



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 TRAVILLÉES :

- 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).

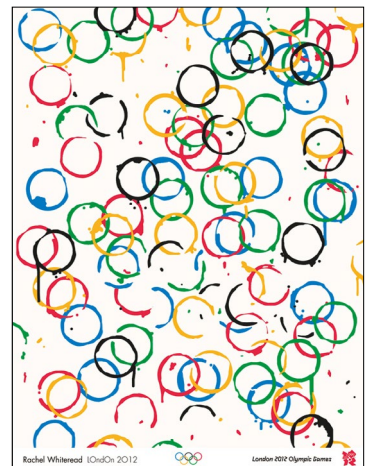
➔ MOTS-CLÉS DES JO :

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 quatre 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 doit 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).

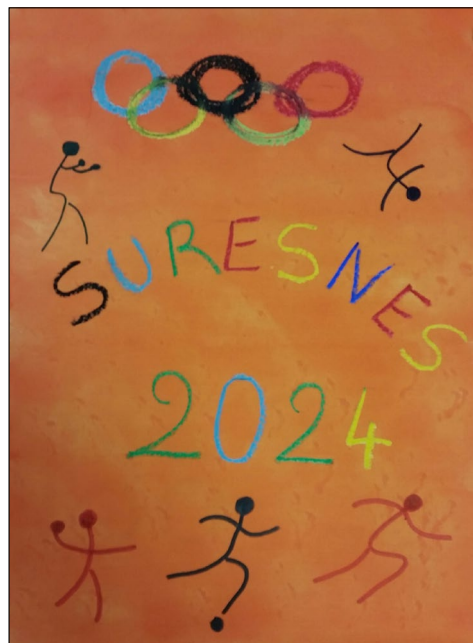
Pour les GS :

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 :

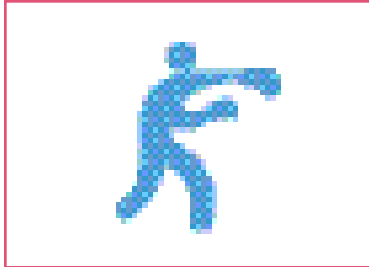
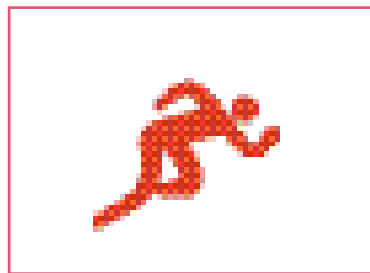
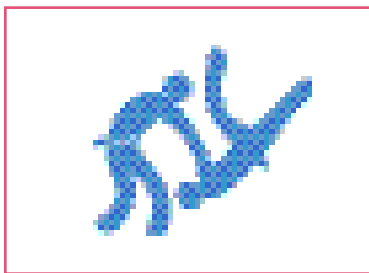
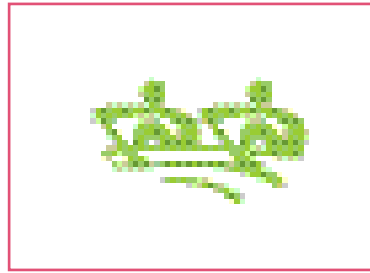
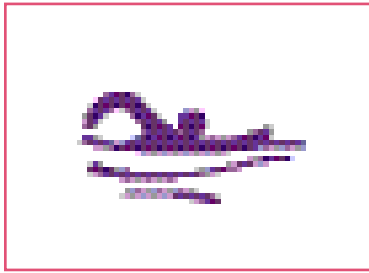
DATE :



ACTIVITÉ

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







FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 1 • GRANDE SECTION • EXPLORER LE MONDE

LES ANNEAUX OLYMPIQUES

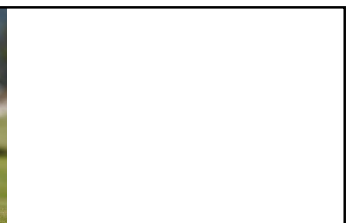
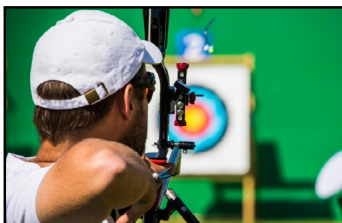
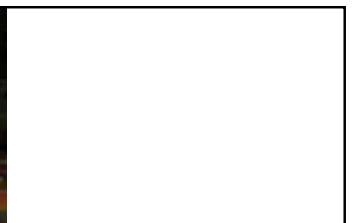
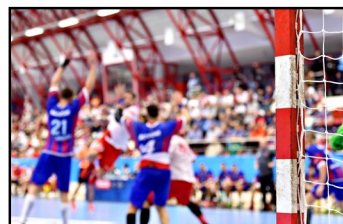
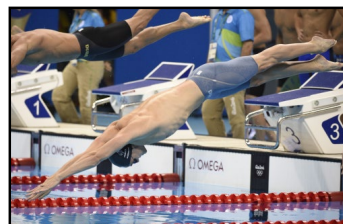
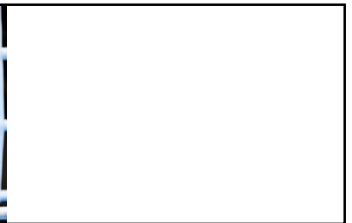
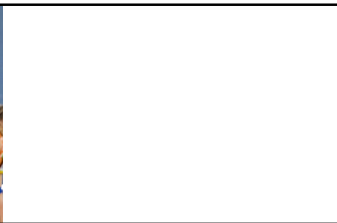
NOM :

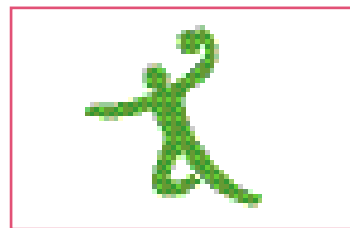
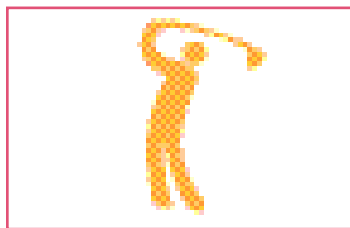
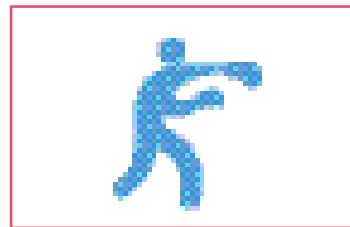
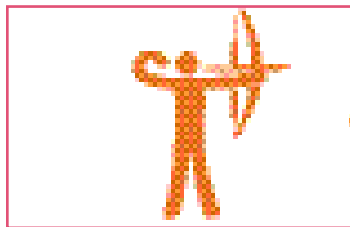
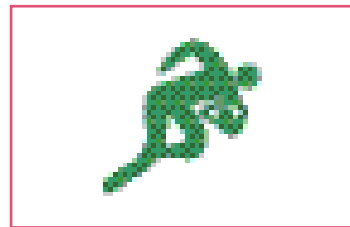
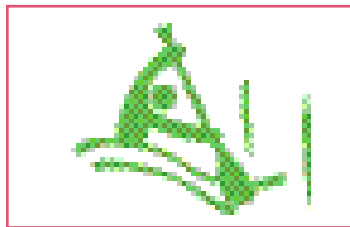
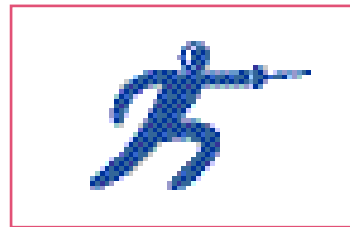
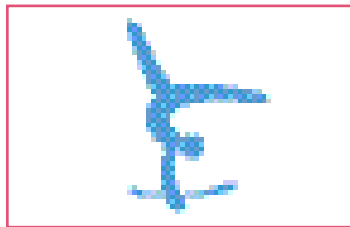
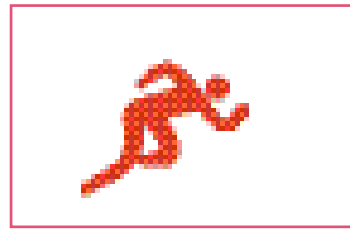
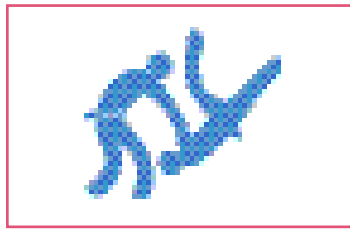
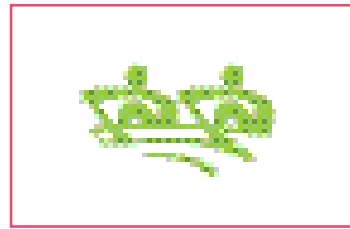
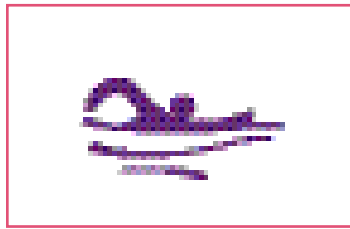
DATE :



ACTIVITÉ

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







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.

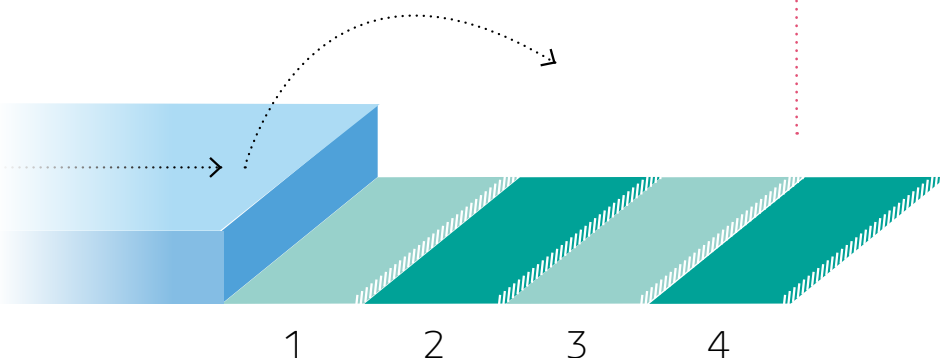
ATELIER SAUT 2

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 pinces 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.

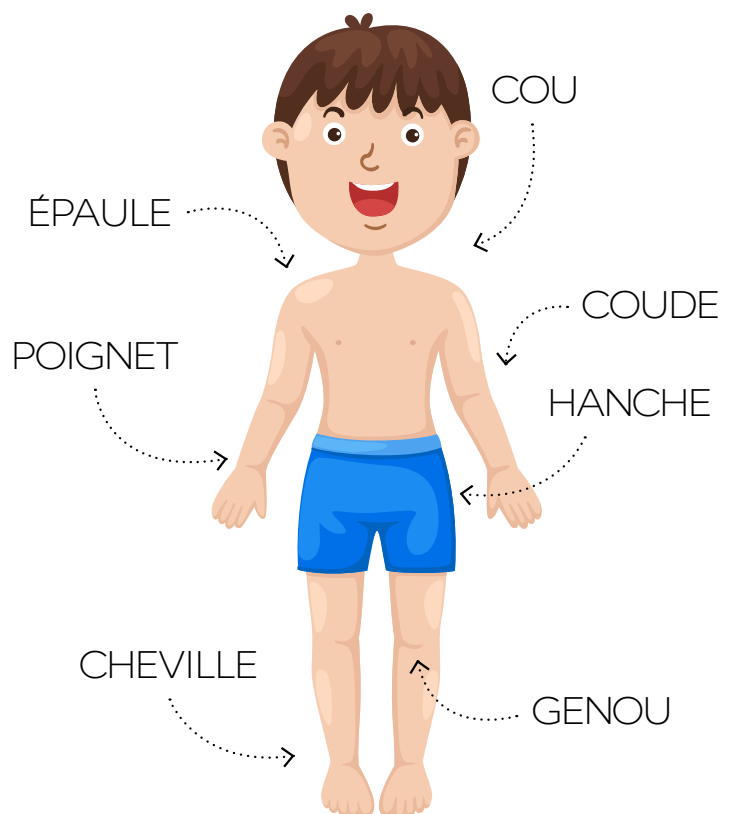
CONSIGNE :

→ 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.

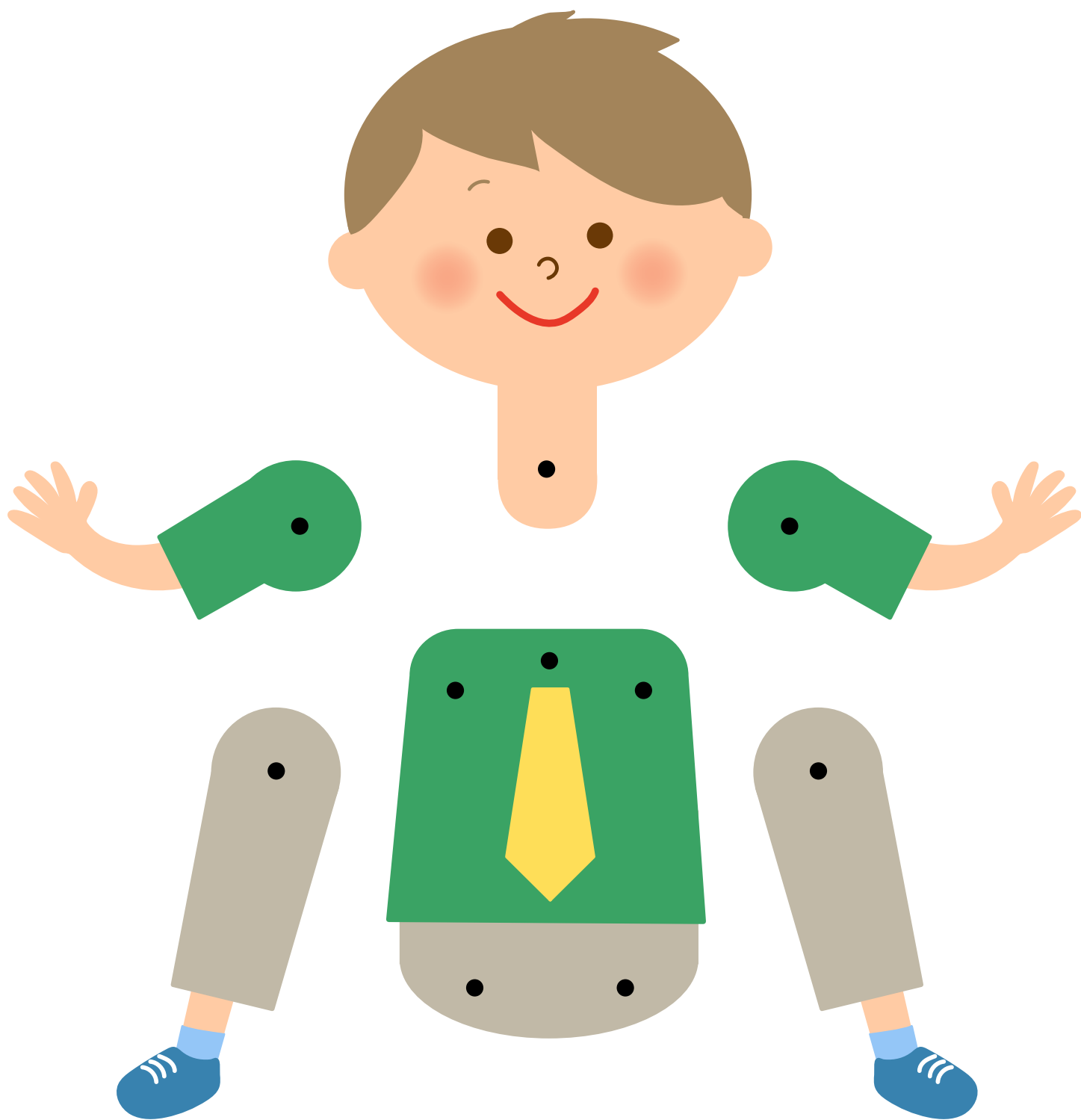
MODALITÉ DE TRAVAIL : lancement de l'atelier en groupe puis travail individuel.

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.





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



© Valeriy Velikov - AdobeStock





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





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 : œuvres de Jérôme Mesnager.



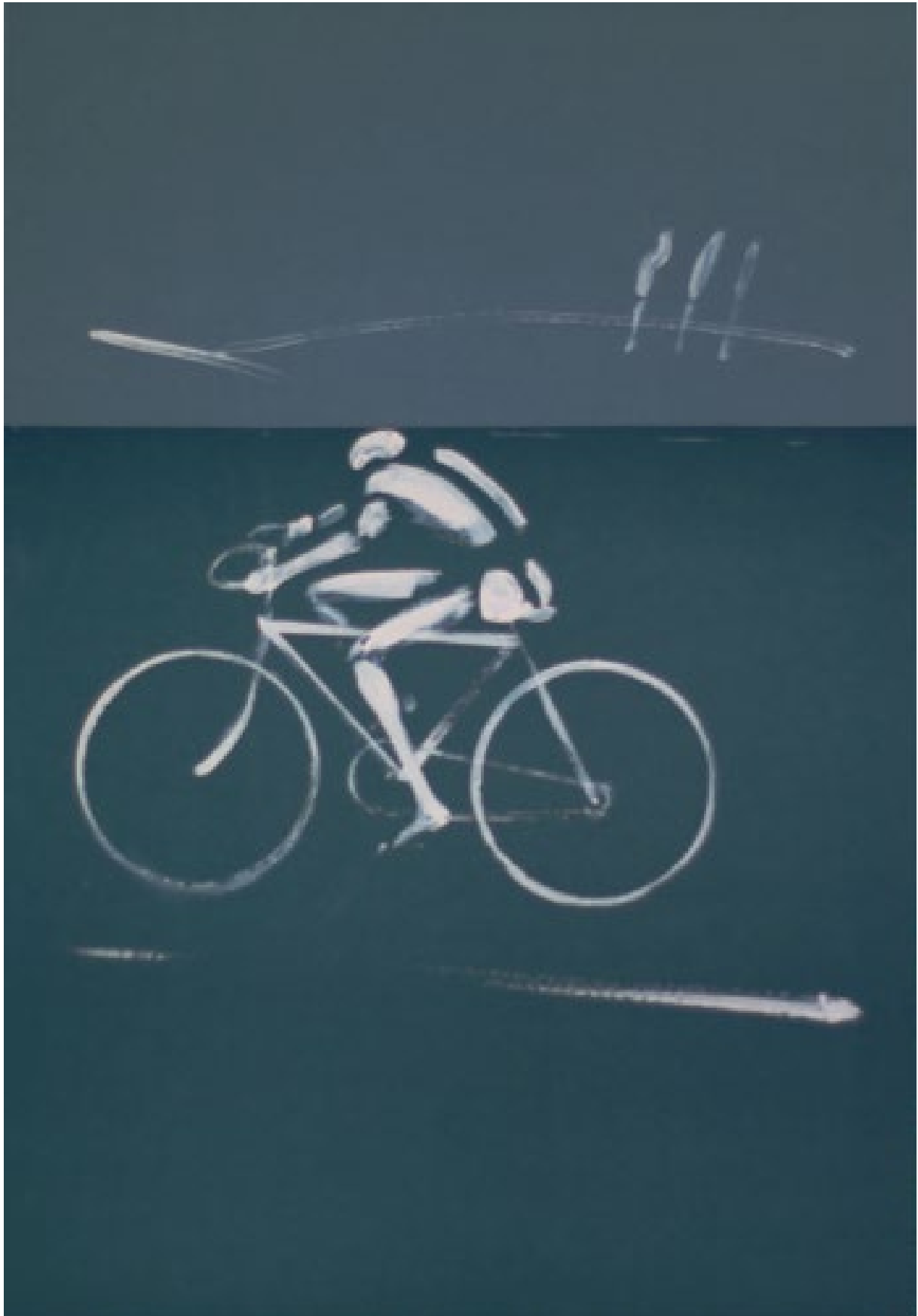


Support pour séquence moyenne et grande sections : œuvres de Jérôme Mesnager.





Support pour séquence moyenne et grande sections : œuvres de Jérôme Mesnager.





Support pour séquence moyenne et grande sections : œuvres de Jérôme Mesnager.





Support pour séquence moyenne et grande sections : œuvres de Jérôme Mesnager.





Support pour séquence moyenne et grande sections : un pantin.





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	



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.



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'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** (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 :

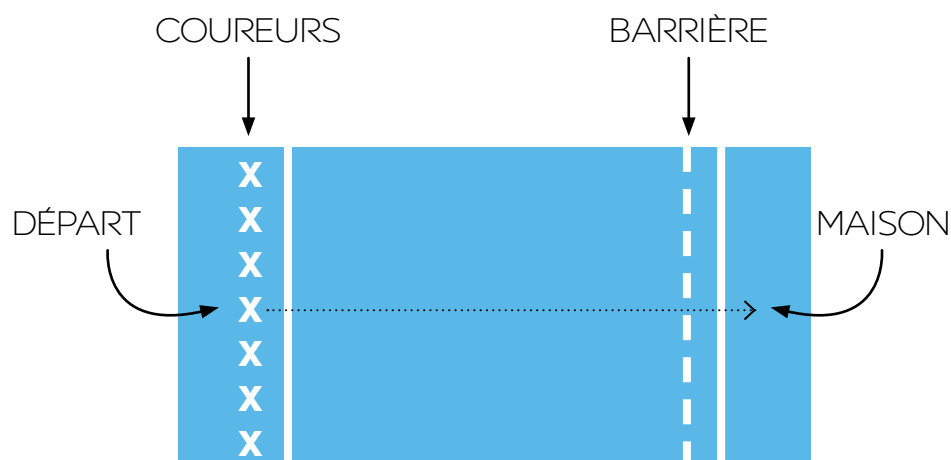
- 1 meneur : l'enseignant.
- 2 équipes : coureurs et barrières.
- Vagues de 5 élèves : chaque coureur devient barrière et *vice versa*.

→ **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 tra- jectoire 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 1^{er} doit courir, le 2^d 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 :

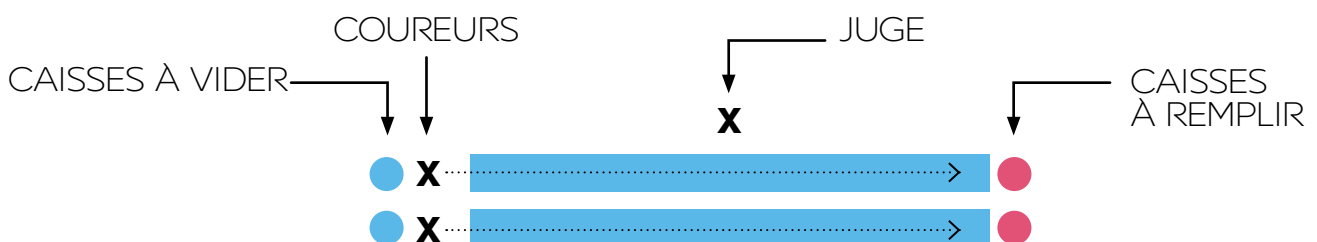
20 min environ (le temps de faire l'activité 3 fois par élève).

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 2^d 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.

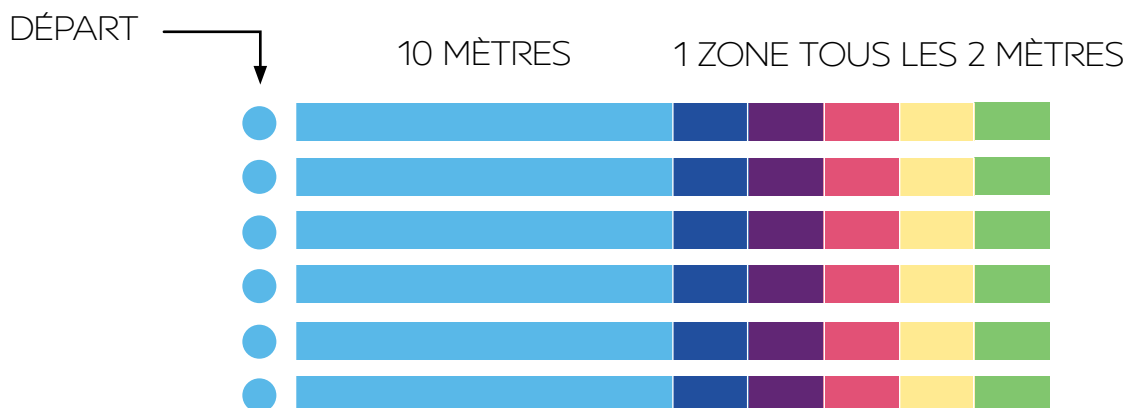
CE À QUOI LES ÉLÈVES DOIVENT PENSER :

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 courez 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/KWSP



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



Photo CNOSF/KWSP



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



Photo: CNOSF/KWSP



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.



TRAVAIL CHORÉGRAPHIQUE SUR L'HYMNE DES JEUX OLYMPIQUES

PETITE SECTION

➔ 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 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.

➔ 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.



TRAVAIL CHORÉGRAPHIQUE SUR L'HYMNE DES JEUX OLYMPIQUES

MOYENNE ET GRANDE SECTIONS



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.
- Reforme 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'asseoir 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 :

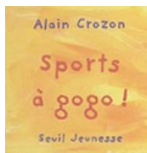
Petite et moyenne sections

- 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

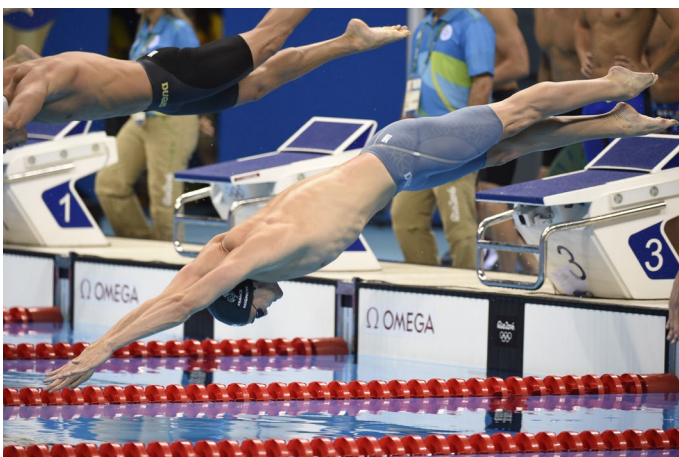
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.

▶ 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 entraîné 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 :

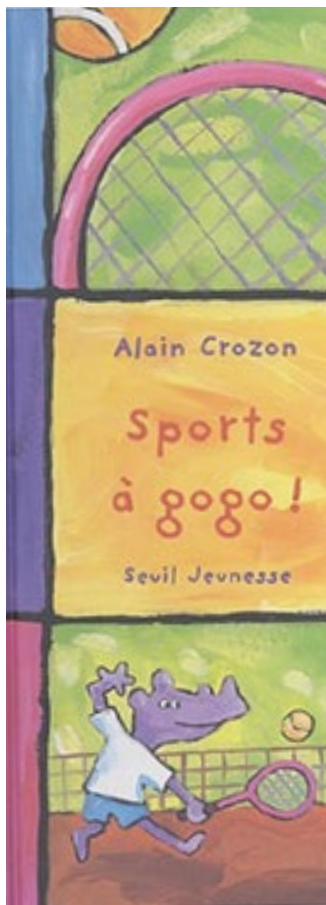
- Les élèves du groupe qui a réalisé la devinette disent le texte présentant le sport en s'appuyant sur l'illustration indice. Exemple : « Marion nage comme un poisson, elle adore... ».
- Le groupe entier donne la réponse : « ... la natation ! ».

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.

J'ai gagné la partie grâce à un penalty.



Anatole joue au...

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

