divers (textes, affiches, films), afin de discerner toute manipulation de l'information.
- Découvrir les valeurs des Jeux Olympiques : encourager la pratique sportive et la fraternité des peuples, en refusant toute discrimination.
- Connaître quelques disciplines olympiques et quelques athlètes des JO de 1936.
- Participer à une production coopérative multimédia.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN EMC :

- Utiliser les médias et les informations de manière autonome.
- Exploiter l'information de manière raisonnée.
- Utiliser les médias de manière responsable.
- Produire, communiquer, partager des informations.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Français :
  – Lecture : lire et comprendre en autonomie des textes variés.
  – Écriture : communiquer par écrit un point de vue.
- Arts plastiques :
  Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.
- Histoire des arts :
  Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés (art et pouvoir : contestation, dénonciation ou propagande).
- Histoire :
  Se repérer dans le temps : construire des repères historiques.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Observation, lecture des documents et questions de compréhension.

DURÉE :

- 3 séances (3 × 1 heure).

ORGANISATION :

- Exercices individuels
- Mise en commun et échange des pratiques.

MOTS-CLÉS :

VALEURS DE L'OLYMPISME • SYMBOLES OLYMPIQUES • RECORD • ATHLÉTISME • JESSE OWENS • RACISME • SÉGRÉGATION.

NOTIONS ABORDÉES

LES JO DE BERLIN 1936

C'est la République de Weimar qui est en place lorsqu'en 1931, le CIO désigne Berlin comme ville-hôte des Jeux Olympiques de 1936. Hitler, qui installe progressivement un régime totalitaire et raciste, s'empare de ces Jeux pour promouvoir sa propagande de la Grande Allemagne et de la supériorité de la « race allemande ». De grands travaux sont engagés pour accueillir les Jeux et prouver au monde entier qu'une Nouvelle Allemagne est née (nouveau stade, village olympique ultramoderne, voie triomphale pour le défilé motorisé du Führer, deux nouvelles stations de métro, etc.).

Le ministère de la Propagande du Dr Goebbels diffuse avant les Jeux quantité de cartes postales, badges, bulletins d'information, posters, traduits en plus de 15 langues. Plus de 2500 journalistes font le déplacement.

Un véritable tourisme sportif totalement inédit se développe aussi, avec plus de 70000 visiteurs, dont 15000 Américains. L'URSS, qui ne fait pas partie du mouvement Olympique à cette époque, est, de fait, absente des Jeux.

Le mouvement de boycott des Jeux échoue, mais les envoyés spéciaux de la presse ne seront pourtant pas tous dupes et certains journaux, comme *L'Equipe*, un journal sportif français, titreront : « Les Jeux défigurés ».

LES AFFICHES OLYMPIQUES

La première affiche des JO a été créée pour l'édition de 1912 (Stockholm).

C'est le comité d'organisation des Jeux Olympiques (COJO) qui choisit l'affiche officielle parmi de nombreuses propositions. Une affiche olympique communique des informations directement liées aux Jeux Olympiques. Elle permet, grâce à son graphisme, d'identifier facilement les JO (avec la représentation des anneaux), devenant en quelque sorte une ambassadrice des JO, à elle seule.

FILM DOCUMENTAIRE / FILM DE FICTION

Un film documentaire est un film à caractère culturel ou didactique, montrant des faits réels, à la différence du film de fiction.

À la demande d'Hitler, Leni Riefenstahl réalise un documentaire sportif « reconstitué », qui vante la supériorité des sportifs allemands et tait leurs échecs, notamment en athlétisme. Ce film intitulé « Olympia, les Dieux de l'Olympe » et sorti au cinéma en 1938, est boycotté par les États-Unis.

LE MÉTIER DE JOURNALISTE

La liberté de la presse est la liberté d'exprimer ses idées dans des journaux, à la radio, à la télévision, etc. Elle est proclamée en France dès 1789, dans l'article 11 de la *Déclaration des droits de l'homme et du citoyen* qui indique que « tout citoyen peut parler, écrire, imprimer librement ».

Les grandes lois sur la liberté de la presse sont votées en 1881, sous la III[e] République.

Le code de déontologie est l'ensemble des règles de morale particulière qu'un journaliste doit respecter : la morale, la rigueur, la loyauté, la protection des sources, le droit à l'image, le droit de réponse et l'honnêteté.

Les journalistes français se doivent de respecter une « Charte des devoirs professionnels », rédigée en 1918 par un syndicat des journalistes et régulièrement modernisée.

À SAVOIR !

Les victoires de Jesse Owens aux Jeux de Berlin, athlète noir américain, viennent contredire la théorie de supériorité « raciale » des nazis.

À SAVOIR !

En organisant ces Jeux, Adolf Hitler ne cherche pas à offrir un moment de réjouissance collective, autour des grandes valeurs de l'Olympisme. Il les utilise comme un moyen de propagande du parti nazi, pour démontrer son idée raciste de la supériorité de la race allemande. Aucun athlète juif allemand n'a pu participer à ces jeux.

À SAVOIR !

En apparence, les JO de Berlin sont un hommage aux jeux de l'Antiquité.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Un argument ; une critique ; une opinion ; discrimination ; esprit critique ; partial/impartial ; propagande ; ségrégation.

ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : LIRE UNE AFFICHE 5e 4e 3e

Comprendre qu'une affiche entretient un rapport étroit avec l'époque dont elle est issue et comprendre son pouvoir de représentation.
Apprendre à lire une image en distinguant objectivité et subjectivité.

Support : Affiche officielle des JO de Berlin (Allemagne), en 1936 (impression lithographie en couleur par Werner Würbel).

POUR ALLER PLUS LOIN :

Faire des recherches au CDI sur les initiatives prises par Hitler dans la préparation et l'organisation des Jeux de Berlin (Allemagne), en 1936, établissant une référence explicite à l'antiquité et aux Jeux d'Olympie.

POUR EN SAVOIR PLUS :

Les affiches olympiques.
file:///G:/JO/ressources%20CIO/Les-affiches-olympiques.pdf

▶ ACTIVITÉ 2 : CONNAÎTRE LES DEVOIRS PROFESSIONNELS DU JOURNALISTE 5e 4e 3e

Découvrir les devoirs professionnels des journalistes à travers la confrontation de deux points de vue sur un même thème : les préparatifs des Jeux Olympiques de 1936.

Supports : – Un texte extrait du site de la BNF sur le traitement des JO de 1936 dans la presse française publié par Isabelle Copin et Laurent Arzel, le 9 octobre 2016 dans *Collections*.
– Un extrait de la charte de 1918 des devoirs professionnels des journalistes.
– Un article de la charte de Munich de 1971.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Retrouvez sur le site de la BNF l'ensemble du dossier « les Jeux Olympiques de 1936 dans la presse française » :
http://gallica.bnf.fr/blog/09102016/les-jeux-olympiques-de-1936-dans-la-presse-francaise

▶ ACTIVITÉ 3 : DÉCOUVRIR LE FILM DOCUMENTAIRE, ENTRE INFORMATION ET PROPAGANDE 5e 4e 3e

Définir les caractéristiques d'un film documentaire.
Établir la distinction entre film documentaire et film de propagande, à partir de l'exemple des *Dieux du stade* de Leni Riefensthal, réalisé en 1938 sur une commande d'Hitler.

Support : – Document 1 : bref historique du film documentaire (source : Larousse Collège 2016)
– Document 2 : extrait du document « Petite note sur le film documentaire » d'Albain Michel Ikomb (Le collège au cinéma 2002, CNDP Clermont) http://www.cndp.fr/crdp-clermont/upload/_25_1_2012-11-16_16-31-21_.pdf
– Document 3 : une vidéo du site de France TV éducation : « Le cinéma de Leni Riefensthal au service du IIIe Reich : Les champions d'Hitler (1936-1945) » http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/le-cinema-de-leni-riefenstahl-au-service-du-iiieme-reich-1

POUR ALLER PLUS LOIN :

Faire une recherche au CDI sur Leni Riefenstahl (sa vie, son œuvre).

POUR EN SAVOIR PLUS :

- Si le film de Leni Riefenstahl n'est pas le documentaire sportif attendu, ce n'en est pas moins un chef-d'œuvre artistique.
- Lors de sa sortie en salles, le film *Les Dieux du stade* a été boycotté par un grand nombre de nations, comme le montre la vidéo *L'Après-Jeux Olympiques : échec de la propagande dans le reste du monde*.
  http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/l-apres-jeux-olympiques-echec-de-la-propagande-dans-le-reste-du-monde

▶ ACTIVITÉ 4 : LIRE UNE CRITIQUE DE FILM 5e 4e 3e

Connaître les caractéristiques d'une critique de film et comprendre son rôle, à l'occasion de la sortie du biopic sur Jesse Owens, *La Couleur de la victoire* (Stephen Hopkins, 2016).

Support : – La bande annonce du film *La Couleur de la victoire* (2016) de Stephen Hopkins
http://television.telerama.fr/tele/films/la-couleur-de-la-victoire,105289911.php
– La critique du film rédigée par un journaliste de France Info : « *La Couleur de la victoire* : un film en hommage à la légende Jesse Owens » (24/07/2016)
http://www.francetvinfo.fr/culture/cinema/la-couleur-de-la-victoire-un-film-en-hommage-a-la-legende-jesse-owens_1561543.html

POUR ALLER PLUS LOIN :

Rédiger la critique d'un film.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : LIRE UNE AFFICHE

1) Retrouvez les caractéristiques qui permettent d'identifier qu'il s'agit d'une affiche officielle des JO :
Sont mentionnés le lieu et la date des Jeux. Les anneaux olympiques figurent au sommet de l'affiche.

2) Détaillez la composition et le contenu de l'affiche :
L'affiche est composée de deux plans séparés par une diagonale dans un contraste de couleurs. Au premier plan, en contre plongée et dans des teintes sombres, est représenté le char attelé de quatre chevaux de la déesse de la Victoire qui surmonte la porte de Brandenbourg, monument emblématique de la ville de Berlin. On y reconnaît également l'aigle prussien.
En arrière-plan apparaissent, dans des couleurs très lumineuses, la figure et le torse nu d'un vainqueur couronné.

3) Quels éléments font référence aux Jeux de l'Antiquité ? Quelle en est selon vous la signification ?
Le char attelé de quatre chevaux (un quadrige) rappelle les courses de chars des Jeux de l'Antiquité. L'athlète nu et musclé, le front ceint de la couronne de laurier, rappelle les sculptures en marbre de l'Antiquité. Aux yeux des Nazis, les modèles grecs représentaient la perfection. S'en inspirer renforçait la théorie d'une race allemande supérieure et héritière du modèle grec. L'imaginaire nazi se mêle ainsi à la mythologie grecque revue et corrigée par la propagande allemande de l'époque ; il s'agit bien d'une affiche de propagande.

POUR VOUS AIDER :

La construction du nouveau stade, voulue par Hitler en vue des JO de 1936, s'inspire également de l'Antiquité grecque avec de grandes statues de colosses spécialement réalisées pour l'occasion. Un amphithéâtre, sur le modèle de celui de Delphes est également construit. Hitler innove aussi – dans le dos des autorités olympiques – en décidant que la flamme olympique sera allumée à Olympie (Grèce) avant de sillonner l'Europe pour un relais jusqu'à Berlin, en s'inspirant de la course aux flambeaux de la Grèce antique. Il décide qu'une flamme olympique, allumée en Grèce sur le site d'Olympie, sera acheminée par 3075 relayeurs, sur un parcours de 3075 km d'Olympie à Berlin.

▶ ACTIVITÉ 2 : CONNAÎTRE LES DEVOIRS PROFESSIONNELS DU JOURNALISTE

Avez-vous bien lu ?

1) Au regard de cette définition, que pensez-vous du point de vue du journal *L'Excelsior*, le 31 juillet 1936 ?
Le journal *L'Excelsior* ne s'intéresse qu'à l'aspect sportif de la manifestation.

2) Quelle qualité indispensable au métier de journaliste était-on en droit d'attendre de la part de son auteur ?
Il a fait preuve d'un manque d'esprit critique en ne prenant pas en compte la situation politique de l'Allemagne dans son article. Il se montre partial.

▶ ACTIVITÉ 3 : DÉCOUVRIR LE FILM DOCUMENTAIRE, ENTRE INFORMATION ET PROPAGANDE

Avez-vous bien lu ?

1) De quand date le film documentaire ?
Le film documentaire date des débuts du cinématographe.

2) Quelle différence majeure existe-il entre le film documentaire et le film de fiction ?
Le film documentaire montre des faits réels à la différence du film de fiction basé sur une histoire imaginée.

3) En quoi consiste « la mise en place » dans un film documentaire ?
C'est la reconstitution de certains faits ou éléments manquants.

4) De quand datent les premiers films documentaires de propagande ?
Les films documentaires de propagande datent de la première guerre mondiale.

5) Où se situe la limite entre le film documentaire et le film de propagande ?
Le film documentaire devient film de propagande lorsqu'il est partisan et manque d'objectivité.

6) Quels films documentaires allemands sont qualifiés de films de propagande ?
Il s'agit des films documentaires allemands tournés à l'époque du régime nazi.

Avez-vous bien compris ?

1) En quoi le film de Leni Riefenstahl est-il un film documentaire ?
C'est un film montrant des faits réels et s'appuyant sur la reconstitution de certains faits ou éléments manquants (la « mise en place »). Par exemple, la réalisatrice demande à son amant de mimer à posteriori sa médaille d'or. Elle reconstitue sous les projecteurs l'épreuve du 1 500 m.

2) En quoi est-il un film de propagande ?
Il n'est pas fidèle à la réalité et méprise les vrais enjeux sportifs (comme dans les épreuves du plongeon où Leni Riefenstahl invente des images irréalistes comme des sauts filmés à l'envers ou des plongeurs qui remontent vers le ciel). Le film cherche à montrer la supériorité de la race aryenne en manipulant la réalité des résultats des Jeux. Ainsi, il ne montre jamais les athlètes allemands en situation d'échec.

▶ ACTIVITÉ 4 : LIRE UNE CRITIQUE DE FILM

Avez-vous bien compris ?

1) À quel genre ce film appartient-il ?
Il s'agit d'un « biopic » : film dont le scénario s'inspire de la vie d'un personnage réel (source : Larousse.fr).

2) Dressez la fiche d'identité du héros de ce film, à partir des éléments donnés par la bande annonce :
Il s'agit de Jesse Owens, athlète noir américain, repéré par l'université de Ohio pour ses qualités de sprinter et qui se voit offrir l'opportunité de représenter les États-Unis aux Jeux Olympiques de Berlin, en 1936.

3) Pour quelles raisons aurait-il pu refuser de participer aux Jeux de Berlin ?
Il aurait pu être tenté de refuser d'y participer par solidarité avec les « peuples opprimés » par l'Allemagne nazie, mais également en protestation contre la ségrégation qui sévit contre les Noirs aux États-Unis, à cette époque.

4) Citez une raison pour laquelle il décide finalement de participer aux Jeux :
Il décide d'aller à Berlin pour « battre les nazis ».

Avez-vous bien lu ?

1) Quelle est la source de ce document ?
Cet article a été publié sur le site internet de la radio en continu France Info.

2)Qu'apporte la lecture de la critique par rapport au visionnage de la bande-annonce ? Justifiez votre réponse à l'aide du texte.
Cette critique apporte le point de vue du journaliste sur l'intérêt d'aller voir ce film : prendre conscience que Jesse Owens a accepté de participer aux JO de Berlin par solidarité avec les peuples opprimés d'Allemagne alors qu'il appartenait à une population elle-même opprimée dans son propre pays, comme l'illustre le chapeau « Le héros de l'Amérique raciste des années 1930 ».

POUR VOUS AIDER :

- Il faut attendre 1964 pour que, aux États-Unis, les Noirs obtiennent officiellement les mêmes droits que les Blancs dans les lieux publics (accès à tous les emplois, à tous les commerces, aux études supérieures, etc.).
- En 1975, lorsqu'il lui remit la Médaille de la Liberté, le Président américain Gerald Ford adressa ces mots à Jesse Owens : « Jesse Owens a réussi un exploit qu'aucun homme d'État, aucun journaliste, aucun général n'aurait pu réaliser : il a forcé Adolf Hitler à sortir du stade. »
- À Berlin, une rue et une école portent son nom, deux timbres-poste des États-Unis ont été émis en son honneur et de nombreux lieux publics portent son nom.
- Dernièrement, lorsque Michelle Obama demanda à son mari qui était son athlète préféré d'autrefois, le Président choisit Jesse Owens en précisant : *« Ce n'est pas seulement ses performances mais le fait qu'il ait contesté le nazisme. »*

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Français : Le sport : objet de toutes les passions

Français : L'art d'être une fine lame

Maths : Dimensions et statistiques en basket

Maths : Les performances en natation

Géographie : Tokyo, métropole mondiale, ville hôte des JO de 1964 et 2020

Anglais : Competing in the Olympics despite all opposition – ski jumping

EMC : La flamme olympique, les porteurs de flamme et les valeurs incarnées

EPI : Sport et lutte contre le dopage

EPI : Construire un regard symbolique sur les JO

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les JO :
http://franceolympique.com/files/File/ANOF/affiches_olympiques.pdf

Pour en savoir plus sur les Jeux Olympiques de Berlin (nombreux films d'archive)
http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/l-attribution-des-jeux-olympiques-pour-sortir-du-marasme-de-la-crise

http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/outils-de-propagande-et-jeux-olympiques-1

http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/la-reappropriation-des-jeux-antiques-par-l-allemagne-nazie

Pour en savoir plus sur l'Allemagne nazie
http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/l-allemagne-nazie-se-prepare-pour-les-jeux-olympiques

http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/la-nazification-de-la-jeunesse-par-le-sport

DES FILMS POUR VOS ÉLÈVES ET VOUS

La Couleur de la Victoire de Stephen Hopkins (France, Allemagne, Canada, 2016)

Invincible d'Angelina Jolie (États-Unis, 2014)
Le sport, en l'occurrence l'athlétisme, n'est présent que dans la première partie du film. On découvre un jeune garçon qui choisit la course à pied pour fuir une jeunesse délinquante. Entraîné par son frère, il parvient, lors d'une séance de qualifications, à faire partie de la sélection américaine pour courir le 5000 m aux JO de Berlin.

Les Chariots de feu de Hugh Hudson (Royaume-Uni, 1981)

L'As des as de Gérard Oury (France, 1982)

DES LIVRES POUR VOS ÉLÈVES ET VOUS

Mon ami Frédéric de Hans Peter Richter, Le livre de poche

Bel-Ami de Maupassant, Le livre de poche

Illusions perdues de Honoré de Balzac, Le Livre de Poche

ACTIVITÉS POUR VOS ÉLÈVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer !
Les Jeux Olympiques de Berlin 1936 : propagande et journalisme » (et sa fiche réponse).

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 4 • ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION (EMI)

LES JEUX OLYMPIQUES DE BERLIN 1936 : PROPAGANDE ET JOURNALISME

VOCABULAIRE UTILE

UN ARGUMENT : une preuve, une raison données pour justifier une opinion.

UNE CRITIQUE : jugement porté sur une œuvre.

UNE OPINION : jugement, façon de penser sur un sujet.

DISCRIMINATION : fait de traiter différemment des personnes ou des groupes au sein d'une même population.

ESPRIT CRITIQUE : Attitude de celui qui n'accepte un fait ou une opinion qu'après en avoir examiné la valeur.

PARTIAL/IMPARTIAL : Qui prend parti pour ou contre quelqu'un, une opinion, qui juge sans souci d'objectivité. / Qui ne favorise pas l'un aux dépens de l'autre ; qui n'exprime aucun parti pris.

PROPAGANDE : action systématique exercée sur l'opinion pour faire accepter certaines idées ou doctrines.

SÉGRÉGATION : séparation faite dans certains pays entre des groupes d'origines différentes, les uns n'ayant pas les mêmes droits que les autres.

ACTIVITÉS

À SAVOIR

Lorsque le Comité International Olympique (CIO) désigne Berlin (Allemagne) comme ville hôte des Jeux Olympiques de 1936, Adolf Hitler n'est pas encore chancelier d'Allemagne. L'objectif est d'aider le pays à sortir de la crise économique qu'elle traverse depuis la fin de la Première Guerre mondiale. Le gouvernement de l'époque s'engage alors à respecter la charte de l'Olympisme qui interdit toute discrimination parmi les athlètes.

À partir de 1933, Hitler installe progressivement un régime totalitaire et raciste, qui vante la supériorité de la « race allemande », le culte du sport et de l'exercice physique. Les clubs sportifs n'obéissant pas au parti nazi ne sont plus autorisés en Allemagne. De nombreux athlètes juifs sont ainsi exclus des fédérations sportives allemandes et leurs performances ne sont plus homologuées.
Alors que les équipes allemandes ne comptent plus aucun athlète juif, les Jeux de Berlin sont pour Hitler l'occasion de donner l'image d'une Nouvelle Allemagne, pacifiste et héritière légitime de la Grèce antique.
Malgré des tentations de boycott, la grande majorité des nations participe finalement à ces Jeux, dont la France et les États-Unis.
Jesse Owens, un sprinter noir, déjà titulaire de nombreux records dans les championnats universitaires américains, fait partie de l'équipe d'athlétisme des États-Unis. Il remporte quatre médailles d'or (100 m, 200 m, relais 4 × 100 m et saut en longueur), parvient à battre ou à égaler neuf records olympiques et établit trois records du monde.
Le temps d'une épreuve, il se lie d'amitié avec l'Allemand Carl Ludwig Long, qui finit deuxième au saut en longueur.

TRUCS & ASTUCES

Comme pour la rédaction d'un article de journal, il faut respecter certaines règles pour rédiger un devoir. Ainsi, ne recopie jamais la page d'un livre ou d'une page Internet sans l'expliquer ou citer tes sources. De plus, rien ne sert d'accumuler les chiffres et les dates sans apporter d'explication.

▶ ACTIVITÉ 1 : LIRE UNE AFFICHE

La première affiche de l'histoire des Jeux Olympiques a été créée pour l'édition de 1912 à Stockholm.

C'est le comité d'organisation des Jeux Olympiques (COJO) qui choisit l'affiche officielle parmi de nombreuses propositions. Une affiche olympique doit communiquer des informations directement liées aux Jeux Olympiques et devient en quelque sorte une ambassadrice des JO.

Voici une reproduction de l'affiche officielle des Jeux Olympiques de Berlin (Allemagne), en 1936.

© DR

Réalisée par l'artiste allemand Werner Würbel, elle répond aux trois consignes données par la Commission de publicité du COJO : indiquer l'importance des Jeux, attirer l'attention sur la ville de Berlin et promouvoir les Jeux Olympiques de manière efficace et compréhensible à l'étranger.

1) Retrouvez les caractéristiques qui permettent d'identifier qu'il s'agit d'une affiche officielle des JO :

.....

2) Détaillez la composition et le contenu de l'affiche :

.....

.....

.....

.....

3) Quels éléments font référence aux Jeux de l'Antiquité ? Quelle en est selon vous la signification ?

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Faites des recherches au CDI sur d'autres initiatives prises par Hitler dans la préparation et l'organisation des Jeux de Berlin, faisant référence explicite à l'Antiquité et aux Jeux d'Olympie.

PROPOSITION POUR ALLER PLUS LOIN AVEC LE PROFESSEUR D'ARTS PLASTIQUES :

À votre tour, réalisez une affiche pour mettre en valeur les 3 qualités essentielles à vos yeux de votre collège, en répondant aux consignes suivantes :

- Indiquer l'importance de l'éducation.
- Attirer l'attention sur votre collège.
- Promouvoir ce qui fait sa force.

▶ ACTIVITÉ 2 : CONNAÎTRE LES DEVOIRS PROFESSIONNELS DU JOURNALISTE

En 1936, les journalistes étrangers sont partagés sur la sincérité de l'Allemagne nazie et l'image pacifiste qu'elle affiche dans l'organisation des Jeux à Berlin.

La polémique est vive, comme en témoigne le texte ci-dessous, « les Jeux Olympiques de 1936 dans la presse française », qui confronte le point de vue de deux journaux parus le 31 juillet et le 1er août 1936.

« Quarante-neuf nations, dont la France, participent finalement aux jeux de Berlin.

Afin de donner à l'étranger l'image d'une Allemagne prospère et pacifiste, la ville est nettoyée, au sens propre comme au figuré ; *La Croix* du 31 juillet en témoigne : « Les nationaux-socialistes semblent décidés à prolonger le plus possible la bonne impression qu'ils entendent laisser à leurs visiteurs, qui, rentrés chez eux, propageraient tous l'évangile nouveau. [...] Tous les tziganes de Berlin, même tous ceux d'Allemagne, viennent d'être emmenés dans une sorte de « parc national » – pour ne pas dire un camp de concentration – [...] à deux heures de la capitale [afin d'] épargner leur vue aux étrangers. »

L'Excelsior du 1er août, en revanche, salue « le magnifique effort des Allemands en faveur du sport » :

« Que l'on ne parle surtout pas de sport militaire, de préparation à une guerre. Cela, c'est de la politique, et les sportifs n'en veulent point » ; [...] « cette jeunesse [allemande] n'est pas le moins du monde guerrière, elle vit simplement, comme il est bon de vivre avec du soleil dans les yeux et de la joie dans le cœur. »

Source : Isabelle Copin et Laurent Arzel, le 9 octobre 2016 dans *Collections*

Dès 1918, la « Charte des devoirs professionnels des journalistes français » a été adoptée en France. Il s'agit d'un texte rédigé par des journalistes de l'époque, qui explique comment doit se comporter un journaliste pour bien faire son travail. Cette charte est régulièrement modifiée et mise à jour.

Elle affirme ainsi que « le journalisme consiste à rechercher, vérifier, situer dans son contexte, hiérarchiser, mettre en forme, commenter et publier une information de qualité ».

La charte de Munich de 1971 la complète en précisant à l'article 9 : « Ne pas confondre le métier de journaliste avec celui du publicitaire ou du propagandiste ».

Avez-vous bien lu ?

1) Au regard de cette définition, que pensez-vous du point de vue du journal *L'Excelsior,* le 31 juillet 1936 ?

.....

.....

2) Quelle qualité indispensable au métier de journaliste était-on en droit d'attendre de la part de son auteur ?

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Retrouvez sur le site de la BNF l'ensemble du dossier « les Jeux Olympiques de 1936 dans la presse française » :

http://gallica.bnf.fr/blog/09102016/les-jeux-olympiques-de-1936-dans-la-presse-francaise

▶ ACTIVITÉ 3 : DÉCOUVRIR LE FILM DOCUMENTAIRE, ENTRE INFORMATION ET PROPAGANDE

Document 1 : bref historique du film documentaire

« Dès les débuts du cinématographe, apparaît le film documentaire (*La Sortie des usines Lumières*, 1894). Jusque dans les années 1920, le film d'expédition ou de voyage domine (*Nanouk l'esquimau,* R. Flaherty, 1922). Cependant, la Première Guerre mondiale ouvre de nouvelles perspectives : l'information et la propagande. (...)

En Allemagne, il existe aussi une forte tradition documentaire mais elle bientôt utilisée aux seules fins de la propagande nazie. »

Source : Larousse Collège 2016

Document 2 : quand le film documentaire devient film de propagande

« Genre cinématographique à part entière et opposé au cinéma de fiction, on appelle documentaire un film (...) qui s'appuie sur des documents pour décrire une certaine réalité ou l'arranger selon les convenances.

Il diffère de la fiction dans la mesure où il a généralement un but informatif, le sujet étant une réalité et non une histoire imaginaire ou adaptée.

Pour réaliser un documentaire, il n'est pas impossible de faire des reconstitutions de certains faits ou éléments manquants. Dans ce cas de figure, on parle de « mise en place » alors qu'en fiction, on parle plutôt de mise en scène.

Le documentaire se propose donc, à partir de prises de vues (et sons) considérées comme des documents, de se référer au réel, de le restituer sur l'écran et, éventuellement, de l'interpréter. (...)

Documentaire propagandiste : film partisan, vantant les mérites, les bienfaits (...) d'une idéologie, d'une personne, d'une nation, d'un parti... qu'il présente comme l'unique, sinon la solution ou la meilleure alternative.

Il magnifie et arrange cette réalité pour la rendre idéale. C'est tout aussi un film d'information, même s'il présente l'inconvénient de travestir l'information sur la réalité montrée, en l'arrangeant selon les convenances.

L'histoire des cinémas russe et allemand nous en donne quelques exemples (...) »

Source : « Petite note sur le film documentaire »
d'Albain Michel Ikomb (Le collège au cinéma 2002, cndp Clermont)

Avez-vous bien lu ?

1) De quand date le film documentaire ?

.....

2) Quelle différence majeure existe-il entre le film documentaire et le film de fiction ?

.....

.....

3) En quoi consiste « la mise en place » dans un film documentaire ?

.....

4) De quand datent les premiers films documentaires de propagande ?

.....

5) Où se situe la limite entre le film documentaire et le film de propagande ?

.....

6) Quels films documentaires allemands sont qualifiés de films de propagande ?

.....

Document 3 : Le cinéma de Leni Riefenstahl au service du IIIe Reich

« En 1936, Hitler veut se servir des Jeux Olympiques de Berlin pour montrer la supériorité de la nouvelle Allemagne. C'est pourquoi il commande à la réalisatrice allemande Leni Riefenstahl un film à la gloire des athlètes du Reich. Le film sortira dans les salles en 1938 sous le titre français *Les Dieux du stade* (*Olympia*, en Allemagne). »

Visionnez la vidéo ci-dessous et répondez aux questions suivantes.

http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/le-cinema-de-leni-riefenstahl-au-service-du-iiieme-reich-1

Avez-vous bien compris ?

1) En quoi le film de Leni Riefenstahl est-il un film documentaire ?

.....

.....

.....

2) En quoi est-il un film de propagande ?

.....

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

Faire une recherche sur Leni Riefenstahl (sa vie, son œuvre).

POUR EN SAVOIR PLUS :

- Si le film de Leni Riefenstahl n'est pas le documentaire sportif attendu, ce n'en est pas moins un chef-d'œuvre artistique.
  L'équipe du film comprenait plus de 300 personnes dont 40 cameramen, qui ont travaillé plusieurs mois avant les débuts des compétitions afin de mettre au point des techniques inédites (comme des contre-plongées, des ralentis, des travellings sur rails, des caméras sous-marines).
- Lors de sa sortie en salles, le film *Les Dieux du stade* a été boycotté par un grand nombre de nations, comme le montre la vidéo *L'Après-Jeux Olympiques : échec de la propagande dans le reste du monde*.

http://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/video/l-apres-jeux-olympiques-echec-de-la-propagande-dans-le-reste-du-monde

▶ ACTIVITÉ 4 : LIRE UNE CRITIQUE DE FILM

Voici la bande annonce du film *La Couleur de la victoire* sorti sur les écrans en 2016. Visionnez-la puis répondez aux questions suivantes.

http://television.telerama.fr/tele/films/la-couleur-de-la-victoire,105289911.php

Avez-vous bien compris ?

1) À quel genre ce film appartient-il ? .....

2) Dressez la fiche d'identité du héros de ce film, à partir des éléments donnés par la bande annonce :

.....

.....

3) Pour quelles raisons aurait-il pu refuser de participer aux Jeux de Berlin ?

4) Citez une raison pour laquelle il décide finalement de participer aux Jeux :

2) Voici une critique de ce film, publiée en juillet 2016, à l'occasion de sa sortie en France. Lisez-la puis répondez aux questions ci-dessous.

Mercredi 27 juillet sort un film historique.
***La Couleur de la victoire* est un hommage à Jesse Owens, sprinter noir vainqueur en 1936 à Berlin, sous les yeux d'Hitler.**

« Août 1936, ces Jeux Olympiques de Berlin sont une consécration pour Hitler et le régime nazi. Des milliers d'athlètes participent, même ceux des démocraties, États-Unis en tête. Parmi eux, Jesse Owens, un sprinter noir exceptionnel déjà repéré lors des championnats universitaires américains malgré l'hostilité du public blanc. *La Couleur de la victoire*, le film retrace le parcours sportif d'Owens, sorti du ghetto de Cleveland dans ces terribles années de ségrégation raciale.

Le héros de l'Amérique raciste des années 1930

« Il est remarquable qu'à une époque où l'Amérique était au moins aussi raciste que l'Allemagne, cet athlète ait ramené quatre médailles d'or aux États-Unis. Cela a été une gifle pour Hitler », explique Jeremy Irons, acteur dans le film. Aux JO de Berlin, Jesse Owens remporte donc quatre médailles d'or : le 100 mètres, le 200 mètres, le relais 4 × 100 mètres et le saut en longueur face à l'Allemand Lutz Long, le champion d'Hitler. Jusqu'au bout, le Comité olympique américain a ferraillé avec Goebbels pour éviter le boycott voulu par une partie de l'opinion aux États-Unis. Aujourd'hui, ces jeux de Berlin restent dans les mémoires autant pour le spectacle de propagande nazie que pour les victoires de Jesse Owens, devenu le héros de l'Amérique raciste des années 1930. »

Source : France Info: « *La Couleur de la victoire* : un film en hommage à la légende Jesse Owens » (24/07/2016)

Avez-vous bien lu ?

1) Quelle est la source de ce document ?

2) Qu'apporte la lecture de la critique par rapport au visionnage de la bande-annonce ? Justifiez votre réponse à l'aide du texte.

POUR ALLER PLUS LOIN :
À votre tour, écrivez la critique du dernier film que vous êtes allé voir au cinéma.

POUR EN SAVOIR PLUS :
À son retour aux États-Unis, Jesse Owens ne sera pas reçu par le Président Roosevelt, comme la tradition le voulait, victime de la ségrégation envers les Noirs qui sévissait à l'époque. Il est mort d'un cancer du poumon en 1980. Depuis, de nombreux hommages posthumes lui ont été rendus. Effectuez des recherches au CDI :
- De quand date la fin de la ségrégation aux États-Unis ?
- Retrouvez quelques-uns des hommages posthumes à Jesse Owens.

JE RETIENS

- Le rôle d'une affiche est d'informer (renseigner) et de promouvoir (faire la publicité d'un événement).
- Une affiche entretient un rapport étroit avec son époque. Il est nécessaire de comprendre le contexte social, politique et géopolitique de sa création pour la lire et l'interpréter.
- En apparence, l'affiche officielle des JO de Berlin est un hommage aux jeux de l'Antiquité, mais à la lumière des événements, il est évident qu'elle a été utilisée comme un moyen de propagande du parti nazi.
- La liberté de la presse est la liberté d'exprimer ses idées dans des journaux, à la radio, à la télévision ou sur internet. Elle a été proclamée en France dès 1789, dans la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen qui indique que « tout citoyen peut parler, écrire, imprimer librement ».
- Les journalistes français doivent respecter une "Charte des devoirs professionnels", rédigée en 1918 par un syndicat des journalistes et régulièrement modernisée. C'est l'ensemble des règles de morale et des devoirs du journaliste, tels que la rigueur, la loyauté, la protection des sources, le droit à l'image, le droit de réponse et l'honnêteté.
- Un film documentaire est un film à caractère culturel ou didactique, montrant des faits réels, à la différence du film de fiction.
- Il peut contenir des scènes reconstituées mais doit rester fidèle à la réalité.
- Un film documentaire devient film de propagande lorsqu'il transforme ou déforme la réalité.
- Il faut faire preuve de sens critique, connaître les circonstances de sa création et les intentions de son auteur lorsque l'on visionne un film documentaire.
- La critique d'une œuvre contient les principaux éléments du résumé de cette oeuvre ainsi que l'opinion du journaliste.
- Il s'agit donc d'un texte orienté selon les arguments de son auteur.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je ne juge pas les capacités d'une personne à partir de son physique, de son sexe, de sa couleur de peau, de sa religion, de son milieu social.** Nous sommes tous égaux et dignes de respect.

- **Je me fais mon propre avis.** Si une règle ou une loi me paraît injuste parce qu'elle ne respecte pas les droits de l'homme, je me pose la question « Puis-je désobéir ? ». Il faut alors en parler et en débattre avec des copains et des adultes.

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 4 • ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION (EMI)

LES JEUX OLYMPIQUES DE BERLIN 1936 : PROPAGANDE ET JOURNALISME

Tout au long du cycle 4, l'éducation aux médias et à l'information (EMI), prise en charge par tous les enseignements, doit être présente dans tous les champs du savoir transmis aux élèves. (source : programmes cycle 4)

Toutefois, des liens privilégiés avec certains domaines d'enseignement peuvent être suggérés tout au long du cycle 4.

En 5e, cette fiche pourra établir un lien privilégié avec le programme d'Enseignement moral et civique (EMC) en insistant principalement sur les points suivants :

- La sensibilité (soi et les autres) : exprimer des sentiments moraux à partir de questionnements.
- Le jugement (penser par soi-même et avec les autres) : développer les aptitudes à la réflexion critique, connaître les différentes formes de discrimination (raciales, antisémites, religieuses, xénophobes, sexistes, homophobes…).

En 4e, cette fiche pourra établir un lien privilégié avec le programme du culture littéraire et artistique, et plus particulièrement le thème « Agir sur le monde / Informer, s'informer, déformer ? ». On insistera sur l'importance de connaître le contexte de création et l'intention des auteurs des différents documents produits à des fins de propagande ou témoignant de la manipulation de l'information.
Deux mises en réseau de textes sont envisageables :

- Le lien entre la presse et le roman au XIXe siècle : *Bel-Ami* de Maupassant, *Illusions perdues* de Balzac,
- Le métier de journaliste et la professionnalisation : « J'accuse » de Zola, l'article censuré d'Albert Camus qui aurait dû être publié dans *Le Soir républicain* le 25 novembre 1939, etc.

En 3e, cette fiche pourra être directement rattachée au programme d'histoire, à travers le thème 1: « Démocraties fragilisées et expériences totalitaires dans l'Europe de l'entre-deux-guerres ». Un autre lien pourra également être établi avec le programme de culture littéraire et artistique, et plus particulièrement le thème « Agir dans la cité : individu et pouvoir ».

À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • EDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION (EMI)

LES JEUX OLYMPIQUES DE BERLIN 1936 : PROPAGANDE ET JOURNALISME

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 EN QUELLE ANNÉE BERLIN A-T-ELLE ÉTÉ VILLE-HÔTE DES JEUX OLYMPIQUES ?

☐ 1936 ☐ 1939 ☐ 1945

2 DE QUELLE NATIONALITÉ ÉTAIT JESSE OWENS, LE SPRINTER NOIR QUI A REMPORTÉ 4 MÉDAILLES D'OR AUX JO DE BERLIN ?

☐ Anglaise

☐ Allemande

☐ Américaine

3 QUI CHOISIT L'AFFICHE DE CHAQUE ÉDITION DES JO ?

☐ Le maire de la ville hôte ☐ Le Comité International Olympique ☐ L'ensemble des sportifs

4 COMMENT APPELLE-T-ON LE FAIT D'UTILISER TOUS LES MOYENS POSSIBLES POUR DIFFUSER UNE IDÉE, NOTAMMENT VIA LES MÉDIAS ?

☐ La publicité ☐ La propagande ☐ La propagande

5 QUE DOIT COMPORTER UNE AFFICHE DES JO POUR ÊTRE UNE AFFICHE « OFFICIELLE » ?

☐ Les anneaux olympiques ☐ La devise olympique ☐ La flamme olympique

6 VRAI OU FAUX ? LA CRITIQUE D'UNE ŒUVRE (FILM, LIVRE...) REFLÈTE OBLIGATOIREMENT LA RÉALITÉ.

☐ Vrai ☐ Faux

ARGUMENTEZ :

.....

.....

.....

À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • EDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION (EMI)

LES JEUX OLYMPIQUES DE BERLIN 1936 : PROPAGANDE ET JOURNALISME

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 EN QUELLE ANNÉE BERLIN A-T-ELLE ÉTÉ VILLE-HÔTE DES JEUX OLYMPIQUES ?

☑ 1936 ☐ 1939 ☐ 1945

2 DE QUELLE NATIONALITÉ ÉTAIT JESSE OWENS, LE SPRINTER NOIR QUI A REMPORTÉ 4 MÉDAILLES D'OR AUX JO DE BERLIN ?

☐ Anglaise

☐ Allemande

☑ Américaine

3 QUI CHOISIT L'AFFICHE DE CHAQUE ÉDITION DES JO ?

☐ Le maire de la ville hôte ☑ Le Comité International Olympique ☐ L'ensemble des sportifs

4 COMMENT APPELLE-T-ON LE FAIT D'UTILISER TOUS LES MOYENS POSSIBLES POUR DIFFUSER UNE IDÉE, NOTAMMENT VIA LES MÉDIAS ?

☐ La publicité ☑ La propagande ☐ L'information

5 QUE DOIT COMPORTER UNE AFFICHE DES JO POUR ÊTRE UNE AFFICHE « OFFICIELLE » ?

☑ Les anneaux olympiques ☐ La devise olympique ☐ La flamme olympique

6 VRAI OU FAUX ? LA CRITIQUE D'UNE ŒUVRE (FILM, LIVRE...) REFLÈTE OBLIGATOIREMENT LA RÉALITÉ.

☐ Vrai ☑ Faux

ARGUMENTEZ :

.....

.....

.....

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 4 • CULTURE ET CRÉATION ARTISTIQUE :
FRANÇAIS, ARTS PLASTIQUES, EPS, CDI

CONSTRUIRE UN REGARD SYMBOLIQUE SUR LES JO

PRÉSENTATION DE L'EPI

PROBLÉMATIQUE

Comment la représentation symbolique et artistique permet de construire une image commune qui mette en lumière les valeurs de l'Olympisme ?

PRÉSENTATION DU PROJET

Ce projet a pour objectif de permettre aux élèves de s'exprimer à partir du thème universel des JO et de ses valeurs, en organisant une exposition qui offrira une diversité d'expressions artistiques.

Pour cela, les élèves font une recherche sur les valeurs olympiques (professeur de français et/ou professeur documentaliste), travaillent les entrées lexicales et questionnent les représentations symboliques du monde (français), découvrent la pratique du collage (arts plastiques) et réalisent un tableau vivant expressif en mobilisant leur corps (EPS).

Il faudra ensuite organiser l'exposition en préparant l'affichage des poèmes, des collages, penser la scénographie des tableaux vivants et rédiger les invitations.

NIVEAU CONCERNÉ

5e | 4e | **3e**

OBJECTIFS, CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Domaines du socle :

Domaine 1 : des langages pour penser et communiquer.

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre.

- Recherche d'informations et exploitations.
- Travail collaboratif.

MOTS-CLÉS DES JO :

CÉRÉMONIE D'OUVERTURE • SPECTACLE • ANNEAUX OLYMPIQUES • DRAPEAUX • COULEURS • COSTUMES • FLAMME OLYMPIQUE • DISCIPLINES • TRADITIONS • PARTAGE • VALEURS • SYMBOLES.

RÉPARTITION DES DIFFÉRENTES DISCIPLINES DANS L'EPI

▶ FRANÇAIS

Le professeur de français accompagne les élèves dans le choix des mots-clés liés à l'Olympisme et des éléments représentatifs de leur ville ou de leur région. Le travail peut être construit sous forme de carte mentale (lieux, objets, célébrités, couleurs…) et doit permettre ensuite d'associer les deux : « ma ville, ma région accueille les JO… ».

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME AUXQUELS SE RATTACHER

Thème : regarder le monde/inventer des mondes.
Questionnement : visions poétiques du monde.
Attendus de fin de cycle :

- Lire et comprendre en autonomie des documents et des images composites sur différents supports.
- Identifier un réseau lexical et en percevoir les effets.
- Communiquer par écrit et sur des supports variés un sentiment, un point de vue, un jugement argumenté, en tenant compte du destinataire et en respectant les normes de la langue écrite.

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT POUR LES PROFESSEURS

http://www.ina.fr/video/CAB92007611

http://www.swissolympicteam.ch/fr/olympisme/mouvement.html

http://eduscol.education.fr/annee-olympisme/

▶ ARTS PLASTIQUES

Le professeur d'arts plastiques choisit la technique de création et, à partir des mots retenus, les élèves sont invités à créer des éléments du décor pour une cérémonie d'ouverture des JO. Ils peuvent également créer leur mascotte.

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME AUXQUELS SE RATTACHER

Thème : la matérialité de l'œuvre.
Activité : détourner un objet en le mettant en scène de manière symbolique.
Compétences :

- Mettre en œuvre un projet.
- Expérimenter, produire, créer.

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT POUR LES PROFESSEURS

http://www.maisonjeuxolympiques-albertville.org/-Exposition-temporaire-.html

https://www.olympic.org/fr/mascottes

▶ EPS

Le professeur d'EPS boucle le projet en créant avec ces élèves une chorégraphie qui permettra de représenter les valeurs de l'Olympisme en les associant aux œuvres créées en cours d'arts plastiques.

Les élèves vont ainsi apprendre, à travers des activités artistiques (mêlant danse et art du cirque) et des activités gymniques, à s'exprimer et à véhiculer un regard sur le monde.

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME AUXQUELS SE RATTACHER

Champ d'apprentissage :

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.

Compétences :

- Élaborer et réaliser, seul ou à plusieurs, un projet artistique et/ou acrobatique pour provoquer une émotion du public.
- S'engager : maîtriser les risques, dominer ses appréhensions.
- Construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique.

Attendus de fin de cycle :

- Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer, composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique.
- Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique.

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT POUR LES PROFESSEURS :

http://www.lemonde.fr/culture/article/2014/02/21/les-ceremonies-de-j-o-un-art-choregraphique_4371138_3246.html

http://fresques.ina.fr/en-scenes/fiche-media/Scenes00608/repetition-de-la-ceremonie-d-ouverture-des-jeux-olympiques-d-albertville.html

http://franceolympique.com/art/3011-les_classes_olympiques_.html

http://franceolympique.com/art/595-outils_educatifs.html

DURÉE DE L'EPI :

FRANÇAIS ET CDI : 4 H
ARTS PLASTIQUES : 2 H
EPS : 6 H
ORGANISATION DE L'EXPOSITION : 2 H

▶ EXTENSIONS POSSIBLES

ÉDUCATION MUSICALE

Création d'une chorale pour accompagner la chorégraphie.

Cela permettra aux élèves qui veulent accompagner cet EPI (et pourquoi pas aux enseignants) de faire vivre la musique dans un cadre collectif en vue de l'exposition et de faire vivre les valeurs de l'olympisme à travers le chant.

Compétences travaillées :

Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création :

- Définir les caractéristiques musicales d'un projet, puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées.
- Interpréter un projet devant d'autres élèves et présenter les choix artistiques effectués.

PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Pour plus d'information sur le PEAC :
http://eduscol.education.fr/cid74945/le-parcours-education-artistique-culturelle.html

Le parcours d'éducation artistique et culturelle a pour objectif de favoriser l'accès de tous les élèves à l'acquisition d'une culture artistique.

Ce parcours est structuré autour de trois axes :

- FRÉQUENTER des lieux artistiques et rencontrer des artistes et des œuvres ;
- PRATIQUER individuellement et collectivement différents domaines artistiques ;
- S'APPROPRIER des repères culturels et une faculté de juger.

Plusieurs disciplines organisent ce parcours en l'intégrant dans leurs horaires : les arts visuels et plastiques, l'éducation musicale, le français, l'histoire-géographie, l'éducation physique et sportive et les langues vivantes.

On pourra faire un focus sur la dimension expressive, par exemple, de la danse contemporaine ou sur le travail des illustrateurs, en créant des partenariats avec les institutions culturelles, les collectivités locales et les associations, afin que les élèves puissent aller à la rencontre des œuvres d'art et du spectacle vivant.

MISE EN ŒUVRE DU PROJET

LE PROJET EXPLIQUÉ AUX ÉLÈVES

Les professeurs renseignent les élèves :

- Sur le projet

Il s'agit pour vous de réaliser une présentation des Jeux Olympiques, qui mettrait en lumière à la fois les valeurs des JO et les représentations liées à votre région et à votre ville où pourraient se dérouler les Jeux. Cette présentation artistique se fera à la manière des cérémonies d'ouverture dont vous pourrez vous inspirer.

Ce projet a une double finalité :

– identifier, comprendre et interpréter les symboles de l'Olympisme ;

– imaginer et créer différents modes de représentation et de valorisation de ces éléments.

- Sur la façon de travailler

Chaque matière va contribuer à ce projet à tour de rôle. Vous allez travailler, selon les disciplines et selon les activités, en groupe ou individuellement.

FONCTIONNEMENT DE L'INTERDISCIPLINARITÉ

La première étape se fera dans le cadre du cours de français, à partir de mots-clés (la liste peut être affinée ensuite par les professeurs des trois disciplines). Cette première étape servira ensuite de base au travail de matérialisation et de représentation mené dans les deux autres disciplines. À partir des mots sélectionnés en français, les élèves créeront un objet artistique qu'ils intégreront ensuite dans une chorégraphie avec le professeur d'EPS.

On peut également envisager 2 séances en co-intervention, afin de permettre au professeur de français de faire le lien avec les deux autres disciplines, au début de l'activité (français/arts plastiques, français/EPS).

QUEL USAGE DU NUMÉRIQUE ?

- Une salle réseau est indispensable pour les recherches.
- La création du blog implique aussi une salle informatique et l'accès aux ordinateurs.
- Utilisation d'un vidéoprojecteur.
- Montage vidéo.

PROGRESSION ENVISAGÉE

Il s'agira de « bloquer » trois semaines dans l'année, en fonction de la progression de chaque discipline, afin de traiter des parties propres à chaque discipline à travers cet EPI.

1/ Présentation du projet.

2/ Dans chacune des disciplines, apports spécifiques des enseignants. L'ordre d'intervention doit être le suivant : français, arts plastiques, EPS

3/ Dans chacune des disciplines, travail par groupe pour préparer l'exposition en semaine 3.

PRODUCTION FINALE

Création d'un blog avec les élèves, accessible sur le site de l'établissement, afin de garder la trace des différentes étapes et de diffuser la production finale.

Ce blog pourra, entre autres, contenir un diaporama retraçant le parcours qui pourra être projeté lors d'une présentation orale de DNB : choix des mots, productions artistiques, difficultés rencontrées, intérêt du projet...

Exposition des œuvres réalisées en arts plastiques et des photos/vidéos des représentations artistiques réalisées en EPS lors, par exemple, des portes ouvertes de l'établissement.

PRÉSENTATION AUX PARENTS

Les parents et autres classes sont invités à venir découvrir l'exposition lors des portes ouvertes.

Ils ont également accès au blog sur le site de l'établissement.

ÉVALUATION ENVISAGÉE

Le barème prendra en compte :

- La capacité d'autonomie, d'initiative et de travail collaboratif.
- L'implication dans les recherches au cours des séances dans les différentes disciplines.
- La production qui en résulte.
- L'évaluation de l'oral selon les critères définis dans les textes concernant le DNB.

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 4 • CORPS, SANTÉ, BIEN-ÊTRE ET SÉCURITÉ

SVT, SCIENCES PHYSIQUES, MATHÉMATIQUES, EMC

SPORT ET LUTTE CONTRE LE DOPAGE

PRÉSENTATION DE L'EPI

PROBLÉMATIQUE

Comment et pourquoi prendre conscience de l'existence du dopage, des effets recherchés et surtout des effets secondaires néfastes pour la santé.

PRÉSENTATION DU PROJET

Ce projet a pour objectif de faire prendre conscience aux élèves de l'existence du dopage, des effets recherchés et des effets secondaires néfastes pour la santé, en organisant un colloque ayant pour nom « Le sport et la lutte contre le dopage ».

Pour cela, les élèves font une recherche sur les types de substances dopantes et leurs effets (SVT), déterminent la structure des molécules des substances utilisées (chimie en sciences physiques), endossent le rôle du médecin qui interprète une analyse médicale (mathématiques) et se retrouvent aptes à comprendre pourquoi le dopage est néfaste pour la santé et pourquoi il doit être sanctionné (EMC).

Il faudra ensuite distribuer les rôles, s'entraîner à l'oral, rédiger les invitations à ce colloque et les lancer.

NIVEAU CONCERNÉ

5e | **4e** | 3e

OBJECTIFS, CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

Domaines du socle :

Domaine 1 : des langages pour penser et communiquer.

• Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques.

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen.

MOTS-CLÉS DES JO :

RESPECT • SPORT • COMPÉTITION • FAIR-PLAY • HYGIÈNE ET VIE SAINE • RÈGLES ET RÈGLEMENTS • ÉGALITÉ DES DROITS • CIO.

RÉPARTITION DES DIFFÉRENTES DISCIPLINES DANS L'EPI

▶ SVT

Rechercher les différentes catégories de produits dopants, leurs effets sur les performances sportives, leurs conséquences à long terme sur la santé.

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME AUXQUELS SE RATTACHER

Partie : le corps humain et la santé.

Connaissances :
Relier quelques comportements à leurs effets sur le fonctionnement du système nerveux.

Compétences :
Activité cérébrale ; hygiène de vie : conditions d'un bon fonctionnement du système nerveux, perturbations par certaines situations ou consommations (seuils, excès, dopage, limites et effets de l'entraînement).

Attendus de fin de cycle :
Expliquer quelques processus biologiques impliqués dans le fonctionnement de l'organisme humain, jusqu'au niveau moléculaire : activités musculaire, nerveuse et cardio-vasculaire, activité cérébrale, alimentation et digestion, relations avec le monde microbien, reproduction et sexualité.

Relier la connaissance de ces processus biologiques aux enjeux liés aux comportements responsables individuels et collectifs en matière de santé

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT POUR LES PROFESSEURS

La chimie au service du dopage.
https://www.jeanpierrevarlenge.com/sciences/chimie-vivant-une-si-longue-histoire/l-chimie-et-dopage-1-la-chimie-au-service-du-dopage/

Outils du chimiste contre le dopage.
https://www.jeanpierrevarlenge.com/sciences/chimie-vivant-une-si-longue-histoire/li-chimie-et-dopage-2-les-outils-du-chimiste-contre-le-dopage/

▶ SCIENCES PHYSIQUES

Rechercher des formules chimiques des substances utilisées et comprendre les effets mécaniques du dopage.

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME AUXQUELS SE RATTACHER

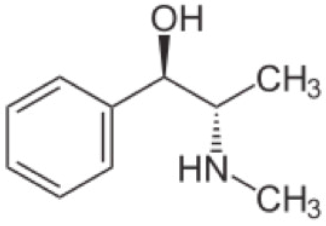
Connaissances :
Associer leur symbole aux éléments à l'aide de la classification périodique.
Interpréter une formule chimique en termes atomiques.

Attendus de fin de cycle :
Décrire la constitution de la matière.

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT POUR LES PROFESSEURS

La chimie au service du dopage.
https://www.jeanpierrevarlenge.com/sciences/chimie-vivant-une-si-longue-histoire/l-chimie-et-dopage-1-la-chimie-au-service-du-dopage/

Extraire de ce document les formules des molécules utilisées (donner les formules développées afin de faciliter la lecture).
Par exemple, donner à l'élève la formule semi-développée de la molécule d'éphédrine (dont voici le modèle compact) et demander à l'élève de déterminer la formule brute ($C_{10}H_{13}ON$).



▶ MATHÉMATIQUES

Interpréter des résultats des analyses sanguines de différents sportifs et verdict sur un dopage éventuel.

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME AUXQUELS SE RATTACHER

• Partie Organisation et gestion des données

Connaissances :
Lire des données sous forme de données brutes, de tableau, de graphique.

• Partie Nombres et calculs :

Connaissances :
Comparer, ranger, encadrer des nombres rationnels.

Attendus de fin de cycle :
Interpréter, représenter et traiter des données

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT POUR LES PROFESSEURS

Il faudra adapter des analyses d'urine ou de sang qu'on peut trouver sur Internet, telles que celles-ci, selon que le sportif a pris des substances dopantes ou pas.

Les document suivants (qui montrent des résultats d'analyses selon que le sportif a pris des substances dopantes ou non), peuvent être exploités en mathématiques, en les adaptant à la progression des élèves.

Exemple 1

	SPORTIF CONTRÔLÉ	SUJET NORMAL
Hématies	4 580 000/mm^3	4 à 5,3 millions/mm^3
Hémoglobine	14,1 g/dL	12 à 16 g/dL
Hématocrite	41 %	37 à 46 %
TGMH	32,6	Supérieur à 27 %
VGM	91 fl	80 à 95 fl
Indice d'anisocytose	15,5 %	Inférieur à 20 %
CGMH	30,4 %	28 à 36 %
EPO	5,7 %	-

Exemple 2

ÉLÉMENTS ANALYSÉS	SUJET NORMAL	SUJET NORMAL, 2 JOURS APRÈS INJECTION D'EPO
Hématies (par litre)	$4{,}9 \times 10^{12}$	$7{,}1 \times 10^{12}$
Leucocytes (par litre)	7×10^{9}	7×10^{9}
Plaquettes (par litre)	300×10^{9}	300×10^{9}
Volume globulaire moyen (par litre)	95	92
Hémoglobine (par litre)	150	190
Hématocrite (par litre)	0,45	0,65

▶ EMC

Comprendre que le dopage, quelle que soit sa forme, est contraire au droit ; se doper, c'est aussi manquer de fair-play vis-à-vis des autres athlètes.

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME AUXQUELS SE RATTACHER

• Partie : le droit et la règle – des principes pour vivre avec les autres.

Connaissances, capacités et attitudes visées :

- Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.
- Expliquer les grands principes de la justice (droit à un procès équitable, droit à la défense) et leur lien avec le règlement intérieur et la vie de l'établissement.
  - le rôle de la justice : principes et fonctionnement ;
  - le règlement de l'établissement et les textes qui organisent la vie éducative.
- Exemples de pratiques en classe, à l'école, dans l'établissement : la question du dopage à partir de plusieurs entrées relevant de la physiologie, de l'analyse des pratiques sociales et de la question du droit.
- La question du dopage d'un point de vue moral. Le dopage est une transgression des règles établies ; c'est un acte délibéré et donc qui relève de la tricherie. Le Comité international olympique (CIO) a fait de la lutte contre le dopage une priorité absolue. Il peut être tout aussi bien mécanique (ce que les élèves étudient en SVT et physique) que technique.
- Organisation possible d'un débat autour de ces questions.

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT POUR LE PROFESSEUR

La politique du CIO vis-à-vis des tricheurs : zéro tolérance.
https://www.olympic.org/fr/lutte-contre-le-dopage

Le rôle du TAS (Tribunal arbitral du sport).
https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Protecting-Clean-Athletes/Fight-against-doping/Reglement-arbitrage-chambre-anti-dopage-TAS-Rio-2016.pdf#_ga=1.97862105.75412584.1460049522

Le serment de l'athlète des Jeux de Sydney en 2000 : des mots concernant le dopage ont été rajoutés et, pour la 1re fois, des tests pour dépister l'EPO et des prélèvements sanguins ont été effectués.
https://www.olympic.org/fr/sydney-2000

DURÉE DE L'EPI :
SCIENCES PHYSIQUES : 3 H
SVT : 4 H
MATHÉMATIQUES : 2 H
EMC : 2 H
ORGANISATION DU COLLOQUE : 3 H

▶ EXTENSIONS POSSIBLES

EPS

• Partie : produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.

Mobiliser, en les optimisant, ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible à une échéance donnée.

Se préparer à l'effort et s'entraîner pour progresser et se dépasser.

Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort.

PARCOURS ÉDUCATIF DE SANTÉ

Pour plus d'information sur le parcours éducatif de santé :
http://eduscol.education.fr/cid105644/le-parcours-educatif-sante.html

Le parcours éducatif de santé est structuré autour de trois axes :

- l'éducation à la santé, fondée sur le développement des compétences psychosociales en lien avec le socle commun de connaissances, de compétences et de culture ;
- la prévention : conduites à risques, conduites addictives, etc. *Cet EPI permet de mettre en œuvre la réalisation de cet axe du parcours éducatif de santé* ;
- la protection de la santé : environnement favorable à la santé et au bien-être.

On pourra faire un focus sur les conséquences psychologiques des conduites dopantes à long terme étudiées (en plus de celles physiologiques étudiées en SVT).

MISE EN ŒUVRE DU PROJET

LE PROJET EXPLIQUÉ AUX ÉLÈVES

Les professeurs renseignent les élèves :

• Sur le projet

Il s'agit pour vous d'arriver à organiser un colloque ayant pour nom « Le sport et la lutte contre le dopage ».

Ce projet a une double finalité :

- étudier les substances utilisées dans le dopage, les effets obtenus et les moyens utilisés pour détecter les produits dopants ;
- comprendre pourquoi le dopage est néfaste pour la santé et pourquoi il doit être sanctionné.

• Sur la façon de travailler

Chaque matière va contribuer à ce projet qui se fera en même temps dans chaque discipline. Vous allez travailler, selon les disciplines et selon les activités, en groupe classe ou individuellement.

Le colloque sera présenté par groupe d'une dizaine d'élèves : un groupe par enseignant référent.

FONCTIONNEMENT DE L'INTERDISCIPLINARITÉ

Idéalement, le support sera un dossier (informatisé ou non selon les infrastructures présentes dans l'établissement) qui mutualisera les recherches, traces écrites, fiches de travail distribuées.

On peut organiser 2 séances en co-intervention :

- présentation du projet, de la problématique, de l'organisation par groupe ; distribution des rôles… ;
- séance finale de mise en œuvre et de co-évaluation.

Interventions en parallèle pendant la réalisation du projet. Les différents enseignants suivent les progressions des élèves grâce au support-dossier.

QUEL USAGE DU NUMÉRIQUE ?

Une salle réseau est indispensable pour les recherches en SVT sur les produits dopants et en chimie pour connaître les formules chimiques des substances utilisées.

PROGRESSION ENVISAGÉE

Il s'agira de « bloquer » trois semaines dans l'année, en fonction de la progression de chaque discipline, afin de traiter des parties propres à chaque discipline à travers cet EPI.

1) Présentation du projet.
2) Dans chaque discipline, apports spécifiques des enseignants.
   Les SVT et la chimie devront se faire simultanément, tandis que l'EMC pourra intervenir plus librement. Les mathématiques concluront l'EPI avec les analyses sanguines à décrypter.
3) Dans chacune des disciplines, travail par groupe pour préparer le colloque.

PRODUCTION FINALE

Colloque sur le thème « Sport et lutte contre le dopage » qui ferait intervenir : un médecin, un chercheur, un sportif, un membre du CIO ou du CNOSF, un régulateur.

On peut aussi imaginer un livret répertoriant les recherches (à présenter au jury en 3e), associé à un diaporama retraçant le parcours qui pourra être projeté lors d'une présentation orale de DNB.

PRÉSENTATION AUX PARENTS

Les parents et autres classes sont invités à venir assister au colloque. Captation possible pour le site de l'école.

Si un dossier papier est produit, les parents pourront le consulter, un envoi via l'ENT peut être envisagé si le dossier n'est pas matériel.

ÉVALUATION ENVISAGÉE / CRITÈRES DE RÉUSSITE ?

Évaluation à la fois individuelle et par groupe.

Le colloque devra :

- rendre compte des recherches en SVT, sciences physiques et mathématiques ;
- montrer la capacité des élèves à dialoguer entre eux, à s'écouter, à faire vivre le « vivre ensemble ».

Le carnet devra:

- rendre compte des recherches documentaires ;
- montrer l'investissement de l'élève et son esprit d'initiative.

Le barème prendra en compte :

- la capacité d'autonomie, d'initiative et de travail collaboratif ;
- l'implication dans les recherches au cours des séances dans les différentes disciplines ;
- la production du carnet qui en résulte ;
- l'évaluation de l'oral selon les critères définis dans les textes concernant le DNB.

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 4 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LA MODALISATION

LE SPORT : OBJET DE TOUTES LES PASSIONS

VOCABULAIRE UTILE

CHAUVIN(E), CHAUVINISME : qui a ou manifeste un patriotisme excessif, aveugle, intransigeant ou agressif. Selon la légende, sous le Ier Empire, le soldat Nicolas Chauvin était considéré comme le type même du soldat enthousiaste à défendre son pays.

ÉQUITÉ : caractère de ce qui est fait avec justice et impartialité.

FAIR PLAY : pratique du sport dans le respect des règles, de l'esprit du jeu et de l'adversaire.

K.-O. : cette abréviation de *knock-out* vient de l'anglais *to knock out,* « faire sortir en frappant »). C'est une des conditions de victoire possible en boxe et on parle alors de « victoire par K.-O. », l'adversaire étant incapable de se relever pendant au moins 10 secondes. L'abréviation est passée dans le langage courant et on peut utiliser l'expression « être K.-O. » pour dire que l'on est extrêmement fatigué.

PARTI PRIS : prise de position intransigeante, idée préconçue.

PARTIAL/IMPARTIAL : qui prend parti pour ou contre quelqu'un, une opinion, qui juge sans souci d'objectivité / Qui ne favorise pas l'un aux dépens de l'autre ; qui n'exprime aucun parti pris.

TRUCS & ASTUCES

Lorsque tu prends des notes, les **abréviations** (comme JO, pour Jeux Olympiques) permettent de **gagner du temps**. Mais attention, il ne faut jamais les utiliser dans un **devoir rédigé**, même en sciences et en mathématiques (sauf pour les **symboles**, les **équations** et **unités de mesure)**. Et n'utilise pas des abréviations que tu as du mal à retenir.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : JUGE DE BOXE

Texte 1

Aux Jeux Olympiques

La boxe anglaise est aussi appelée le noble art mais elle est la descendante directe du pugilat qui était dans l'antiquité un sport de combat beaucoup plus violent, sans règles précises mais avec des gants en cuir parfois ornés de clous... Jugée trop dangereuse, elle disparaît des jeux pour ne réapparaître qu'en 1904, avec une nouvelle réglementation. Longtemps réservées aux hommes, les compétitions féminines sont mises en place lors des Jeux de Londres 2012.

En pratique

La boxe anglaise est un sport de combat dans lequel deux adversaires de poids similaires se rencontrent sur un ring, munis de gants rembourrés pour s'échanger des coups de poings portés au visage et au buste.

L'épreuve se déroule sur 2 à 12 reprises (ou rounds) et, à la fin du combat, le boxeur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. La victoire peut également être obtenue si un combattant met son adversaire hors de combat par *knock-out,* c'est-à-dire dans l'incapacité de se relever et de reprendre le combat après le compte de 10 secondes par l'arbitre, ou si son adversaire blessé ne peut continuer le combat.

Attribution des points

Les points sont attribués par des juges (5 aux JO) et aujourd'hui les combats de boxe sont notés selon « le système à dix points ». Dans cette méthode, le vainqueur d'un round reçoit dix points et le perdant neuf ou moins selon le cas. Pour les rounds jugés égaux, les boxeurs reçoivent dix points chacun, mais généralement les juges évitent de noter un round nul et choisissent presque toujours un vainqueur.

Chaque round est jugé selon quatre critères :
– coups nets ;
– agressivité ;
– stratégie ;
– défense.

Les points sont attribués à la fin de chaque round et reportés sur une feuille de score globale. Une fois qu'un round est jugé, il n'est plus possible, pour le juge, de revenir dessus. Les juges n'ont par ailleurs pas le droit de communiquer entre eux.

L'arbitre peut quant à lui donner un avertissement ou un point de pénalité à l'un des deux combattants.

À la fin du combat, les points sont comptabilisés et le vainqueur est celui qui obtient le plus de points.

Avez-vous bien lu ?

1) Quelles sont les origines de la boxe et depuis quand est-elle un sport olympique ?

.....

2) Qu'est-ce qu'une victoire par K.-O. ?

.....

3) Quels sont les 4 critères de réussite en boxe ?

.....

4) Par qui et quand les points sont-ils attribués ?

.....

5) Peut-on considérer que le boxeur est un héros ? Justifier votre réponse.

.....

Texte 2

Rôle des juges

Lors des compétitions sportives et des épreuves olympiques donc, la victoire peut être attribuée sans intermédiaire, parce que l'adversaire est à terre, parce que le ballon est dans le panier ou parce qu'on a couru plus vite ou sauté plus loin que les autres. Mais la victoire peut également être remportée par l'intermédiaire d'un jugement, c'est-à-dire par un nombre de points attribués par des juges. C'est le cas de la boxe, sauf si l'un des boxeurs reste à terre plus de 10 secondes.
Le rôle du juge est donc essentiel.

Quelles sont, selon vous, les principales qualités d'un juge ?

.....

.....

.....

.....

.....

▶ ACTIVITÉ 2 : CHAMPION DE BOXE

Texte 1 :

« Le prochain combat en boxe féminine verra s'affronter la Française Estelle Mossely et la Chinoise Yin Junhua pour la finale dans la catégorie des poids légers. Ce combat aura lieu demain après-midi et sera retransmis en intégralité sur notre chaîne. »

Texte 2 :

« Le prochain combat en boxe féminine devrait permettre à la Française Estelle Mossely de s'offrir un magnifique cadeau d'anniversaire, elle qui fête demain ses 24 printemps. Tous les Français sont derrière leur championne et espèrent qu'elle réussira à vaincre la Chinoise Yin Junhua, pour cette finale très attendue dans la catégorie des poids légers. Elle deviendrait alors, nous le souhaitons, la première Française championne olympique de boxe ! »

© Philippe Millereau / KMSP

1) Dans quel énoncé l'énonciateur prend-il position à propos des faits évoqués ?

.....

2) Soulignez les termes qui traduisent l'expression d'une opinion personnelle.

À SAVOIR : Depuis les Jeux de 1948, les catégories de poids en boxe sont calculées en kilogrammes. Un poids léger chez les hommes pèse entre 56 et 60 kg.

QUELQUES ÉLÉMENTS ET DÉFINITIONS À CONNAÎTRE :

La modalisation est l'expression du point de vue du locuteur dans un énoncé.

Les jugements de l'énonciateur peuvent être :

- Clairement énoncé, ils sont alors explicites.
- Suggérés, sans être dits clairement, ils sont alors implicites.

On appelle donc modalisation l'ensemble de ces indices qui marquent la présence du locuteur par un commentaire.

- Le commentaire peut porter sur la probabilité. Il évalue alors le degré de certitude de l'énoncé : probable, obligatoire, certain, possible… L'information est plus ou moins sûre.
- Le commentaire peut être évaluatif ou affectif. Il exprime alors le jugement de l'énonciateur, favorable ou défavorable, sur l'information qu'il nous donne.

Parce que le sport est une affaire de passionnés, par ce que les JO permettent de mettre en valeur les exploits et les records, les textes qui rendent compte de ces événements ne peuvent être neutres. Le contenu est précis mais il porte également le jugement de l'énonciateur. Il s'agit en effet, pour celui qui raconte, de transmettre des informations tout en valorisant le travail des sportifs et en partageant son enthousiasme.

Cet enthousiasme peut passer par le choix des mots, ce qu'on appelle des procédés lexicaux, ou par des constructions de phrase, ce qu'on l'on nomme les procédés grammaticaux.

À vous de savoir les repérer pour ensuite pouvoir les utiliser !

À RETENIR !

Tout texte littéraire est porteur d'une vision du monde.

Toute prise de parole est destinée à agir sur celui à qui on s'adresse. C'est la force intrinsèque portée par le langage.

▶ ACTIVITÉ 3 : DES MOTS POUR LE DIRE

Exercices de repérage

En vous servant de l'infographie sur la modalisation (p. 7)

1) Soulignez les modalisateurs dans les phrases suivantes :

a) Nous pourrions certainement écrire un livre pour retracer le parcours de ce champion hors norme !

b) Nous ne pouvons qu'approuver la décision des juges.

c) Cette épreuve permettra vraisemblablement aux Français de remporter une nouvelle médaille.

d) Nous sommes persuadés qu'il peut battre son adversaire par K.-O. au prochain round.

e) Il est un des boxeurs les plus célèbres du monde, sa façon de se déplacer sur le ring, léger comme un papillon, a révolutionné la boxe poids lourds.

2) Lisez cet article du journal *Le Monde* paru à l'issue des JO de 2016 et soulignez de deux couleurs différentes les informations neutres, et donc objectives, et les modalisateurs qui révèlent le point de vue subjectif et traduisent l'enthousiasme du journaliste.

« La boxe française termine en beauté ses Jeux Olympiques (six médailles) grâce à une deuxième récompense en or. Des boxeurs que toute la délégation française peut remercier, puisqu'ils apportent la plus belle contribution au total record de 42 médailles, dont 10 en or, récoltées à Rio par les tricolores.
Tony Yoka a rejoint sa merveilleuse compagne Estelle Mossely au rang des champions olympiques tricolores. Il se présentait à Rio avec le statut de champion du monde des super-lourds, les plus de 91 kg. Dimanche 21 août, au pavillon 6 du Riocentro, il s'est imposé en finale du tournoi face au Britannique Joseph Joyce, un encaisseur et un puncheur redoutable. En demi-finale, la tête de file de la boxe tricolore avait battu le Croate Filip Hrgovic.
Devant l'équipe de France au complet, au premier rang de laquelle Estelle Mossely et son ami et non moins célèbre Teddy Riner, autre champion des poids lourds au judo, Tony Yoka a géré de main de maître son dernier combat. Face à un adversaire pataud, il a imposé sa précision et sa domination. »

Le Monde, 21/08/2016
Extrait de l'article d'Anthony Hernandez du 21 août 2016 dans *Le Monde*.

3) À vous !

– Rédigez un article de journal pour rendre compte de l'exploit d'un sportif aux Jeux Olympiques. Échangez vos textes et appliquez la consigne de l'exercice 2.

– Rédigez un article de journal pour rendre compte des efforts et peut-être même des exploits de la classe lors de votre dernière séance d'EPS. Échangez vos textes et appliquez la consigne de l'exercice 2.

JE RETIENS

- Un acte de langage n'est jamais neutre.
- Il existe des outils pour exprimer son point de vue.
- Le sport est aussi l'occasion d'exprimer son enthousiasme.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **J'écris un article sur un événement sportif.** Essayer de rendre compte d'un match de foot, par exemple, tout en restant impartial, comme l'arbitre, est un bon exercice pour s'exercer à l'écriture journalistique.
- **Je fais le commentaire oral d'un cours d'EPS.** S'amuser à commenter le cours d'EPS permet de comprendre la différence entre un compte rendu écrit et oral. L'intonation est très importante pour capter l'attention des auditeurs.
- **Je réalise une interview de mes camarades.** Tout le monde n'est pas du même avis. Et il faut savoir faire partager l'enthousiasme de chacun, même si l'on est pas d'accord.

POUR OUVRIR LE DÉBAT… DONNE TON AVIS.

« À 24 ans, le boxeur de Chanteloup-les-Vignes disputait ses deuxièmes Jeux Olympiques et remporte sa première médaille, l'or. En 2012 à Londres, le jeune homme sans expérience s'était incliné au premier tour alors qu'il avait maîtrisé l'entame du combat. Après cette désillusion, il s'était fait tatouer sur le bras : **« La chute n'est pas un échec, l'échec c'est de rester là où on est tombé. »** »

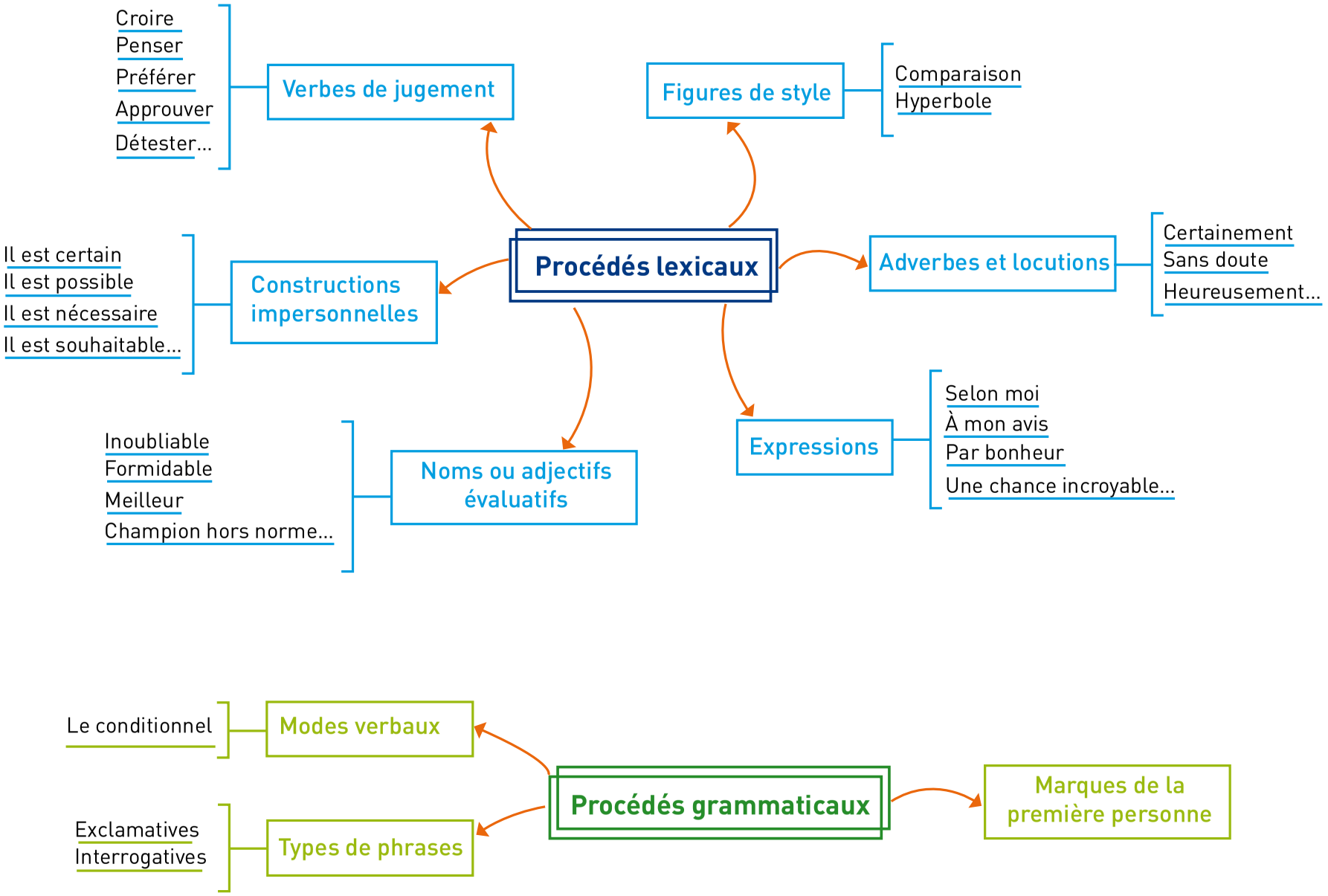
Le Monde, 21/08/2016

Extrait de l'article d'Anthony Hernandez du 21 août 2016 dans *Le Monde*.

QU'EN PENSEZ VOUS ?

Champion du monde et champion olympique, aux JO de Rio (Brésil) en 2016, Tony Yoka a suivi à la lettre les mots inscrits sur son corps.

LA MODALISATION



FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 4 • ÉTUDE DE LA LANGUE (LA MODALISATION)

LE SPORT : OBJET DE TOUTES LES PASSIONS

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir les caractéristiques d'une épreuve olympique.
- Comprendre la notion de modalisation afin d'adopter une posture critique face à différents types de discours en fonction d'intentions de communication précises.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Étude de la langue :
  - Analyser les propriétés d'un élément linguistique.
  - Mobiliser en réception et en production de texte les connaissances linguistiques permettant de construire le sens d'un texte, son rapport à un genre de discours.
- Lecture :
  Lire et comprendre en autonomie des textes variés.
- Écriture :
  Communiquer par écrit un point de vue.
  Utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- EPS :
  - S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique (ici, la boxe).
  - Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif.
  - Respecter, construire et faire respecter règles et règlements.
  - Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (juge d'appel et de déroulement, chronométreur, juge de mesure, organisateur, collecteur des résultats...).
  - Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.
  - Observer et co-arbitrer.
  - Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Repérage d'informations et questions de compréhension.
- Observation.
- Définition et outils.
- Exercices de repérage.
- Exercices d'écriture.

DURÉE :

- 3 séances (3 × 1 heure).

ORGANISATION :

- Exercices individuels.
- Mise en commun et échange des pratiques.

MOTS-CLÉS DES JO :

RESPECT DE SOI ET DES AUTRES • DÉPASSEMENT DE SOI • COMPÉTITION • EXPLOIT • ÉQUITÉ • ARBITRAGE JOURNALISME SPORTIF

NOTIONS ABORDÉES

QUELQUES ÉLÉMENTS DE LANGUE

- Actes de parole

  Quand un locuteur s'adresse à un destinataire, il souhaite transmettre une information. Ce qui est intéressant au cycle 4, c'est de montrer aux élèves que le locuteur peut également souhaiter agir sur le destinataire pour l'interroger, le faire réfléchir, le convaincre.

- Objectif/Subjectif

  – Est objectif ce qui relève de l'information, de la description et de l'explication.

  – Est subjectif ce qui révèle de l'interprétation et du jugement personnel.

- Modalisation

  La modalisation est le fait d'introduire dans un énoncé une part de subjectivité, c'est-à-dire de marquer la présence du locuteur par un commentaire (certitude, doute, obligation, jugement de valeur) qu'on appelle « modalité ».

  La modalisation peut être explicite (exprimée de manière claire, précise) ou implicite (exprimée de manière indirecte, avec des sous-entendus).

LE SPORT, OBJET DE TOUTES LES PASSIONS

Parce que le sport est une affaire de passionnés, par ce que les JO permettent de mettre en valeur les exploits et les records, les textes qui relatent ces événements ne peuvent être neutres. Il s'agit, pour celui qui en rend compte, de valoriser le travail des sportifs et de faire partager son point de vue enthousiaste.

Cet enthousiasme peut être crié ou chanté, en direct. Il peut aussi passer à l'écrit par le choix des mots, ce qu'on appelle des procédés lexicaux, ou par des constructions de phrase : les procédés grammaticaux.

Le professeur doit permettre aux élèves de repérer ces procédés pour ensuite pouvoir les utiliser.

LA BOXE AUX JO

La boxe est la descendante directe du pugilat dans l'Antiquité et du pancrace. La boxe moderne naît elle au XIX^{e} siècle. Les compétitions de boxe sont organisées en fonction du poids des boxeurs. Il existe 10 catégories pour les hommes (poids plumes, poids lourds, poids moyens, poids coqs, poids mouches…) et 3 pour les femmes (poids mouches, poids légers et poids moyens).

À SAVOIR !

Le plus jeune champion olympique de tous les temps est un américain : Jackie Fields a été médaillé d'or en poids plume à l'âge de 16 ans !

À SAVOIR !

JOURNALISTE SPORTIF, UN MÉTIER

Comme tous les journalistes, le journaliste sportif doit être rigoureux, cultivé et passionné.

« La personnalité compte grandement, car il faut être curieux, aimer l'information, la transmettre, la recevoir, et il faut aussi avoir une fibre littéraire. Ça peut être compliqué, parce qu'avant tout, être journaliste sportif, c'est être journaliste.

Bien souvent, les jeunes oublient cette notion de journalisme », indique Grégory Massart, jeune journaliste sportif qui officie sur la chaîne Canal+.

Un métier qui permet de vivre sa passion du sport mais qui implique aussi d'être capable de trouver les mots justes pour transmettre au mieux l'information et intéresser son lecteur.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Chauvin(e), chauvinisme ; équité ; fairplay ; K.-O. ; parti pris ; partial.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : JUGE DE BOXE**

Lecture-compréhension de texte pour découvrir un métier du sport 5e 4e 3e

Supports : – un texte documentaire ;
– le serment des sportifs ;
– le serment des officiels des JO.

Compétences : Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
Lire en autonomie et chercher des informations.

▶ **ACTIVITÉ 2 : CHAMPION DE BOXE**

Exercices de repérages d'étude de la langue 5e 4e 3e

Supports : – textes documentaires ;
– extrait de l'article d'Anthony Hernandez du 21 août 2016 dans *Le Monde*.

Compétences : Analyser les propriétés d'un élément linguistique.
Mobiliser les connaissances orthographiques, syntaxiques et lexicales en rédaction de texte dans des contextes variés.
Mobiliser en réception et en production de textes les connaissances linguistiques permettant de construire le sens d'un texte, son rapport à un genre littéraire ou à un genre de discours.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ **ACTIVITÉ 1 : JUGE DE BOXE**

Lecture-compréhension de texte pour découvrir un métier du sport 5e 4e 3e

Avez-vous bien lu ?

1) Quelles sont les origines de la boxe et depuis quand est-elle un sport olympique ?
La boxe est la descendante directe du pugilat, un sport de combat très violent datant de l'Antiquité. Elle est un sport olympique depuis 1904 pour les hommes, et seulement depuis 2012 pour les femmes.

2) Qu'est-ce qu'une victoire par K.-O. ?
On parle de victoire par K.-O. lorsqu'un boxeur met son adversaire hors de combat par *knock-out,* c'est-à-dire quand il est dans l'incapacité de se relever et de reprendre le combat après le compte de 10 secondes par l'arbitre, ou si l'adversaire blessé ne peut continuer le combat.

3) Quels sont les 4 critères de réussite en boxe ?
Des coups nets et précis portés à l'adversaire, de l'agressivité, une réelle stratégie et une tactique de défense efficace.

4) Par qui et quand les points sont-ils attribués ?
Les points sont attribués par les juges, à la fin de chaque round, et reportés sur une feuille de score globale. L'arbitre peut quant à lui donner un avertissement ou un point de pénalité à l'un des deux combattants.

5) Peut-on considérer que le boxeur est un héros ?
À débattre avec les élèves.

Quelles sont, selon vous, les principales qualités d'un juge ?

– Connaissance très précise du sport.
– Capacité d'observation et de concentration.
– Respect des règles.
– Impartialité.

Après avoir noté au tableau les propositions des élèves, le professeur pourra évoquer avec eux le serment des officiels.

En effet, juste après l'allumage de la flamme olympique, et ce depuis 1920, un athlète du pays hôte prête serment comme le faisait déjà les sportifs de l'Antiquité qui prêtaient serment devant Zeus.

Le texte, écrit par Pierre de Coubertin, a été quelque peu modifié au fil des années.

« Au nom de tous les concurrents, je promets que nous prendrons part à ces Jeux Olympiques en respectant et suivant les règles qui les régissent, en nous engageant pour un sport sans dopage et sans drogues, dans un esprit de sportivité, pour la gloire du sport et l'honneur de nos équipes. »

Depuis 1972, un serment des officiels est également prononcé par les juges.

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions pendant ces Jeux Olympiques en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité. »

▶ ACTIVITÉ 2 : CHAMPION DE BOXE

5e | 4e | 3e

1) Dans quel énoncé l'énonciateur prend-il position à propos des faits évoqués ?

Dans le texte 2.

2) Soulignez les termes qui traduisent l'expression d'une opinion personnelle.

Le prochain combat en boxe féminine devrait permettre à la Française Estelle Mossely de s'offrir un magnifique cadeau d'anniversaire, elle qui fête demain ses 24 printemps. Tous les Français sont derrière leur championne et espèrent qu'elle réussira à vaincre la Chinoise Yin Junhua, pour cette finale très attendue dans la catégorie des poids légers. Elle deviendrait alors, nous le souhaitons, la première Française championne olympique de boxe !

▶ ACTIVITÉ 3 : DES MOTS POUR LE DIRE

5e | 4e | 3e

Exercices de repérage

1) Soulignez les modalisateurs dans les phrases suivantes :

a) Nous pourrions certainement écrire un livre pour retracer le parcours de ce champion hors norme !

b) Nous ne pouvons qu'approuver la décision des juges.

c) Cette épreuve permettra vraisemblablement aux Français de remporter une nouvelle médaille.

d) Nous sommes persuadés qu'il peut battre son adversaire par K.-O. au prochain round.

e) Il est un des boxeurs les plus célèbres du monde, sa façon de se déplacer sur le ring, léger comme un papillon a révolutionné la boxe poids lourds.

2) Lisez cet article du journal *Le Monde* paru à l'issue des JO de 2016 et soulignez de deux couleurs différentes les informations neutres et donc objectives et les modalisateurs qui révèlent le point de vue subjectif et traduisent l'enthousiasme du journaliste.

La boxe française termine en beauté ses Jeux Olympiques (six médailles) grâce à une deuxième récompense en or. Des boxeurs que toute la délégation française peut remercier, puisqu'ils apportent la plus belle contribution au total record de 42 médailles, dont 10 en or, récoltées à Rio par les tricolores.

Tony Yoka a rejoint sa merveilleuse compagne Estelle Mossely au rang des champions olympiques tricolores. Il se présentait à Rio avec le statut de champion du monde des super-lourds, les plus de 91 kg. Dimanche 21 août, au pavillon 6 du Riocentro, il s'est imposé en finale du tournoi face au Britannique Joseph Joyce, un encaisseur et un puncheur redoutable. En demi-finale, la tête de file de la boxe tricolore avait battu le Croate Filip Hrgovic.

Devant l'équipe de France au complet, au premier rang de laquelle Estelle Mossely et son ami et non moins célèbre Teddy Riner, autre champion des poids lourds au judo, Tony Yoka a géré de main de maître son dernier combat. Face à un adversaire pataud, il a imposé sa précision et sa domination.

Le Monde, 21/08/2016

http://www.lemonde.fr/jeux-olympiques-rio-2016/article/2016/08/21/jo-2016-boxe-tony-yoka-rejoint-estelle-mossely-au-rang-des-champions-olympiques-francais_4985832_4910444.html

3) À vous !

– Rédigez un article de journal pour rendre compte de l'exploit d'un sportif aux Jeux Olympiques. Échangez vos textes et appliquez la consigne de l'exercice 2.

– Rédigez un article de journal pour rendre compte des efforts et peut-être même des exploits de la classe lors de votre dernière séance d'EPS. Échangez vos textes et appliquez la consigne de l'exercice 2.

Suite des notions abordées (pour les exercices d'écriture)

Conseils de professionnel pour écrire un article de journal

« Le lecteur n'a pas toujours envie de lire l'article. Il faut donc le prendre en main. On doit être très concret. Il faut soigner l'accroche (…) donner des chiffres précis, il faut toujours commencer et finir par une bonne formule. L'article doit tenir un fil conducteur, développer une seule idée. Un mauvais article part dans tous les sens. »

Franz-Olivier Giesbert, *Le Figaro*

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Français : L'art d'être une fine lame

Maths : Dimensions et statistiques en basket

Maths : Les performances en natation

Géographie : Tokyo, métropole mondiale, ville hôte des JO de 1964 et 2020

Anglais : Competing in the Olympics despite all opposition – ski jumping

EMC : La flamme olympique, les porteurs de flamme et les valeurs incarnées

EMI : Les Jeux Olympiques de Berlin 1936 : propagande et journalisme

EPI : Sport et lutte contre le dopage

EPI : Construire un regard symbolique sur les JO

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Des origines de la boxe à l'actualité en vidéo :
https://www.olympic.org/fr/boxe

Sur l'équipement, les catégories, les coups…
http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/boxe/28478

Pour suivre la victoire d'Estelle Mossely et de Tony Yoka : citations, images et vidéo.
https://www.olympic.org/fr/news/estelle-mossely-premiere-championne-olympique-francaise-de-boxe
https://www.olympic.org/fr/news/le-programme-de-boxe-de-rio-2016-s-acheve-par-un-feu-d-artifice-en-or

Pour en savoir plus sur Mohamed Ali :
http://muhammadali.com

Pour découvrir le destin tragique de Marcel Cerdan :
http://www.marcelcerdan.com/1.aspx

Pour visiter le musée de la boxe de Sannois (Val-d'Oise) :
http://www.ville-sannois.fr/content/pourquoi-le-musee-de-la-boxe

DES FILMS POUR VOS ÉLÈVES

La célèbre série des *Rocky*, de Silvester Stallone

Million Dollar Baby, de Clint Eastwood

De l'ombre à la lumière, de Ron Howard

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Sur le ring, de Jack London, Phébus, 2002

Histoire de la boxe, d'Alexis Philonenko, Bartillat, 2002

Boxe, de Jacques Henric (Prix Médicis), Le Seuil, 2016

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 4 • ESCRIME ET LITTÉRATURE

L'ART D'ÊTRE UNE FINE LAME

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre ce qu'est une fine lame en comparant la pratique de l'escrime aux JO avec la lecture d'un texte littéraire mettant en scène des duels à l'épée.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Lire :
  Lire des images, des documents composites (y compris numériques) et des textes non littéraires.
  Lire des œuvres littéraires.
  Élaborer une interprétation de textes littéraires.
- Écrire :
  Utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre.
  Exploiter des lectures pour enrichir son écrit.
- Oral :
  Participer de façon constructive à des échanges oraux.
  Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Histoire : Se repérer dans le temps.
- EPS : S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique (ici l'escrime).

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves : demander aux élèves ce qu'est, selon eux, une fine lame. Peuvent-ils donner des exemples précis ?
- Activités 1 à 3.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 4 à 6 séances (4 à 6 × 1 heure).

ORGANISATION :

- Organisation individuelle et collective.

MOTS-CLÉS DES JO :

RESPECT DE SOI ET DES AUTRES • COLLABORER/S'AFFRONTER • HÉROS.

NOTIONS ABORDÉES

L'ESCRIME AUX JO

Présente dès 1896, l'histoire de l'escrime se confond avec celle des JO puisqu'elle fait partie des quatre sports ayant toujours figuré au programme olympique moderne.

L'escrime est un sport de combat. Cependant, elle n'est pas fondée uniquement sur la force, mais plutôt sur la maîtrise de soi et de son arme. Il s'agit en effet de toucher son adversaire sur les parties de son corps autorisées avec la pointe (estoc) ou le tranchant (taille) d'une arme blanche, tout en évitant d'être atteint soi-même. Ce sport permet de transmettre des valeurs comme l'honneur et le respect.

À SAVOIR !

L'escrime est le plus important pourvoyeur de médailles (118) de l'Olympisme français.

HÉROS ET HÉROÏSME

L'étude d'extraits littéraires mettant en scène des duels à l'épée sera l'occasion de retrouver ces valeurs olympiques, mais aussi de comprendre comment l'auteur met en valeur un personnage pour en faire un héros. Le héros, ce n'est pas seulement le personnage principal d'une histoire, c'est celui qui se distingue par sa bravoure et son mérite exceptionnels. Lorsqu'il s'agit de « croiser le fer », la bravoure n'est jamais loin, ni l'agilité, la rapidité, la souplesse, la dextérité…

REGISTRE ÉPIQUE

L'adjectif « épique » est dérivé du nom « épopée ». L'épopée est un long poème qui, dans l'Antiquité, racontait les aventures guerrières des héros (*Iliade* et *Odyssée*).

Tout ce qui est épique est donc en lien avec le combat, l'affrontement et tend à susciter chez le lecteur l'étonnement, l'admiration ou l'effroi. Ce registre se manifeste par l'exagération des faits, le grandissement des personnages.

ÊTRE UNE « FINE LAME »

L'expression « fine lame » vient du monde de l'escrime où, au XVI^e^ siècle, une fine lame, auparavant appelée « une bonne lame», désignait un bon escrimeur. Et comme pour être une fine lame, il faut être habile autant que rusé, pour pouvoir atteindre son adversaire au moment où il ne s'y attend pas, il est assez logique que l'expression ait pris un sens figuré pour désigner quelqu'un d'une grande habileté, un esprit intelligent et vif.

À SAVOIR !

Des exemples d'œuvres à la tonalité épique : *La Chanson de Roland* et les récits de chevalerie, *Les Trois Mousquetaires* de Dumas et les romans de cape et d'épée, *Le Cid* de Corneille et *La Légende des siècles* de Hugo.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Duel ; émulation ; épiderme ; éloquence.

ACTIVITÉS :

▶ ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVERTE D'UN SPORT OLYMPIQUE : L'ESCRIME

5e | 4e | 3e

Découvrir un sport et un genre.

Support : Texte documentaire et images.

Compétence : Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Lire en autonomie et chercher des informations.

Déroulement :

- Repères historiques.
- Lecture.
- Déroulement de l'épreuve.
- Vocabulaire technique.
- As-tu bien lu ?

▶ ACTIVITÉ 2 : UNE FINE LAME OU L'ART D'ÊTRE HÉROS 5e 4e 3e

À travers la lecture de l'extrait d'un roman de cape et d'épée, comprendre une époque, un art, un style.

Support : un extrait des *Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas, Chapitre V.

Compétences :

• Lire un texte à haute voix de manière claire et intelligible ; dire de mémoire un texte littéraire ; s'engager dans un jeu théâtral.

• Lire, comprendre et interpréter des textes littéraires en fondant l'interprétation sur quelques outils d'analyse simples.

• Situer les textes littéraires dans leur contexte historique et culturel.

• Formuler par écrit sa réception d'une œuvre littéraire.

Déroulement :

• Repères historiques.

• Lecture d'un extrait des *Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas.

• Analyse littéraire.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Produire un écrit à partir d'un texte d'Alexandre Dumas.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE REGISTRE ÉPIQUE EN IMAGE 5e 4e 3e

Créer une carte mentale pour se représenter un registre littéraire.

Support : un extrait des *Trois Mousquetaires*, d'Alexandre Dumas, chapitre V.

Matériel : carte mentale à compléter.

Compétences : utiliser l'écrit pour réfléchir, se créer des outils de travail.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVERTE D'UN SPORT OLYMPIQUE : L'ESCRIME 5e 4e 3e

1) Quelles sont les armes utilisées en escrime, en compétition olympique ?
En escrime, on utilise trois armes différentes : l'épée, le fleuret et le sabre.

2) Combien y a-t-il d'épreuves aux JO ?
Il y a six épreuves individuelles et six épreuves par équipe en escrime aux JO.

3) Qui a permis de restaurer les Jeux Olympiques modernes ?
Pierre de Coubertin.

4) Quelle est la langue officielle de l'escrime ? Donnez deux exemples.
La langue officielle est le français, notamment pour les ordres des arbitres : *En garde !, Halte !*

5) Peut-on blesser son adversaire lors d'une épreuve d'escrime ? Pourquoi ?
L'objectif n'est pas de blesser mais de toucher son adversaire et tout est fait pour éviter les accidents, grâce à un équipement spécifique.

6) Que signifient les expressions « fendre à fond » et « parer prime » ?
« Fendre à fond » signifie mettre tout son corps en extension vers l'avant avec le bras armé tendu et les jambes en fente.
« Parer prime » signifie que la pointe de l'arme est plus basse que la main qui est renversée.

▶ ACTIVITÉ 2 : UNE FINE LAME OU L'ART D'ÊTRE HÉROS 5e 4e 3e

Un duel comme un autre ?

1) Relevez le vocabulaire technique du duel à l'épée.
« Adversaires », « lancé contre », « ses gardes et son terrain », « en parant », « se fendant à fond », « para prime », « son fer », « se défendre », « faire coup fourré », « s'en escrimaient », « son épée », « les lois du duel ».

2) « … avec une furie qui n'excluait pas une certaine méthode » Quels sont les deux éléments qui s'opposent dans ce complément circonstanciel de manière ?
« Furie » (divinité romaine infernale assimilée aux Érinyes. Accès de rage, de fureur se manifestant par des actes d'une grande violence) s'oppose à « méthode » (faire preuve de méthode). Les combattants semblent très violents mais leurs gestes sont appliqués, réfléchis. Ce sont des « professionnels », gardes ou mousquetaires.

3) Qui va finalement remporter ce combat ?
D'Artagnan tue Jussac, Aramis tue un de ses deux adversaires et peut encore se défendre, Porthos est blessé mais son adversaire l'est autant que lui, Athos blessé doit se battre de la main gauche mais d'Artagnan vient à son secours et l'extrait se termine sur la formule « monsieur le garde, je vous tue ». On peut donc considérer que le combat tourne à l'avantage des mousquetaires du roi et de d'Artagnan.

4) D'Artagan respecte-t-il les règles du combat à l'épée ? Justifier votre réponse.
D'Artagnan « s'écartait à tout moment des règles reçues » mais le narrateur insiste sur le fait qu'il connaît les règles « à défaut de la pratique, (il) avait une profonde théorie » et il sait que « selon les lois du duel de cette époque, (il) pouvait secourir quelqu'un ».

5) Quelles sont les deux erreurs que Jussac a commises et qui vont entraîner sa mort ?
Jussac s'énerve, s'emporte « furieux d'être tenu en échec par celui qu'il avait regardé comme un enfant » et il s'impatiente. « Voulant en finir », il va se « fendre à fond », geste qui l'empêche ensuite de se défendre du coup porté par d'Artagnan.

Valorisation du héros (une fine lame dans tous les sens du terme)

1) À quels animaux d'Artagnan est-il comparé ?
D'Artagnan est comparé à un tigre et à un serpent. Ces comparaisons font écho à son agilité et à sa capacité à bondir qui sont évoquées clairement dans le texte « agile et bondissant », redoubla d'agilité », « fit un bon terrible ».

2) « Agile et bondissant », relevez d'autres expressions qui montrent les qualités de d'Artagnan dans ce duel.
« Attaquant de tous côtés à la fois et tout cela en parant… », « avait une profonde théorie », « le devina ».

3) D'Artagnan a-t-il autant d'expérience que les trois mousquetaires aux côtés desquels il a choisi de se battre?
Non, d'Artagnan n'est pas encore mousquetaire du roi, il vient à peine d'arriver à Paris et le texte précise que la pratique lui fait défaut. Jussac le considère au début comme un enfant, un adversaire facile.

4) Dans le dernier paragraphe, quel choix d'Artagnan fait-il ? Comprenez–vous ce choix ? (Au départ, d'Artagnan était là pour se battre contre Athos.)
D'Artagnan choisit de défendre Athos, parce qu'il est le plus mal en point mais ce choix est surprenant et révèle l'évolution du personnage. Au départ, d'Artagnan a rendez-vous pour se battre en duel contre Athos. Finalement, non seulement il se range du côté des mousquetaires mais en plus, il prend la défense d'Athos. Un lien très fort va désormais unir ces deux personnages.

5) Relisez le début du second paragraphe. Quel regard le narrateur porte-t-il sur d'Artagnan ?
Le narrateur porte un regard admiratif sur le jeune d'Artagnan. Il nous livre son sentiment à travers la tournure exclamative « Dieu merci ! ». Il s'agit d'un point de vue omniscient : le narrateur sait ce que ressent le personnage, il sait comment bat son cœur et pourquoi il bat ainsi. Dans la suite du texte, les comparaisons valorisantes, le détail du coup d'œil échangé peuvent confirmer ce point de vue.

Une scène rythmée comme un spectacle

1) Repérez les étapes de l'affrontement. Peut-on dire que cette scène est organisée ?
Cette scène est particulièrement organisée. L'extrait s'ouvre sur un tableau d'ensemble qui permet de comprendre qui affronte qui, puis le narrateur s'attarde sur l'opposition entre d'Artagnan et Jussac pour revenir, après la mort de Jussac, à une vision d'ensemble.

2) Comment les actions s'enchaînent-elles ? Justifiez votre réponse.
Les actions s'enchaînent rapidement. On peut relever les adverbes de temps « enfin » et « déjà », ainsi que l'adjectif « rapide ».

3) Lequel des cinq sens est sollicité ? Relevez 4 mots ou expressions pour justifier votre réponse.
C'est le sens de la vue qui est sollicité afin de rendre compte au mieux du duel. On peut relever les termes : « un coup d'œil », « à vue d'œil », « cherchait du regard », « regarder », « du regard »

4) Peut-on considérer ce duel, raconté par Dumas, comme un spectacle ?
Cet extrait constitue une scène organisée et très visuelle. Tout est fait pour que le lecteur puisse se représenter la scène.

5) Quel sentiment l'auteur cherche-t-il à faire naître chez le lecteur ?
L'auteur cherche à faire battre le cœur du lecteur aussi rapidement que celui de d'Artagnan, en l'entraînant au centre de ce duel. Il fait naître un mélange d'admiration et d'inquiétude qui doit renforcer l'attachement du lecteur à ce jeune héros.

Du roman de cape et d'épée au registre épique

Quels liens pouvez-vous établir entre une épreuve sportive d'escrime et l'extrait de roman de cape et d'épée que vous venez d'étudier ?
Les escrimeurs utilisent le même matériel, l'épée et ils font preuve des mêmes qualités : rapidité, agilité, méthode, capacité à s'entrainer... La différence notable reste qu'à l'escrime il suffit de toucher son adversaire pour remporter la partie, alors que dans le roman de cape et d'épée, l'objectif est bien souvent de tuer son adversaire. D'Artagnan aurait fait un très bon escrimeur.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE REGISTRE ÉPIQUE EN IMAGE

Les procédés du registre épique sont :

Lexique

Des termes empruntés à l'Antiquité ou aux grandes épopées :
« Lutte » ; « furie » ; « éloquence sublime ».

Des adverbes de temps qui soulignent et valorisent l'enchaînement des actions :
« Enfin », « déjà », « alors ».

Un effet d'amplification qui correspond à la solennité du chant épique :

Pas d'exemple dans ce texte mais cette caractéristique propre au registre épique est à connaître.

Syntaxe

Des phrases longues et complexes qui amplifient l'action représentée :
« Cependant... » ; « mais celui-ci... et tandis que Jussac se relevait... ».

La modalité exclamative qui souligne les sentiments du narrateur
« Dieu merci ! ».

Des effets de symétries et de parallélisme qui manifestent l'opposition et l'affrontement :

Figures de style

Des comparaisons et des métaphores, qui s'ajoutent à l'impression de puissance et de violence :
« Se battait comme un tigre » ; « tomba comme une masse ».

Des hyperboles, ou des chiffres qui contribuent à l'amplification :
Son cœur « battait à lui briser la poitrine » ; « tournant dix fois autour de son adversaire, changeant vingt fois ses gardes et son terrain ».

Des accumulations et des énumérations, qui marquent la profusion, des métaphores hyperboliques :

« Le champ de bataille ».

CONSTRUIRE UNE CARTE MENTALE

LE REGISTRE ÉPIQUE

La syntaxe

servent amplifier l'action représentée

Des phrases longues et complexes
- Ex : .....
- Ex : .....

souligne les sentiments du narrateur

La modalité exclamative
- Ex : .....

Des effets de symétrie et de parallélisme
- Ex : .....

Le lexique

manifestent l'opposition et l'affrontement

Des termes empruntés à l'Antiquité ou aux grandes époques
- Ex : .....
- Ex : .....
- Ex : .....

Des adverbes de temps qui soulignent ou valorisent l'enchainement des actions
- Ex : .....
- Ex : .....
- Ex : .....

Un effet d'amplification qui correspond à la solennité du chant épique

Les figures de style

donnent une impression de violence et de puissance

Des comparaisons et des métaphores
- Ex : .....
- Ex : .....

contribuent à l'amplification

Des hyperboles et des chiffres
- Ex : .....
- Ex : .....

Des accumulations et des énumérations, des métaphores hyperboliques
- Ex : .....

marquent la profusion

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Français : Le sport : objet de toutes les passions

Maths : Dimensions et statistiques en basket

Maths : Les performances en natation

Géographie : Tokyo, métropole mondiale, ville hôte des JO de 1964 et 2020

Anglais : Competing in the Olympics despite all opposition – ski jumping

EMC : La flamme olympique, les porteurs de flamme et les valeurs incarnées

EMI : Les Jeux Olympiques de Berlin 1936 : propagande et journalisme

EPI : Sport et lutte contre le dopage

EPI : Construire un regard symbolique sur les JO

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Sur l'escrime :
http://espritbleu.franceolympique.com/espritbleu/actusport.php?NSport=10

http://www.escrime-ffe.fr

Autour de la notion de héros :
http://www.ina.fr/video/CPD07010370
http://classes.bnf.fr/heros/

En lien avec le cour d'EPS, on peut envisager la mise en place d'un EPI :
http://www.livredesapienta.fr/2017/02/escrime-cycle-3.html

Les mots croisés :
http://escrime-toi-pour-2010.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/Mots_croises_CM1_Lagarenne.pdf

http://lesjourneessonttropcourtes.eklablog.com/mots-croises-du-vocabulaire-de-l-escrime-a103239623

LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Les Trois Mousquetaires d'Alexandre Dumas
L'École des loisirs, 1982

La Chartreuse de Parme de Stendhal
Editions Flammarion, 2009

Le Bossu de Paul Féval
Le Livre de Poche, 1997

L'Iliade de Homère
Folio Junior 2006

Cyrano de Bergerac d'Edmond Rostand
Hatier 2012

FILMS POUR VOS ÉLÈVES

Le Bossu de Philippe de Broca (France, 1997)

ET POUR VOUS

Capitaine Fracasse de Georges Lampin (France, Italie, 1960)

ACTIVITÉS POUR VOS ÉLÈVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! L'art d'être une fine lame » (et sa fiche réponse).

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 4 • ESCRIME ET LITTÉRATURE

L'ART D'ÊTRE UNE FINE LAME

VOCABULAIRE UTILE

DUEL : Combat singulier entre deux adversaires, dont l'un a demandé à l'autre réparation d'une offense par les armes, qui sont assistés chacun de deux témoins : Se battre en duel.

ÉMULATION :
Sentiment qui pousse à faire aussi bien ou mieux qu'un ou plusieurs autres dans diverses activités.

ÉPIDERME :
Correspond à la couche superficielle de la peau (étymologiquement formé en grec des mots *epi*, « sur », et *derma*, « peau »).

ÉLOQUENCE :
Art de bien parler, aptitude à s'exprimer avec aisance mais aussi capacité de persuader.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVERTE D'UN SPORT OLYMPIQUE : L'ESCRIME

ESCRIME : Nom féminin

Sport de combat opposant deux adversaires à l'épée, au fleuret ou au sabre.

Étymologie : ancien français *escremie*, « combat », du francique *skirmjan*, « défendre », avec l'influence de l'italien *scrima.*

PETITE HISTOIRE DE L'ESCRIME

Discipline emblématique de l'époque chevaleresque, l'escrime a évolué au fil des siècles, passant d'une activité guerrière à une forme d'art martial pour aboutir aujourd'hui à une pratique sportive ou de loisir.

Ce glissement est dû notamment à l'évolution des armes, et c'est l'apparition au XVe siècle de la rapière, une arme plus fine et plus légère, qui marque le premier pas vers une escrime de loisir.

La codification de cette discipline est plus tardive. En France, elle commence à être enseignée par des maîtres d'armes au XVIIe siècle.

Les épreuves individuelles de fleuret et de sabre figuraient déjà aux premiers Jeux d'Athènes. Mais c'est Pierre de Coubertin, le rénovateur des Jeux olympiques qui va permettre à l'épée masculine de devenir elle aussi une discipline Olympique en 1900.

Le fleuret féminin vint s'y ajouter en 1924. En revanche, il fallut attendre 1996 pour que l'épée féminine devienne un sport olympique et 2004 pour que le sabre féminin apparaisse aux JO. Il y a ainsi aujourd'hui six épreuves individuelles et six épreuves par équipe en escrime aux JO.

TRUCS & ASTUCES

Pour être un bon escrimeur, il faut savoir faire preuve d'équilibre. Toi aussi, tu as besoin d'une vie équilibrée pour te sentir bien à l'école comme à la maison. Trouve ton rythme, en ne te couchant pas trop tard, en t'accordant des moments de détente quand tu es fatigué(e) et en évitant de manger trop gras et trop sucré.

À SAVOIR

L'escrime fait partie des rares sports dont **la langue officielle est le français**. Dans les compétitions internationales, le français est obligatoirement utilisé pour l'arbitrage en plus d'un code par signes gestuels. Les arbitres utilisent notamment les termes *En Garde ! Prêts ? Allez ! Halte !*

DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE

L'épreuve consiste à toucher l'adversaire avec la pointe (estoc) ou le tranchant (taille) d'une arme blanche sur certaines parties du corps (dites « parties valables ») sans être touché et sans sortir du terrain. Il ne s'agit en aucun cas de blesser son adversaire.
Tout est fait d'ailleurs pour que personne ne soit plus blessé. Ainsi les escrimeurs portent une véritable armure :

- veste et pantalon en kevlar impossible à transpercer ;
- gant en cuir épais sur la main armée ;
- masque au grillage renforcé ;
- cuirasse supplémentaire obligatoire ;
- veste électrique visant à détecter les touches (seulement pour le fleuret et le sabre).

D'autre part, les lames sont en acier « maraging » et ne cassent pratiquement jamais.

Introduction des règles de l'assaut :

- on respecte les ordres de l'arbitre *(saluez-vous ; en garde ; prêts ; allez ; rompez ; halte)* ;
- on se salue avant l'assaut ;
- on se serre la main à la fin ;
- on ne sort pas du terrain ;
- on est en garde au départ ;
- on n'utilise pas le bras non armé ;
- on ne tourne jamais le dos ;
- on marche en avant pour attaquer ;
- on marche en arrière (retraite) pour défendre ;
- on est capable de se fendre, d'esquiver, de parer et de riposter.

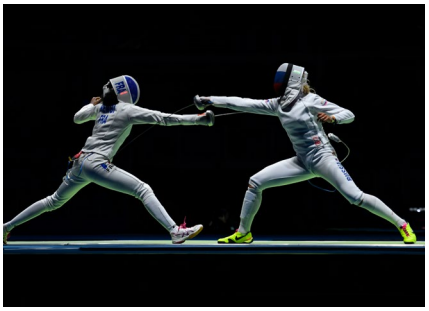
VOCABULAIRE EN IMAGES

Un salut

© DR

Tableau de Alphonse Kirchoffer, *Le Salut*.

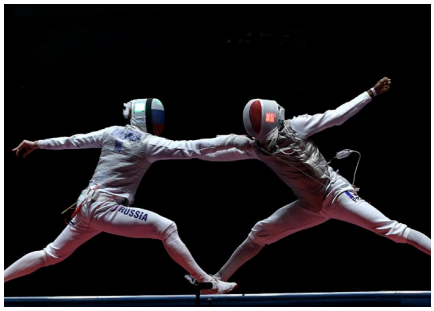
Une attaque



© DPPI/Julien Crosnier

L'escrimeur de gauche s'est « fendu à fond », il a tout le corps en extension et le bras tendu. Il touche son adversaire au milieu du torse.

Une défense



© Eddy Lemaistre / KMSP / DPPI

« Parer prime ». La pointe de l'arme est plus basse que la main qui est renversée et le pouce est en dessous.

As-tu bien lu ?

1) Quelles sont les armes utilisées en escrime, en compétition olympique ?

2) Combien y a-t-il d'épreuves aux JO ?

3) Qui a permis de restaurer les Jeux Olympiques modernes ?

4) Quelle est la langue officielle de l'escrime ? Donnez deux exemples.

5) Peut-on blesser son adversaire lors d'une épreuve d'escrime ? Pourquoi ?

6) Que signifient les expressions « fendre à fond » et « parer prime » ?

▶ ACTIVITÉ 2 : UNE FINE LAME OU L'ART D'ÊTRE HÉROS

Lecture d'un extrait des *Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas, Chapitre V.

« Et les neuf combattants se précipitèrent les uns sur les autres avec une furie qui n'excluait pas une certaine méthode. Athos prit un certain Cahusac, favori du cardinal ; Porthos eut Biscarat, et Aramis se vit en face de deux adversaires. Quant à d'Artagnan, il se trouva lancé contre Jussac lui-même.

Le cœur du jeune Gascon battait à lui briser la poitrine, non pas de peur, Dieu merci ! il n'en avait pas l'ombre, mais d'émulation ; il se battait comme un tigre en fureur, tournant dix fois autour de son adversaire, changeant vingt fois ses gardes et son terrain. Jussac était, comme on le disait alors, friand de la lame, et avait fort pratiqué ; cependant il avait toutes les peines du monde à se défendre contre un adversaire qui, agile et bondissant, s'écartait à tout moment des règles reçues, attaquant de tous côtés à la fois, et tout cela en parant en homme qui a le plus grand respect pour son épiderme.

Enfin cette lutte finit par faire perdre patience à Jussac. Furieux d'être tenu en échec par celui qu'il avait regardé comme un enfant, il s'échauffa et commença à faire des fautes. D'Artagnan, qui, à défaut de la pratique, avait une profonde théorie, redoubla d'agilité. Jussac, voulant en finir, porta un coup terrible à son adversaire en se fendant à fond ; mais celui-ci para prime, et tandis que Jussac se relevait, se glissant comme un serpent sous son fer, il lui passa son épée au travers du corps. Jussac tomba comme une masse.

D'Artagnan jeta alors un coup d'œil inquiet et rapide sur le champ de bataille. Aramis avait déjà tué un de ses adversaires ; mais l'autre le pressait vivement. Cependant Aramis était en bonne situation et pouvait encore se défendre. Biscarat et Porthos venaient de faire coup fourré : Porthos avait reçu un coup d'épée au travers du bras, et Biscarat au travers de la cuisse. Mais comme ni l'une ni l'autre des deux blessures n'était grave, ils ne s'en escrimaient qu'avec plus d'acharnement. Athos, blessé de nouveau par Cahusac, pâlissait à vue d'œil, mais il ne reculait pas d'une semelle : il avait seulement changé son épée de main, et se battait de la main gauche.

D'Artagnan, selon les lois du duel de cette époque, pouvait secourir quelqu'un ; pendant qu'il cherchait du regard celui de ses compagnons qui avait besoin de son aide, il surprit un coup d'œil d'Athos. Ce coup d'œil était d'une éloquence sublime. Athos serait mort plutôt que d'appeler au secours ; mais il pouvait regarder, et du regard demander un appui. D'Artagnan le devina, fit un bond terrible et tomba sur le flanc de Cahusac en criant :

— À moi, monsieur le garde, je vous tue ! »

REPÈRES HISTORIQUES

Les Trois Mousquetaires a été écrit par Alexandre Dumas. D'abord publié en feuilleton dans la revue *Le Siècle* du 14 mars au 14 juillet 1844, le roman sera publié chez Baudry la même année. Il constitue le premier volet d'une trilogie qui comprend aussi *Vingt ans après* (1845) et *Le Vicomte de Bragelone* (1850) qui transportera les lecteurs de la régence d'Anne d'Autriche jusqu'aux premières années du règne de Louis XIV.

Ce fameux d'Artagnan est un jeune Gascon qui monte à Paris pour devenir mousquetaire. Alors que les duels sont interdits, il a rendez-vous avec Athos pour régler, épée en main, un différend qui les oppose, alors. Mais alors qu'ils s'apprêtent à s'affronter, les gardes du cardinal de Richelieu viennent les arrêter puisqu'ils n'ont pas respecté l'interdiction. D'Artagnan décide finalement de se ranger du côté des mousquetaires et commence à se battre avec eux.

À SAVOIR

Le cardinal-duc de Richelieu

En 1625, Louis XIII règne sur la France avec son premier ministre, le cardinal de Richelieu. Sa femme est la reine Anne d'Autriche. Comme il a peu d'expérience, le roi s'appuie sur son premier ministre qui s'avère être un fin stratège capable du pire pour arriver à ses fins. Le cardinal de Richelieu n'a pas toujours très bonne réputation…

Analyse littéraire

Problématique

Comment cet extrait des *Trois Mousquetaires* met-il en valeur l'art de la fine lame, pour capter l'attention du lecteur ?

Questions

Un duel comme un autre ?

Ce passage décrit avec précision le combat tout en insistant sur le côté exceptionnel de la situation.

1) Relevez le vocabulaire technique du duel à l'épée.

2) « … avec une furie qui n'excluait pas une certaine méthode » : quels sont les deux éléments qui s'opposent dans ce complément circonstanciel de manière ?

3) Qui va finalement remporter ce combat ?

4) D'Artagan respecte-t-il les règles du combat à l'épée ? Justifier votre réponse.

5) Quelles sont les deux erreurs que Jussac a commises et qui vont entraîner sa mort ?

Valorisation du héros (une fine lame dans tous les sens du terme)

La description du combat permet de mettre en valeur le héros d'Artagnan qui est encore fort jeune et qui a donc encore des choses à apprendre.

1) À quels animaux d'Artagnan est-il comparé ?

2) « Agile et bondissant », relevez d'autres expressions qui montrent les qualités de d'Artagnan dans ce duel.

3) D'Artagnan a-t-il autant d'expérience que les trois mousquetaires aux côtés desquels il a choisi de se battre ?

4) Dans le dernier paragraphe, quel choix d'Artagnan fait-il ? Comprenez–vous ce choix ? (Au départ, d'Artagnan était là pour se battre contre Athos.)

5) Relisez le début du second paragraphe. Quel regard le narrateur porte-t-il sur d'Artagnan ?

Une scène rythmée comme un spectacle

La scène décrite doit rendre compte de la dynamique d'un échange au court duquel le lecteur comprend, parce que tout lui est donné à voir, ce qui se joue à ce moment précis : un quatrième mousquetaire ?

1) Repérez les étapes de l'affrontement. Peut-on dire que cette scène est organisée ?

2) Comment les actions s'enchaînent-elles ? Justifiez votre réponse.

3) Lequel sens est sollicité ? Relevez 4 mots ou expressions pour justifier votre réponse.

4) Peut-on considérer ce duel, raconté par Dumas, comme un spectacle ?

5) Quel sentiment l'auteur cherche-t-il à faire naître chez le lecteur ?

Du roman de cape et d'épée au registre épique

Le genre du roman de cape et d'épée appartient à celui, plus large, du roman d'aventures, dans lequel les péripéties prennent le dessus sur tout autre élément romanesque. Mais le lecteur y découvre des :

– thèmes particuliers : le duel, la chevauchée, l'embuscade… ;

– personnages et des lieux caractéristiques : l'intriguant, le traître, l'homme habile à l'épée, la cour du roi, l'auberge…

Ces thèmes impliquent donc un cadre temporel assez précis, l'Ancien Régime, et principalement du XVI^e^ au XVIII^e^ siècle.

Quels liens pouvez-vous établir entre une épreuve sportive d'escrime et l'extrait de roman de cape et d'épée que vous venez d'étudier ?

POUR ALLER PLUS LOIN :

ÉCRITURE : « Au reste, ou nous avons mal exposé le caractère de notre chercheur d'aventures, ou notre lecteur a déjà dû remarquer que d'Artagnan n'était point un homme ordinaire. »

Répondez à Alexandre Dumas en lui montrant que vous avez bien compris pourquoi d'Artagnan n'est pas un « homme ordinaire ».

Utilisez le terme de « fine lame » au sens propre et au sens figuré.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE REGISTRE ÉPIQUE EN IMAGE

À partir de la lecture d'un extrait des *Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas, chapitre V (page 3).

À SAVOIR :
Le registre épique repose sur la réaction d'admiration du lecteur devant les exploits d'un héros. Utilisant le sublime et les procédés d'amplification (accumulations, comparaisons valorisantes, hyperboles, superlatifs…), les textes épiques mettent en valeur des figures dépassant les réalités ordinaires.

Quels éléments permettent de rattacher cet extrait au registre épique ? Ajoutez les exemples à la carte mentale.

Les procédés du registre épique sont :

Lexique

Des termes empruntés à l'Antiquité ou aux grandes épopées :

Des adverbes de temps qui soulignent et valorisent l'enchaînement des actions :

Un effet d'amplification qui correspond à la solennité du chant épique :
Pas d'exemple dans ce texte mais cette caractéristique propre au registre épique est à connaître.

Syntaxe

Des phrases longues et complexes qui amplifient l'action représentée :

La modalité exclamative qui souligne les sentiments du narrateur :

Des effets de symétrie et de parallélisme qui manifestent l'opposition et l'affrontement :

Figures de style

Des comparaisons et des métaphores, qui s'ajoutent à l'impression de puissance et de violence :

Des hyperboles, ou des chiffres qui contribuent à l'amplification :

Des accumulations et des énumérations, qui marquent la profusion, des métaphores hyperboliques :

JE RETIENS

- L'escrime est une discipline olympique depuis les Jeux de l'Antiquité. C'est un sport de combat qui véhicule les valeurs d'honneur et de respect. Les arbitres utilisent des expressions françaises pour donner des indications aux escrimeurs.
- Des expressions telles que « être une fine lame » que l'on utilise aujourd'hui au sens figuré tirent leur origine d'un contexte concrêt (en l'occurrence l'escrime).
- Les histoires de cape et d'épée appartiennent au genre littéraire du roman d'aventures. Il est utilisé par les écrivains pour tenir en haleine le lecteur.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je décris un combat en duel.** J'imagine une scène entre deux personnages et j'essaie de décrire un duel à l'épée entre eux. J'utilise les figures de style apprises et les éléments de langage qui permettent d'apporter de l'action à mon récit.
- **Je vais à mon rythme.** Si j'ai du mal à rester concentré en lisant un texte, j'essaie de lire plus lentement, en m'arrêtant à la fin de chaque phrase. Est-ce que j'ai bien compris ce que voulais dire l'auteur ? Est-ce que je visualise bien la scène qu'il est en train de décrire ? Au fur et à mesure de la lecture, les images s'enchaîneront plus rapidement et je voudrais absolument connaître la suite !
- **Je compte aussi sur les autres.** Je peux bien sûr essayer de relever des défis tout seul, mais comme pour les épreuves d'escrime par équipe, il faut parfois savoir compter sur les autres.
Et si je suis moins performant un jour, je sais que je pourrai compter sur mes camarades pour décrocher la victoire.

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 4 • ESCRIME ET LITTÉRATURE

L'ART D'ÊTRE UNE FINE LAME

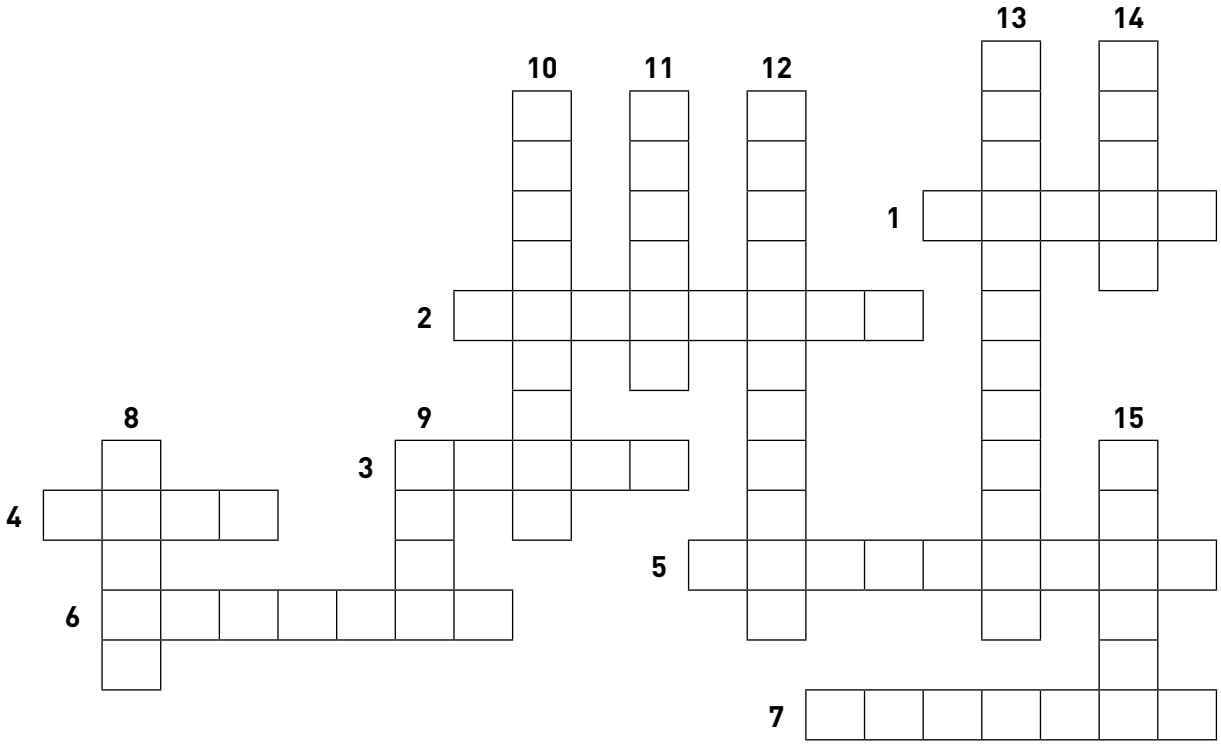
La fiche pourra être adaptée en fonction du niveau de la classe à l'intérieur du cycle 4.

L'intégralité de l'analyse littéraire s'adresse à des élèves de 3e et éventuellement de 4e.

Si le professeur souhaite travailler avec une classe de 5e sur cet extrait, autour par exemple de la figure du héros, il pourra supprimer les deux dernières questions des trois premiers points abordés dans l'activité 2 et rattacher plus explicitement le travail d'analyse littéraire à l'entrée du programme « Héros / héroïnes et héroïsmes » dans une séquence consacrée, par exemple, au genre épique.

ES-TU UN MAÎTRE D'ARMES ?

GRILLE



Horizontal

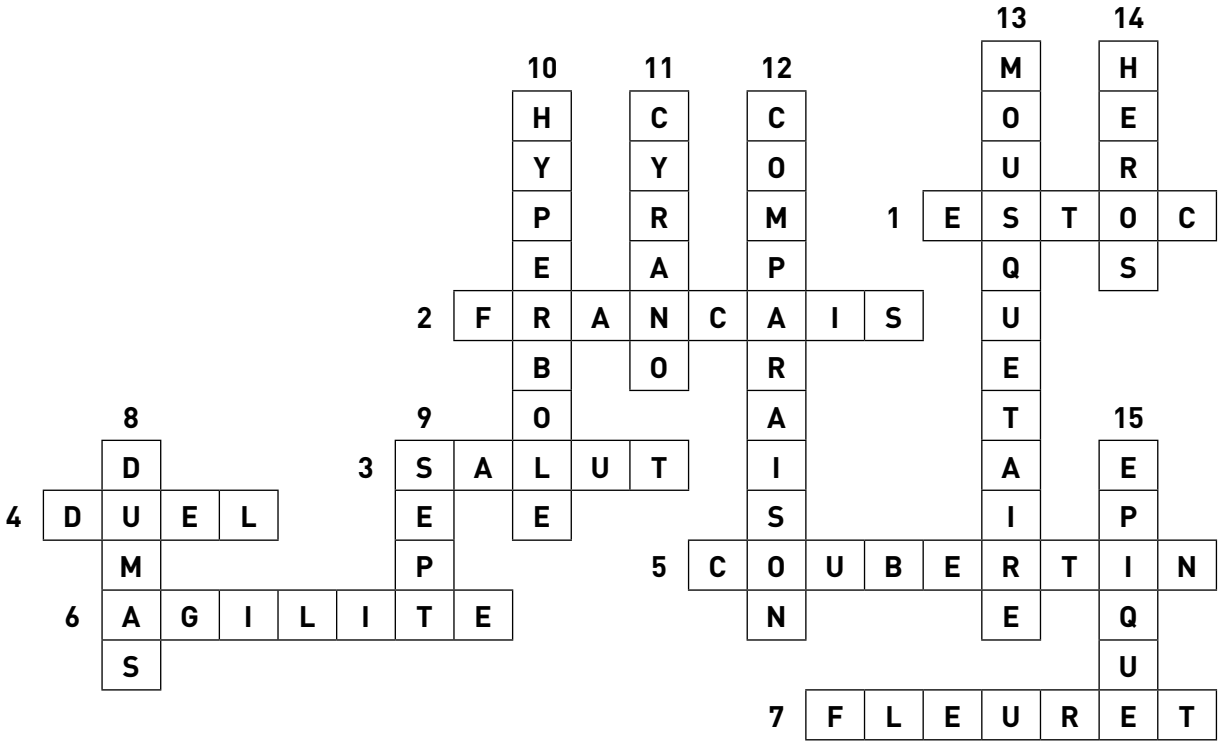
1. On touche son adversaire avec la pointe d'une arme, qu'on appelle…
2. Langue officielle de l'escrime.
3. En escrime, ce qu'on doit faire avant l'assaut.
4. Combat singulier entre deux adversaires.
5. C'est lui qui a lancé les JO modernes.
6. Qualité de d'Artagnan et de tout escrimeur.
7. Une des trois armes de l'escrime, avec l'épée et le sabre.

Vertical

8. Auteur des *Trois Mousquetaires*.
9. C'est le nombre de victoires de l'équipe de France.
10. Figure d'amplification.
11. Héros qui, à la fin de l'envoi, touche.
12. D'Artagnan se glisse comme un serpent sous le fer de Lussac. Cette figure de style est une…
13. Rêve de d'Artagnan.
14. Personne qui se distingue par sa bravoure, ses mérites exceptionnels.
15. Registre de l'héroïsme.

ES-TU UN MAÎTRE D'ARMES ?

GRILLE



Horizontal

1. On touche son adversaire avec la pointe d'une arme, qu'on appelle…
2. Langue officielle de l'escrime.
3. En escrime, ce qu'on doit faire avant l'assaut.
4. Combat singulier entre deux adversaires.
5. C'est lui qui a lancé les JO modernes.
6. Qualité de d'Artagnan et de tout escrimeur.
7. Une des trois armes de l'escrime, avec l'épée et le sabre.

Vertical

8. Auteur des *Trois Mousquetaires*.
9. C'est le nombre de victoires de l'équipe de France.
10. Figure d'amplification.
11. Héros qui, à la fin de l'envoi, touche.
12. D'Artagnan se glisse comme un serpent sous le fer de Lussac. Cette figure de style est une…
13. Rêve de d'Artagnan.
14. Personne qui se distingue par sa bravoure, ses mérites exceptionnels.
15. Registre de l'héroïsme.

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 4 • GÉOGRAPHIE

TOKYO, MÉTROPOLE MONDIALE, VILLE HÔTE DES JO DE 1964 ET 2020

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Connaître les principaux types d'espaces et de paysages urbains d'une métropole, en prenant l'exemple de Tokyo.
- Comprendre et évaluer la mondialisation d'une métropole comme Tokyo.
- Apprécier l'empreinte durable de l'organisation de Jeux Olympiques sur le développement urbain d'une ville hôte, à partir des exemples de Tokyo en 1964 et en 2020.

REPÈRES DE PROGRAMMATION :

- 4e :

Thème 1 : l'urbanisation du monde.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques.
- Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués.
- S'informer dans le monde du numérique.
- Analyser et comprendre un document.
- Pratiquer différents langages en histoire et en géographie.
- Coopérer et mutualiser.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- Lecture :
  Lire des images, des documents composites et des textes non littéraires. Lire et comprendre des textes, des documents et des images.
- Oral :
  Comprendre et s'exprimer à l'oral ; interagir dans un débat de manière constructive.
- Écriture :
  Utiliser l'écrit pour réfléchir, se créer des outils de travail.
- Étude de la langue :
  L'argumentation.
- Histoire :
  Se repérer dans le temps.
- EMI :
  Utiliser les médias et les informations de manière autonome.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Activités individuelles.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 2 séances (2 × 1 h 30).

ORGANISATION :

- Exercices individuels.
- Mise en commun et échange des pratiques.

MOTS-CLÉS DES JO :

HÉRITAGE OLYMPIQUE • DURABILITÉ • RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT • VILLAGE OLYMPIQUE • STADE OLYMPIQUE.

NOTIONS ABORDÉES

L'URBANISATION DU MONDE : TOKYO UNE VILLE CONNECTÉE

Tokyo est une grande métropole et une ville très connectée au monde. Cette ville constitue un lieu central de la mondialisation puisque s'y concentrent des activités ayant une influence sur toute la planète : bourse internationale, sièges de grandes entreprises, espaces d'innovation, espaces de création. Elle est bien connectée grâce à ses ports et ses aéroports internationaux.

Tokyo occupe une place à part dans la mégalopole japonaise, c'est-à-dire dans cet espace urbain constitué d'autres grandes villes qui subissent l'influence parfois écrasante de la capitale nipponne.

LES JEUX OLYMPIQUES

Tous les quatre ans, à partir du VIIIe siècle avant J.-C., les Grecs organisaient dans la ville d'Olympie des fêtes publiques destinées à honorer Zeus. Des athlètes venus de toutes les cités grecques s'affrontaient à cette occasion dans des concours sportifs.

En 1896, le Comité International Olympique (CIO) s'inspire de ces Jeux antiques et décide d'organiser les premiers Jeux Olympiques modernes à Athènes.

Les derniers Jeux Olympiques et Paralympiques d'été ont eu lieu à Rio (Brésil) du 5 au 21 août 2016.

LE JAPON

Le Japon est un archipel de près de 7000 îles, dont les quatre principales sont Hokkaido, Honshu, Shikoku et Kyushu. Ces îles s'étendent sur plus de 3000 km du nord au sud, bordées par l'océan Pacifique d'un côté et par la mer du Japon, de l'autre.

Sur une superficie de 378000 km² (les deux tiers de la France), le Japon compte deux fois plus d'habitants que la France (dont 8 sur 10 vivent en ville).

Les paysages sont souvent montagneux. Le mont Fuji, un volcan éteint, en est le point culminant à 3776 m. Le pays est fréquemment touché par des catastrophes naturelles (typhons, tremblements de terre ou raz de marée appelés tsunamis).

L'agglomération de Tokyo ou Grand Tokyo est la mégalopole la plus peuplée du monde, avec 38 millions d'habitants. Elle comprend huit villes de plus de 500000 habitants parmi lesquelles Tokyo (découpée en 23 arrondissements spéciaux) et Yokohama, les deux villes les plus peuplées du Japon.

Le Japon est le premier pays d'Asie à avoir accueilli des Jeux d'été (Tokyo, en 1964). Les Jeux de 2020 seront la quatrième olympiade pour le Japon, en comptant les Jeux d'hiver de Sapporo (1972) et de Nagano (1998).

À SAVOIR !

Cinq nouveaux sports seront admis pour l'édition de Tokyo 2020 : baseball/softball, karaté, skateboard, escalade sportive et surf.

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Firme transnationale ; fonction urbaine ; legs ; mégalopole ; métropole ; mondialisation ; technopôle ; urbanisation.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : LES PAYSAGES URBAINS DE LA MÉTROPOLE DE TOKYO** 5e 4e 3e

À partir de l'étude du cas de Tokyo, prendre conscience des principaux types d'espaces et de paysages que l'urbanisation met en place. Ce qui est l'occasion de sensibiliser les élèves au vocabulaire de base de la géographie urbaine.

Support : – un planisphère ;
– des photographies de paysages de Tokyo ;
– un plan des quartiers de Tokyo et le texte descriptif.

▶ ACTIVITÉ 2 : TOKYO, UNE MÉTROPOLE MONDIALE ET CONNECTÉE

5e 4e 3e

Comprendre en quoi Tokyo est une ville mondiale et connectée, ce qui lui permettra d'accueillir en 2020 sa quatrième édition des JO.

Supports : – un texte documentaire ;
– une photo de l'équipe de Tokyo 2020.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Le métro de Tokyo.

▶ ACTIVITÉ 3 : L'IMPACT DES JEUX SUR LE DÉVELOPPEMENT URBAIN DE TOKYO

5e 4e 3e

Comprendre dans quelle mesure l'organisation de Jeux Olympiques accélère et modifie les paysages urbains d'une ville hôte : – l'héritage des Jeux de Tokyo 1964 et ;
– les projections de Tokyo 2020.

Supports : – le plan des installations des JO de 2020 et la légende correspondante ;
– Deux textes documentaires dont un à consulter sur le site des JO :
https://www.olympic.org/fr/news/tokyo-1964-laisse-un-heritage-durable

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ ACTIVITÉ 1 : LES PAYSAGES URBAINS DE LA MÉTROPOLE DE TOKYO

Exercice 1 : Sur la carte ci-dessous, localisez la France et la Japon.

Exercice 2 : Étudiez les documents des pages suivantes, puis complétez le tableau des espaces et paysages urbains de Tokyo.

Types d'espaces	Numéro du ou des document(s)	Description du paysage urbain	Fonctions
Un centre historique.	5, 6, 7.	Le palais impérial est un patrimoine ancien, riche en monuments. Il est au cœur de la ville, entouré de gratte-ciel.	Politique, culturelle, touristique et résidentielle.
Des quartiers d'affaires.	1, 2, 3, 7.	Gratte-ciel récents, tours à l'architecture spectaculaire et « verticale », autoroutes en pleine ville, pont suspendu, écrans géants sur les façades, forte densité de la population.	Résidentielle, commerciale, économique et financière.
Une zone industrialo-portuaire.	4.	Terminaux pour porte-conteneurs, entrepôts, chantiers navals, usines. Cette zone est insérée dans le tissu urbain.	Commerciale et économique.
Des espaces verts et jardins.	1, 5, 6, 7.	Jardins, espaces verts, berges de canaux.	Loisir et culturelle.

Exercice 3 : Avez-vous bien lu ?

- Citez le nom du Central Business District (CBD) et de deux autres quartiers d'affaires de Tokyo : Marunouchi, Shinjuku, Shibuya.
- Citez le nom d'un quartier historique : Nihombashi.
- Citez le nom d'un quartier très à la mode et fréquenté par les jeunes : Shibuya.
- Citez le nom du quartier de la rue la plus commerçante de Tokyo : Ginza.
- Citez le nom d'un quartier de loisir en bord de mer : Odaiba.

▶ ACTIVITÉ 2 : TOKYO, UNE MÉTROPOLE MONDIALE ET CONNECTÉE

Puissance économique et financière à une échelle mondiale	Tokyo abrite les sièges sociaux de firmes transnationales ; elle est à la pointe de l'innovation mondiale, grâce à de nombreuses technopôles ; elle est le premier ensemble portuaire mondial et la deuxième Bourse mondiale ; elle est le quatrième aéroport mondial.
Puissance culturelle à une échelle mondiale	Tokyo abrite un tiers des écoles et universités du pays ; elle est la vitrine du « soft power » et du « cool Japan » (jeux vidéo, dessins animés, mangas) ; sa gastronomie est mondialement réputée.

▶ ACTIVITÉ 3 : L'IMPACT DES JEUX SUR LE DÉVELOPPEMENT URBAIN DE TOKYO

L'héritage des Jeux de 1964

1) Quels projets majeurs de développement urbain ont été lancés pour les Jeux de 1964 à Tokyo ?
La création de nouvelles autoroutes, d'installations sportives, d'hôtels, d'aéroports ou de lignes ferroviaires (dont la construction du train à grande vitesse Tokaido Shinkansen reliant Osaka à Tokyo).
2) Pour quels événements le stade national Yoyogi, créé pour les Jeux de 1964, a-t-il ensuite été réutilisé ?
Le lieu d'innombrables compétitions internationales en patinage artistique, hockey sur glace, basketball et gymnastique, de concerts ainsi que de grandes conférences internationales.
3) Citez trois équipements des Jeux de 1964 qui seront réutilisés pour les Jeux de 2020 :
Le gymnase national Yoyogi, le Budokan nippon et le gymnase métropolitain de Tokyo.
4) Quel impact les Jeux de 1964 ont-ils eu sur le développement sportif au Japon ?
La préparation des Jeux de 1964 n'a pas seulement laissé des legs tangibles comme les nouvelles lignes de chemin de fer ou les sites, elle a entraîné la création de programmes de développement sportif au Japon même dont les athlètes nationaux ont remporté plus de médailles olympiques qu'à n'importe qu'elle édition des Jeux.
5) Reportez-vous à la carte de l'activité 2 et relevez le nombre d'installations utilisées pour les Jeux de 2020 qui se situent dans la zone « héritage » :
7.

Des Jeux de 2020 durables

1) Où seront principalement situées les nouvelles installations créées pour les prochains Jeux ?
Elles seront situées dans la zone appelée « Zone de la baie de Tokyo », au Sud de la zone « héritage ».
2) Où sera construit le village olympique ?
Le village olympique sera construit en plein cœur de la baie de Tokyo.
3) Situez sur la carte le Parc de l'Ile de Rêve et le Parc de Shiokaze et indiquez leur numéro :
19 et 13.

4) Quel exemple témoigne de la volonté des concepteurs du stade de respecter les traditions japonaises en matière d'urbanisme ?

La conception en treillis de bois rappelle le style traditionnel des pagodes et des temples japonais. Il sera conçu de manière à réduire les frais de chauffage ; son toit composite sera fabriqué en bois du Japon (mélèze) et acier.

En quoi ce projet respecte-t-il le principe de développement durable ?

Pour respecter le principe de développement durable, les organisateurs se sont engagés à faire de la zone « Baie de Tokyo » un modèle pour le développement urbain futur. Ainsi, le parc de l'Île de Rêve (qui accueillera les épreuves de tir à l'arc) et le parc de Shiokaze (où se déroulera le beach-volley) deviendront ensuite des espaces de détente.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF

Français : Le sport : objet de toutes les passions

Français : L'art d'être une fine lame

Maths : Dimensions et statistiques en basket

Maths : Les performances en natation

Anglais : Competing in the Olympics despite all opposition – ski jumping

EMC : La flamme olympique, les porteurs de flamme et les valeurs incarnées

EMI : Les Jeux Olympiques de Berlin 1936 : propagande et journalisme

EPI : Sport et lutte contre le dopage

EPI : Construire un regard symbolique sur les JO

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les JO :
https://stillmed.olympic.org/Documents/Reports/FR/fr_report_668.pdf

Pour en savoir plus sur Tokyo :
http://www.larousse.fr/encyclopedie/ville/Tokyo/146987#vG3llG0z2AXHIXbR.99

Pour en savoir plus sur l'héritage et le bilan des JO pour les villes hôtes :
https://www.olympic.org/fr/news/heritage

Pour en savoir plus sur l'héritage écologique des JO de Tokyo 1964 :
https://www.olympic.org/fr/news/tokyo-1964-laisse-un-heritage-durable

Pour en savoir plus sur la politique de développement durable des JO de Tokyo 2020 :
https://www.olympic.org/fr/news/tokyo-2020-devoile-ses-plans-pour-des-jeux-durables-et-a-impact-minimal

Pour en savoir plus sur les stades olympiques :
https://www.olympic.org/fr/musee/visiter/agenda/stades-d-hier-et-de-demain

Document d'accompagnement Eduscol pour le thème 1 de géographie (l'urbanisation du monde) :
http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Geographie_(ok)/05/5/C4_GEO_4_Th1_Urbanisation_du_monde_558055.pdf

Sur Tokyo, étude de cas dans le chapitre « les villes inégalement connectées aux réseaux de la mondialisation » :
http://www.lesclefsdelecole.com/College/4eme/Geographie/Des-villes-inegalement-connectees-aux-reseaux-de-la-mondialisation-en-4eme

Un jeu virtuel pour créer un stade durable avec vos élèves : « Pierre de Coubertin à la recherche d'un stade durable » :
https://www.olympic.org/fr/musee/documentaire-interactif/stade/

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

http://www.lesclefsdelecole.com

DES FILMS POUR LES ENSEIGNANTS

Lost in translation de Sofia Coppola (États-Unis, 2003)

Stupeur et tremblements d'Alain Corneau (France, 2003), adaptation d'un livre d'Amélie Nothomb

Tokyo fiancée de Stefan Liberski (Belgique, 2014), adaptation d'un livre d'Amélie Nothomb

ACTIVITÉS POUR VOS ÉLÈVES

En fin de dossier : fiche « À toi de jouer ! Tokyo, métropole mondiale, ville hôte des JO de 1964 et 2020 » (et sa fiche réponse).

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 4 • GÉOGRAPHIE

TOKYO, MÉTROPOLE MONDIALE, VILLE HÔTE DES JO DE 1964 ET 2020

VOCABULAIRE UTILE

FIRME TRANSNATIONALE : entreprise dont l'activité s'exerce à l'échelle du monde.

FONCTION URBAINE : types d'activités dominantes dans une ville ou un quartier (fonction commerciale, fonction industrielle, etc).

LEGS : ce qu'une génération transmet aux générations suivantes.

MÉGALOPOLE : très grande ville de plus de 10 millions d'habitants.

MÉTROPOLE : grande ville concentrant population, activités et richesses. Elle exerce des fonctions de commandement politique, économique ou culturel à différentes échelles, y compris mondiale.

MONDIALISATION : mise en relation des différentes parties du monde sous l'effet des échanges (humains, marchands, financiers, etc.).

TECHNOPÔLE : site spécialement aménagé pour accueillir les entreprises de haute technologie.

URBANISATION : phénomène de concentration d'une population dans des villes.

TRUCS & ASTUCES

Savais-tu que le Shinkansen est le train le plus ponctuel du monde ? Son record est de 6 secondes de retard cumulé sur une année ! Pour réussir cet exploit, pas de secret, il faut être très bien organisé. Pour t'aider à mieux t'organiser dans ton travail, fixe-toi un temps précis pour le réaliser, établis des priorités entre ce qui est important et ce qui l'est moins, alterne ce qui est compliqué et ce qui est facile, prévois un créneau de 1 h 30 par semaine pour les « imprévus », dans ton emploi du temps.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : LES PAYSAGES URBAINS DE LA MÉTROPOLE DE TOKYO

À SAVOIR :

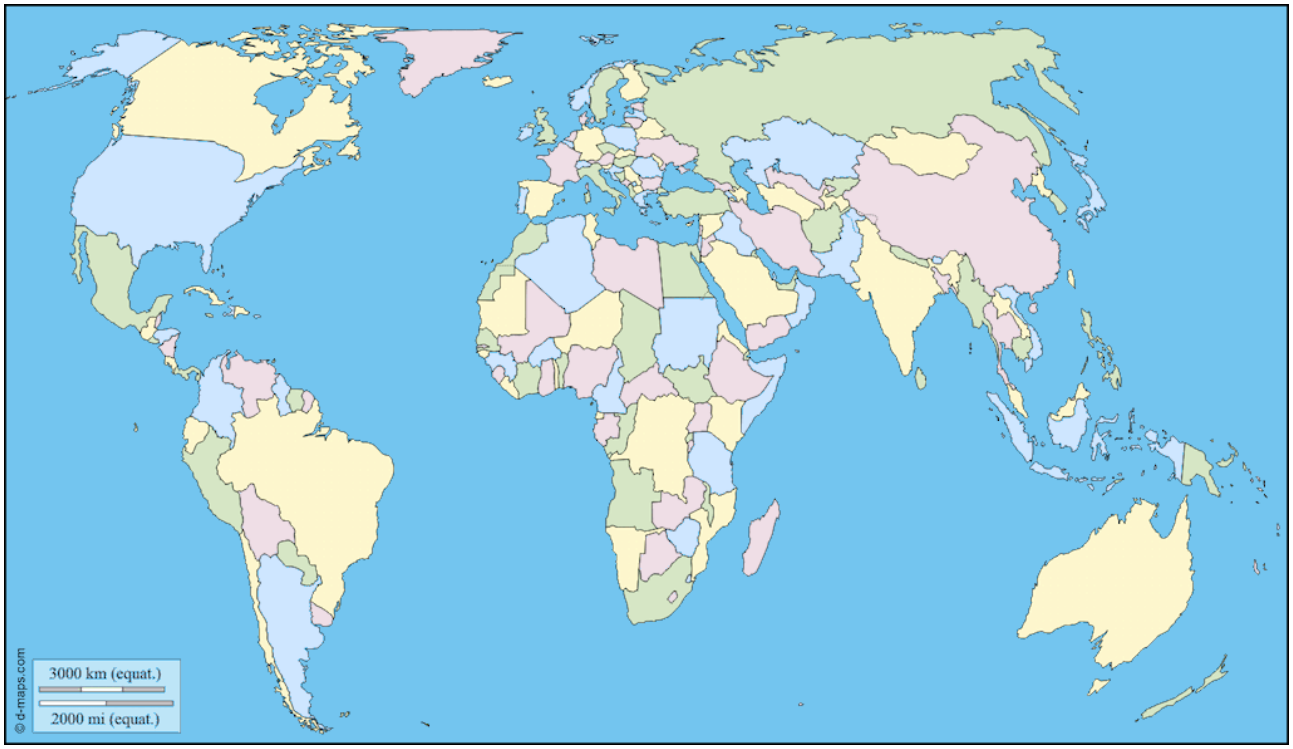
Le monde compte plus de 3,5 milliards de citadins : un habitant sur deux vit en ville. Ils seront deux sur trois d'ici 2050.

Tokyo est la métropole la plus peuplée du monde avec 38 millions d'habitants.

Dans les pays développés, le paysage urbain s'organise autour de différents types d'espaces, qui se distinguent par le type de construction et par la fonction des quartiers. À quoi ressemblent les paysages urbains de Tokyo et que nous apprennent-ils sur l'organisation de la ville ?

EXERCICE 1

Sur la carte ci-dessous, localisez la France et le Japon.



EXERCICE 2

Étudiez les documents des pages suivantes, puis complétez le tableau des espaces et paysages urbains de Tokyo.

Types d'espaces	Numéro du ou des document(s)	Description du paysage urbain	Fonctions

Document 1 : La tour de Tokyo.

La tour de Tokyo est une tour japonaise de radiodiffusion, à l'image de la tour Eiffel, inaugurée en 1958. Elle est l'une des plus hautes tours en métal du monde, avec un point culminant à 333 mètres et deux observatoires sur la ville. Reconnaissable à ses couleurs rouges et blanches, elle s'illumine la nuit selon les saisons et évènements.

© Volfgang

Document 2 : Shibuya, un des 23 arrondissements spéciaux de Tokyo.

Le quartier est aujourd'hui un centre d'affaires organisé autour de la gare de Shibuya, l'une des plus importantes de l'agglomération. Les gratte-ciel des quartiers d'affaires abritent de nombreux sièges sociaux, japonais et mondiaux. Le quartier est également un énorme centre commercial, regroupant grands magasins, boutiques, banques, hôtels, restaurants et une gamme infinie de lieux de divertissement.

© Flickr

Document 3 : Des autoroutes sillonnent Tokyo.

Les relations intra-urbaines sont assurées par un réseau d'autoroutes suspendues, édifié à partir de 1960.

Tokyo est le point de départ de nombreuses autoroutes, des trois voies ferrées rapides du Shinkansen (train à grande vitesse), des lignes aériennes intérieures (par l'aéroport de Haneda) et internationales (par l'aéroport de Narita).

© moonrise - stock.adobe.com

Document 4 : La zone industrialo-portuaire de Tokyo.

Tokyo est un grand port. Il participe au dynamisme de la façade maritime de l'Asie pacifique. Souvent gagnée sur la mer (terre-pleins), cette zone accueille des terminaux pour les navires porte-conteneurs et de nombreuses activités industrielles (centrales thermiques, pétrochimie, sidérurgie, chantiers navals, usines d'automobiles, etc.).

© Max_Xie / Istock

Document 5 : Le Palais impérial, Kokyo.

C'est en 1868 que la ville de Tokyo devient la résidence officielle de l'Empereur, lorsqu'il quitte définitivement Kyoto et s'installe au château d'Edo, dont une partie date du XII^{e} siècle. (Edo est l'ancien nom de Tokyo.)

Il ne reste du passé que quelques jardins féodaux, une poignée de temples et, surtout, l'énorme masse du château dont les murs et les douves entourent, au centre exact de l'agglomération, quelque 2 km^2 de bois et de jardins abritant le palais du souverain (reconstruit après 1945).

Deux fois par an, il est ouvert au public pour l'anniversaire de l'empereur et le Nouvel An. L'actuel empereur du Japon, né en 1933, a succédé à son père en 1989.

Le parc est un site touristique majeur de Tokyo. Il abrite le fameux et célèbre hall Budô, construit pour les Jeux Olympiques de 1964. Ce complexe omnisports possède aujourd'hui une renommée internationale.

© Stefanocar_75 - stock.adobe.com

Document 6 : Vue des gratte-ciel de Tokyo depuis les jardins du palais impérial.

© Karandaev - stock.adobe.com

Document 7 : Des espaces verts au cœur de Tokyo.

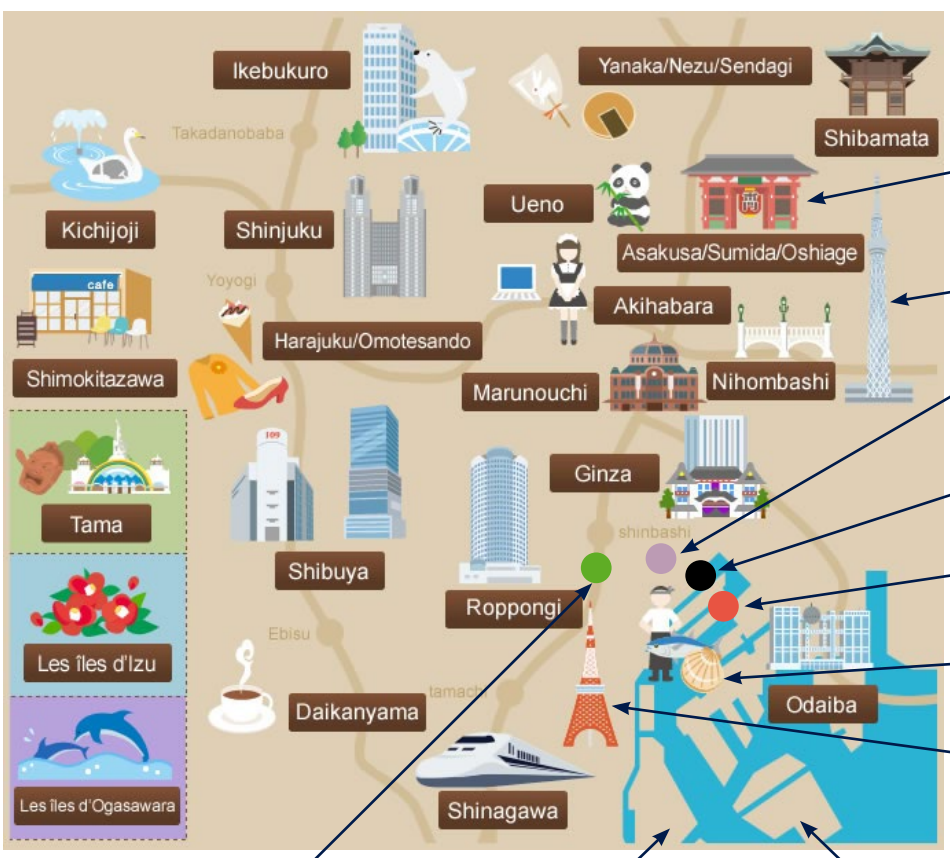
© PlanetEarthPictures - stock. adobe.com

Document 8 : La vue nocturne du Rainbow bridge et de la tour de Tokyo (quartier Odaiba).

Le pont de l'Arc-en-ciel est un pont suspendu construit en 1993 qui permet de traverser la baie de Tokyo. Il porte une route, une autoroute et une ligne de métro. Il existe également un tunnel sous la baie pour la traverser (Aqualine).

© Yamashou - stock.adobe.com

Voici une carte de Tokyo présentant les principaux quartiers de la ville.



À quoi ressemblent les principaux quartiers de Tokyo ?

Asuka/Sumida/Oshiage est une zone à la fois classique et moderne, actuellement au centre de l'attention avec sa « Tokyo Skytree », tour autoportée de radiodiffusion la plus haute du monde, et sa porte « Kaminarimon », ornée de sa lanterne rouge géante, qui servent de points de repère.

Shibuya est le quartier de la jeunesse avec plein d'éléments *kawaii* (« mignon », en japonais), mondialement connu pour son fameux carrefour où se croise une foule nombreuse.

Ginza est tout comme l'Oxford Street à Londres ou la 5e avenue à New York, l'une de ces rues dédiées au shopping connues dans le monde entier.

Shinjuku, centré autour de la gare de Shinjuku, accueille quotidiennement le nombre le plus élevé de voyageurs du pays. Le côté est du quartier est caractérisé par le shopping tandis que son côté ouest est dédié aux affaires.

Marunouchi, étendu autour de la gare de Tokyo, est le premier quartier des affaires de la ville (le Central Business District). Le quartier est également riche en divertissements, comme des centres commerciaux, restaurants, théâtres et bien d'autres structures. Il s'agit du cœur de Tokyo qui ne cesse d'évoluer.

Odaiba, ouvert sur la mer métropolitaine, est l'endroit favori des familles et des couples. La zone fait désormais partie des lieux incontournables du tourisme à Tokyo.

Nihombashi est le quartier voisin de la gare de Tokyo. C'est, depuis l'époque d'Edo, un pôle commercial et financier. Ses célèbres magasins et restaurants ainsi que ses bâtiments classés au patrimoine culturel important en font un quartier chargé d'histoire.

Roppongi est l'un des quartiers du centre de Tokyo, très animé la nuit ; c'est aussi le secteur des ambassades. Il est traversé par une grande voie express.

Source : « Go Tokyo », site officiel du tourisme de Tokyo

EXERCICE 3

Avez-vous bien lu ?

- Citez le nom du Central Business District (CBD) et de deux autres quartiers d'affaires de Tokyo :

.....

- Citez le nom d'un quartier historique :

.....

- Citez le nom d'un quartier très à la mode et « mignon » :

.....

- Citez le nom du quartier de la rue la plus commerçante de Tokyo :

.....

- Citez le nom d'un quartier de loisir en bord de mer :

.....

LE SAVEZ-VOUS ?

- Le site de la ville de Tokyo était autrefois une plaine littorale inondable, qui a dû être aménagée dès le XVII^e^ siècle. Depuis cette époque, le rivage de la baie recule progressivement. Les canaux drainant la plaine facilitent quant à eux les échanges.
- En 1944-1945, les bombardements ont fait passer la population de Tokyo de 11 à 5 millions d'habitants et détruit 700 000 maisons. Mais, dès 1956, la ville a retrouvé sa population d'avant-guerre.

▶ ACTIVITÉ 2 : TOKYO, UNE MÉTROPOLE MONDIALE ET CONNECTÉE

Lisez le document ci-dessous et complétez le tableau.

Tokyo, une métropole bien intégrée dans la mondialisation

Tokyo appartient à la mégalopole japonaise qui s'étend aujourd'hui sur presque 1 000 km de Sendaï à Fukuoka. Organisée par les lignes du Shinkansen (le train à sustentation magnétique), elle forme un ensemble régional qui échange plus avec l'espace mondial qu'avec le reste du Japon.

Tokyo abrite les sièges sociaux de firmes transnationales (Sony, Nissan, Toyota, Panasonic, etc). C'est également une ville à la pointe de l'innovation mondiale, grâce à de nombreuses technopoles comme Tsukuba, dans lesquels sont associés des activités de recherche, de production de haute technologie (informatique, télécommunications) et des centres de formation scientifique de haut niveau.

Les ports de la baie de Tokyo constituent le premier ensemble portuaire mondial avec un trafic annuel de plus de 500 millions de tonnes. Le rayonnement de la capitale japonaise est donc mondial.

Kabutcho, la Bourse de Tokyo, occupe la deuxième place mondiale après celle de New York, et l'aéroport international Narita de Tokyo est le quatrième aéroport mondial.

Capitale administrative, Tokyo est aussi un grand centre culturel : musique, jeux vidéo, films d'animation et mangas, et depuis quelques années, mode et design s'y développent.

Tokyo est également la vitrine des produits culturels japonais contemporains qui s'exportent massivement dans le monde entier : jeux vidéo, dessins animés, mangas, etc. On parle de « soft power » ou de « cool Japan » pour symboliser l'influence de cette culture à l'étranger. La France est ainsi le deuxième pays au monde en volume de vente de mangas, juste derrière le Japon !

Le Japon rayonne également grâce à sa gastronomie.

Relevez les éléments du texte qui prouvent que Tokyo joue un rôle économique, financier, et culturel à un niveau mondial :

Puissance économique et financière à une échelle mondiale	
Puissance culturelle à une échelle mondiale	

À SAVOIR :

L'intégration de l'économie japonaise à la mondialisation fait de Tokyo une ville-monde dont les ressources financières lui permettent ainsi d'organiser des événements internationaux, tels que les Jeux Olympiques : Tokyo en 1964, Sapporo en 1972 et Nagano en 1998, avant les prochains Jeux de Tokyo en 2020.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Tokyo est la métropole la plus peuplée du monde (38 millions d'habitants). La meilleure façon de s'y déplacer est d'utiliser le métro.
Deux compagnies concurrentes gèrent les 13 lignes du métro qui embarquent chaque jour 13 milliards de voyageurs, souvent d'ailleurs dans les mêmes gares, voire sur les mêmes rails.
Les Japonais sont extrêmement organisés : pour que les étrangers ne se perdent pas en essayant de déchiffrer le nom des 290 stations en japonais, ils leur ont attribué des couleurs, des lettres et des numéros. Ainsi à chaque station, un cercle de la couleur de la ligne précise une lettre qui correspond au numéro de la ligne et un numéro qui indique le nom de la station !

LE SAVEZ-VOUS ?

- Il est interdit de téléphoner dans le métro de Tokyo.
- Il est interdit d'y manger.
- Il faut toujours se tenir à gauche dans les escalators, si on décide de ne pas marcher.
- Les wagons roses sont réservés aux femmes aux heures de pointe et en fin de soirée.
- Toutes les voies sont sécurisées et on sait forcément à quel endroit s'ouvrira une porte.

▶ ACTIVITÉ 3 : L'IMPACT DES JEUX SUR LE DÉVELOPPEMENT URBAIN DE TOKYO

À SAVOIR :

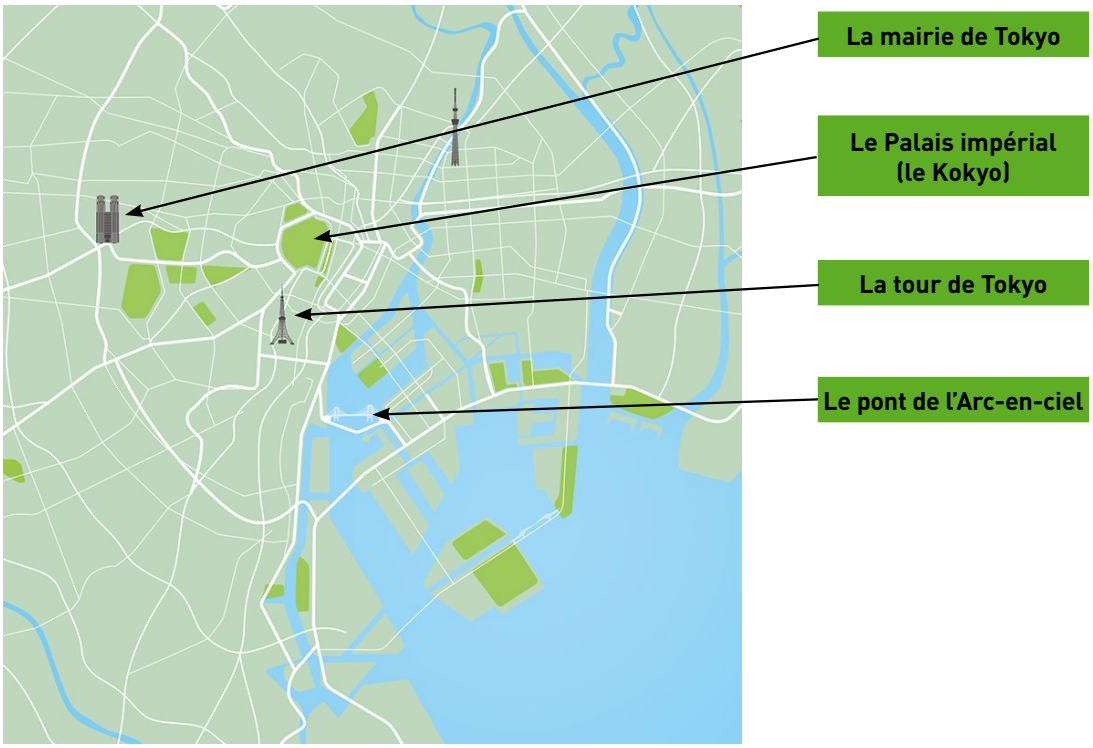
Cinquante-six ans après avoir organisé les Jeux Olympiques de 1964, la capitale du Japon accueillera pour la deuxième fois une édition d'été, du 24 juillet au 9 août 2020. Les Jeux de 1964 avaient radicalement transformé le pays et la métropole de Tokyo.

Selon les organisateurs, les Jeux de 2020 seront les plus innovants jamais organisés et veilleront à associer développement urbain et durabilité.

La carte ci-dessous présente les deux zones qui accueilleront les Jeux Olympiques de 2020 :

- la « zone Héritage », dans laquelle se trouvent des installations créées pour les Jeux de 1964 ;
- la « zone de la baie de Tokyo », plus au Sud, qui accueillera de nouvelles installations en vue des Jeux de 2020.

Le plan des installations de Tokyo 2020.



Lisez le texte ci-dessous et répondez aux questions suivantes.

TOKYO 1964 LAISSE UN HÉRITAGE DURABLE

À l'heure où on y célèbre le 50e anniversaire des Jeux Olympiques de 1964, l'héritage de cette manifestation demeure très présent à Tokyo et jouera un rôle essentiel quand la capitale japonaise accueillera les Jeux pour la deuxième fois en 2020.

« Les Jeux de 1964 ont laissé un héritage précieux qui demeure très apprécié un demi-siècle plus tard » a rappelé Toshiro Muto, directeur général de Tokyo 2020 en début d'année. « Pour 2020, notre principal objectif est de parvenir au même niveau de legs sur le plan environnemental, social et économique. »

Quand les Jeux de 1964 ont été attribués à Tokyo, plusieurs projets majeurs de développement urbains ont été lancés, dont la réalisation a continué d'être avantageuse pour la ville durant ces cinquante dernières années, qu'il s'agisse de nouvelles autoroutes, d'installations sportives, d'hôtels, d'aéroports ou de lignes ferroviaires.

La construction du train à grande vitesse Tokaido Shinkansen reliant Osaka à Tokyo reste sans doute le plus emblématique de ces grands projets. Il a démontré la puissance industrielle et technologique japonaise au monde entier et a depuis transporté plus de 5,6 milliards de passagers.

Les 22 nouvelles autoroutes, les huit voies expresses et les deux lignes de métro figurent parmi les projets à long terme réalisés à l'occasion des Jeux, et cette excellente infrastructure de transports urbains a été un élément-clé du succès de la candidature de la ville à l'organisation des Jeux de 2020, de même que la réutilisation dans six ans de certains équipements de 1964, comme le gymnase national Yoyogi, le Budokan nippon et le gymnase métropolitain de Tokyo.

Ces équipements ainsi que d'autres installations sont à l'origine de l'héritage durable provenant des Jeux de 1964. Au fil des cinquante dernières années, ils ont été le théâtre de grandes rencontres sportives et autres manifestations culturelles. Ainsi, le stade national Yoyogi a été le lieu d'innombrables compétitions internationales en patinage artistique, hockey sur glace, basketball et gymnastique, de concerts ainsi que de grandes conférences internationales.

« Le stade national Yoyogi est l'exemple parfait de notre engagement à nous servir du legs de 1964, » a indiqué Masato Mizuno, directeur général de la candidature de Tokyo 2020 en 2012. « Après un demi-siècle, il est toujours extraordinaire de combiner le design japonais traditionnel avec une innovation visionnaire. Nous nous sommes énormément inspirés de l'héritage pérenne de Tokyo 1964 quand nous avons réfléchi à notre plan pour Tokyo 2020. »

La préparation des Jeux de 1964 n'a pas seulement laissé des legs tangibles comme les nouvelles lignes de chemin de fer ou les sites, elle a entraîné la création de programmes de développement sportif au Japon même, dont les athlètes nationaux ont remporté plus de médailles olympiques qu'à n'importe qu'elle édition des Jeux.

Le succès des athlètes japonais en 1964 est à l'origine de clubs de sport et de centres d'entraînement, ce qui a joué un grand rôle dans la diffusion des sports au niveau national. Il est ensuite devenu possible pour une plus grande part de la population de pratiquer une activité sportive régulièrement.

Le comité d'organisation de Tokyo 2020 s'engage à se servir du legs de 1964 pour faire profiter la ville, et la société dans son ensemble, de nouveaux bienfaits, ce qui promet 50 années à venir aussi brillantes que le demi-siècle qui vient de s'écouler !

(Source : www.olympic.org)

L'héritage des Jeux de 1964

1) Quels projets majeurs de développement urbain ont été lancés pour les Jeux de 1964 à Tokyo ?

.....

.....

2) Pour quels événements le stade national Yoyogi, créé pour les Jeux de 1964, a-t-il ensuite été réutilisé ?

.....

.....

3) Citez trois équipements des Jeux de 1964 qui seront réutilisés pour les Jeux de 2020 :

.....

4) Quel impact les Jeux de 1964 ont-ils eu sur le développement sportif au Japon ?

.....

.....

.....

.....

5) Reportez-vous à la carte de l'activité 2 et relevez le nombre d'installations utilisées pour les Jeux de 2020 qui se situent dans la zone « héritage » :

.....

Des Jeux de 2020 durables

Reportez-vous à la carte ci-dessus et répondez aux questions suivantes :

1) Où seront principalement situées les nouvelles installations créées pour les prochains Jeux ?

.....

2) Où sera construit le village olympique ?

.....

3) Situez sur la carte le Parc de l'Ile de Rêve et le Parc de Shiokaze et indiquez leur numéro :

.....

4) Le nouveau stade olympique, construit à la place du stade actuel, abritera les cérémonies d'ouverture et de clôture des Jeux de 2020, ainsi que les épreuves d'athlétisme. Lisez le texte ci-dessous puis répondez aux questions :

> Kengo Kuma, l'architecte de ce projet, a opté pour une conception en treillis de bois, rappelant le style traditionnel des pagodes et des temples japonais.
> Il devrait se fondre dans un parc arboré et sera conçu de manière à réduire les frais de chauffage. La structure utilisera des mélèzes cultivés au Japon pour son toit composite en bois et acier et pour ses panneaux préfabriqués, afin d'accélérer la construction et de maîtriser les coûts.

Quel exemple témoigne de la volonté des concepteurs du stade de respecter les traditions japonaises en matière d'urbanisme ?

.....

.....

.....

En quoi ce projet respecte-t-il le principe de développement durable ?

.....

.....

.....

.....

JE RETIENS

- Les grandes métropoles comme Tokyo sont des puissances économiques, financières et culturelles attractives, capables d'accueillir de grandes manifestations internationales telles que les Jeux Olympiques.
- L'organisation de Jeux Olympiques modifie et accélère l'urbanisation et l'équipement de la ville et du pays hôte, dans un souci de durabilité.
- Les Jeux Olympiques de Tokyo 2020 reposeront sur trois principes fondamentaux pour transformer le monde :
  - faire de son mieux (donner le meilleur de soi-même) ;
  - s'accepter les uns les autres (unis dans la diversité) ;
  - transmettre aux générations futures (léguer un héritage) ;
  - le sport a le pouvoir de changer le monde et l'avenir.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Si j'habite ou vais visiter Paris ou une autre métropole, je demande à mes parents de les guider dans le métro.**
- **J'apprends à repérer où sont les points cardinaux,** en fonction de la position du soleil.
  À savoir : le soleil se lève à l'Est et se couche à l'Ouest. Pour le retenir, une astuce :
  LEVER --> EST / COUCHER --> OUEST
- **Je peux mieux évaluer le temps des distances à parcourir** et ainsi m'organiser pour ne pas être en retard. Pour t'aider, voici un repère : un enfant parcourt environ 4 km en 1 heure.

CONTRIBUTION DU THÈME AUX EPI OU AUX PARCOURS

CYCLE 4 • GÉOGRAPHIE

TOKYO, MÉTROPOLE MONDIALE, VILLE HÔTE DES JO DE 1964 ET 2020

L'approche par les paysages peut être l'occasion de proposer un EPI « Culture et création artistiques » centré sur *Paysage et patrimoine, art urbain* en lien avec les enseignements artistiques et le français ou sur *Les représentations de la ville* (français).

Ce thème de l'urbanisation du monde peut offrir l'occasion d'un croisement avec les disciplines scientifiques dans un EPI « Transition écologique et développement durable », et d'interroger la notion abordée de développement durable des infrastructures, avec la construction du stade de Tokyo. La construction d'autres bâtiments « durables » peut être étudiée, comme le stade de Londres 2012, dont la capacité d'accueil est modulable.

Le thème se prête également bien à un travail d'histoire des arts dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC). L'étude ou la présentation d'une œuvre d'art évoquant des paysages urbains peut faire l'objet d'une entrée du thème (fresques murales, « street art », bâtiment à l'architecture remarquable, etc.). Un lien avec l'étude des estampes japonaises ou la perception de la métropole de Tokyo à travers des mangas peuvent également être proposés.

Dans le cadre du parcours citoyen, on peut choisir de traiter le thème de l'engagement autour d'actions « anti gaspillage » en lien avec le Mottainai, l'état d'esprit japonais « anti-gaspillage» lancé par les organisateurs des Jeux de 2020.

Une étude sur l'accessibilité des infrastructures pour les personnes handicapées peut également être proposée.

À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • GÉOGRAPHIE

TOKYO, MÉTROPOLE MONDIALE, VILLE HÔTE DES JO DE 1964 ET 2020

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLE PROPORTION D'ÊTRES HUMAINS HABITE ACTUELLEMENT EN VILLE ?

☐ 5 % ☐ 50 % ☐ 95 %

2 COMBIEN D'HABITANTS COMPTE LA MÉGALOPOLE DE TOKYO ?

☐ 380 000 ☐ 3,8 millions ☐ 38 millions

3 QUEL ÉTAIT L'ANCIEN NOM DE TOKYO ?

☐ Edo ☐ Eto ☐ Ebo

4 COMBIEN DE FOIS LE JAPON A-T-IL DÉJÀ ACCUEILLI LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ ? ET D'HIVER ?

☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

5 COMMENT APPELLE-T-ON LA ZONE DE TOKYO DANS LAQUELLE SE TROUVENT DES INSTALLATIONS CRÉÉES POUR LES JEUX DE 1964 ?

☐ Zone « héritage » ☐ Zone « souvenir » ☐ Zone « trésor »

6 QUELLE VILLE JAPONAISE ABRITAIT LA RÉSIDENCE OFFICIELLE DE L'EMPEREUR AVANT TOKYO ?

.....

7 QUELS TYPES DE PAYSAGES URBAINS RENCONTRE-T-ON DANS LA MÉTROPOLE DE TOKYO ?

.....

.....

8 QUELS SONT LES CINQ NOUVEAUX SPORTS QUI ONT ÉTÉ ADMIS POUR L'ÉDITION DE TOKYO 2020 ?

.....

9 DE QUEL STYLE TRADITIONNEL S'INSPIRERA LE NOUVEAU STADE OLYMPIQUE ?

.....

10 QUEL GRAND PRINCIPE LES JAPONAIS SONT-ILS INVITÉS À RESPECTER D'ICI LA TENUE DES JEUX DE 2020 ?

.....

TOKYO, MÉTROPOLE MONDIALE, VILLE HÔTE DES JO DE 1964 ET 2020

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLE PROPORTION D'ÊTRES HUMAINS HABITE ACTUELLEMENT EN VILLE ?

☐ 5 % ☑ 50 % ☐ 95 %

2 COMBIEN D'HABITANTS COMPTE LA MÉGALOPOLE DE TOKYO ?

☐ 380 000 ☐ 3,8 millions ☑ 38 millions

3 QUEL ÉTAIT L'ANCIEN NOM DE TOKYO ?

☑ Edo ☐ Eto ☐ Ebo

4 COMBIEN DE FOIS LE JAPON A-T-IL DÉJÀ ACCUEILLI LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ ? ET D'HIVER ?

☐ 2 ☑ 3 ☐ 4

5 COMMENT APPELLE-T-ON LA ZONE DE TOKYO DANS LAQUELLE SE TROUVENT DES INSTALLATIONS CRÉÉES POUR LES JEUX DE 1964 ?

☑ Zone « héritage » ☐ Zone « souvenir » ☐ Zone « trésor »

6 QUELLE VILLE JAPONAISE ABRITAIT LA RÉSIDENCE OFFICIELLE DE L'EMPEREUR AVANT TOKYO ?

Kyoto.

7 QUELS TYPES DE PAYSAGES URBAINS RENCONTRE-T-ON DANS LA MÉTROPOLE DE TOKYO ?

On y rencontre un centre historique, des centres d'affaires, des quartiers d'habitation, une zone industrialo-portuaire et des espaces verts.

8 QUELS SONT LES CINQ NOUVEAUX SPORTS QUI ONT ÉTÉ ADMIS POUR L'ÉDITION DE TOKYO 2020 ?

Le baseball/softball, le karaté, le skateboard, l'escalade sportive et le surf.

9 DE QUEL STYLE TRADITIONNEL S'INSPIRERA LE NOUVEAU STADE OLYMPIQUE ?

Sa conception en treillis de bois rappellera le style traditionnel des pagodes et des temples japonais.

10 QUEL GRAND PRINCIPE LES JAPONAIS SONT-ILS INVITÉS À RESPECTER D'ICI LA TENUE DES JEUX DE 2020 ?

C'est le concept de Mottainai, un genre d'état d'esprit « anti-gaspillage. »

FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 4 • MATHÉMATIQUES : GRANDEURS ET MESURES

LES PERFORMANCES EN NATATION

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Résoudre des problèmes de proportionnalité.
- Mener des calculs portant sur des longueurs, des durées et des vitesses.
- Utiliser des grandeurs composées.
- Connaître et comparer des performances de natation.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Extraire d'un document les informations utiles, les reformuler, les organiser, les confronter à ses connaissances.
- Reconnaître des situations de proportionnalité et résoudre les problèmes correspondants.
- Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques).

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- EPS :
  Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.
- Mathématiques/nombres et calculs :
  Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Lecture collective à voix haute des textes.
- Résolution de problèmes.
- Mise en commun et bilan.

DURÉE :

- 1 séance (1 × 1 heure).

ORGANISATION :

- Travail seul ou en binôme, puis mise en commun.

MOTS-CLÉS DES JO :

NATATION • SPORT • VITESSE • BASSIN OLYMPIQUE • DÉPASSEMENT DE SOI • RECORD.

NOTIONS ABORDÉES

LA NATATION ET LES HOMMES

Les hommes de la Préhistoire savaient déjà nager, comme en témoignent certaines peintures rupestres, et la mythologie grecque fait de nombreuses allusions à la natation. C'est au début du XIXe siècle que les premières compétitions de natation sont organisées en Grande-Bretagne, en brasse pour l'essentiel.

La première version du crawl, qui repose sur un mouvement de jambes en ciseaux, est inspirée par la nage des populations indigènes d'Amérique du Sud. C'est un Anglais, Frederick Cavill, qui en fait la découverte à la fin des années 1880, lors d'un voyage dans les mers du Sud. Installé en Australie, il commence alors à enseigner cette nage qui prend le nom de « crawl australien ».

BRÈVE HISTOIRE OLYMPIQUE DE LA NATATION

La natation était au programme des premiers Jeux modernes de 1896, avec des épreuves en nage libre (crawl) ou en brasse. Le dos est ajouté en 1904. La première apparition officielle de la nage papillon remonte aux Jeux de 1956 à Melbourne (Australie).

La natation féminine devient discipline olympique en 1912 aux Jeux de Stockholm (Suède). Depuis lors, elle figure à chaque édition des Jeux.

Les programmes « hommes » et « femmes » sont presque identiques, car ils comportent le même nombre d'épreuves, à une différence près : la distance en nage libre est de 800 mètres pour les femmes contre 1 500 mètres pour les hommes.

Depuis les JO de Beijing/Pékin (Chine), en 2008, la nage sur 10 km en eau libre est inscrite au programme officiel des hommes et des femmes. À Rio (Brésil) en 2016, le Français Marc-Antoine Olivier a remporté la médaille de bronze dans cette épreuve, tandis que la nageuse Aurélie Muller, disqualifiée pour avoir gêné la nageuse italienne à l'arrivée, a été privée de médaille d'argent.

Les autres disciplines Olympiques faisant partie de l'épreuve de natation sont la natation synchronisé (exclusivement féminine), le water-polo et le plongeon.

NOTIONS MATHÉMATIQUES

- Résoudre des problèmes de recherche de quatrième proportionnelle.
- Mener des calculs impliquant des grandeurs mesurables, notamment des grandeurs composées, en conservant les unités.
- Vérifier la cohérence des résultats du point de vue des unités.
- Notion de grandeur quotient.

À SAVOIR !

To crawl, en anglais, signifie « ramper ».

À SAVOIR !

L'un des sports olympiques les plus suivis dans le monde, avec l'athlétisme, est la natation. C'est aussi le sport qui compte le plus grand nombre d'épreuves : 16 épreuves pour les hommes et 16 pour les femmes, combinant quatre nages sur plusieurs distances. Certaines épreuves sont en nage libre (crawl, brasse, dos ou papillon) et d'autres imposent la nage, comme les épreuves de papillon, de dos et de brasse sur 100 et 200 mètres.

À SAVOIR !

L'Américain Michael Phelps est le sportif le plus titré et le plus médaillé de l'histoire des JO avec 28 médailles dont 23 en or !

À SAVOIR !

Lors des Jeux de 1900 à Paris, les épreuves de natation ont eu lieu dans la Seine !

PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Brasse ; crawl ; papillon ; piscine olympique.

ACTIVITÉS :

▶ **ACTIVITÉ 1 : LE 1 500 M, UNE NAGE D'ENDURANCE**

Calcul et comparaison de durées et de vitesses. **5e** 4e 3e

Supports : Énoncé sous forme de textes.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Historique du crawl.

▶ **ACTIVITÉ 2 : LE PAPILLON, UNE NAGE SPECTACULAIRE**

Conversions d'unités, pourcentages 5e **4e** 3e

Supports : Énoncés sous forme de textes et tableaux

▶ **ACTIVITÉ 3 : LE BASSIN OLYMPIQUE, UNE PISCINE HORS NORME**

Calculs de longueurs, aires et volumes 5e 4e **3e**

Supports : Énoncé sous forme de textes

POUR ALLER PLUS LOIN :

Premières épreuves de natation dans les JO modernes

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

▶ **ACTIVITÉ 1 : LA NAGE MARATHON, UNE NAGE D'ENDURANCE**

5e 4e 3e

1) Convertir en secondes la durée de nage de Gabriele Detti durant le 1 500 m nage libre.
Gabriele Detti a parcouru le 1 500 m nage libre en 880,86 s.

2) Convertir en secondes la durée de nage de Gregorio Paltrinieri.
Gregorio Paltrinieri l'a parcouru en 874,54 s.

3) En moyenne, combien de temps a-t-il fallu à Gregorio Paltrinieri pour nager sur une longueur ? Donner la réponse en secondes, arrondie au dixième de seconde.
1500 ÷ 50 = 30. Gregorio Paltrinieri a parcouru 30 longueurs, et 874,54 ÷ 30 ≈ 29,2 s.
Il lui a fallu une moyenne d'environ 29,2 s pour parcourir une longueur.

4) Convertir la durée de nage de Gabriele Detti durant le 400 m nage libre en secondes.
Gabriele Detti a parcouru le 400 m nage libre en 223,49 s.

5) Si Gabriele Detti avait pu nager le 1 500 m nage libre au même rythme que le 400 m nage libre, quel aurait été son temps ? Donner la réponse en secondes arrondie au centième, puis en minutes-secondes.
En appliquant la règle de trois : 223,49 × 1 500 ÷ 400 ≈ 838,09 s ≈ 13 min 58,09 s.
Si Gabriele Detti avait pu nager le 1 500 m nage libre au même rythme, il aurait mis 838,09 s environ, soit 13 min 58 s 9/100.

6) Comment expliquer la différence entre le temps calculé à la question 5) et le temps réalisé par Gabriele Detti lors du 1 500 m nage libre ?
L'endurance des nageurs ne permet pas d'avoir le même rythme sur des distances plus longues.

▶ ACTIVITÉ 2 : LE PAPILLON, UNE NAGE SPECTACULAIRE

5e | 4e | 3e

1) Convertir le temps de Michael Phelps en secondes lors de l'épreuve de 200 m papillon.
Michael Phelps a parcouru le 200 m papillon en 113 s.

2) Calculer la vitesse de Michael Phelps. Donner la réponse en $m.s^{-1}$, arrondie au centième.
$200 \div 113 \approx 1{,}77$ $m.s^{-1}$. La vitesse de Michael Phelps est d'environ 1,77 mètre par seconde.

3) Convertir la vitesse trouvée en $km.h^{-1}$. Arrondir au centième.
$1{,}77 \times 3\,600 \div 1\,000 \approx 6{,}37$ $km.h^{-1}$. Cela représente environ 6,37 $km.h^{-1}$.

4) Convertir ce temps en secondes.
Ce temps est de 139 s.

5) De quel pourcentage le meilleur temps réalisé a-t-il diminué entre 1956 et 2016 ? Arrondir à l'unité.
139 – 113 = 26 s. Le meilleur temps a diminué de 26 s entre 1956 et 2016. $26 \div 139 \times 100 \approx 19$. Cela représente une diminution d'environ 19 %.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE BASSIN OLYMPIQUE, UNE PISCINE HORS NORME

5e | 4e | 3e

1) Quelle est l'aire à la surface d'une piscine ? Donner la réponse en m^2.
$50 \times 25 = 1\,250$. L'aire est de 1 250 m^2.

2) Quel volume d'eau peut contenir une telle piscine ? Donner la réponse en m^3, puis en litres.
$50 \times 25 \times 3 = 3\,750$. Le volume d'eau est de 3 750 m^3. Étant donné que 1 m^3 = 1 000 l, cela représente 3 750 000 l d'eau.

3) Calculons le volume de la gourde :
Son diamètre est de 7 cm, donc son rayon est de 3,5 cm.
– le volume du cylindre est égal à $3{,}5^2 \times \pi \times 12 = 147\pi \approx 462$ cm^3.
– le volume de la demi-sphère est égal à $1/2 \times 4/3 \times 3{,}5^3 \times \pi = 85{,}75/3\pi \approx 90 cm^3$.
Le volume total de cette gourde est donc approximativement de 462 + 90 = 552 cm^3, soit 552 ml et donc 0,552 l environ.
$3\,750\,000 \div 0{,}552 \approx 6\,793\,478$, donc on pourrait remplir environ 6 793 478 gourdes.

4) De quelle largeur disposent les nageurs dans leur couloir ?
$25 \div 10 = 2{,}5$. La largeur d'un couloir est de 2,50 mètres. De plus, 10 cm = 0,10 m, et 2,50 – 0,10 = 2,40, donc les nageurs disposent de 2,40 m pour nager.

5) Il existe des piscines dont la longueur n'est que de 25 mètres, mais les temps qui y sont réalisés ne sont pas comparables avec les temps réalisés en piscine olympique. Pourquoi ?
Pour la même distance, les nageurs peuvent effectuer davantage de virages et donc nager plus rapidement en prenant appui sur les rebords.

POUR ALLER PLUS LOIN

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES

Français : Le sport : objet de toutes les passions

Français : L'art d'être une fine lame

Maths : Dimensions et statistiques en basket

Géographie : Tokyo, métropole mondiale, ville hôte des JO de 1964 et 2020

Anglais : Competing in the Olympics despite all opposition – ski jumping

EMC : La flamme olympique, les porteurs de flamme et les valeurs incarnées

EMI : Les Jeux Olympiques de Berlin 1936 : propagande et journalisme

EPI : Sport et lutte contre le dopage

EPI : Construire un regard symbolique sur les JO

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Sur Éduscol :
http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Proportionnalite_/09/2/RA16_C4_MATH_RESOU_PROPO_555092.pdf

Sur les Clefs de l'École :
http://www.lesclefsdelecole.com/College/4eme/Mathematiques/Proportionnalite-produits-en-croix-et-regle-de-trois-en-4eme
http://www.lesclefsdelecole.com/College/4eme/Mathematiques/Les-grandeurs-composees-en-4eme

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique (Lausanne, Suisse).
https://www.olympic.org/museum (visite virtuelle en ligne)

ACTIVITÉS POUR VOS ÉLÈVES

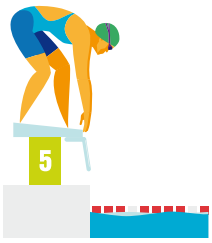
En fin de dossier : fiche « À toi de jouer !
Les performances en natation »
(et sa fiche réponse).

FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 4 • GRANDEURS ET MESURES

LES PERFORMANCES EN NATATION

VOCABULAIRE UTILE



BRASSE : Style de nage sur le ventre au cours de laquelle le nageur, avec la tête hors de l'eau, avance grâce à un mouvement simultané des bras et des jambes.

CRAWL : Style de nage sur le ventre au cours de laquelle le nageur se propulse en avant grâce à un mouvement alternatif des bras et des jambes.

PAPILLON : Style de nage dérivé de la brasse mais où le retour des bras se fait au-dessus de la surface de l'eau. Le déplacement du nageur devient ondulant, comme un dauphin. Le papillon est codifié depuis 1953.

PISCINE OLYMPIQUE : Type de bassin aux dimensions définies par la Fédération Internationale de Natation = 50 mètres de long pour 25 mètres de large, rempli d'eau douce.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : LE 1 500 M, UNE NAGE D'ENDURANCE

Outre le 10 km en eau libre, aussi appelée « nage marathon », le 1 500 m nage libre est la plus longue épreuve olympique de natation en bassin. Les nageurs doivent nager pendant près d'un quart d'heure, dans un bassin de 50 mètres de long.

Lors des Jeux Olympiques de Rio (Brésil), en 2016, l'Italien Gregorio Paltrinieri s'est adjugé la médaille d'or du 1 500 m nage libre.

En 14 min 34 s 57/100, l'Italien de 21 ans a devancé l'Américain Connor Jaeger (2e en 14 min 39 s 48/100) et son compatriote Gabriele Detti (3e en 14 min 40 s 86/100).

1) Convertir en secondes la durée de nage de Gabriele Detti durant le 1 500 m nage libre.

.....

.....

2) Convertir en secondes la durée de nage de Gregorio Paltrinieri.

.....

.....

3) En moyenne, combien de temps a-t-il fallu à Gregorio Paltrinieri pour nager sur une longueur ?
Donner la réponse en secondes, arrondie au dixième de seconde.

.....

.....

TRUCS & ASTUCES

En sport ou avec un jeu vidéo, essaie de tirer parti de tes erreurs pour progresser. Sans te décourager ! En cours, applique le même comportement : regarde positivement tes erreurs.

Au premier jour des Jeux de Rio (Brésil), en 2016, le jeune Australien Mack Horton, 20 ans, a été sacré champion olympique du 400 m nage libre, devant le tenant du titre, le Chinois Sun Yang.

Derrière Horton, vainqueur en 3 min 41 s 55/100, et Sun, deuxième en 3 min 41 s 68, l'Italien Gabriele Detti a pris la médaille de bronze en 3 min 43 s 49/100. En 2012, à Londres, l'Australie, nation majeure de la natation, avait échoué à remporter le moindre titre olympique en individuel.

4) Convertir la durée de nage de Gabriele Detti durant le 400 m nage libre en secondes.

.....

.....

5) Si Gabriele Detti avait pu nager le 1 500 m nage libre au même rythme que le 400 m nage libre, quel aurait été son temps ?
Donner la réponse en secondes arrondie au centième, puis en minutes-secondes.

.....

.....

6) Comment expliquer la différence entre le temps calculé à la question 5) et le temps réalisé par Gabriele Detti lors du 1 500 m nage libre ?

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

En natation, la nage choisie lors des épreuves de « nage libre » est presque toujours le crawl.

Cette nage existe depuis l'Antiquité, mais elle a été utilisée pour la première fois en Occident lors d'une compétition ayant lieu à Londres en 1844, où elle était pratiquée par des Amérindiens. Le style préféré des nageurs anglais était alors la brasse, mais Flying Gull et Tobacco, des Indiens Anishinaabe, les ont facilement battus. Grâce aux nageurs australiens, américains et japonais, le crawl a depuis connu plusieurs améliorations jusqu'aux années 1930, où il s'est imposée comme la nage la plus efficace.

En 2012, les français ont remporté 7 médailles, dont 4 en or aux épreuves de course de natation. Parmi ces grands champions, on peut citer Camille Muffat (400 m nage libre), Yannick Agnel (200 m nage libre) et Florent Manaudou (50 m nage libre).

Mehdy Metella, Fabien Gilot, Florent Manaudou et Jérémy Stravius, médaillés d'argent au relais 4 × 100 m libre, aux JO de Rio (Brésil), en 2016.

© DPPI/Stéphane Kempinaire

▶ ACTIVITÉ 2 : LE PAPILLON , UNE NAGE SPECTACULAIRE

Le papillon est la nage la plus spectaculaire, mais aussi celle qui demande le plus de coordination. Bien pratiquée, il s'agit de la 2e nage la plus rapide, après le crawl.

La nage papillon est apparue dans les années 1930 comme une variante de la brasse, et la première épreuve dédiée au papillon lors des Jeux olympiques a eu lieu en 1956.

Aux Jeux olympiques de Rio (Brésil) en 2016, l'Américain Michael Phelps a emporté la médaille d'or du 200 m papillon, en 1 min 53 s.

1) Convertir le temps de Michael Phelps en secondes lors de l'épreuve de 200 m papillon.

.....

.....

2) Calculer la vitesse de Michael Phelps. Donner la réponse en $m.s^{-1}$, arrondie au centième.

.....

.....

3) Convertir la vitesse trouvée en $km.h^{-1}$. Arrondir au centième.

.....

.....

Aux Jeux Olympiques de Melbourne (Australie) en 1956, le meilleur temps en 200 m papillon avait été réalisé par l'Américain William Yorzyk en 2 min 19 s.

4) Convertir ce temps en secondes.

.....

.....

5) De quel pourcentage le meilleur temps réalisé a-t-il diminué entre 1956 et 2016 ? Arrondir à l'unité.

.....

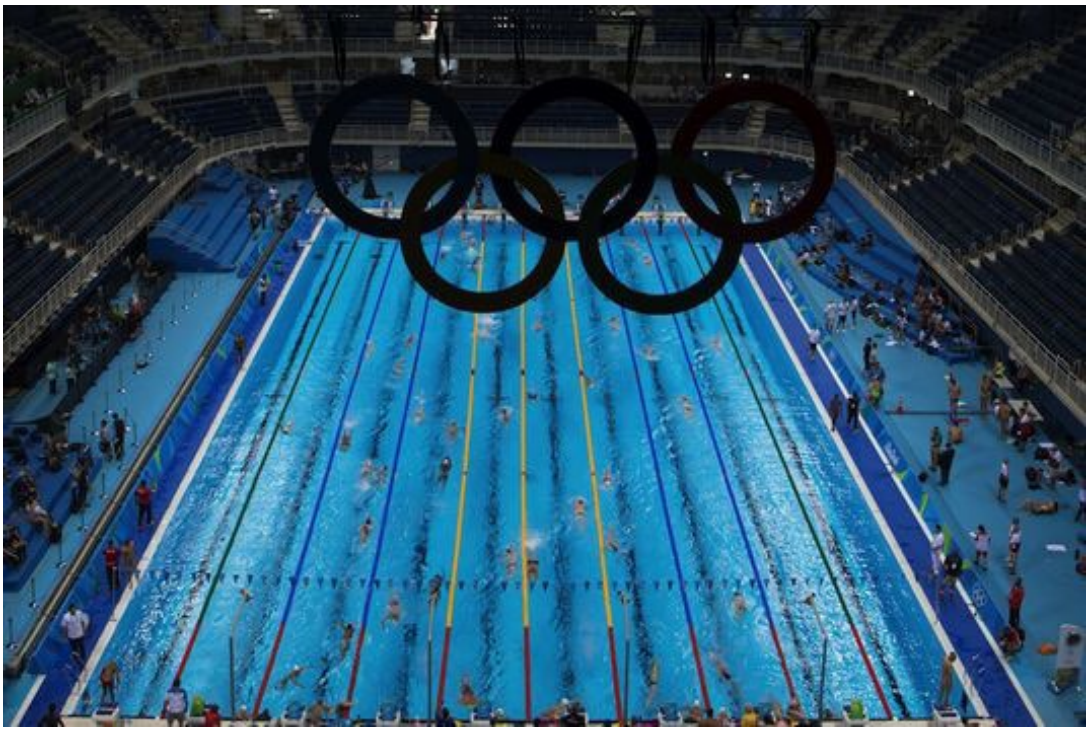
.....

.....

.....

© DPPI/Stéphane Kempinaire

L'Américain Michæl Phelps a remporté 28 médailles aux JO depuis le début de sa carrière, dont 23 en or !



© Olympic.org.

▶ ACTIVITÉ 3 : LE BASSIN OLYMPIQUE, UNE PISCINE HORS NORME

Les épreuves de natation des Jeux Olympiques ont lieu dans des piscines dites « olympiques ». La plupart des piscines olympiques ont les caractéristiques suivantes :

– longueur : 50 mètres ;

– largeur : 25 mètres ;

– nombre de couloirs : 10 ;

– profondeur : 3 mètres.

Pour te donner une idée, c'est le double de la taille la plus répandue en France (25 m) des bassins couverts dans les piscines publiques.

1) Quelle est l'aire à la surface d'une piscine ? Donner la réponse en m^2.

.....

.....

2) Quel volume d'eau peut contenir une telle piscine ? Donner la réponse en m^3, puis en litres.

.....

.....

3) Une gourde d'eau peut être assimilée à un cylindre de diamètre 7 cm et de hauteur 12 cm, surmontée d'une demi-sphère de diamètre 7 cm. Combien de ces gourdes pourrait-on remplir avec l'eau d'une piscine olympique ?

.....

.....

.....

.....

Des lignes d'eau munies de flotteurs sont disposées dans les bassins pour délimiter les couloirs. Le diamètre de ces flotteurs est d'environ 10 cm.

4) De quelle largeur disposent les nageurs dans leur couloir ?

.....

.....

5) Il existe des piscines dont la longueur n'est que de 25 mètres, mais les temps qui y sont réalisés ne sont pas comparables avec les temps réalisés en piscine olympique. Pourquoi ?

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN :

La natation était absente des Jeux antiques, mais figurait au programme des Jeux olympiques de 1896 à Athènes (Grèce). L'épreuve était alors disputée en mer.

Les premières compétitions olympiques de natation en bassin ont eu lieu à Londres (Royaume-Uni) en 1908, où une piscine de 100 mètres de long et de 17 mètres de large a été construite pour l'occasion. C'est également lors de cette année qu'a été créée la Fédération internationale de natation qui fixe les règles sur les styles de nage autorisés.

De nos jours, c'est le sport attribuant le plus de médailles, avec 32 épreuves.

JE RETIENS

- Les problèmes de proportionnalité peuvent se résoudre rapidement avec la règle de trois. Attention, si le problème contient des durées, à bien les convertir dans une seule unité (par exemple, convertir les minutes-secondes en secondes).
- Pour les calculs impliquant des vitesses, des distances ou des durées, la formule d = v/t est indispensable ! Elle permet ensuite d'appliquer la règle de trois pour trouver la grandeur manquante.

ET MAINTENANT, J'AGIS !

• **Je réfléchis.** Beaucoup de problèmes de maths se résolvent sans opération, juste en réfléchissant. Les formules de maths sont souvent très logiques. Ce qui est important, c'est de réfléchir toujours de la même façon.

• **Je fais des maths sans le savoir.** Que je sois bricoleur ou sportif, savoir mesurer une longueur me sera indispensable. Par exemple, si je veux recouvrir une boîte à chaussures d'un joli papier, je vais devoir couper une bande qui sera… le périmètre de la boîte ! Si je veux savoir combien de kilomètres j'ai fait à vélo, je vais sans doute devoir additionner des mètres, que je devrai convertir en kilomètres… Les maths se cachent partout !

• **Je me jette à l'eau !** Je mets mon maillot de bain et mon bonnet et j'essaie de parcourir une longueur de bassin (25 m) dans la nage de mon choix. Je chronomètre ma performance et calcule ma vitesse en $km.h^{-1}$.

FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 4 • GRANDEURS ET MESURES

LES PERFORMANCES EN NATATION

GRANDEURS PRODUITS ET QUOTIENTS

Le travail sur les grandeurs mesurables et les unités de mesure, déjà entamé au cycle 3, est poursuivi tout au long du cycle 4, en prenant appui sur des contextes issus d'autres disciplines ou de la vie quotidienne.
Les grandeurs produits et les grandeurs quotients sont introduites dès la 4e.

ON POURRA DONC FAIRE ÉVOLUER :

Ils deviennent au cours du cycle 3 de plus en plus complexes en faisant évoluer :

- les activités 1 et 2 de la fiche en proposant d'effectuer d'autres calculs et conversions de vitesse ou de durée, en s'appuyant par exemple sur des épreuves d'athlétisme.
- l'activité 3 en faisant calculer d'autres aires (stades, etc...) ou le volume d'autres contenants (bouteilles, cuves...) afin de les comparer avec la surface ou le volume des piscines olympiques.

À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • MATHÉMATIQUES : GRANDEURS ET MESURES

LES PERFORMANCES EN NATATION

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLE EST LA LONGUEUR D'UN BASSIN OLYMPIQUE ?

- ☐ 25 mètres
- ☑ 50 mètres
- ☐ 100 mètres

2 QUELLE EST LA DISTANCE DE LA PLUS LONGUE ÉPREUVE DE NATATION AUX JEUX OLYMPIQUES ?

- ☐ 400 mètres
- ☐ 1,5 kilomètre
- ☑ 10 kilomètres

3 QUELLE NAGE EST À L'ORIGINE DU PAPILLON ?

- ☐ le crawl
- ☐ le dos crawlé
- ☑ la brasse

4 RETROUVE LE NOM DES GRANDS CHAMPIONS OLYMPIQUES FRANÇAIS DE NATATION

- ☑ Florent Manaudou
- ☑ Laure Manaudou
- ☑ Yannick Agnel
- ☐ Damien Joly
- ☑ Medhy Metella
- ☑ Alain Bernard
- ☐ Jordan Pothain

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 OÙ SE SONT DÉROULÉES LES ÉPREUVES DE NATATION DES JEUX OLYMPIQUES DE 1900 ?

- ☑ dans un fleuve
- ☐ en mer
- ☐ dans un bassin

2 DANS CHAQUE PISCINE OLYMPIQUE, ON TROUVE CES DEUX ÉLÉMENTS. CONNAIS-TU LEUR UTILITÉ ?

a) Deux lignes de fanions suspendues près de la surface de l'eau, à 5 mètres des rebords.

Les lignes de fanions permettent aux nageurs en dos crawlé de savoir qu'ils sont proches du rebord, et donc de préparer leur virage.

b) Deux « T » en carrelage noir, en bout de couloir, à deux mètres des rebords.

Les « T » servent quant à eux aux nageurs en crawl, brasse et papillon à exécuter leur virage sans avoir à regarder devant eux.

À TOI DE JOUER !

CYCLE 4 • MATHÉMATIQUES : GRANDEURS ET MESURES

LES PERFORMANCES EN NATATION

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 QUELLE EST LA LONGUEUR D'UN BASSIN OLYMPIQUE ?

☐ 25 mètres ☐ 50 mètres ☐ 100 mètres

2 QUELLE EST LA DISTANCE DE LA PLUS LONGUE ÉPREUVE DE NATATION AUX JEUX OLYMPIQUES ?

☐ 400 mètres ☐ 1,5 kilomètre ☐ 10 kilomètres

3 QUELLE NAGE EST À L'ORIGINE DU PAPILLON ?

☐ le crawl ☐ le dos crawlé ☐ la brasse

4 RETROUVE LE NOM DES GRANDS CHAMPIONS OLYMPIQUES FRANÇAIS DE NATATION

☐ Florent Manaudou ☐ Laure Manaudou ☐ Yannick Agnel

☐ Damien Joly ☐ Medhy Metella ☐ Alain Bernard

☐ Jordan Pothain

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 OÙ SE SONT DÉROULÉES LES ÉPREUVES DE NATATION DES JEUX OLYMPIQUES DE 1900 ?

☐ dans un fleuve ☐ en mer ☐ dans un bassin

2 DANS CHAQUE PISCINE OLYMPIQUE, ON TROUVE CES DEUX ÉLÉMENTS. CONNAIS-TU LEUR UTILITÉ ?

a) Deux lignes de fanions suspendues près de la surface de l'eau, à 5 mètres des rebords.

.....

.....

b) Deux « T » en carrelage noir, en bout de couloir, à deux mètres des rebords.

.....

.....

POUR OUVRIR LE DÉBAT… DONNE TON AVIS !

QU'EST-CE QUI FAIT UN GRAND CHAMPION ?