



FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 2 • ANGLAIS

THE OLYMPIC RINGS

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

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

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- **Arts plastiques**
Expérimenter, produire, créer.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

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

DURÉE :

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

ORGANISATION :

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

➔ MOTS-CLÉS DES JO :

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

NOTIONS ABORDÉES

L'ANGLAIS EN CYCLE 2 : DES COMPÉTENCES VARIÉES

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

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

A **SAVOIR !**

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



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

LES ÃMBOLLES DES JO

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

LES ANNEAUX OLYMPIQUES : L'ESPRIT DES JO

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



PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

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

MISE EN ROUTE :

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

CP | CE1 | CE2

Support : Activité orale avec 1 visuel.

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

Compétences :

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

A

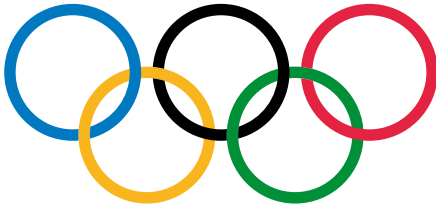
SAVOIR !

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



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

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



ACTIVITÉS :

► ACTIVITÉ 1 : THE OLYMPIC RINGS

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

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

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

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

CP CE1 CE2

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

CP CE1 CE2

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

► ACTIVITÉ 2 : CRAZY RINGS

Suivre une instruction en anglais, faire reproduire à l'enfant un schéma simple (lignes 1 à 4).

Être capable de prendre la parole devant la classe en anglais (ligne 5). CP CE1 CE2

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

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

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



CP CE1 CE2

Rester en activité guidée tout l'exercice.

CP CE1 CE2

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

► ACTIVITÉ 3 : SHAPES AND COLOURS

Repérer et apprendre cinq noms de formes différentes.

S'aider des « mots transparents » pour comprendre ; constater que leur prononciation est différente en anglais. CP CE1 CE2

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

Matériel : Feutres, crayons de couleur.

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

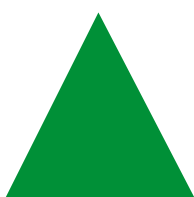
- 1) L'enseignant lit le nom de chaque forme, l'enfant répète et pose son doigt sur la forme qui correspond.
- 2) L'enseignant donne les instructions, l'enfant répète et selon le niveau suit les instructions.
« *The triangle is green, the rectangle is red, the square is yellow, the circle is blue, the ring is orange.* »

CP CE1 CE2

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

CP CE1 CE2

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



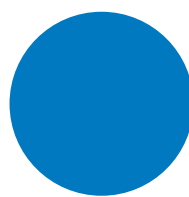
Triangle



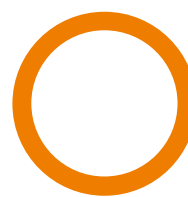
Rectangle



Square



Circle



Ring



► ACTIVITÉ 4 : HIDDEN SHAPES

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

Support : Pictogrammes des différentes disciplines olympiques.

Matériel : Feutres, crayons de couleur.

SPÉCIAL ENSEIGNANT

À travers des jeux et des visuels, faire découvrir neuf disciplines olympiques.

Vocabulaire nouveau : *rowing, sailing, weightlifting, cycling* et *track cycling*.

Mots transparents : *tennis, water polo, badminton, artistic gymnastics*.

Prendre conscience que les « mots transparents » sont de précieux atouts pour comprendre la langue.

Mise en activité :

- Lire ou faire lire les instructions. Avant la mise en activité, l'enseignant lit à voix haute et fait répéter chaque discipline sportive. Il s'assure que les élèves situent chaque sport.
- Activité en autonomie ; l'enseignant passe voir chaque enfant pour valider ou réorienter son travail.
Fin d'activité : mise en commun des réponses sur le modèle suivant :
« *Can you find triangles?* »
« *Sailing has one triangle.* »

► ACTIVITÉ 5 : THE [E] SOUND

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

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

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

2) L'enseignant lit lentement la suite de mots. Les élèves écoutent sans noter.

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

Puis demander aux élèves de se munir d'un crayon à papier. Relire la suite de mots.

- CP/CE1 : les élèves entourent tout le mot où ils entendent le son [e].
- CE2 : les élèves entourent la syllabe du son [e].

► ACTIVITÉ 6 : LIKE AND DON'T LIKE

Reproduire un modèle pour parler des sports qu'il ou elle aime ou n'aime pas.

Réutiliser le vocabulaire du sport étudié dans les exercices précédents. **CP CE1 CE2**

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

Faire noter les réponses sur la fiche élève une fois l'exercice terminé et corrigé au tableau.



► **ACTIVITÉ 7 : WRITE ABOUT YOU!**

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

Mise en activité :

- Faire lire les instructions à voix haute. Amener l'élève à trouver quel sera le pronom personnel sujet correct pour ce texte : « I ». L'enseignant peut commencer par donner son propre exemple pour mettre les élèves sur la bonne piste : « I am miss/mister... and I love rowing. »
- Activité en autonomie ; l'enseignant passe voir chaque enfant pour aider ou valider son travail. L'enfant peut faire son illustration une fois son texte validé.




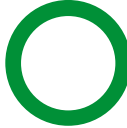

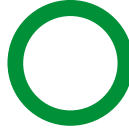

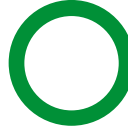
Pour terminer, une fiche infographie à découvrir ensemble en classe permet de mobiliser les connaissances explorées pendant ces séances.

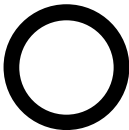


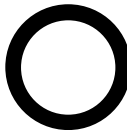


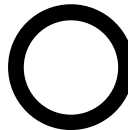



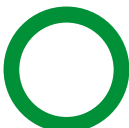
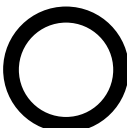
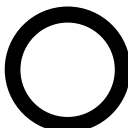
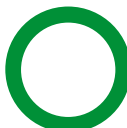
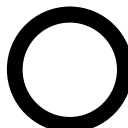
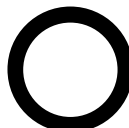

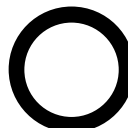
ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE









► **ACTIVITÉ 1 : THE OLYMPIC RINGS** CP CE1 CE2

► **ACTIVITÉ 2 : CRAZY RINGS** CP CE1 CE2

1)        

2)        

3)        

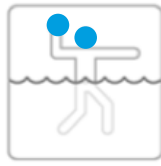
4)        

▶ **ACTIVITÉ 3 : SHAPES AND COLOURS** CP CE1 CE2

▶ **ACTIVITÉ 4 : HIDDEN SHAPES** CP CE1 CE2



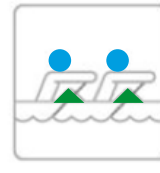
SAILING



WATER POLO



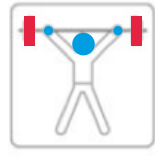
TENNIS



ROWING



ARTISTIC GYMNASTICS



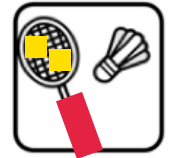
WEIGHTLIFTING



TRACK CYCLING



CYCLING



BADMINTON

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

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

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

1) ▶ Abby likes tennis.

2) ▶ Tom likes sailing.

3) ▶ Abby doesn't like badminton.

4) ▶ Tom doesn't like water polo.

© Victorbrave / Adobe stock



► ACTIVITÉ 7 : WRITE ABOUT YOU! CP CE1 CE2

Exemple de production écrite guidée :

« Hello, my name is Lena! I am eight years old and I love gymnastics! »

« I don't like weightlifting, I am too small! »

« Sailing is my dream... »



POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur les symboles des JO modernes :

<http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4928-les-symboles-et-marquesolympiques.html>

Un jeu de vocabulaire sur le thème du sport, des JO, des Jeux Paralympiques :

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/sports-2>

Pour lire les paroles de l'hymne olympique en anglais :

<http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4930-lhymne-olympique.html>

Mémo et exercices sur le thème « like and don't like » :

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/grammar-practice/and-dont>

Des jeux en anglais autour du sport sur :

<http://pbskids.org/mayaandmiguel/english/games/sports/index.html>

Document d'accompagnement Eduscol :

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Anglais/08/0/RA16_C2_LV_anglais_declinaison_linguistique_601080.pdf

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée olympique de Lausanne (Suisse) :

<https://www.olympic.org/museum> (visite virtuelle en ligne)

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

Contact : academieolympique@cnosf.org

UN DESSIN ANIMÉ POUR VOS ÉLÈVES

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

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

CP, sur le thème des formes et des couleurs :
The Star and the Colours, 32 p., Black Cat Publishing, 5,35 euros.

Jeux, vocabulaire et version audio à télécharger gratuitement sur le site de l'éditeur.

<http://www.blackcat-cideb.com/908-star-and-the-colours-the-9788853012012.html>

CE1/CE2, sur le thème du sport :

Charlie and the Sports Day, ABC Melody, niveau 2, minroman illustré tout en anglais avec CD, 9,75 euros.

En librairie ou à commander sur le site de l'éditeur.

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

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

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF DU CYCLE 2 :

EPS : « Je découvre le water-polo ».

Questionner le monde : « La gymnastique ».

Mathématiques : « Périmètres et tennis ».

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

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



FICHE DE L'ÉLÈVE CP CE1 CE2

CYCLE 2 • ANGLAIS

THE OLYMPIC RINGS

Aa

VOCABULAIRE UTILE

A GAME : un jeu.

THE OLYMPIC GAMES : les Jeux Olympiques.

A FLAG : un drapeau.

A RING : un anneau.

A COMPETITION : une compétition.

A PATTERN : un modèle.

TO WRITE : écrire.

COLOUR : couleur.

TO SHARE : partager.

TO SPOT : repérer.

TO REPEAT : répéter.

TO DRAW : dessiner.

TO POINT : montrer, pointer.

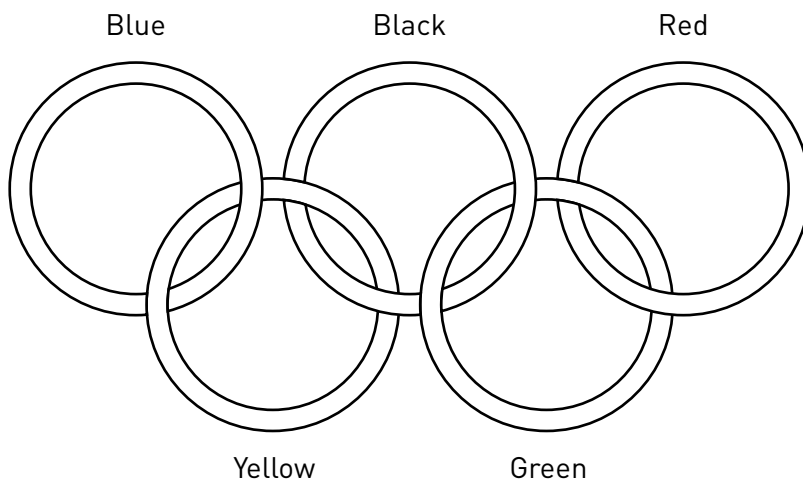


ACTIVITÉS

► ACTIVITÉ 1 : THE OLYMPIC RINGS

Follow the instructions and colour the Olympic Rings.

OLYMPIC RINGS



TRUCS & ASTUCES

Lorsque tu lis un texte en anglais (la consigne d'un exercice ou un texte documentaire), **prends ton temps**. N'essaie pas de deviner le sens d'une phrase d'après la lecture des premiers mots :

lis tous les mots.

Tu en reconnaîtras certains que tu connais, et tu en découvriras de nouveaux. Essaie d'en deviner le sens grâce à ce que tu as déjà compris. Et il est inutile de traduire la phrase en français pour la comprendre. **Comprendre et traduire sont deux choses différentes.**






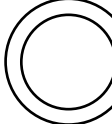
▶ POUR ALLER PLUS LOIN :



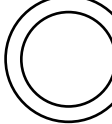
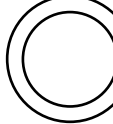
Il existe plusieurs symboles des Jeux, comme le drapeau, la flamme ou la devise :


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





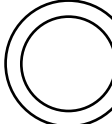
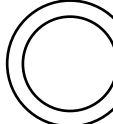
▶ ACTIVITÉ 2 : CRAZY RINGS

Complete the patterns with the correct rings colours.

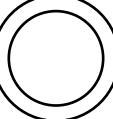
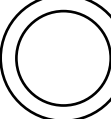
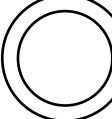
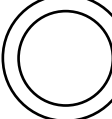
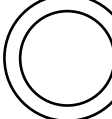
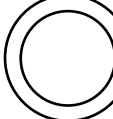
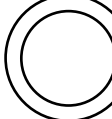
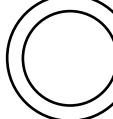
1)        

2)        

3)        

4)        

Now colour your own pattern and share with the class.

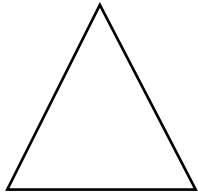
5)        



▶ ACTIVITÉ 3 : SHAPES AND COLOURS

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

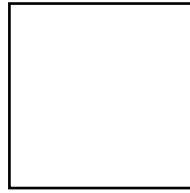
- 1) Listen to your teacher, repeat the instructions and point on the correct shape.
- 2) Listen to your teacher, repeat the instructions and colour the shapes with the correct colours.



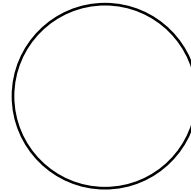
Triangle



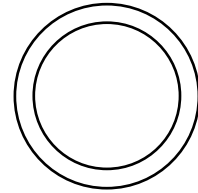
Rectangle



Square



Circle



Ring

▶ ACTIVITÉ 4 : HIDDEN SHAPES

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

- 1) Can you spot the hidden shapes in the pictures?
- 2) Can you colour triangles green, rectangles red, circles blue, rings orange, squares yellow?



SAILING



WATER POLO



TENNIS



ROWING



GYMNASTICS
ARTISTICS



WEIGHTLIFTING



CYCLING TRACK



CYCLING



BADMINTON

Share your answers with the class.

▶ POUR ALLER PLUS LOIN :

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



► ACTIVITÉ 5 : THE [E] SOUND

Exercice 1

Listen and repeat.

tennis
[e]

Exercice 2

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

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



JE RETIENS

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



ET MAINTENANT, J'AGIS !

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



FICHE DE L'ÉLÈVE

CP CE1 CE2

CYCLE 2 • ANGLAIS



THE OLYMPIC RINGS

Aa

VOCABULAIRE UTILE

A GAME : un jeu.

THE OLYMPIC GAMES : les Jeux Olympiques.

A FLAG : un drapeau.

A RING : un anneau.

A COMPETITION : une compétition.

A PATTERN : un modèle.

TO WRITE : écrire.

COLOUR : couleur.

TO SHARE : partager.

TO SPOT : repérer.

TO REPEAT : répéter.

TO DRAW : dessiner.

TO POINT : montrer, pointer.

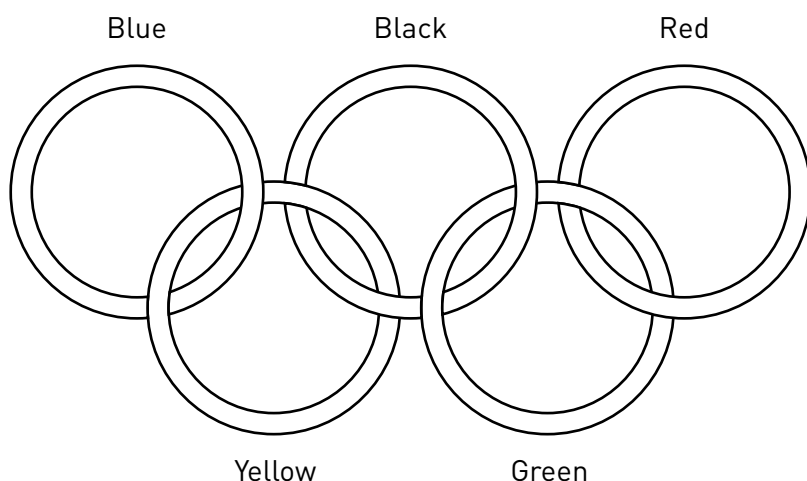


ACTIVITÉS

► ACTIVITÉ 1 : THE OLYMPIC RINGS

Follow the instructions and colour the Olympic Rings.

OLYMPIC RINGS



TRUCS & ASTUCES

Lorsque tu lis un texte en anglais (la consigne d'un exercice ou un texte documentaire), **prends ton temps**. N'essaie pas de deviner le sens d'une phrase d'après la lecture des premiers mots :

lis tous les mots.

Tu en reconnaîtras certains que tu connais, et tu en découvriras de nouveaux. Essaie d'en deviner le sens grâce à ce que tu as déjà compris. Et il est inutile de traduire la phrase en français pour la comprendre. **Comprendre et traduire sont deux choses différentes**.

POUR LES ÉLÈVES LES PLUS AVANCÉS

Fun Facts

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



▶ POUR ALLER PLUS LOIN :

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

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

▶ ACTIVITÉ 2 : CRAZY RINGS

Complete the patterns with the correct rings colours.

1)								
2)								
3)								
4)								

Now colour your own pattern and share with the class.

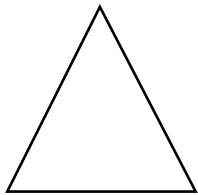
5)								
----	--	--	--	--	--	--	--	--



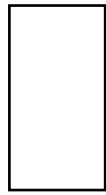
▶ ACTIVITÉ 3 : SHAPES AND COLOURS

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

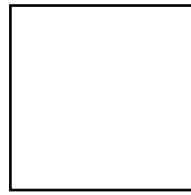
- 1) Listen to your teacher, repeat the instructions and point on the correct shape.
- 2) Listen to your teacher, repeat the instructions and colour the shapes with the correct colours.



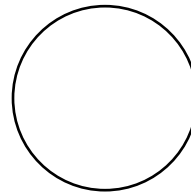
Triangle



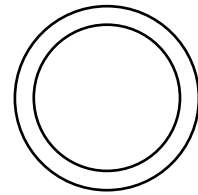
Rectangle



Square



Circle



Ring

▶ ACTIVITÉ 4 : HIDDEN SHAPES

Look at the pictures of Olympic disciplines.

- 1) Can you spot the hidden shapes in the pictures?
- 2) Can you colour triangles green, rectangles red, circles blue, rings orange, squares yellow?

Faire la demande des pictos officiels au CNOSF



SAILING



WATER POLO



TENNIS



ROWING



GYMNASTICS
ARTISTIC



WEIGHTLIFTING



CYCLING TRACK



CYCLING



BADMINTON

Share your answers with the class.

▶ POUR ALLER PLUS LOIN :

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

▶ ACTIVITÉ 5 : THE [E] SOUND

Exercice 1

Listen and repeat.

tennis
[e]

Exercice 2

CP CE1 CE2

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

CP CE1 CE2

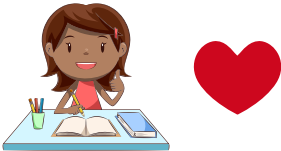



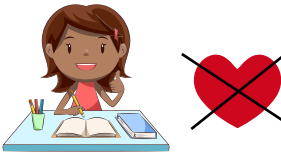

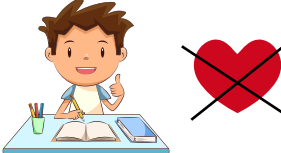

Listen and circle the syllables with the [e] sound.

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

▶ ACTIVITÉ 6 : LIKE AND DON'T LIKE

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

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

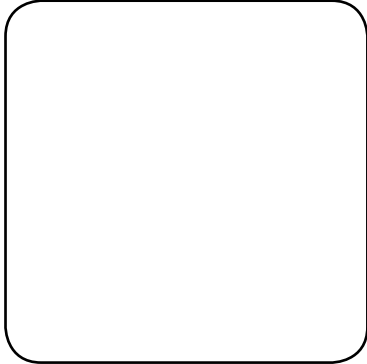
- 1)   ▶ Abby likes tennis.
- 2)   ▶ Tom
- 3)   ▶ Abby
- 4)   ▶ Tom
- © Victorbrave / Adobe Stock



▶ ACTIVITÉ 7 : WRITE ABOUT YOU!

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

Draw yourself doing your favourite sport!



.....
.....
.....
.....
.....



JE RETIENS

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



ET MAINTENANT, J'AGIS !

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



FICHE DE PROGRESSIVITÉ

CYCLE 2 • ANGLAIS



THE OLYMPIC RINGS

LA DIVERSITÉ DES RYTHMES AU CYCLE 2

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

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

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

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

- CP ;
- CE1/CE2.

Les activités 1 à 5 sont plus spécialement destinées aux enfants de CP/CE1 : elles proposent davantage de manipulation et d'oral.

Les activités 6 et 7 sont plus spécialement destinées aux enfants de CE1 et CE2 : elles demandent en effet plus de concentration et un niveau de lecture et de langage plus précis.

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

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



FICHE INFOGRAPHIE

CYCLE 2 • ANGLAIS

THE OLYMPIC RINGS



Athletes



Wheelchair



Team



Torchbearer



Olympic torch



Podium



Gold medal



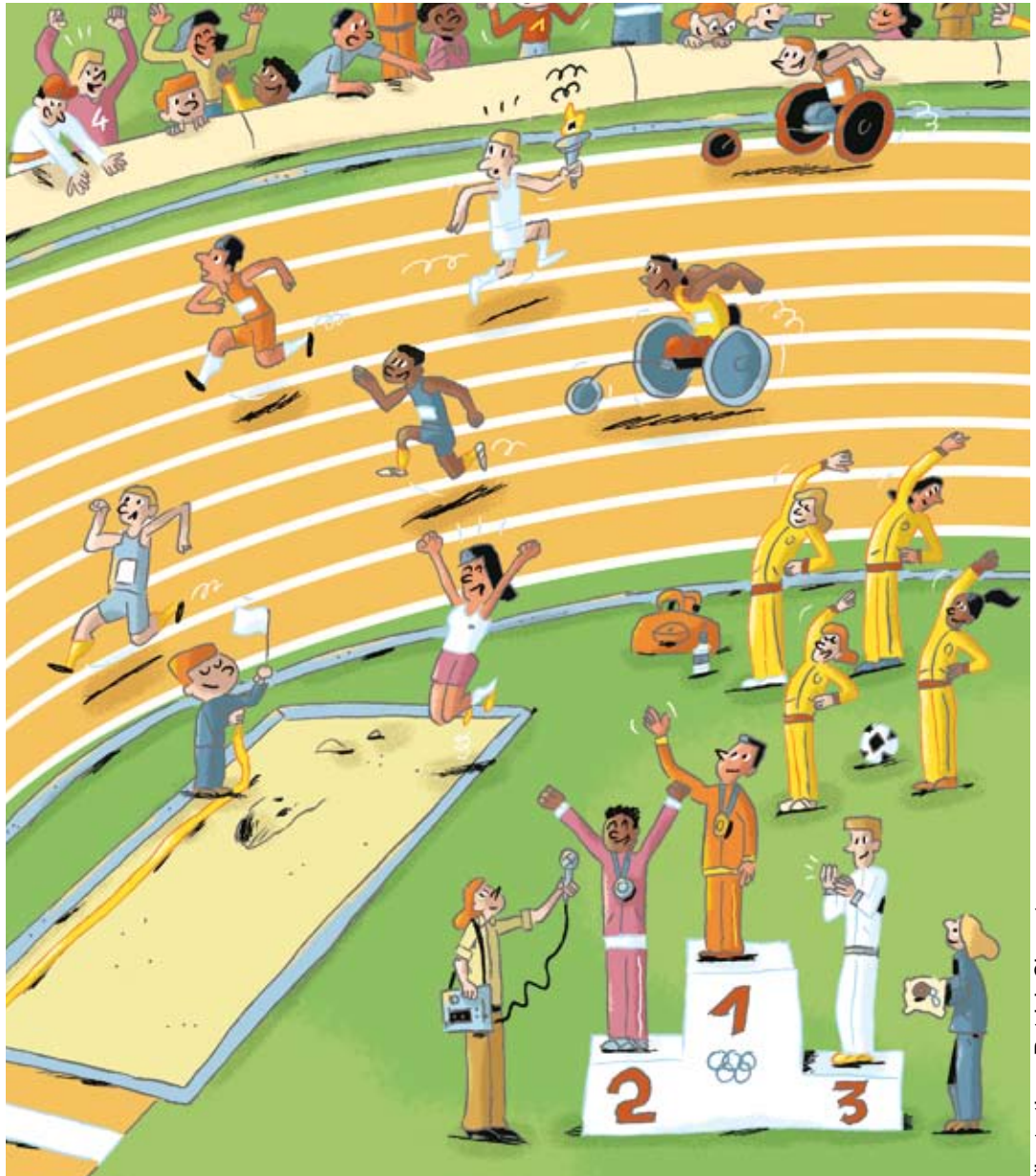
Silver medal



Bronze medal



Journalist





FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 2 • EPS

JE DÉCOUVRE LE WATER-POLO

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES TRAVAILLÉES :

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

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

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

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

PROPOSITION DE DÉROULEMENT DE SÉANCE :

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

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

• Mise en activité :

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

DURÉE :

4 séances (4 x 45 min) :

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

ORGANISATION :

Collective.

➔ MOTS-CLÉS DES JO :

**NATATION • AFFRONTMENT • ÉQUIPE •
COOPÉRATION • ENGAGEMENT • RÈGLES
ET RÈGLEMENTS • RESPECT.**



NOTIONS ABORDÉES

LA NATATION AU CYCLE 2

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

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

LE WATER-POLO : UN SPORT COLLECTIF

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

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



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

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

LE WATER-POLO : UN SPORT OLYMPIQUE

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

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

A SAVOIR !

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

A SAVOIR !

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



PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Équipe ; équipier ; drapeau arbitre ; respect.

ACTIVITÉS :

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

► ACTIVITÉ 1 : À L'EAU ! CP CE1 CE2

Matériel : – Un ballon.

– Bonnets ou dossards selon les équipes.

– Si nécessaire, des ceintures de natation pour aider les élèves à se maintenir à la surface.

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

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

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

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

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

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

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

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

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

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

3^e temps : Coopérer pour marquer un but.

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

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.

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

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

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

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

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

Après chaque séance, l'élève prend sa feuille et répond aux questions concernant la séance.

Cela peut se faire soit seul, soit à deux ou plus.

On peut ensuite effectuer une mise en commun à l'oral en classe pour faire un bilan collectif.



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

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

CP | CE1 | CE2

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

Matériel : Dictionnaire de la langue française.



ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

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

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

Mes impressions

Les trois valeurs de l'Olympisme sont :

- excellence ;
- respect ;
- amitié.

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

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

CP | CE1 | CE2

Exercice 1

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

Exercice 2



© Fotolia

C'est un **ballon jaune**.



© Fotolia

Les joueurs ont un **bonnet de bain** sur la tête. Les couleurs officielles aux Jeux Olympiques sont une équipe en blanc, l'autre équipe en bleu.



© Fotolia

Pour les gardiens de but, les bonnets sont **rouges**.



© Fotolia

Ce sont les **cages de but**.



© DR

Ce sont les **drapeaux** des arbitres.



Exercice 3

Pour les CP

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

Chaque équipe est composée de **sept** joueurs.

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

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

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

Pour les CE1/CE2

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

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

Ce jeu nécessite une grande **coopération** entre les membres d'une même **équipe**, puisque l'objectif est de **mettre le ballon dans la cage de l'équipe adverse**.

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



POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Des ressources pédagogiques :

<http://www4.ac-nancy-metz.fr/ien-vittel/docs%20site/EPS/quelles%20act%20mener%20en%20natation%20-%20doc%20enseignants.pdf>

http://erfan-grenoble.fr/sites/default/files/devenir_joueur_de_water_polo_un_jeu_denfants.pdf

Pour en savoir plus sur le water-polo discipline olympique :

<https://www.olympic.org/fr/water-polo>

Pour en savoir plus sur l'équipe féminine française de water-polo :

<http://water-polo.com/category/france/equipe-de-france/>

Pour en savoir plus sur l'équipe masculine française de water-polo :

<http://www.france-waterpolo.fr/>

Pour connaître les informations des derniers JO d'été en water-polo :

<https://www.olympic.org/fr/news/en-water-polo-la-continuite-pour-les-americaines-une-premiere-pour-les-serbes>

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

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

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

ET POUR LES ENSEIGNANTS ?

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

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSE DU CYCLE 2 :

Questionner le monde : « La gymnastique »

Anglais : « Le vocabulaire des JO en anglais »

Mathématiques : « Périmètres et tennis »

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

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



FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 2 • EPS

JE DÉCOUVRE LE WATER-POLO



Aa

VOCABULAIRE UTILE



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

ÉQUIPIER : membre d'une équipe.

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

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



ACTIVITÉS

► ACTIVITÉ 1 : À L'EAU !

- **Ce que je dois apprendre pendant les séances de water-polo :**
 - Je dois savoir adapter mes déplacements dans l'eau.
 - Je dois savoir m'opposer avec mon équipe à une autre équipe.
 - Je dois savoir appliquer des règles du jeu.
 - Je dois savoir jouer en tenant toujours compte de l'ensemble de mon équipe.

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

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

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

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

Séance 1 :

Ce que j'arrive à faire :

.....
.....

Ce que je dois encore améliorer :

.....
.....



TRUCS & ASTUCES

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

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



Ce que nous pouvons améliorer en équipe :

.....
.....

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

.....
.....

Ce que j'apprends sur le water-polo :

.....
.....

Séance 2 :

Ce que j'arrive à faire :

.....
.....

Ce que je dois encore améliorer :

.....
.....

Ce que nous pouvons améliorer en équipe :

.....
.....

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

.....
.....

Ce que j'apprends sur le water-polo :

.....
.....

.....
.....

.....
.....



Séance 3 :

Ce que j'arrive à faire :

.....

.....

Ce que je dois encore améliorer :

.....

.....

Ce que nous pouvons améliorer en équipe :

.....

.....

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

.....

.....

Ce que j'apprends sur le water-polo :

.....

.....

Mes impressions

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

.....

.....



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

Exercice 1

Cherchons ensemble ces définitions.

Coopérer :

Passe :

But :

Adversaire :

Attaquants :

Contourner :

Exercice 2

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

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



© Fotolia

C'est un



© Fotolia

Les joueurs ont
sur la tête. Les couleurs officielles aux
Jeux Olympiques sont une équipe en blanc,
l'autre équipe en bleu.



© Fotolia

Pour les gardiens de but, les bonnets sont

.....



© Fotolia

Ce sont les



© DR

Ce sont
des arbitres.



Exercice 3

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

Pour les CP

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

Chaque équipe est composée de joueurs.

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

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

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

Pour les CE1/CE2

Le water-polo est un sport collectif de pratiqué

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

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

puisque l'objectif est de

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

POUR ALLER PLUS LOIN :

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



JE RETIENS

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



ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je comprends que je ne peux pas gagner tout seul quand je pratique un sport collectif.**
Je dois regarder où sont placés mes équipiers, écouter leurs conseils, essayer d'imaginer leurs actions à venir pour mieux prendre une décision.
- **En cas de victoire, je ne m'attribue pas les raisons du succès,** et en cas de défaite, je ne rejette pas les fautes sur les autres. Accepter de jouer en équipe, c'est rester solidaire dans toutes les situations.
- **Je respecte l'équipe adverse,** qui a donné le meilleur d'elle-même, comme mon équipe.
- **Si je compare la vie au sport,** je me rends compte que je dois agir de la même façon avec mon entourage et dans un match : collaborer avec ceux qui peuvent m'aider, les aider à mon tour, respecter les avis des autres même si je pense différemment.



FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 2 • EPS

JE DÉCOUVRE LE WATER-POLO

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

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

Prérequis à la séquence de water-polo au CE2 :

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

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

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



À TOI DE JOUER !

CYCLE 2 • EPS

JE DÉCOUVRE LE WATER-POLO

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RÉPONDS PAR « VRAI » OU « FAUX » :

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

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

5 7 13

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

1896 1900 1924

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

Avec un sifflet Avec un drapeau Avec une cloche

LE SAIS-TU AUSSI ?

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

Dans la mer Dans une piscine Dans un lac

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

Hongrie Ukraine Russie

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

États-Unis Hongrie Chine



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

- Engagement
 Violence
 Respect
 Coopération

5 RELIE LE SPORT ET SON ÉQUIPEMENT :

- | | |
|----------|------------|
| Tennis • | • Maillet |
| Polo • | • Rames |
| Aviron • | • Raquette |

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

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



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 2 • EPS

JE DÉCOUVRE LE WATER-POLO

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RÉPONDS PAR « VRAI » OU « FAUX » :

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

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

- 5 7 13

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

- 1896 1900 1924

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

- Avec un sifflet Avec un drapeau Avec une cloche

LE SAIS-TU AUSSI ?

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

- Dans la mer Dans une piscine Dans un lac

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

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

- Hongrie Ukraine Russie

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

- États-Unis Hongrie Chine

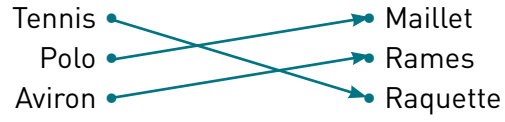
Ce sont les Américaines qui ont gagné en 2016, comme d'ailleurs à chaque compétition depuis que le water-polo féminin est devenu un sport olympique, en 2000.



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

- Engagement Violence Respect Coopération

5 RELIE LE SPORT ET SON ÉQUIPEMENT :





FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 2 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LEXIQUE

LE VOCABULAIRE DES JEUX OLYMPIQUES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

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

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

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

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

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

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

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

DURÉE :

3 séances (3 x 45 min).

ORGANISATION :

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

➔ MOTS-CLÉS DES JO :

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



NOTIONS ABORDÉES

LE CHAMP LEXICAL DES JEUX OLYMPIQUES

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

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



Le mot-étiquette (ou « mot générique », ou « hyperonyme »), c'est le mot que l'on trouve en premier dans une définition du dictionnaire. Par exemple, une discipline est un mot générique dans lequel on peut ranger les mots gymnastique, natation...

L'élève va s'essayer à l'expression orale et écrite, en utilisant le vocabulaire approprié et précis des Jeux Olympiques. Il va ainsi apprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.

LES ÂMBOLLES DES JEUX OLYMPIQUES

Les Jeux Olympiques ont lieu tous les quatre ans. C'est une très grande manifestation du sport qui réunit des champions du monde entier.

La cérémonie d'ouverture des JO est très importante. C'est un spectacle qui met en scène des prouesses technologiques et humaines, au cours duquel les sportifs défilent derrière un athlète, porte-drapeau de son pays. Au cours de la cérémonie, un athlète prête serment au nom de tous les sportifs participants aux Jeux Olympiques.

Symbole de l'esprit olympique et symbole de paix, la flamme olympique part d'Olympie, en Grèce, quelques mois avant chaque Olympiade, pour arriver dans le stade à la cérémonie d'ouverture. Elle reste allumée sur le site olympique pendant toute la durée des Jeux.

Le drapeau olympique a été créé par Pierre de Coubertin en 1913 et est apparu pour la première fois aux Jeux Olympiques d'Anvers, en 1920. Sur ce drapeau au fond blanc, il y a cinq anneaux de couleurs différentes entrelacés pour illustrer l'amitié entre les continents : Afrique, Asie, Amérique, Europe et Océanie. Chaque pays du monde peut retrouver au moins une des couleurs de son drapeau dans les six couleurs présentes ! Il est d'ailleurs faux de penser que chaque couleur représente un continent.

La devise olympique se compose de trois mots latins : *citius, altius, fortius* (« Plus vite, plus haut, plus fort »). Elle invite les athlètes à donner le meilleur d'eux-mêmes. Elle est empruntée à un prêtre, pédagogue et ami de Pierre de Coubertin, qui décide d'en faire la devise Olympique dès 1894.

A SAVOIR !

En 2016, à Rio, le porte-drapeau de la délégation française était Teddy Riner, le champion de judo.

A SAVOIR !

On confond souvent la devise olympique (« *Citius, Altius, Fortius* ») et le crédo olympique (« *Le plus important aux Jeux Olympiques, n'est pas de gagner mais de participer, car l'important dans la vie ce n'est point le triomphe mais le combat : l'essentiel, ce n'est pas d'avoir vaincu mais de bien s'être battu* »).



PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

CIO, ou Comité international olympique ; drapeau olympique ; serment ; olympien ; arbitre.

ACTIVITÉS :

► ACTIVITÉ 1 : LES AFFICHES OLYMPIQUES : DES IMAGES QUI PARLENT

Observer et décrire un support visuel. S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié et précis lié aux Jeux Olympiques. Faire émerger les représentations des élèves. Se repérer dans l'espace en resituant les pays-hôtes. **CP CE1 CE2**

Supports : – Affiche des JO d'hiver de Saint-Moritz (1928)

– Affiche des JO d'été de Londres (1948)

– Affiche des JO d'hiver d'Helsinki (1952)

Matériel : vidéoprojecteur ou TBI.

Mise en activité :

- 1) Faire observer les trois affiches.
- 2) Annoncer aux élèves : « Vous allez tous écrire sur votre ardoise entre trois et cinq mots (ou expressions) qui vous viennent à l'esprit quand vous regardez les trois affiches. » Possibilité d'écrire la consigne au tableau.
- 3) Description des élèves. Faire ressortir le vocabulaire utilisé par les élèves et noter particulièrement les mots liés aux JO. Chaque enfant note les mots dans le tableau de sa fiche. Chacun doit avoir écrit au moins trois mots. Les élèves proposent leurs mots, et ceux-ci sont discutés collectivement. Les relever sur le tableau ou sur le TBI.
- 4) Annoncer aux élèves : « Maintenant, retrouvez parmi ces mots ceux qui se réfèrent aux symboles olympiques. » Faire relever les mots par groupes dans le tableau de la fiche élève.
- 5) Mise en commun et discussion.

► ACTIVITÉ 2 : DES MOTS, TOUJOURS DES MOTS !

Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient. Permettre aux élèves de comprendre les notions de champ lexical et de mot générique. Savoir utiliser le dictionnaire. **CP CE1 CE2**

Support : Texte documentaire.

Matériel : Une règle (ou une équerre).

Mise en activité :

- 1) Rappel de la séance précédente : « Qu'avons-nous fait lors de la séance précédente ? Nous avons écrit des mots qui nous ont été évoqués par les affiches des JO et le titre Jeux Olympiques. Ensuite, nous avons rangé les mots relatifs à la catégorie des symboles olympiques. »
- 2) « Aujourd'hui, nous allons apprendre que tous ces mots forment le champ lexical des Jeux Olympiques. »
- 3) Demander aux enfants de relever dans le texte les mots qui tournent autour des Jeux Olympiques (il y en a onze).
- 4) Vérification de la compréhension en réponse collective :
 - « Comment peut-on appeler tous ces mots ? » Réponse : un « champ lexical ».
 - « Quel est le mot générique pour "flamme", "anneaux", "devise", "drapeau" ? » Réponse : les « symboles olympiques ».



À noter : le champ lexical est l'ensemble des mots qui évoquent un même thème.
 Ex. : ici, on a relevé des mots du champ lexical des Jeux Olympiques. Dans un champ lexical, on peut distinguer des mots génériques.

► **ACTIVITÉ 3 : À TOI D'INVENTER !**

Passer d'un vocabulaire passif à un vocabulaire actif en organisant la production de phrases.
 Rédiger un texte en utilisant ses connaissances en grammaire et en vocabulaire. **CP** **CE1** **CE2**

Matériel : Dictionnaire de la langue française.

Mise en activité :

- 1) Rappel de ce qui a été fait à la séance précédente. Les élèves peuvent ajouter de nouveaux mots.
- 2) Annoncer aux élèves : « Aujourd'hui, vous allez rédiger un questionnaire sur les Jeux Olympiques pour les autres classes de l'école. »
- 3) Écrire au tableau une première question comme « Que veulent dire les initiales "JO" ? » et demander aux élèves (par groupes de deux) d'en inventer trois autres sur leur ardoise. Les questions doivent porter chacune sur un terme différent découvert sur les JO. Il est possible d'anticiper en proposant trois mots différents à chaque binôme.
- 4) Mise en commun des questions trouvées et mise en ordre pour le questionnaire.
- 5) Puis exercice individuel : les élèves doivent créer une question supplémentaire pour compléter leur questionnaire en utilisant un mot du champ lexical des Jeux Olympiques non encore utilisé par la classe.



ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

► **ACTIVITÉ 1 : LES AFFICHES OLYMPIQUES : DES IMAGES QUI PARLENT**

- 1) Voici des idées de mots qui peuvent venir à l'esprit des élèves. Cette liste est un ensemble de possibilités. Elle n'est pas exhaustive. Épreuves sportives, CIO ou Comité international olympique, athlète, épreuve, drapeau olympique, serment, valeurs, devise olympique, hymne olympique, olympien, arbitre, flamme, compétition, symbole, sport, coupe, sportif, athlétisme, stade, championnat, champion, vainqueur, entraîneur, équipe, palmarès, règle, paralympique, finaliste, demi-finale, record, médaille, discipline, mondial, Brésil, Russie...
- 2) Écrire un mot par case pour plus de propreté. Cette liste est un ensemble de possibilités. Elle n'est pas exhaustive. Nous faisons abstraction des noms de sports afin de rester dans le vocabulaire spécifique des Jeux Olympiques.

Épreuves sportives	Couleurs	Athlète	Épreuve
Drapeau olympique	Serment	Valeurs	Devise olympique
Hymne olympique	Olympien	Arbitre	Flamme olympique
Compétition	Symbole	Sport	Coupe
Sportif	Athlétisme	Stade	Championnat
Champion	Vainqueur	Entraîneur	Équipe
Palmarès	Règle	Paralympique	Finaliste
Demi-finale	Record	Médaille	Discipline
Mondial	International	Anneaux	
Ville	Pays	CIO, ou Comité international olympique	



3) Les mots qui se réfèrent aux symboles olympiques :

La flamme olympique
Les anneaux olympiques
La devise olympique
Le drapeau olympique

4) Trace écrite à retenir : Il existe des symboles olympiques que l'on retrouve à chaque jeu : la flamme, les anneaux, la devise et le drapeau olympique.

► ACTIVITÉ 2 : DES MOTS, TOUJOURS DES MOTS !

1) Relève les mots du champ lexical des Jeux Olympiques dans ce texte.

Jeux Olympiques	Athlète	Flamme	Devise
Cérémonie d'ouverture	Arbitre	Stade	Épreuves
Délégations	Serment	Site olympique	

2) Comment appelle-t-on cette liste de mots ? Un « champ lexical ».

3) Quel est le mot ou l'expression générique pour « flamme », « anneaux », « devise », « drapeau » ?
Les « symboles olympiques ».

► ACTIVITÉ 3 : À TOI D'INVENTER !

Pas de réponses attendues.



POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour vous, avec vos élèves :

Sur France tv éducation, une trentaine de documentaires autour des Jeux Olympiques.

Un documentaire en dessin animé (2 min 30) sur l'histoire des Jeux Olympiques (vidéo AFP).

Pour écouter le serment officiel prononcé par le skieur Léo Lacroix à l'ouverture des JO de Grenoble (à 3 min 28) :

<http://www.ina.fr/audio/PHF04007008/inter-actualites-de-20h00-du-6-fevrier-1968-audio.html>

Les vidéos Canopé des Fondamentaux :

– Sur le champ lexical :

<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/langue-francaise/vocabulaire/les-relations-de-sens-entre-les-mots/le-champ-lexical.html>

– Sur les termes génériques :

<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/langue-francaise/vocabulaire/les-relations-de-sens-entre-les-mots/les-termes-generiques.html>

Pour vous :

Pour en savoir plus sur les symboles des JO modernes :

<http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4928-les-symboles-et-marques-olympiques.html>

Pour lire les paroles de l'hymne olympique :

<http://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/4930-lhymne-olympique.html>

Document d'accompagnement Eduscol :

<http://eduscol.education.fr/cid106031/ressources-francais-etude-langue.html#lien5>

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

« Mes P'tits Docs » : *Les Jeux Olympiques*, de Stéphanie Ledu, Milan, 2016.

Les Jeux Olympiques, de Susan Meredith, Usborne, 2016.

Astérix aux Jeux Olympiques, de Goscinny et Uderzo, Hachette, 2005.

Copain des sports, de Serge Guérin, Milan, 2013.

Et d'autres idées sur Les Clefs de l'école :

<http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme>

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF DU CYCLE 2 :

EPS : « Je découvre le water-polo »

Questionner le monde : « La gymnastique »

Anglais : « Le vocabulaire des JO en anglais »

Mathématiques : « Périmètres et tennis »

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





FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 2 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LEXIQUE

LE VOCABULAIRE DES JEUX OLYMPIQUES

Aa

VOCABULAIRE UTILE

CIO, OU COMITÉ INTERNATIONAL OLYMPIQUE : institution regroupant des personnes chargées de promouvoir l'Olympisme à travers le monde et de diriger le Mouvement Olympique. Le CIO désigne la ville organisatrice des Jeux Olympiques d'été et d'hiver.

DRAPEAU OLYMPIQUE : l'un des symboles des Jeux Olympiques. Il flotte au-dessus des sites olympiques pendant les Jeux.

SERMENT : engagement, promesse de respecter les valeurs des Jeux Olympiques : excellence, amitié, respect.

OLYMPIEN : sportif qui participe ou a participé aux Jeux Olympiques.

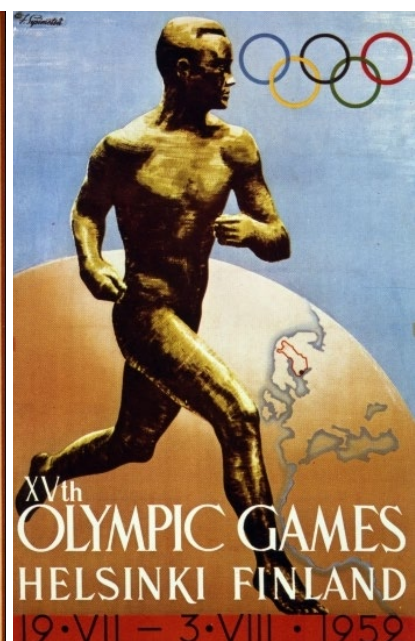
ARBITRE : personne chargée de faire respecter les règles du jeu d'un sport.



ACTIVITÉS

► ACTIVITÉ 1 : LES AFFICHES OLYMPIQUES : DES IMAGES QUI PARLENT

Observons ensemble ces trois affiches. Que montrent-elles ?
De quoi parlent-elles ? Répondons aux questions suivantes.





1) Écris entre 3 et 5 mots (ou expressions) qui te viennent à l'esprit quand tu regardes les trois affiches des Jeux Olympiques. Attention : on n'écrit pas les noms des sports.

.....

.....

Maintenant, discutons tous ensemble des mots que vous avez trouvés.

2) Relève dans ce tableau tous les mots que vous avez trouvés en classe et qui constituent le champ lexical des Jeux Olympiques.

3) Parmi ces mots, lesquels à ton avis sont ceux qui se réfèrent aux symboles olympiques ?

4) Que pouvons-nous écrire ensemble comme phrase de synthèse ?

Je retiens :

.....

.....

.....

.....



► POUR ALLER PLUS LOIN :

Les Jeux Olympiques sont un événement tellement important que presque tout le monde en a déjà entendu parler dans tous les pays du monde ! Les Jeux d'été comme les Jeux d'hiver reviennent tous les quatre ans : une année les Jeux d'été, deux ans plus tard les Jeux d'hiver. **La cérémonie d'ouverture** des JO est très importante. C'est un grand spectacle au cours duquel les sportifs défilent derrière un athlète, **porte-drapeau** de son pays. Au cours de la cérémonie, un athlète prête **serment** au nom de tous les sportifs participants aux Jeux Olympiques.

► ACTIVITÉ 2 : DES MOTS, TOUJOURS DES MOTS !

CP | CE1 | CE2

À SAVOIR : Le champ lexical est l'ensemble des mots qui évoquent un même thème. Ici, par exemple, on a relevé des mots du champ lexical des Jeux Olympiques.

Lis le texte suivant et réponds aux questions.

Les deux enfants suivaient le déroulement des Jeux Olympiques. Le soir après l'école, ils faisaient un résumé de la journée. Ce que Sissi avait préféré depuis le début, c'était la cérémonie d'ouverture. C'était magnifique ! Toutes les délégations des pays représentés avaient défilé. Un athlète et un arbitre avaient prêté serment. La flamme avait été accueillie dans le stade. Elle allait d'ailleurs rester allumée pendant tout le temps des Jeux sur le site olympique. Il y avait de magnifiques spectacles et même un grand feu d'artifice ! Arthur aime beaucoup la devise des Jeux Olympiques, « Citius, Altius, Fortius ». Il l'a affichée dans sa chambre ! Aujourd'hui, les épreuves d'équitation commencent... Ça fait rêver !

1) Relève les mots du champ lexical des Jeux Olympiques dans ce texte. (Il y en a onze.)

2) Comment appelle-t-on cette liste de mots ?

On appelle cela un

3) Quel est le mot ou l'expression générique pour « flamme », « anneaux », « devise », « drapeau » ?

.....



▶ ACTIVITÉ 3 : À TOI D'INVENTER !

Rappelle-toi tout ce que tu as appris sur les JO et réponds aux questions.

- 1) Écris les trois questions que tu as inventées sur les Jeux Olympiques.
Idées de mots pour t'aider : drapeau, anneaux, symbole, hymne, participants, international...

1) Que veulent dire les initiales « JO » ?
2)
3)
4)

- 2) Ensemble, parmi les questions proposées par les élèves, choisissons celles de notre questionnaire commun et inscrivons-les ici dans un ordre choisi collectivement :

1) Que veulent dire les initiales « JO » ?
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)
11)
12)
13)
14)
15)
16)
17)
18)
19)
20)
21)

- 3) À présent, crée une question supplémentaire en utilisant un mot du champ lexical des Jeux Olympiques qui n'a pas encore été utilisé par la classe.



JE RETIENS

- Le champ lexical des Jeux Olympiques, c'est l'ensemble de tous les mots qu'on utilise pour en parler.
- Un mot générique permet de désigner une catégorie générale qui englobe plusieurs mots particuliers.
- Plus tu connais de mots, plus tu peux exprimer exactement ce que tu veux dire.
- Approfondir son vocabulaire sur un thème en particulier (le sport par exemple) permet de devenir expert dans un domaine.



ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je m'amuse à trouver des champs lexicaux autour de thèmes que j'aime bien.** Ex. : copains, jouer, sports, musique...
- **Je m'efforce de ne pas utiliser le mot « truc »,** mais de trouver le mot précis.
- **Je peux appliquer à ma vie de tous les jours la devise des Jeux Olympiques :** « Plus vite, plus haut, plus fort ». Elle est vraie aussi bien quand je fais du sport que dans mon travail scolaire !



À TOI DE JOUER !

CYCLE 2 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LEXIQUE

LE VOCABULAIRE DES JEUX OLYMPIQUES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMBIEN D'ANNEAUX Y A-T-IL SUR LE LOGO DES JEUX OLYMPIQUES ?

- 5 15 25

2 LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ REVIENNENT TOUS LES ...

- 2 ans 4 ans 8 ans

3 QU'EST-CE QUI EST ALLUMÉ AVANT LE DÉBUT DES JEUX ?

- Des bougies Les spots autour du stade La flamme Olympique

4 POURQUOI Y A-T-IL CINQ ANNEAUX SUR LE DRAPEAU DES JO ?

- Parce qu'il y a cinq pays qui participent Parce qu'il y a cinq continents dans le monde
 Parce qu'il y a cinq épreuves aux Jeux Olympiques

5 COMBIEN Y A-T-IL DE COULEURS SUR LE DRAPEAU OLYMPIQUE ?

- 6 10 15

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 LEQUEL DE CES SYMBOLES NE REPRÉSENTE PAS LES JEUX OLYMPIQUES ?

- Un maillot Des anneaux Une flamme

2 UN RECORD OLYMPIQUE EST-IL FORCÉMENT UN RECORD DU MONDE ?

- Oui Non

3 DÉCOUVRE LE CHAMP LEXICAL DE CE GROUPE DE MOTS : COURSE À PIED, FOOTBALL, TENNIS, JUDO.

C'est



4 LES PROCHAINS JO D'ÉTÉ AURONT LIEU AU JAPON. SAIS-TU QUELLES SONT LES DEUX COULEURS DU DRAPEAU JAPONAIS ?

..... et

5 LES JO DE 2016 SE DÉROULAIENT AU BRÉSIL. DANS QUEL CONTINENT SE TROUVE CE PAYS ?

Europe

Amérique

Asie

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

L'ESPRIT DE LA MAXIME OLYMPIQUE EST :

« L'IMPORTANT DANS LA VIE N'EST PAS DE VAINCRE MAIS DE LUTTER. »

« L'ESSENTIEL N'EST PAS D'AVOIR GAGNÉ MAIS DE S'ÊTRE BIEN BATTU. »

QU'EN PENSES-TU ? ES-TU D'ACCORD ? QU'EST-CE QUI T'IMPORTE QUAND TU JOUES À UN SPORT, À UN JEU DE SOCIÉTÉ OU QUAND TU TE LANCES UN DÉFI ? EST-CE DE GAGNER OU D'AVOIR PASSÉ UN BON MOMENT ET D'AVOIR DONNÉ LE MEILLEUR DE TOI-MÊME ?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



À TOI DE JOUER !

CYCLE 2 • ÉTUDE DE LA LANGUE : LEXIQUE

LE VOCABULAIRE DES JEUX OLYMPIQUES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMBIEN D'ANNEAUX Y A-T-IL SUR LE LOGO DES JEUX OLYMPIQUES ?

- 5 15 25

2 LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ REVIENNENT TOUS LES ...

- 2 ans 4 ans 8 ans

3 QU'EST-CE QUI EST ALLUMÉ AVANT LE DÉBUT DES JEUX ?

- Des bougies Les spots autour du stade La flamme Olympique

4 POURQUOI Y A-T-IL CINQ ANNEAUX SUR LE DRAPEAU DES JO ?

- Parce qu'il y a cinq pays qui participent Parce qu'il y a cinq continents dans le monde
 Parce qu'il y a cinq épreuves aux Jeux Olympiques

5 COMBIEN Y A-T-IL DE COULEURS SUR LE DRAPEAU OLYMPIQUE ?

- 6 10 15

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 LEQUEL DE CES SYMBOLES NE REPRÉSENTE PAS LES JEUX OLYMPIQUES ?

- Un maillot Des anneaux Une flamme

2 UN RECORD OLYMPIQUE EST-IL FORCÉMENT UN RECORD DU MONDE ?

- Oui Non

3 DÉCOUVRE LE CHAMP LEXICAL DE CE GROUPE DE MOTS : COURSE À PIED, FOOTBALL, TENNIS, JUDO.

C'est le sport.....



4 LES PROCHAINS JO D'ÉTÉ AURONT LIEU AU JAPON. SAIS-TU QUELLES SONT LES DEUX COULEURS DU DRAPEAU JAPONAIS ?

.....Rouge..... etblanc.....

5 LES JO DE 2016 SE DÉROULAIENT AU BRÉSIL. DANS QUEL CONTINENT SE TROUVE CE PAYS ?

Europe

Amérique

Asie



FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 2 • QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

JE DÉCOUVRE LE CORPS À TRAVERS LA GYMNASTIQUE

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Prendre conscience de son corps et apprendre quelques règles d'hygiène.
- Découvrir le corps en mouvement (rôle du squelette et des articulations).

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- Être capable, à travers la découverte de la gymnastique, de :
 - résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité ;
 - reconnaître les comportements favorables à sa santé.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- **Éducation physique et sportive :**
Mettre en évidence le rôle des muscles, des tendons et des os pour la mise en mouvement et les bénéfices de l'activité physique sur l'organisme.
- **Français :**
Comprendre le fonctionnement de la langue : étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Activités individuelles puis mise en commun ou travail en groupe.
- Bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- **Séance 1 :** Découverte du squelette (40 min).
- **Séance 2 :** Le squelette humain (50 min).
- **Séance 3 :** Le corps en mouvement : rôle des articulations (55 min).

ORGANISATION :

- Travail en commun, en groupe et individuel.

➔ MOTS-CLÉS DES JO :

GYMNASTIQUE RYTHMIQUE • GYMNASTIQUE ARTISTIQUE • HYGIÈNE • VIE SAINE.

NOTIONS ABORDÉES

LE CORPS : DES OS, DES ARTICULATIONS ET DES MUSCLES

Dans un premier temps, il s'agit pour les élèves d'apprendre à nommer les différentes parties du corps (la tête, le cou, les épaules, le ventre, le dos, les bras, les jambes), puis dans un second temps les différentes parties des membres (par exemple, pour la jambe : la cuisse, le tibia, le mollet, le pied, le talon).

Le squelette est la charpente osseuse du corps de l'homme. Il est composé de 206 os. Les élèves découvriront la fonction des os et du squelette et apprendront quelques noms d'os (par exemple, le fémur, la rotule, les côtes, etc.).

A **SAVOIR !**

L'os du corps le plus long est le fémur et le plus petit est l'étrier, qui se situe... dans l'oreille !



On pourra ensuite passer aux articulations, savoir à quoi elles servent (l'endroit où les os s'emboîtent), repérer celles qui plient et celles qui tournent, et les nommer (coude, poignet, articulations des doigts, hanche, genou, cheville, articulations des orteils...).

Enfin, on pourra évoquer les muscles qui permettent les mouvements et montrer leur fonctionnement : contracté/relâché, avec, par exemple, le cas du biceps.

LA GYMNASTIQUE, UN SPORT OLYMPIQUE

La gymnastique est l'un des plus anciens sports olympiques. Elle fait partie des Jeux Olympiques depuis l'Antiquité.

Aujourd'hui, la gymnastique est l'un des sports les plus populaires aux JO.

On peut choisir entre la gymnastique rythmique, qui est plus axée sur la danse, et la gymnastique artistique, qui centre ses activités sur l'acrobatie et le spectacle.

LA GYMNASTIQUE ARTISTIQUE

Du côté des hommes, le programme de gymnastique artistique aux Jeux Olympiques se décompose ainsi :

- épreuves au sol ;
- saut de cheval ;
- barres fixes ;
- barres parallèles ;
- cheval d'arçon ;
- anneaux.

Du côté des femmes, ce même programme s'articule autour :

- de la gymnastique au sol ;
- du saut de cheval ;
- des barres asymétriques ;
- de la poutre.

La gymnastique artistique est un sport individuel qui se pratique également en équipe. Il y a des compétitions individuelles où chaque gymnaste peut se mesurer aux autres et évaluer son propre niveau. Il y a aussi des compétitions par équipes, où chacun fait le maximum pour le groupe.

A

SAVOIR !

La gymnastique rythmique et la natation synchronisée sont, aux JO, des sports uniquement féminins.

A

SAVOIR !

Nadia Comăneci (Roumanie) reste la seule gymnaste à avoir obtenu le score parfait de 10 sur les barres asymétriques aux Jeux Olympiques. C'était aux JO de Montréal (Canada), en 1976.

A

SAVOIR !

Aux Jeux Olympiques, les programmes en individuel durent environ 1 min 30.



PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

CIO ; gymnastique ; squelette ; os ; articulation.

ACTIVITÉS :

► ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVRIR LE SQUELETTE

Regrouper les représentations des élèves et les trier pour reconstituer dans un schéma commun le squelette humain. CP CE1 CE2

Supports : – La photo de la gymnaste.

– La fiche élève avec silhouette de la gymnaste. CP CE1 CE2

– La fiche élève avec le cadre blanc. CP CE1 CE2

• 1^{er} temps

Demander aux élèves de dessiner le squelette de la gymnaste de la photo.

Dans cette phase, on doit faire émerger les connaissances des enfants pour les utiliser comme base de travail et pour les amener à se poser des questions sur ce qui permet les mouvements de la gymnaste et donc ceux de leur propre corps.

– Les élèves de CP ont une feuille avec la silhouette de la gymnaste déjà dessinée.

– Les élèves de CE1 et de CE2 ont un espace vierge.

• 2^e temps

Mise en commun des dessins. Les dessins sont affichés au tableau. Animer un débat avec les élèves sur les différentes options proposées. Les élèves font des hypothèses sur le squelette humain (nombre d'os, leur place, leur forme, etc.). L'enseignant recueille les hypothèses puis se charge de les valider ou non à la fin de la séance.

Exemples de questions à poser pour animer le débat :

– Est-ce que je peux toucher mes os ?

– Est-ce que je peux voir certaines articulations ?

Plusieurs réponses peuvent émerger de la part de certains élèves qui auront peut-être déjà entendu parler des radios.

► ACTIVITÉ 2 : LE SQUELETTE HUMAIN

Associer une radio à une partie du squelette, acquérir les noms des os, construire un squelette.

CP CE1 CE2

Supports : – Radiographie d'un bras et radiographie d'une jambe au minimum. Demander à ceux qui ont des radios à la maison de les apporter en classe. (Penser en prévoir au cas où personne n'en aurait !)

– Photo de la gymnaste Marine Brevet aux JO de 2016.

– Un squelette en pièces détachées (comme un puzzle) à coller dans le cadre par les élèves. Par exemple celui qui est proposé ici ou tout autre dessin que l'on découpera afin de constituer un puzzle.

• 1^{er} temps

En groupe, proposer aux enfants de trouver à quelles parties du corps de la gymnaste peut correspondre la radio. Un élève par groupe apporte les radios au tableau et montre sur la photo de la gymnaste les endroits radiographiés.

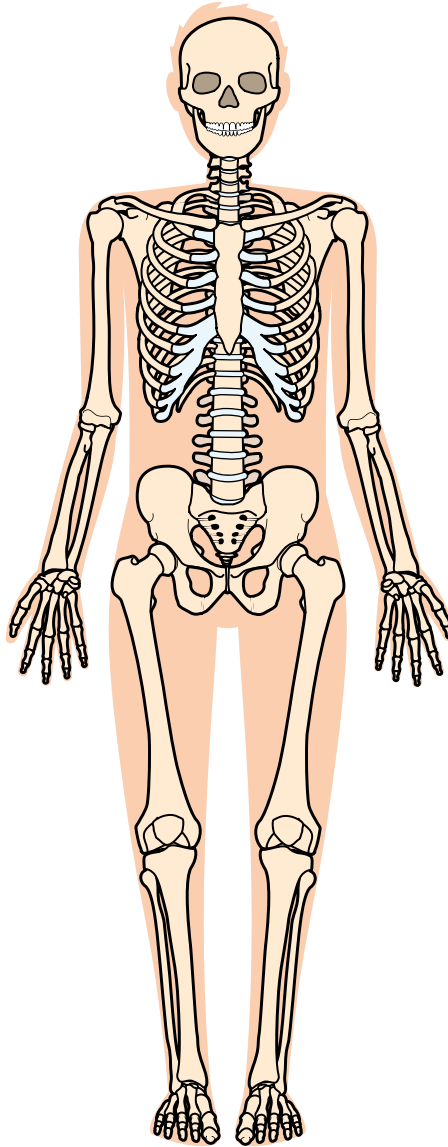
• 2^e temps

En commun, les élèves trient les radios selon les parties du corps concernées (bras, jambes, poitrine, tête...).

- 3^e temps

Sur leur feuille, à partir du travail fait au tableau, les élèves doivent tenter de reconstituer le puzzle du squelette avec les différents fragments que l'enseignant leur aura distribués.

Modèle à photocopier :





► **ACTIVITÉ 3 : LE CORPS EN MOUVEMENT : QUEL EST LE RÔLE DES ARTICULATIONS ?**

Comprendre le rôle des articulations et repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel. **CP** **CE1** **CE2**

Supports : – Les tableaux de la fiche élève.

- Des photos des gymnastes des JO
(à trouver sur : <https://www.olympic.org/photos/rio-2016/gymnastics-artistic>).
- Un dessin de squelette.

Matériel nécessaire : – Un rouleau de carton.

- Des ciseaux.
- Du scotch.
- Des attaches parisiennes.

• 1^{er} temps

Demander à un élève de venir devant la classe. Lui faire passer le bras dans un tube en carton et placer ce dernier au niveau du coude.

1) L'enfant devant la classe doit essayer de répondre par des gestes aux consignes données par les autres (précisées sur leur feuille de travail) :

- Peux-tu te gratter la tête ?
- Peux-tu mettre tes deux mains sur ta tête ?
- Peux-tu croiser les bras ?

2) Chaque enfant observe les réactions de son camarade et remplit le tableau de la feuille d'activités.

• 2^e temps

En commun, trouver d'autres articulations : les élèves doivent tracer une croix sur le dessin de squelette sur leur fiche là où ils pensent qu'il y a une articulation. Les élèves peuvent vérifier eux-mêmes en bougeant leur corps. L'enseignant valide et donne éventuellement les réponses manquantes.

• 3^e temps

Lister les articulations dans le tableau selon qu'elles sont de type pivot (permet de bouger dans plusieurs directions : l'épaule, le poignet, la hanche, la cheville) ou de type charnière (permet de ne bouger que dans deux directions : le coude, le genou).

• 4^e temps

Les élèves reçoivent chacun une photo de gymnaste qu'ils découpent au niveau des articulations listées précédemment. Ensuite, ils attachent les fragments avec des attaches parisiennes pour pouvoir faire bouger leur héros des JO !



ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

► **ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVRIR LE SQUELETTE**

Regrouper les représentations des élèves et les trier pour reconstituer dans un schéma commun le squelette humain. **CP** **CE1** **CE2**



ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

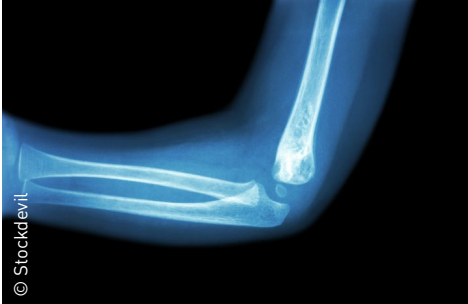
▶ ACTIVITÉ 2 : LE SQUELETTE HUMAIN

Associer une radio à une partie du squelette, acquérir les noms des os, construire un squelette.

CP | CE1 | CE2

• 1^{er} temps

1)



Bras/coude



Genou/jambe

2)



• 2^e temps

Travail de tri en groupe selon les radios apportées par les élèves.

• 3^e temps

Vérification de la reconstitution du squelette auprès des élèves.



► **ACTIVITÉ 3 : LE CORPS EN MOUVEMENT : QUEL EST LE RÔLE DES ARTICULATIONS ?**

Comprendre le rôle des articulations et repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel. CP CE1 CE2

• 1^{er} temps

Quand mon coude est dans un tube en carton...		
Je peux me gratter la tête.		Non.
Je peux mettre mes deux mains sur ma tête.		Non.
Je peux croiser les bras.	Oui.	

• 2^e temps



• 3^e temps

Articulations qui permettent de bouger dans deux directions	Articulations qui permettent de bouger dans toutes les directions
Coude	Épaule
Genou	Poignet
	Hanche
	Cheville
	Cou



POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour comprendre la gymnastique aux JO :
<http://sport24.lefigaro.fr/jeux-olympiques/rio-2016/actualites/presentation-de-la-gymnastique-aux-jeux-olympiques-de-rio-2016>

Pour en savoir plus sur les Jeux Olympiques et les disciplines gymnastiques :

<https://www.olympic.org/fr/gymnastique-artistique>

<http://espritbleu.franceolympique.com/espritbleu/actus/3003-sports.html>

Pour trouver des photos de gymnastes :

<https://www.olympic.org/photos/rio-2016/gymnastics-artistic>

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Elise fait de la gymnastique, de Pakita, Rageot Éditeur, collection « L'école d'Agathe ».

La Gymnastique, de Joan Jackman, Hachette.

Je fais de la gym, de Pierre Morel (photographies), Milan.

DES LECTURES POUR TOUS

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

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF DU CYCLE 2 :

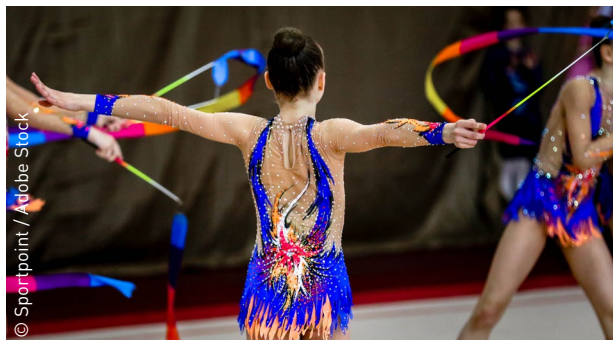
EPS : « Je découvre le water-polo »

Anglais : « Le vocabulaire des JO en anglais »

Mathématiques : « Périmètres et tennis »

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

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





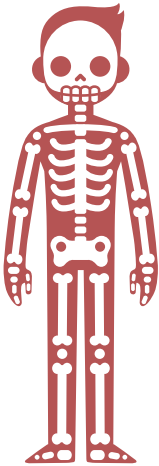
FICHE DE L'ÉLÈVE CP CE1 CE2

CYCLE 2 • QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

JE DÉCOUVRE LE CORPS À TRAVERS LA GYMNASTIQUE

Aa

VOCABULAIRE UTILE



CIO, OU COMITÉ INTERNATIONAL OLYMPIQUE : institution réunissant des personnes chargées de promouvoir l'Olympisme à travers le monde et de diriger le Mouvement olympique. Le CIO désigne la ville organisatrice des Jeux Olympiques d'été et d'hiver.

GYMNASTIQUE : discipline qui tient autant de l'art que du sport. On trouve diverses formes de gymnastique aux Jeux Olympiques : rythmique et artistique.

SQUELETTE : ensemble des os du corps de l'homme et des animaux vertébrés. Le squelette humain est constitué de 206 os à l'âge adulte (300 à la naissance !). Il permet de se tenir droit.

OS : chacune des parties dures du squelette. Les os se rejoignent au niveau des articulations.

ARTICULATION : point de rencontre entre deux os. Ils peuvent alors se mettre en mouvement grâce aux muscles. C'est ce qui nous permet de bouger.



TRUCS & ASTUCES



Contrairement à ce qu'affirme le dicton, **la curiosité n'est pas un vilain défaut** ! Au contraire, c'est une vraie qualité qui va te pousser à comprendre comment le monde fonctionne. **Plus on est curieux, plus on apprend** et plus on est à l'aise pour parler, donner son avis... Pour aiguiser ta curiosité, tu peux aller à la bibliothèque, voir des expositions, des compétitions sportives... Tu peux aussi tout simplement te promener dans ta ville et observer, poser des questions... **On peut apprendre partout, tout le temps !**



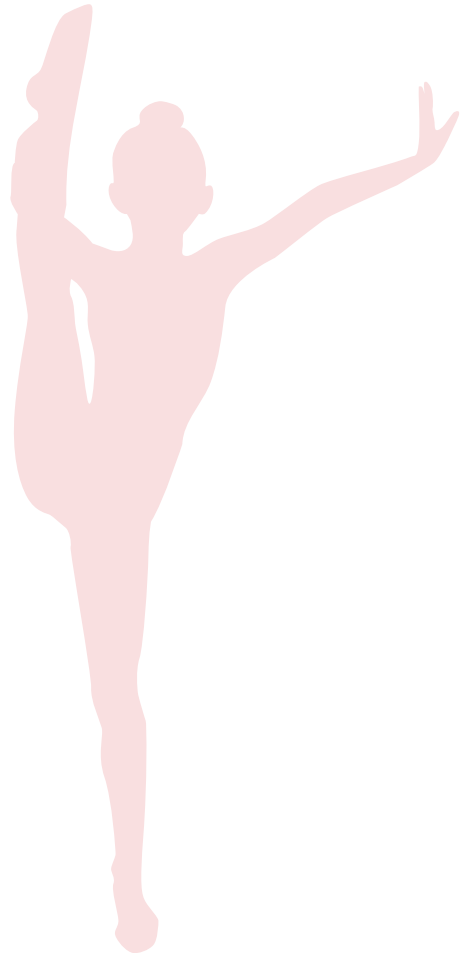
ACTIVITÉS

► ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVRIR LE SQUELETTE

Dessine le squelette de la gymnaste de la photo.



© Tanziikk / Adobe Stock



© Katarinka81 / Adobe Stock

► POUR ALLER PLUS LOIN :

La gymnastique est au programme des Jeux Olympiques depuis 1896, date de création des Jeux Olympiques modernes. Au début, seule la gymnastique artistique est proposée, et seuls les hommes participent aux JO. Il faut attendre les JO d'été de 1928 pour voir des femmes gymnastes.



JE RETIENS

- Il y a 206 os dans notre squelette, qui permettent à notre corps de se tenir.
- On peut les regrouper en six groupes : les os du crâne, de la colonne vertébrale, des jambes, des bras, de la cage thoracique et du bassin.
- Ils sont reliés entre eux par des articulations qui nous permettent de bouger (le cou, les épaules, les coudes, les genoux, les chevilles, les hanches...).
- Certaines articulations nous permettent de faire des mouvements dans deux directions (coudes, genoux...). D'autres nous permettent de faire des mouvements dans toutes les directions (chevilles, poignets...).



ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Pour bien grandir et être en bonne santé, je mange équilibré.** Pour cela, il faut manger un peu de chaque groupe d'aliments en respectant les bonnes proportions. Par exemple, je mange trois ou quatre produits laitiers par jour pour renforcer mes os (ex. : lait, yaourt, fromage, crème...). Le calcium qu'ils contiennent permet à mes os d'être solides et favorise leur croissance.
- **Je pratique une activité physique pour être en forme et aider mes os à bien se développer.** Pour éviter les courbatures, je pense à bien m'échauffer avant de faire un effort physique et à m'étirer une fois l'activité terminée.



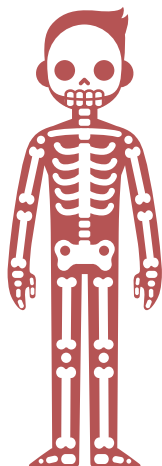
FICHE DE L'ÉLÈVE CP CE1 CE2

CYCLE 2 • QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

JE DÉCOUVRE LE CORPS À TRAVERS LA GYMNASTIQUE

Aa

VOCABULAIRE UTILE



CIO, OU COMITÉ INTERNATIONAL OLYMPIQUE : institution réunissant des personnes chargées de promouvoir l'Olympisme à travers le monde et de diriger le Mouvement olympique. Le CIO désigne la ville organisatrice des Jeux Olympiques d'été et d'hiver.

GYMNASTIQUE : discipline qui tient autant de l'art que du sport. On trouve diverses formes de gymnastique aux Jeux Olympiques : rythmique et artistique.

SQUELETTE : ensemble des os du corps de l'homme et des animaux vertébrés. Le squelette humain est constitué de 206 os à l'âge adulte (300 à la naissance !). Il permet de se tenir droit.

OS : chacune des parties dures du squelette. Les os se rejoignent au niveau des articulations.

ARTICULATION : point de rencontre entre deux os. Ils peuvent alors se mettre en mouvement grâce aux muscles. C'est ce qui nous permet de bouger.



TRUCS & ASTUCES



Travailler en groupe t'encourage à communiquer, à échanger des idées et à réfléchir. Par exemple, pour un travail de recherche, tous les enfants doivent participer : les uns lisent pour trouver des informations, les autres font des recherches (enquêtes, expériences). En classe, quand tu travailles en petit groupe, voici quelques règles à respecter :

- parler à voix basse pour ne pas gêner les autres ;
- écouter les idées des autres et en discuter ensemble ;
- ne pas se disputer, et, quand on n'est pas d'accord, apprendre à gérer le conflit, en acceptant que l'autre pense différemment.



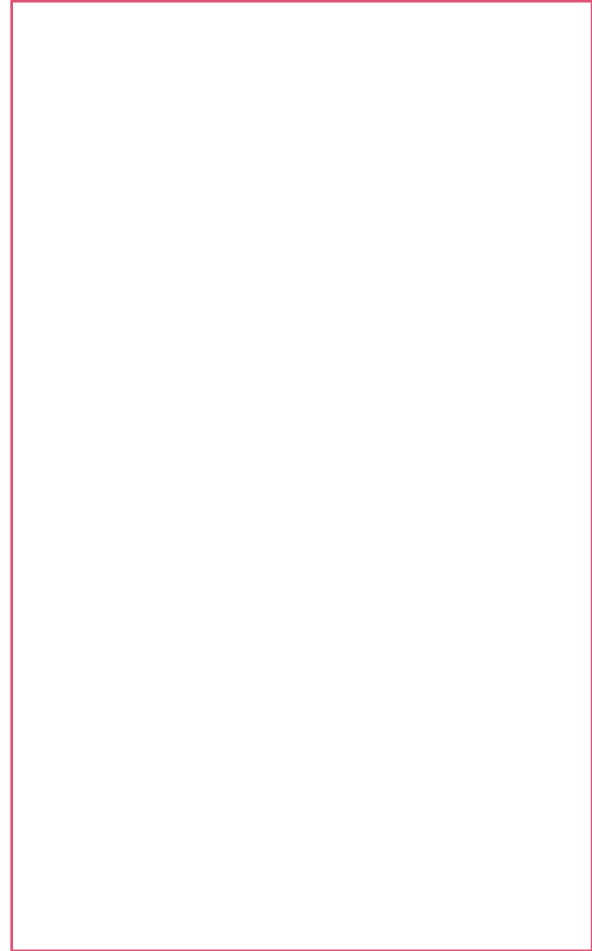
ACTIVITÉS

► ACTIVITÉ 1 : DÉCOUVRIR LE SQUELETTE

Dessine le squelette de la gymnaste de la photo.



© Tanáikk / Adobe Stock



Ce que nous avons retenu :

.....

.....

.....

► POUR ALLER PLUS LOIN :

La gymnastique est au programme des Jeux Olympiques depuis 1896, date de création des Jeux Olympiques modernes. Au début, seule la gymnastique artistique est proposée, et seuls les hommes participent aux JO. Il faut attendre les JO d'été de 1928 pour voir des femmes gymnastes.

► ACTIVITÉ 2 : LE SQUELETTE HUMAIN

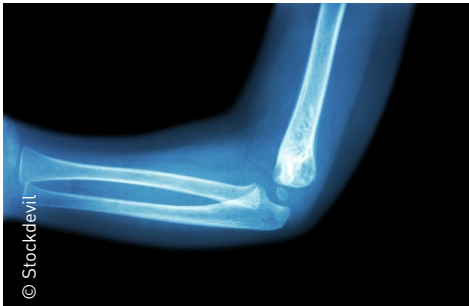
SUPPORTS :

- Radiographie d'un bras et radiographie d'une jambe.
- Photo de la gymnaste Marine Brevet aux JO de 2016.
- Un squelette en pièces détachées (comme un puzzle) à coller dans le cadre.

1^{er} temps

Avec ton groupe, répondez à ces questions.

1) Sur quelles parties du corps de la gymnaste ces radios ont-elles été réalisées ?



2) Repère les parties du corps que nous avons identifiées dans les radios sur la photo de Marine Brevet, athlète aux Jeux Olympiques de Rio, en 2016. Désignez un élève de votre groupe, qui apportera les radios au tableau. Il devra montrer sur la photo de la gymnaste les endroits radiographiés.





POUR ALLER PLUS LOIN :

- La gymnastique artistique se pratique sur des appareils appelés des « agrès ». Il y en a huit au total : les anneaux, les arçons, la barre fixe, les barres asymétriques, les barres parallèles, la poutre, le saut et le sol. Les filles en utilisent quatre (les barres asymétriques, la poutre, le saut et le sol), contre six pour les garçons (les anneaux, les arçons, la barre fixe, les barres parallèles, le saut et le sol). Sur tous les agrès, les gymnastes effectuent des figures acrobatiques.
- La gymnastique rythmique et sportive apparaît aux Jeux Olympiques en 1984. C'est un sport uniquement féminin. La gymnaste évolue en musique pendant un temps limité (environ 1 minute 30 secondes). Elle doit effectuer des enchaînements au sol, des sauts et des figures acrobatiques. Elle s'accompagne pour cela d'un de ces cinq engins : les massues, le ballon, le cerceau, le ruban et la corde à sauter.

2^e temps

Triez les radios que vous avez apportées ; regroupez les bras, les jambes, etc.

3^e temps

Ci-dessous, reconstitue le squelette de la gymnaste à la façon d'un puzzle en collant les différents fragments du squelette distribués par ton professeur.



► ACTIVITÉ 3 : LE CORPS EN MOUVEMENT : QUEL EST LE RÔLE DES ARTICULATIONS ?

SUPPORTS :

- Deux tableaux à compléter.
- Une photo d'un gymnaste des JO.
- Un dessin de squelette.

1^{er} temps

Un de tes camarades vient au tableau et passe son bras dans un tube en carton qu'il place au niveau de son coude.

1) Chacun votre tour, donnez-lui les consignes suivantes :

- Peux-tu te gratter la tête ?
- Peux-tu mettre tes deux mains sur ta tête ?
- Peux-tu croiser les bras ?

2) Observe ses réactions et remplis le tableau avec « oui » ou « non ».

Quand mon coude est dans un tube en carton...		
Je peux me gratter la tête.		
Je peux mettre mes deux mains sur ma tête.		
Je peux croiser les bras.		

2^e temps

Sur ce dessin, fais une croix là où tu penses qu'il y a des articulations.

Si tu en as besoin, tu peux faire des mouvements pour vérifier sur toi-même. Mais fais bien attention à ne pas bousculer un camarade !





3^e temps

Liste dans ce tableau les articulations selon leur type.

Articulations qui permettent de bouger dans deux directions	Articulations qui permettent de bouger dans toutes les directions

4^e temps

Découpe la photo du gymnaste au niveau des articulations que nous avons trouvées. Puis fixe les segments grâce aux attaches parisiennes que le professeur te donne pour faire bouger ton héros des JO !



JE RETIENS

- Il y a 206 os dans notre squelette, qui permettent à notre corps de se tenir.
- On peut les regrouper en six groupes : les os du crâne, de la colonne vertébrale, des jambes, des bras, de la cage thoracique et du bassin.
- Ils sont reliés entre eux par des articulations qui nous permettent de bouger (le cou, les épaules, les coudes, les genoux, les chevilles, les hanches...).
- Certaines articulations nous permettent de faire des mouvements dans deux directions (coudes, genoux...). D'autres nous permettent de faire des mouvements dans toutes les directions (chevilles, poignets...).



ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Pour bien grandir et être en bonne santé, je mange équilibré.** Pour cela, il faut manger un peu de chaque groupe d'aliments en respectant les bonnes proportions. Par exemple, je mange trois ou quatre produits laitiers par jour pour renforcer mes os (lait, yaourt, fromage, crème...). Le calcium qu'ils contiennent permet à mes os d'être solides et favorise leur croissance.
- **Je pratique une activité physique pour être en forme et aider mes os à bien se développer.** Pour éviter les courbatures, je pense à bien m'échauffer avant de faire un effort physique et à m'étirer une fois l'activité terminée.



FICHE INFOGRAPHIE

CYCLE 2 • QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

JE DÉCOUVRE LE CORPS À TRAVERS LA GYMNASTIQUE

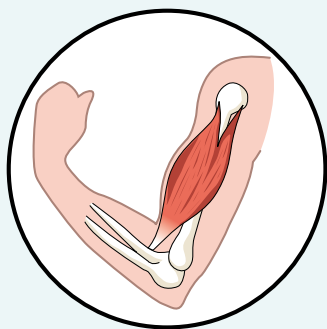
Le squelette

206 os

Notre squelette est composé de 206 os. Ils soutiennent et protègent les organes. Par exemple, les os arrondis du crâne protègent le cerveau. Le squelette permet de se tenir droit.

Bouger

Les os se rejoignent au niveau des articulations. Ils se mettent en mouvement grâce aux muscles. En se contractant, ces muscles tirent sur les os et le reste du corps. C'est ce qui nous permet de bouger.



- Crâne
- Clavicule
- Omoplate
- Les os**
- Sternum
- Côtes
- Humérus
- Colonne vertébrale
- Os iliaque
- Radius
- Cubitus
- Carpe
- Métacarpe
- Phalanges
- Fémur
- Rotule
- Péroné
- Tibia
- Tarse
- Métatarse
- Phalanges

Les tendons

Les muscles sont reliés aux os par des tendons. Ces tendons sont des parties amincies des muscles.

Les muscles



Poignets, mains, chevilles et pieds

Près de la moitié de nos os se trouve dans les poignets, les mains, les chevilles et les pieds. Notre os le plus grand est le fémur, l'os de la cuisse.

Le plus petit est l'étrier, qui se trouve dans l'oreille.





POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

DANS L'ANTIQUITÉ, PRATIQUER UNE ACTIVITÉ PHYSIQUE ÉTAIT TOUT AUSSI IMPORTANT QUE PRATIQUER UNE ACTIVITÉ INTELLECTUELLE. LE CORPS ET L'ESPRIT DEVAIENT FONCTIONNER EN HARMONIE. QU'EN PENSES-TU ?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 2 • QUESTIONNER LE MONDE DU VIVANT

JE DÉCOUVRE LE CORPS À TRAVERS LA GYMNASTIQUE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RÉPONDS PAR « VRAI » OU « FAUX » :

La gymnastique rythmique est un sport masculin.	Faux.
Le corps est composé de 206 os.	Vrai.
Les articulations ne sont pas indispensables pour bouger.	Faux.

2 EN QUELLE ANNÉE LA PREMIÈRE COMPÉTITION DE GYMNASTIQUE OLYMPIQUE FÉMININE S'EST-ELLE TENUE ?

1900 1928 1936

3 COMBIEN Y A-T-IL D'ENGINS EN GYMNASTIQUE RYTHMIQUE ?

3 4 5

4 COMBIEN DE TEMPS LA CHORÉGRAPHIE DOIT-ELLE DURER EN GYMNASTIQUE RYTHMIQUE ?

Environ 1 min 30 Environ 2 min 30 Environ 3 min 30

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 QUI A GAGNÉ LES JO DE RIO EN 2016 EN GYMNASTIQUE ARTISTIQUE ?

Simone Biles Sanne Wevers Giulia Steingruber

2 COMMENT S'APPELLE L'HABIT D'UNE GYMNASTE ?

Un body Une juquette Un justaucorps

3 QUELLE EST LA NOTE PARFAITE EN GYMNASTIQUE ?

5 10 20



FICHE DE L'ENSEIGNANT

CP CE1 CE2

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES



PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir la notion de périmètre.
- Manipuler et construire progressivement la compétence « Calculer le périmètre d'un rectangle ».

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES :

- **Grandeurs et mesures :**
 - Comparer, estimer, mesurer des longueurs.
 - Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesure spécifiques de ces grandeurs.
 - Résoudre des problèmes impliquant des longueurs.
- **Espace et géométrie :**
 - Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.
 - Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

- **EMC :**
Apprendre à coopérer.
- **Français :**
Pratiquer différentes formes de lecture (énoncés de problèmes).

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Recueil des représentations initiales des élèves.
- Travail en groupe et/ ou individuel selon les activités.
- Mise en commun.
- Bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- **CP :** 1 séance (45 minutes).
- **CE1 :** 2 séances (1 h 30).
- **CE2 :** 4 séances (2 h 30).

ORGANISATION :

- Travail en commun, en groupe et individuel.

➔ MOTS-CLÉS DES J.O. :

TENNIS • TENNIS DE TABLE • MATCH • ÉQUIPE •
COOPÉRATION • FAIR-PLAY.



NOTIONS ABORDÉES

SAVOIRS MATHÉMATIQUES

Dans ce dossier, les élèves vont découvrir progressivement comment calculer le périmètre d'un polygone et notamment d'un rectangle :

- Le périmètre d'une figure est la mesure de son contour. Il est exprimé en mètres.
- Le périmètre d'un rectangle se calcule à l'aide d'une formule : $(L + l) \times 2$, où L représente sa longueur et l, sa largeur.



Les enfants vont ainsi être amenés à résoudre des problèmes dont la résolution implique le calcul d'un périmètre. Ils doivent pour cela connaître les unités de longueur suivantes et les relations qui les lient : le mètre, le kilomètre, le centimètre, le millimètre. Ils doivent aussi être capables de mesurer en mètres, centimètres et millimètres :

$$1 \text{ m} = 10 \text{ dm} = 100 \text{ cm} = 1\,000 \text{ mm} = 0,1 \text{ dam} = 0,01 \text{ hm} = 0,001 \text{ km}$$

PETITE HISTOIRE DU TENNIS

L'ancêtre du tennis est le jeu de paume. À l'époque, il n'y avait pas de raquette : juste la main ! On jouait donc... avec la paume. Après la Révolution (1789), le sport évolue, et l'on voit apparaître les raquettes, le filet, le terrain, etc. C'est à la fin du XIX^e siècle qu'il prend la forme que l'on connaît aujourd'hui.

C'est par ailleurs en 1896 que l'on voit pour la première fois le tennis aux Jeux Olympiques organisés à Athènes. Après 1924, le tennis disparaît des JO pour n'être réintégré que soixante-quatre ans plus tard.

TENNIS ET TENNIS DE TABLE

Au tennis, si on joue en simple, deux joueurs s'opposent sur le terrain. Si l'on joue en double, deux équipes de deux joueurs s'opposent ; il y a donc quatre joueurs sur le court.

Le but est de frapper la balle avec la raquette pour qu'elle rebondisse dans la moitié de terrain de l'adversaire. Il faut que l'adversaire n'arrive pas à remettre la balle en jeu.

Le tennis de table, quant à lui, est parfois surnommé le « ping-pong ». Les joueurs de tennis de table s'appellent des « pongistes ». Ils s'opposent non plus sur un terrain mais sur une table de couleur bleue ou verte. Là aussi, on peut jouer en simple ou en double. Le but du jeu est le même que dans le tennis. Les règles du jeu ont été codifiées en 1922 par un étudiant de Cambridge, Ivor Montagu.

Le tennis à la loupe

Comme nous allons travailler essentiellement sur le court de tennis, voici ce qu'il faut en savoir :

- Les lignes blanches délimitent les frontières externes du terrain ainsi que les zones internes.



© iStock

A

SAVOIR !

Aux JO de 2016, le Britannique Andy Murray, vainqueur de Del Potro en quatre sets, est devenu le premier joueur de tennis à remporter deux fois la médaille d'or olympique en simple.

A

SAVOIR !

Dès 1900, à Paris, l'épreuve de tennis est ouverte aux femmes aux JO.

A

SAVOIR !

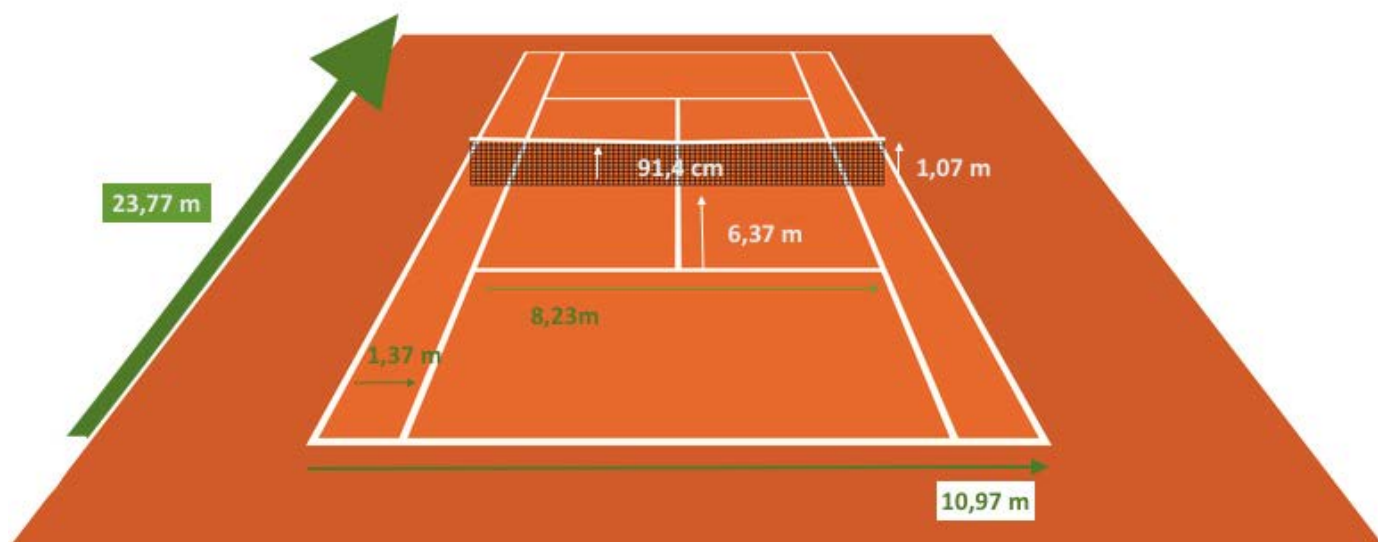
Le tennis de table est devenu un sport olympique en 1988, à Séoul.



- Les longues bandes sur les côtés s'appellent les « couloirs », on n'y joue que dans les jeux en double.
- Chaque joueur est de son côté du terrain. Un filet sépare le terrain en deux. La balle doit obligatoirement passer au-dessus du filet pour aller de l'autre côté.
- La balle doit atterrir avant la ligne de fond de court, celle qui est derrière les joueurs. Dans le cas où la balle tombe exactement sur une ligne, c'est l'arbitre qui décide si elle est bonne ou non.
- La ligne de fond de court et les couloirs sont les zones à éviter pendant le jeu, sauf pour la première balle servie.
- Le service se fait depuis la ligne de fond de court ou derrière celle-ci, en diagonale : la balle doit arriver de l'autre côté du filet, à gauche si le service se fait à droite, et inversement, dans la partie la plus proche du filet : c'est le « carré de service ».

Un seul court, plusieurs revêtements

Les terrains de tennis ont tous les mêmes dimensions. Le court est un terrain rectangulaire de 23,77 m de long sur 8,23 m de large (sans les couloirs sur les côtés).



Un terrain de tennis peut avoir différents revêtements :

- Le béton et le quick (revêtement en résine synthétique dure, poreuse et légèrement granuleuse). C'est la surface qui a été choisie pour les JO de 2016.
- La terre battue : chape de calcaire recouverte de brique pilée ou de pierre pilée. C'est la surface des courts à Roland-Garros.
- Le gazon.
- Les surfaces synthétiques d'intérieur, dites « indoor ».



PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Tennis, tennis de table, terrain, court, carré de service.

ACTIVITÉS :

► ACTIVITÉ 1 : LA TABLE DE PING-PONG : UN TERRAIN DE TENNIS MINIATURE

Mesurer en centimètres, pratiquer une démarche d'investigation (savoir observer, questionner), comparer, manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester. **CP CE1 CE2**

Support : Une table de tennis de table.

Possibilité d'en dessiner une dans la cour de récréation (à la craie, par exemple).

Matériel : Instruments de mesure (règle, équerre).

Mise en activité : Demander aux élèves de mesurer les dimensions de la table.

- 1) Les élèves sont laissés libres de leur stratégie et du choix de leurs outils. Ils peuvent coopérer, mais ce n'est pas une obligation. Sur leur fiche, ils représentent la table de ping-pong.
- 2) Ils notent dans un tableau leurs observations et leurs mesures. L'enseignant passe dans les rangs et demande, le cas échéant, de verbaliser la stratégie.
- 3) Mettre en commun les dimensions d'une table de ping-pong et relever ensemble sur le schéma les dimensions. Le professeur valide les dimensions d'une table de tennis de table (274 cm x 152,5 cm).
- 4) L'enseignant demande aux enfants de comparer la table de tennis de table qu'ils ont mesurée avec leur représentation d'un terrain de tennis. Donner les dimensions d'un court de tennis (23,77 m x 8,23 m) que l'élève relève également sur sa feuille d'activités.

► ACTIVITÉ 2 : UN TOUR DE TERRAIN

Calculer le périmètre d'un rectangle. **CP CE1 CE2**

Supports : Cahier de leçons de maths, schéma du terrain de tennis.

Matériel : Une règle (ou une équerre).

Mise en activité : Demander aux enfants de proposer une solution pour calculer le tour d'un terrain de tennis.

- 1) Encourager les enfants à écrire leurs propositions et faire émerger le terme qui convient : cela s'appelle le « périmètre ».
- 2) Laisser les enfants calculer en binômes le périmètre d'une table de ping-pong avec les mesures trouvées au cours de l'activité précédente. Une fois que tout le monde a calculé selon sa méthode, donner juste la réponse au tableau pour que chacun valide ou non sa méthode. Valider ensemble la formule du périmètre.
- 3) Calculer le périmètre d'un terrain de tennis : le terrain de tennis officiel mesure 23,77 m de long (on comptera 24 m) et 8,23 m de large sans les couloirs de côté (on comptera 8 m). À l'aide de ces mesures arrondies ($L = 24$ m et $l = 8$ m), les élèves doivent calculer le périmètre du terrain de tennis.



► ACTIVITÉ 3 : LE CARRÉ DE SERVICE EST-IL CARRÉ ?

Calculer le périmètre d'un carré. CP CE1 CE2

Support : Schéma d'un terrain de tennis.

Matériel : Une ardoise.

Mise en activité : Demander aux élèves de regarder le schéma du terrain de tennis et de répondre aux questions.

- 1) Le carré de service est-il vraiment un carré ? Oui ? Non ? Pourquoi ?
- 2) Proposer de calculer ensemble le périmètre de ce faux carré qui est en fait un rectangle.
Donner les mesures suivantes : $l = 4$ m et $L = 6$ m environ.
- 3) Demander aux enfants quelles mesures auraient dû être les mesures de ce polygone pour qu'il soit un vrai carré.
 - Propositions attendues : 4 m pour chaque coté ou 6 m pour chaque côté.
 - Rappeler les caractéristiques d'un carré.
- 4) Calculer le périmètre d'un carré choisi : 6 m de côté. Les élèves travaillent sur leur ardoise en binôme. Temps de recherche : 5 min environ. L'enseignant peut passer dans les rangs et relever des techniques différentes. On met ensuite les résultats et surtout les méthodes en commun.
Au tableau, faire passer :
 - un élève utilisant la méthode $c + c + c + c$;
 - un élève utilisant la formule de calcul du périmètre du rectangle ;
 - un élève ayant découvert $c \times 4$.Valider ensemble la formule pour calculer le périmètre d'un carré.

► ACTIVITÉ 4 : RECTANGLES ET PÉRIMÈTRES D'UN TERRAIN

S'entraîner à calculer des périmètres : rectangle, carré, polygone. CP CE1 CE2

Supports : Image d'un terrain de tennis.

Matériel : Ardoise, règle, équerre, crayons de couleur.

Mise en activité : Sur un terrain de tennis, il y a de nombreux rectangles. Essayez, en binôme, de tous les trouver. Une fois que vous les avez tous trouvés, nous les colorierons en différentes couleurs. Vous pouvez en choisir deux et calculer leurs périmètres. Ensuite, nous les classerons par ordre croissant de périmètre.

- 1) Avec leur ardoise et les outils dont ils pensent avoir besoin, les binômes coopèrent pour trouver tous les rectangles existants sur le dessin du terrain. Puis, ils identifient les rectangles avec des couleurs différentes. Les encourager à noter les mesures des rectangles sur le dessin.
- 2) Prendre le schéma du terrain de tennis et des crayons de couleur et relever tous les rectangles trouvés par les élèves. Inviter chaque binôme à calculer les périmètres de deux rectangles qu'ils ont choisis. Puis, chaque binôme dicte à l'enseignant sa méthode et son résultat pour les périmètres.
- 3) Collectivement : classer dans l'ordre croissant les périmètres des rectangles du terrain.

ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

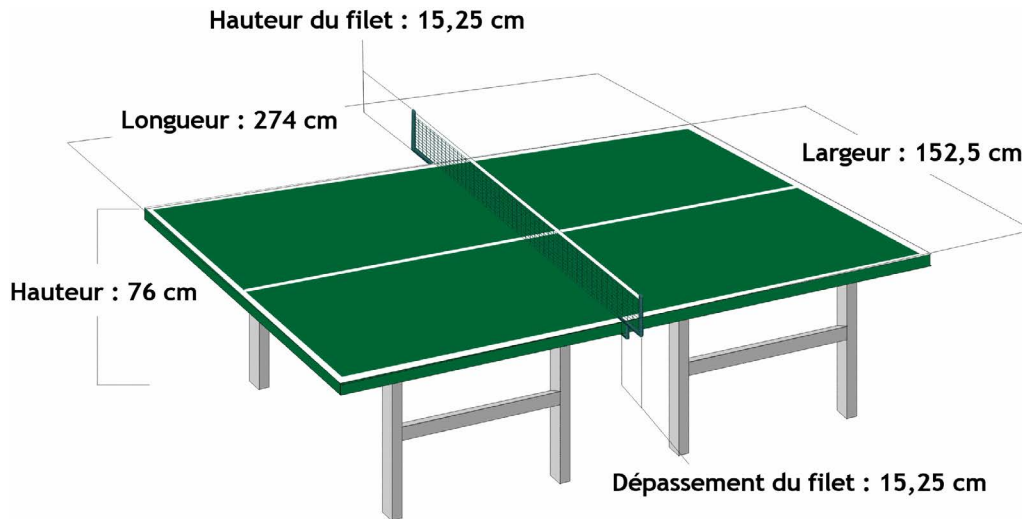
► ACTIVITÉ 1 : LA TABLE DE PING-PONG : UN TERRAIN DE TENNIS MINIATURE

Mesurer et reporter les dimensions d'une table de ping-pong. CP CE1 CE2

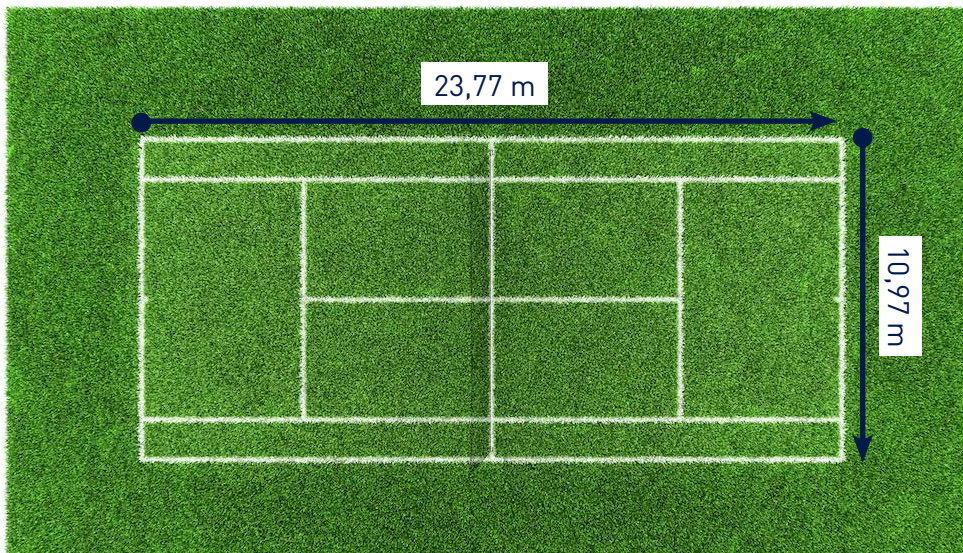
1) Aucune correction attendue.

2) Aucune correction attendue.

3)



4)





► ACTIVITÉ 2 : UN TOUR DE TERRAIN

Calculer le périmètre d'un rectangle en suivant les étapes suivantes.

CP CE1 CE2

- 1) Un périmètre.
- 2) $P = \text{Longueur} \times 2 + \text{largeur} \times 2$.

3)	$P = L \times 2 + l \times 2$
	$P = 24 \text{ m} \times 2 + 8 \text{ m} \times 2 = 48 \text{ m} + 16 \text{ m}$
	$P = 64 \text{ m}$
	Le périmètre du court de tennis est de 64 m.

► ACTIVITÉ 3 : LE CARRÉ DE SERVICE EST-IL CARRÉ ?

Calculer le périmètre d'un carré.

CP CE1 CE2

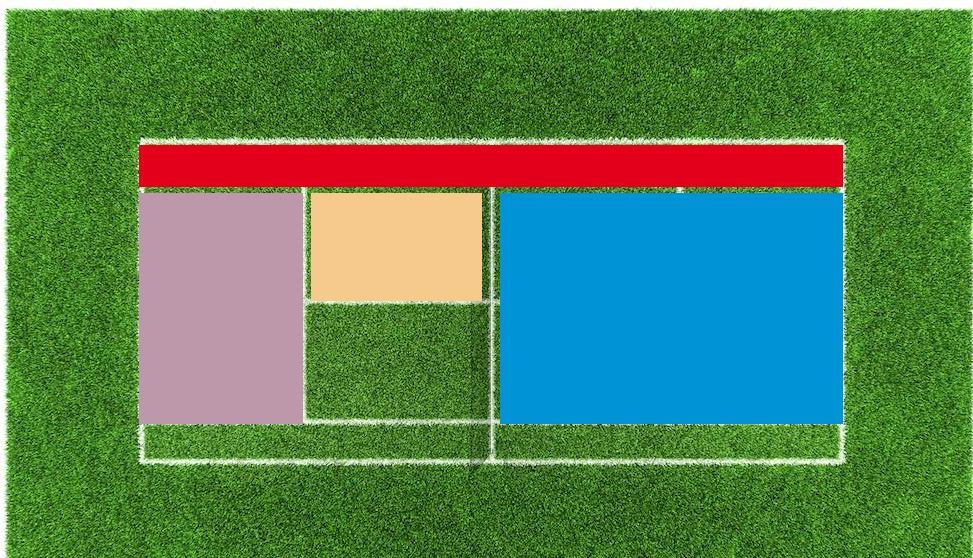
- 1) Non. Parce que les côtés ne mesurent pas tous les quatre la même longueur. Ils sont égaux deux à deux. Donc, en fait, ce sont des rectangles.
- 2) $P = 6 \times 2 + 4 \times 2 = 20 \text{ m}$
Le périmètre mesure 20 m.
- 3) Soit les quatre côtés mesurent 4 m, soit les quatre côtés mesurent 6 m.
- 4) $P = 6 + 6 + 6 + 6 = 24 \text{ m}$
À la place, on pourrait écrire $P = 6 \times 4 = 24 \text{ m}$.
 $P = c \times 4$

► ACTIVITÉ 4 : RECTANGLES ET PÉRIMÈTRES D'UN TERRAIN

S'entraîner à calculer des périmètres.

CP CE1 CE2

- 1) Voici quelques-uns des rectangles que vous pourriez relever avec vos élèves, en fonction de leurs choix. La liste n'est pas exhaustive et ce schéma n'est présenté qu'à titre indicatif.



© Istock

- 2) Selon les rectangles qu'il aura choisis, vérifier les résultats obtenus pour chaque binôme.
- 3) À titre indicatif, l'ordre des rectangles relevés ici est : beige, violet, rouge, bleu.



POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour en savoir plus sur le tennis aux JO modernes :

<https://www.olympic.org/fr/tennis>

Pour faire découvrir à ses élèves les mesures de longueur : les fondamentaux de Canopé, toute une série de vidéos sur les unités de longueur, sur les ordres de grandeur et sur les conversions :

<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/mathematiques/grandeurs-et-mesures/mesures-de-longueur.html>

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Ratus champion de tennis, de Jeanine et Jean Guion et Olivier Vogel, Hatier.

Tennis, d'Émilie Beaumont, Nathalie Bélineau et Jonathan Landemard, Fleurus.

Le Tennis raconté aux enfants, de Bruno Cuaz et Patrice Hagelauer, Martinière Jeunesse.

J'apprends le tennis, de Jérémy Rouche et Fabien Laurent, Milan.

Copain des sports, de Serge Guérin, Corine Delétraz et Laurent Audouin, Milan Jeunesse.

DES EXPOS POUR VOS ÉLÈVES

Le Musée Olympique de Lausanne :

<https://www.olympic.org/museum> (visite virtuelle en ligne)

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSF DU CYCLE 2 :

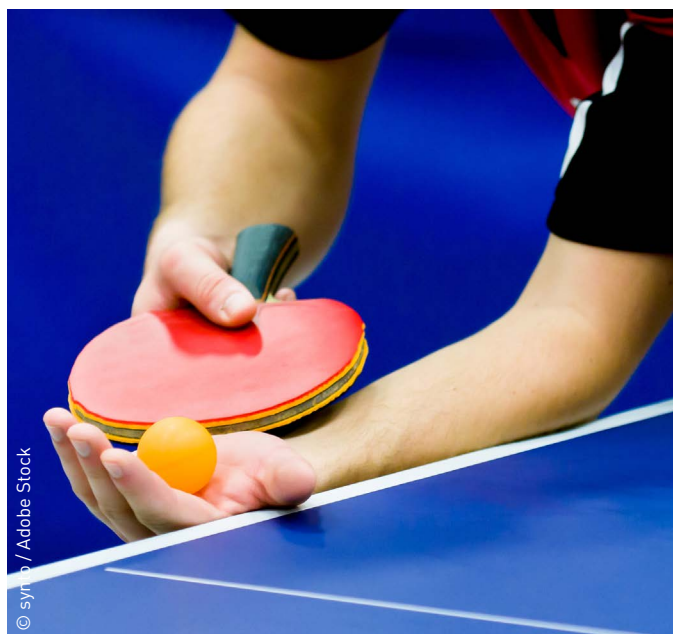
EPS : « Je découvre le water-polo »

Questionner le monde : « La gymnastique »

Anglais : « Le vocabulaire des JO en anglais »

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

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





FICHE DE PROGRESSIVITÉ

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

La séquence a pour but d'apprendre à l'enfant à comparer, à estimer et à mesurer des longueurs, puis à résoudre un problème qui implique des longueurs.

Les fiches d'exercices sont évolutives.

Fiche CP

1 activité.

L'activité sur la table de ping-pong permet de comparer des objets et des longueurs, et d'estimer les ordres de grandeur.

Fiche CE1/CE2

CE1 : 2 activités.

En plus de l'activité de mesure, l'activité 2 permet de découvrir peu à peu la notion de périmètre, d'exprimer des mesures dans une ou plusieurs unités choisies.

CE2 : 4 activités.

En plus des activités 1 et 2 (sur lesquelles on peut passer plus rapidement), les activités 3 et 4 demandent de mobiliser les connaissances pour résoudre un problème en utilisant les opérations sur les grandeurs et donc le périmètre (attendu en fin de cycle, au CE2).



FICHE DE L'ÉLÈVE

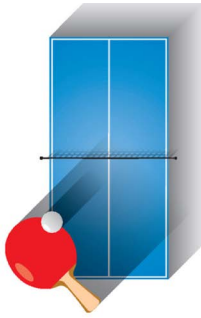
CP CE1 CE2

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

Aa

VOCABULAIRE UTILE



TENNIS : sport de raquette qui oppose soit deux joueurs (jeu simple), soit deux équipes de deux joueurs (jeu en double).

TENNIS DE TABLE : appelé aussi « ping-pong », le tennis de table se joue comme le tennis en simple ou en double, mais sur une table.

TERRAIN : emplacement, parcelle délimitée sur laquelle se joue un sport.

COURT : on appelle « court de tennis » le terrain correspondant à l'aire du jeu de tennis.

CARRÉ DE SERVICE : partie du terrain dans laquelle la balle de service doit atterrir pour qu'un service soit correct.

✎

ACTIVITÉS

► ACTIVITÉ : LA TABLE DE PING-PONG : UN TERRAIN DE TENNIS MINIATURE

SUPPORT :

- Une table de tennis de table.
Sinon, en dessiner une dans la cour de récréation (à la craie, par exemple).

MATÉRIEL :

- Instruments de mesure (règle, équerre, mètre).

Mesure et reporte les dimensions d'une table de ping-pong.

1) Dans ce cadre tu peux dessiner la table de ping-pong :



Quand la maîtresse ou le maître explique une leçon ou donne une consigne, **concentre-toi**. Pour t'aider, tu peux **fermer les yeux** et respirer profondément. Ensuite, **souffle discrètement et imagine que tu gonfles une bulle qui va te protéger** de tout ce qui risque de t'empêcher d'écouter. Si tu n'arrives pas à suivre, demande gentiment à la maîtresse ou au maître de **ralentir ses explications**.

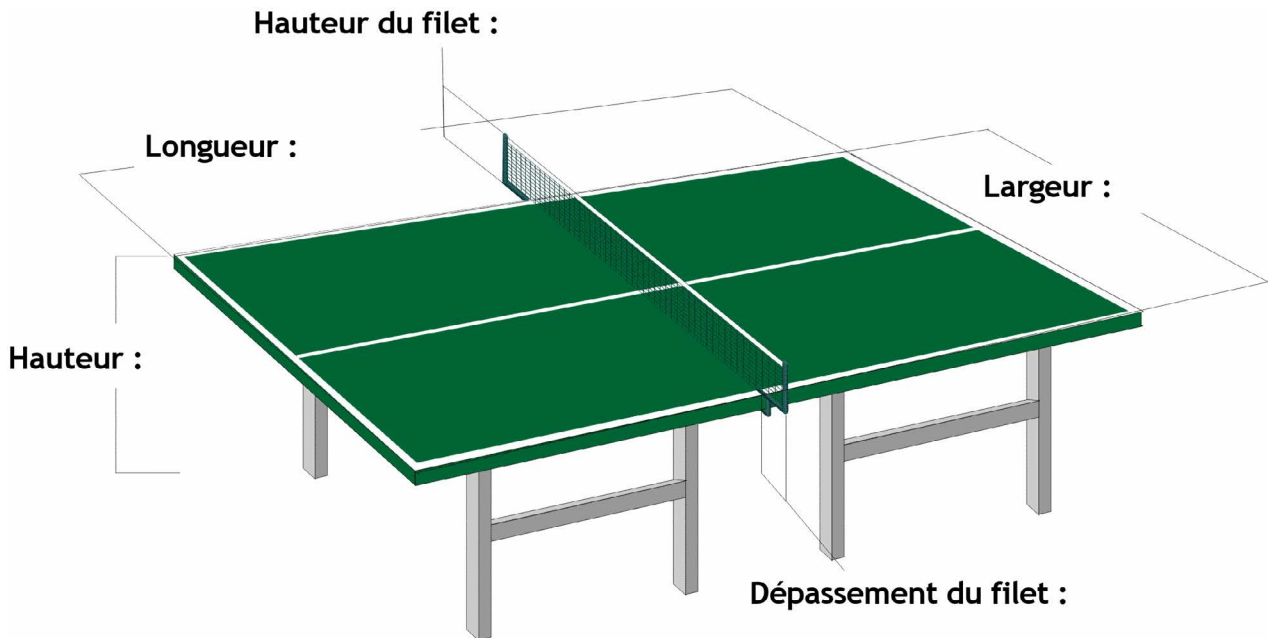
► POUR ALLER PLUS LOIN :

On emploie souvent l'expression « tennis de table » pour désigner le sport de compétition et le mot « ping-pong » pour désigner le sport de loisir. Les joueurs s'appellent des « pongistes ». Le mot « ping-pong » vient du bruit que fait la balle contre la raquette (ping) et sur la table (pong).

2) Dans ce tableau, tu peux noter tes observations et tes mesures.

Mes observations	Mes mesures

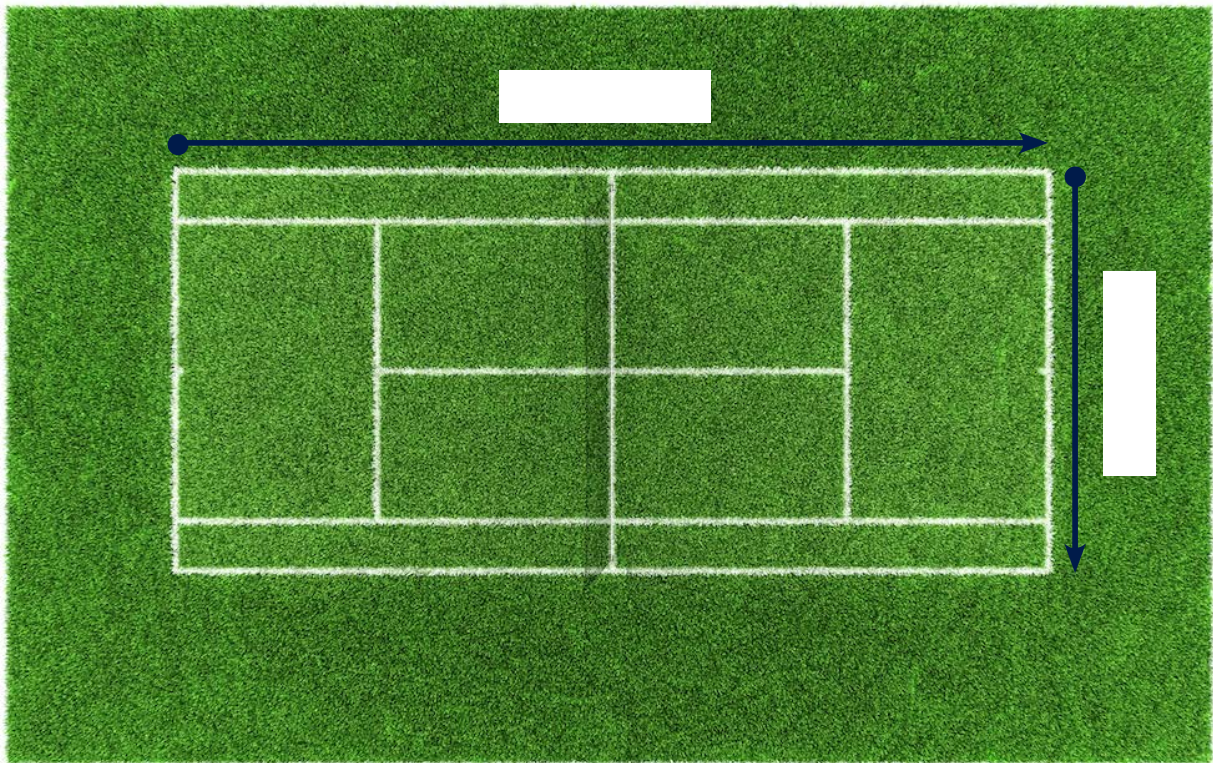
3) Sur ce schéma, note les dimensions trouvées en commun.



► POUR ALLER PLUS LOIN :

Le tennis de table est devenu un sport olympique en 1988, à Séoul (Corée du Sud, Asie). La France n'a jamais obtenu de médaille d'or en tennis de table aux JO. La dernière médaille obtenue date des Jeux de Sydney, en 2000 : l'équipe masculine de double, composée de Patrick Chila et de Jean-Philippe Gatien, a obtenu une médaille de bronze.

4) Note les dimensions réelles d'un terrain de tennis.



► POUR ALLER PLUS LOIN :

Le terrain de tennis est aussi appelé le « court ». Le filet qui sépare le terrain en deux parties égales mesure environ 91 cm de haut.



JE RETIENS

- Le périmètre d'une figure, c'est la longueur de son contour.
- Le tennis et le tennis de table (aussi appelé « ping-pong ») sont des sports de raquette qui opposent soit deux joueurs (jeu simple), soit deux équipes de deux joueurs (jeu en double).



ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **J'apprends à résoudre un problème de maths.** Pour commencer, je lis bien l'énoncé et je vérifie que je connais tous les mots. Au besoin, je peux regarder dans un dictionnaire. Pour m'aider, je réalise un schéma (un petit dessin). Grâce à lui, je peux trouver si c'est une situation où je dois faire une addition (j'ajoute) ou une soustraction (j'enlève).



- **Je fais des maths sans le savoir.** Que je sois bricoleur ou sportif, savoir mesurer une longueur me sera indispensable. Par exemple, si je veux recouvrir une boîte à chaussures d'un joli papier, je vais devoir couper une bande dont la longueur sera... le périmètre de la boîte !
- **J'apprends à vivre avec les autres.** Les autres peuvent m'apporter beaucoup, me permettre de réfléchir, d'échanger des idées, de rire, m'aider en étant différents. Par exemple, je peux travailler avec un copain si je n'ai pas compris quelque chose, ou si c'est lui qui a besoin d'aide. Et si je ne suis pas d'accord avec quelqu'un, je peux le dire, mais je peux aussi écouter et trouver une solution qui tienne compte de nos avis différents. Ensemble, on est plus forts !



FICHE DE L'ÉLÈVE

CP CE1 CE2

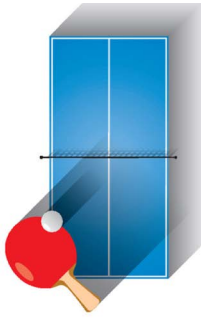
CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE



Aa

VOCABULAIRE UTILE



TENNIS : sport de raquette qui oppose soit deux joueurs (jeu simple), soit deux équipes de deux joueurs (jeu en double).

TENNIS DE TABLE : appelé aussi « ping-pong », le tennis de table se joue comme le tennis en simple ou en double, mais sur une table.

TERRAIN : emplacement, parcelle délimitée sur laquelle se joue un sport.

COURT : on appelle « court de tennis » le terrain correspondant à l'aire du jeu de tennis.

CARRÉ DE SERVICE : partie du terrain dans laquelle la balle de service doit atterrir pour qu'un service soit correct.



ACTIVITÉS

► ACTIVITÉ 1 : LA TABLE DE PING-PONG : UN TERRAIN DE TENNIS

MINIATURE CP CE1 CE2

SUPPORT :

- Une table de tennis de table.
Sinon, en dessiner une dans la cour de récréation (à la craie, par exemple).

MATÉRIEL :

- Instruments de mesure (règle, équerre, mètre).

Mesure et reporte les dimensions d'une table de ping-pong.

1) Dans ce cadre, tu peux dessiner la table de ping-pong.



TRUCS & ASTUCES

Le conseil à bien suivre pour réussir à résoudre ton problème de maths est de **bien lire la consigne** : toutes les réponses sont dedans ! Pour t'aider à la comprendre, tu peux **imaginer que c'est toi qui es en train de vivre la situation décrite**. Tu peux aussi raconter le problème comme une histoire, **avec tes propres mots**.



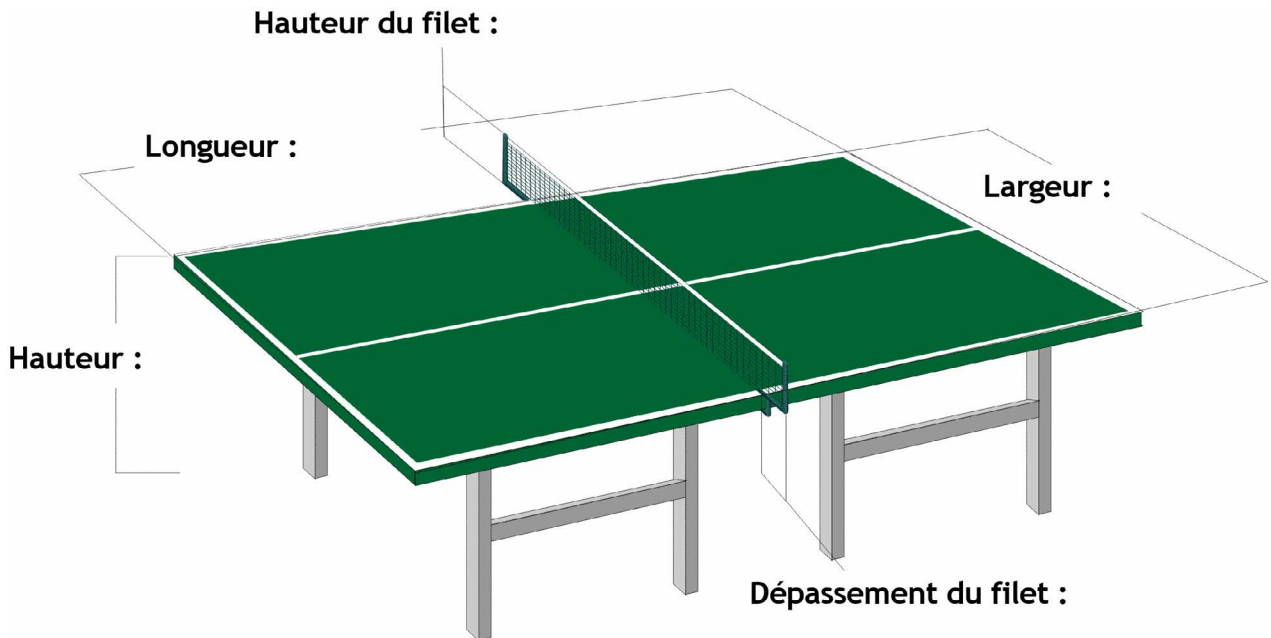
► POUR ALLER PLUS LOIN :

On emploie souvent l'expression « tennis de table » pour désigner le sport de compétition et le mot « ping-pong » pour désigner le sport de loisir. Les joueurs s'appellent des « pongistes ». Le mot « ping-pong » vient du bruit que fait la balle contre la raquette (ping) et sur la table (pong).

2) Dans ce tableau, tu peux noter tes observations et tes mesures.

Mes observations	Mes mesures

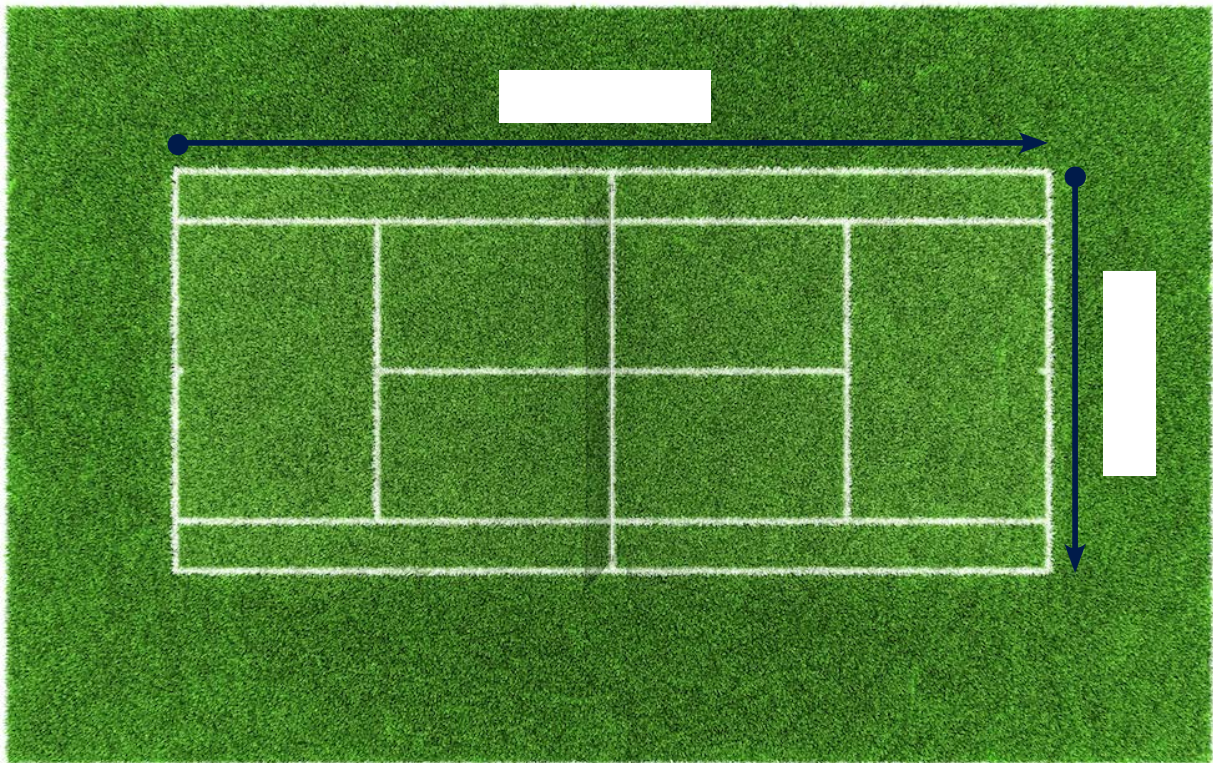
3) Sur ce schéma, note les dimensions trouvées en commun.



► POUR ALLER PLUS LOIN :

Le tennis de table est devenu un sport olympique en 1988, à Séoul (Corée du Sud, Asie). La France n'a jamais obtenu de médaille d'or en tennis de table aux JO. La dernière médaille obtenue date des Jeux de Sydney, en 2000 : l'équipe masculine de double, composée de Patrick Chila et de Jean-Philippe Gatien, a obtenu une médaille de bronze.

4) Note les dimensions réelles d'un terrain de tennis.



► POUR ALLER PLUS LOIN :

Le terrain de tennis est aussi appelé le « court ». Le filet qui sépare le terrain en deux parties égales mesure environ 91 cm de haut.

► ACTIVITÉ 2 : UN TOUR DE TERRAIN CP CE1 CE2

SUPPORT :

- Cahier de leçons de maths, schéma du terrain de tennis.

MATÉRIEL :

- Une règle (ou une équerre).

Calcule le périmètre d'un terrain de tennis en respectant les étapes suivantes.

1) À ton avis, comment peut-on faire pour calculer la longueur du contour d'un terrain de tennis ?

– Écris ici tes propositions :

.....

.....

.....

– Comment appelle-t-on la longueur du contour d'une figure ?



2) En binôme, calcule le périmètre d'une table de ping-pong en utilisant les mesures trouvées dans l'activité 1. (Choisissez la méthode que vous voulez pour le moment.)

.....

.....

.....

Maintenant que le professeur a validé la méthode à suivre, que peux-tu dire de la vôtre ? Était-ce la bonne ?

.....

Si oui, bravo !

Notons ici la formule pour calculer un périmètre.

.....

3) Maintenant, en t'aidant de la formule et du schéma du terrain, calcule le périmètre du terrain de tennis.

Comme tu le sais, le terrain de tennis officiel mesure 23,77 m de long et 8,23 m de large sans les couloirs de côté. Calcule le périmètre du terrain de tennis à l'aide de ces mesures arrondies : $L = 24$ m, $l = 8$ m.

Le périmètre du court de tennis est de m.

► POUR ALLER PLUS LOIN :

Le ping-pong est apparu au Royaume-Uni à la fin du XIX^e (19^e) siècle. Aujourd'hui, les plus grands champions viennent d'Asie, surtout de Chine. Pour te donner une idée, depuis vingt-huit ans, c'est toujours une joueuse chinoise qui a remporté la médaille d'or en simple aux Jeux Olympiques. En 2016 à Rio (Brésil), la championne olympique s'appelle Ding Ning.



► **ACTIVITÉ 3 : LE CARRÉ DE SERVICE EST-IL CARRÉ ?** CP CE1 CE2

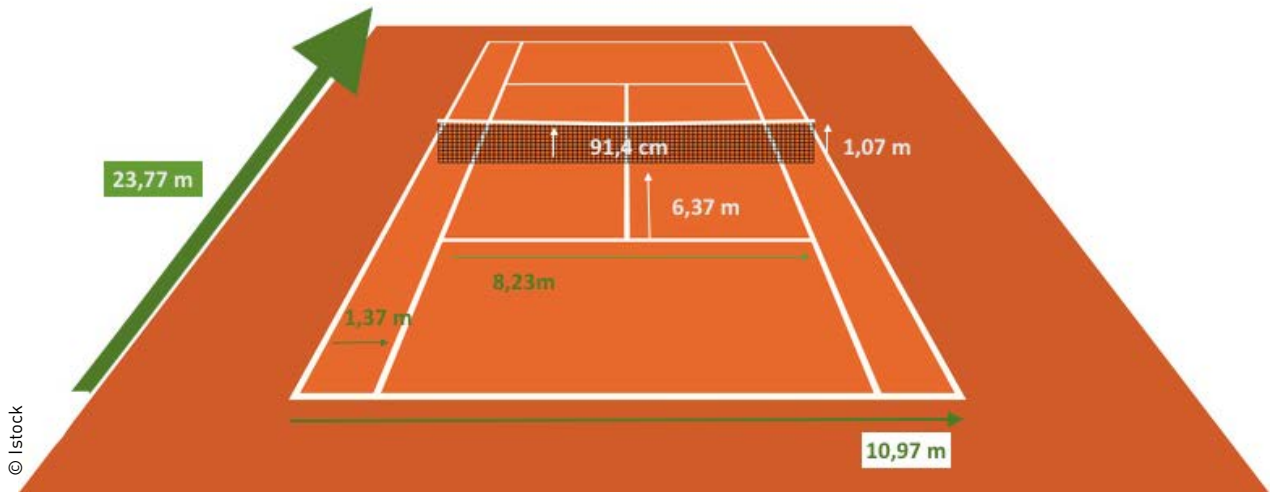
SUPPORT :

- Schéma d'un terrain de tennis.

MATÉRIEL :

- Une ardoise.

Regarde le schéma d'un terrain de tennis et réponds aux questions ci-dessous.



© Istock

1) Le « carré de service » est-il vraiment un carré ?

.....

Pourquoi ?

.....

.....

2) D'après les mesures arrondies indiquées ci-dessous, quel est le périmètre du « carré de service » ?

- Largeur : 4 m
- Longueur : 6 m

.....

.....



3) Quelles auraient pu être les mesures de ce polygone pour qu'il soit un vrai carré ?

Note ici tes propositions :

.....
.....

4) Si l'on choisit de faire un terrain carré de 6 m de côté, quel sera son périmètre ?
(Vous pouvez travailler à deux.)

.....

Notons ici la formule pour calculer le périmètre d'un carré.

.....

► **ACTIVITÉ 4 : RECTANGLES ET PÉRIMÈTRES D'UN TERRAIN** CP CE1 CE2

SUPPORT :

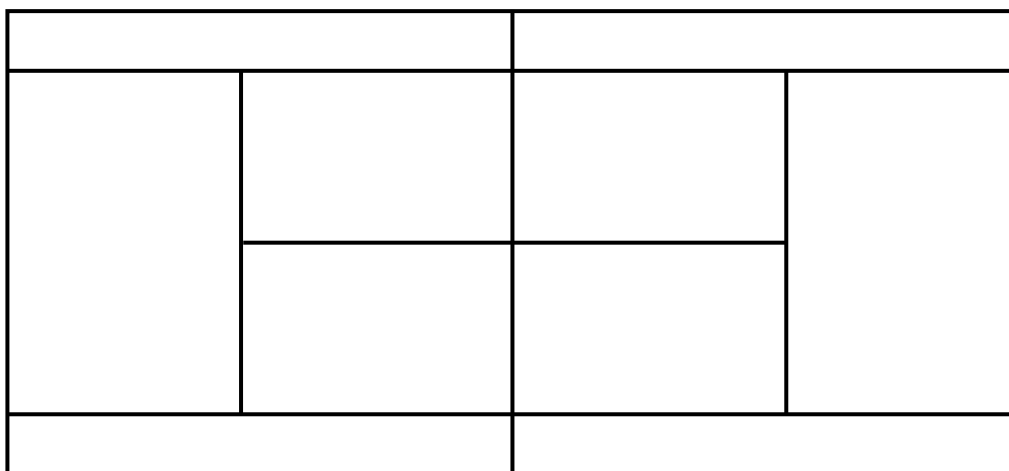
- Image d'un terrain de tennis.

MATÉRIEL :

- Une ardoise, une règle, une équerre, des crayons de couleur.

En binôme, calcule les périmètres de plusieurs rectangles en respectant les étapes suivantes.

1) Trouve sur ce terrain de tennis tous les rectangles et colorie-les en différentes couleurs.





2) Maintenant, vous pouvez en choisir deux et calculer leurs périmètres.

Je choisis le rectangle :
Calcul :
Résultat :

Je choisis le rectangle :
Calcul :
Résultat :

3) Classe les rectangles du terrain par ordre croissant de périmètre en associant chacun à sa couleur.

POUR ALLER PLUS LOIN :

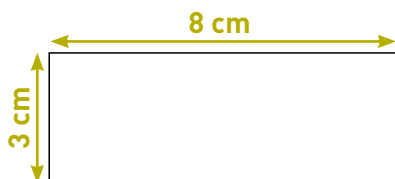
Roger Federer est suisse. Il détient le record de 302 semaines passées à la première place du classement mondial de tennis et le record masculin de 18 victoires dans les tournois du Grand Chelem. Il est également double médaillé or en simple aux Jeux Olympiques.

Du côté des femmes, ce sont les sœurs Williams, américaines, qui sont des légendes. Serena Williams a gagné plus de 70 tournois dans sa carrière !



JE RETIENS

- Le périmètre d'une figure, c'est la longueur de son contour.
- Pour calculer le périmètre d'une figure, on additionne les longueurs de tous ses côtés.



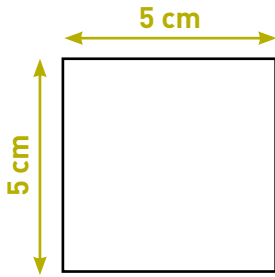
$8 + 3 + 8 + 3 = 22$ cm. Le périmètre de ce rectangle est de 22 cm.

Pour calculer le périmètre d'un rectangle, on peut aller plus vite en utilisant cette formule : **$P = (L \times 2) + (l \times 2)$ ou $(L + l) \times 2$**

Ici, on obtient : **$P = (8 \times 2) + (3 \times 2)$ Donc $P = 16 + 6 = 22$ cm**



Pour calculer le périmètre d'un carré, on peut additionner la longueur de tous ses côtés :



$5 + 5 + 5 + 5 = 20$ cm. Le périmètre de ce carré est de 20 cm.

Ou alors, on peut utiliser tout simplement la formule :

$$P = 4 \times C$$

Ici, on obtient : $P = 4 \times 5 = 20$ cm

- Le tennis et le tennis de table (aussi appelé « ping-pong ») sont des sports de raquette qui opposent soit deux joueurs (jeu simple), soit deux équipes de deux joueurs (jeu en double).



ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **J'apprends à résoudre un problème de maths.** Pour commencer, je lis bien l'énoncé et je vérifie que je connais tous les mots. Au besoin, je peux regarder dans un dictionnaire. Pour m'aider, je réalise un schéma (un petit dessin). Grâce à lui, je peux trouver si c'est une situation où je dois faire une addition (j'ajoute) ou une soustraction (j'enlève).
- **Je fais des maths sans le savoir.** Que je sois bricoleur ou sportif, savoir mesurer une longueur me sera indispensable. Par exemple, si je veux recouvrir une boîte à chaussures d'un joli papier, je vais devoir couper une bande dont la longueur sera... le périmètre de la boîte !
- **J'apprends à vivre avec les autres.** Les autres peuvent m'apporter beaucoup, me permettre de réfléchir, d'échanger des idées, de rire, m'aider en étant différents. Par exemple, je peux travailler avec un copain si je n'ai pas compris quelque chose, ou si c'est lui qui a besoin d'aide. Et si je ne suis pas d'accord avec quelqu'un, je peux le dire, mais je peux aussi écouter et trouver une solution qui tienne compte de nos avis différents. Ensemble, on est plus forts !



À TOI DE JOUER ! CP CE1 CE2

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE



AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RÉPOND PAR « VRAI » OU « FAUX » :

La France a été médaillée d'or olympique au tennis de table en 2016.	
On peut jouer au tennis par équipes.	
La table de tennis de table est carrée.	

2 COMMENT S'APPELLE UN TERRAIN DE TENNIS ?

- Un bassin Un green Un court

3 QUEL EST L'AUTRE NOM DU TENNIS DE TABLE ?

- Le ping-pong Le yin-yang Le bong-bong

4 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE PING PONG ?

- Un pongiste Un ping-pongeur Un plongeur

5 QU'Y A-T-IL AU MILIEU DU TERRAIN DE TENNIS OU D'UNE TABLE DE TENNIS DE TABLE ?

- De la ficelle Un filet Un grillage

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE TENNIS ?

- Un gymnaste Un tennisman Un raquetteman

2 QUEL SPORT EST L'ANCÊTRE DU TENNIS ?

- Le jeu de paume Le squash Le base-ball

3 LEQUEL DE CES JOUEURS EST UN JOUEUR FRANÇAIS ?

- Federer Djokovic Tsonga



4 DE QUELLE COULEUR EST LA BALLE DE TENNIS OFFICIELLE ?


Verte Jaune Orange

5 QUELLE JOUEUSE DÉTIENT LE PLUS GROS PALMARÈS EN 2017 ?

Serena Williams Venus Williams Maria Sharapova

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

ON PEUT JOUER AU TENNIS ET AU TENNIS DE TABLE PAR ÉQUIPES. À TON AVIS, QUELLES QUALITÉS SONT NÉCESSAIRES POUR JOUER À DEUX, ENSEMBLE ?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



À TOI DE JOUER ! CP CE1 CE2

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMMENT S'APPELLE UN TERRAIN DE TENNIS ?

- Un bassin Un green Un court

2 QUEL EST L'AUTRE NOM DU TENNIS DE TABLE ?

- Le ping-pong Le yin-yang Le bong-bong

3 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE PING-PONG ?

- Un pongiste Un ping-ponneur Un plongeur

4 QU'Y A-T-IL AU MILIEU DU TERRAIN DE TENNIS OU D'UNE TABLE DE TENNIS DE TABLE ?

- De la ficelle Un filet Un grillage

5 QUEL PAYS EST QUASIMENT IMBATTABLE AU TENNIS DE TABLE FÉMININ ?

- La Chine Le Japon La Corée

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE TENNIS ?

- Un gymnaste Un tennisman Un raquetteman

2 QUEL SPORT EST L'ANCÊTRE DU TENNIS ?

- Le jeu de paume Le squash Le base-ball

3 LEQUEL DE CES JOUEURS EST UN JOUEUR FRANÇAIS ?

- Federer Djokovic Tsonga

4 DE QUELLE COULEUR EST LA BALLE DE TENNIS OFFICIELLE ?

- Verte Jaune Orange

5 QUELLE JOUEUSE DÉTIENT LE PLUS GROS PALMARÈS EN 2017 ?

- Serena Williams Venus Williams Maria Sharapova



POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

MÊME LES PLUS GRANDS CHAMPIONS DU TENNIS ET DU TENNIS DE TABLE ONT ÉTÉ DÉBUTANTS. PENSES-TU QUE TOUT LE MONDE PEUT RÉUSSIR ?



A series of horizontal dotted lines for writing an answer.



À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

CP

CE1

CE2

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 RÉPONDS PAR « VRAI » OU « FAUX » :

La France a été médaillée d'or olympique au tennis de table en 2016.	Faux
On peut jouer au tennis par équipes.	Vrai
La table de tennis de table est carrée.	Faux

2 COMMENT S'APPELLE UN TERRAIN DE TENNIS ?

Un bassin

Un green

Un court

3 QUEL EST L'AUTRE NOM DU TENNIS DE TABLE ?

Le ping-pong

Le yin-yang

Le bong-bong

4 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE PING-PONG ?

Un pongiste

Un ping-pondeur

Un plongeur

5 QU'Y A-T-IL AU MILIEU DU TERRAIN DE TENNIS OU D'UNE TABLE DE TENNIS DE TABLE ?

De la ficelle

Un filet

Un grillage

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE TENNIS ?

Un gymnaste

Un tennisman

Un raquetteman

2 QUEL SPORT EST L'ANCÊTRE DU TENNIS ?

Le jeu de paume

Le squash

Le base-ball

3 LEQUEL DE CES JOUEURS EST UN JOUEUR FRANÇAIS ?

Federer

Djokovic

Tsonga



4 DE QUELLE COULEUR EST LA BALLE DE TENNIS OFFICIELLE ?

- Verte Jaune Orange

5 QUELLE JOUEUSE DÉTIENT LE PLUS GROS PALMARÈS EN 2017 ?

- Serena Williams Venus Williams Maria Sharapova



À TOI DE JOUER ! ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

CYCLE 2 • MATHS : GRANDEURS ET MESURES

CP

CE1

CE2

PÉRIMÈTRES ET TENNIS/TENNIS DE TABLE

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMMENT S'APPELLE UN TERRAIN DE TENNIS ?

Un bassin

Un green

Un court

2 QUEL EST L'AUTRE NOM DU TENNIS DE TABLE ?

Le ping-pong

Le yin-yang

Le bong-bong

3 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE PING-PONG ?

Un pongiste

Un ping-pondeur

Un plongeur

4 QU'Y A-T-IL AU MILIEU DU TERRAIN DE TENNIS OU D'UNE TABLE DE TENNIS DE TABLE ?

De la ficelle

Un filet

Un grillage

5 QUEL PAYS EST QUASIMENT IMBATTABLE AU TENNIS DE TABLE FÉMININ ?

La Chine

Le Japon

La Corée

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 COMMENT APPELLE-T-ON UN JOUEUR DE TENNIS ?

Un gymnaste

Un tennisman

Un raquetteman

2 QUEL SPORT EST L'ANCÊTRE DU TENNIS ?

Le jeu de paume

Le squash

Le base-ball

3 LEQUEL DE CES JOUEURS EST UN JOUEUR FRANÇAIS ?

Federer

Djokovic

Tsonga

4 DE QUELLE COULEUR EST LA BALLE DE TENNIS OFFICIELLE ?

Verte

Jaune

Orange

5 QUELLE JOUEUSE DÉTIENT LE PLUS GROS PALMARÈS EN 2017 ?

Serena Williams

Venus Williams

Maria Sharapova



FICHE DE L'ENSEIGNANT

CYCLE 2 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LE RUGBY ET L'IMPORTANCE DES RÈGLES

PRÉSENTATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

Favoriser le développement d'une aptitude à vivre ensemble dans une République indivisible, laïque, démocratique et sociale.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN EMC :

- Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres.
 - Comprendre les raisons de l'obéissance aux lois et à la règle dans une société démocratique.
 - Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques.
- La sensibilité : soi et les autres
 - Se sentir membre d'une collectivité (en l'occurrence d'une équipe).

COMPÉTENCES INTERDISCIPLINAIRES :

EPS :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Français :

Écriture : savoir écrire des règles et argumenter ses choix.

DÉROULEMENT DES SÉANCES :

- Mise en projet.
- Mise en commun des savoirs présents quant aux règles du rugby.
- Lecture collective à voix haute du texte ou description d'une image.
- Activités en binôme ou individuelles.
- Mise en commun et bilan.
- Prolongements.

DURÉE :

- 3 séances (3 × 45 minutes).

ORGANISATION :

- Travail en commun, en groupes et en individuel.

➔ MOTS-CLÉS DES JO :

FAIR-PLAY • RÈGLES ET RÈGLEMENTS • ENGAGEMENT • JEU COLLECTIF • RUGBY • ATHLÈTES.



NOTIONS ABORDÉES

DE L'INTÉRÊT DES RÈGLES

Il s'agit d'amener les enfants à comprendre que les règles du rugby donnent un cadre qui permet à tous les joueurs de participer ensemble et selon des règles identiques pour tous. Pour cela, les élèves doivent connaître la notion et la nécessité de l'interdit et en comprendre l'utilité. Il s'agit aussi d'apprendre à anticiper les conséquences de ses actes.

Les règles sont utiles à toute vie en collectivité ; ce sont elles qui nous permettent de cohabiter en bonne intelligence. Elles nous permettent donc de vivre avec les autres et garantissent l'égalité de tous.

LE RUGBY : UN SPORT COLLECTIF

Le rugby à 7 est originaire d'Écosse et s'est développé dans la seconde moitié du ^{xx}e siècle dans les pays anglo-saxons (Afrique du Sud, Nouvelle-Zélande, Australie, Royaume-Uni), puis en France.

Le rugby à 7 est une variante du rugby à XV. La différence essentielle est le nombre de joueurs par équipe : sept joueurs sur le terrain (plus les remplaçants) au lieu de quinze. Les règles reprennent pour la plupart celles du rugby à XV : deux équipes tentent de faire passer le ballon dans l'en-but de l'équipe adverse.

Le ballon est ovale. Autrefois, il était confectionné en cuir mais, aujourd'hui, le plus souvent, le ballon de rugby est fait en matériau synthétique.

Le ballon doit toujours aller de l'avant. Il est joué à la main (passe) ou au pied (coup).

Les joueurs doivent plaquer et marquer des points soit par des drops, soit par des essais. Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

A

SAVOIR !

Le 9 octobre 2009, le rugby à 7 redevient un sport olympique à partir des JO de Rio (Brésil), en 2016, après 92 ans d'absence !

A

SAVOIR !

Aux JO de 2016, à Rio (Brésil), c'est l'équipe masculine des Fidji et l'équipe féminine d'Australie qui ont remporté le tournoi de rugby à 7.



PRÉSENTATION DE LA FICHE ÉLÈVE

VOCABULAIRE UTILE :

Arbitre ; en-but ; match ; mi-temps ; pack.

ACTIVITÉS :

► ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DES RÈGLES DU RUGBY, SPORT OLYMPIQUE

CP | CE1 | CE2

Supports : – texte documentaire ;
– fiche élève.

Matériel : photocopie ou TBI.

Compétence : comprendre que les règles du rugby donnent un cadre qui permet à tous les joueurs de participer ensemble et selon des règles identiques pour tous.

1^{er} temps :

Lecture d'un récit / conversation pour comprendre les règles.

Le texte qui relate les règles du rugby à 7 est projeté ou photocopié.

- Lecture individuelle puis collective ou lecture par l'enseignant pour les CP.
- La classe énumère les règles qui ressortent de la lecture et on les explique. L'enseignant recueille les hypothèses, guide les explications, fait ressortir ce que les élèves savent déjà et répond aux questions.



2^e temps :

Retrouver les règles du rugby à 7.

- Relire les règles du rugby à XV et relever les règles qui diffèrent.
- Les règles qui diffèrent sont reportées au tableau.
- Chaque enfant remplit les règles du rugby à 7 sur sa feuille. L'une d'entre elles sera photocopiée pour en faire une affiche plastifiée en salle de sport.

► ACTIVITÉ 2 : POURQUOI DES INTERDITS ET DES SANCTIONS ?

CP

CE1

CE2

Supports : – extrait de texte ;
– fiche élève.

Compétence : connaître la notion et la nécessité de l'interdit, pouvoir anticiper les conséquences de ses actes.

1^{er} temps : lecture et échange autour d'un extrait de match

- On commence par rappeler la séance précédente.
- Puis on demande aux enfants de lister par deux ou trois les droits des joueurs qu'ils peuvent relever dans les règles.
 - En collectif, on relève ces droits puis l'enseignant pose la question :
« Les joueurs ont des droits en rugby. Mais est-ce qu'ils ont tous les droits ? »
Échange collectif.
 - L'enseignant termine en faisant ressortir que les joueurs peuvent faire des choses mais que d'autres sont interdites.
- Chacun lit individuellement l'extrait de match sur sa feuille. (En CP, lecture collective.)
 - En petits groupes, les élèves réfléchissent à la question : « Pourquoi y a-t-il des interdits au rugby ? À quoi servent-ils ? »
 - Puis on met les idées de la classe en commun.
 - À la fin de l'échange collectif, on écrit une petite conclusion sur la feuille.
Ex. : « S'il y a des interdits, c'est pour qu'il n'y ait pas de débordements, pour que l'on puisse jouer ensemble et pour que les joueurs des deux équipes soient respectés. »

2^e temps : fiche individuelle sur les interdits

Fiche d'activité individuelle pour les élèves. (On peut lire les consignes aux CP.)

Les consignes sont lues en collectif, on laisse un petit temps aux enfants pour regarder les exercices et poser des questions, puis on donne la possibilité à ceux qui le veulent de faire un ou deux exemples dans la fiche pour toute la classe.

3^e temps : synthèse

On corrige ensemble la fiche individuelle.

- Lorsqu'un enfant donne une réponse sur une question, l'enseignant aide les autres à interagir en proposant de donner leur avis.
- Au final, on cherche à montrer la finalité des interdits et les conséquences des actes digressifs. C'est l'occasion aussi d'insister sur le fait qu'il y a des conséquences pour soi et pour les autres aussi.
- On essaye de montrer dans les réponses que ce n'est pas par peur de la punition que l'on doit respecter les règles au rugby, mais bien pour que le jeu se déroule au mieux.



► ACTIVITÉ 3 : POURQUOI LES RÈGLES DANS LA VIE QUOTIDIENNE ET NOTAMMENT DANS LA CLASSE ?

CP

CE1

CE2

Supports : – fiche élève ;
– panneau de règles de la classe.

Compétence : comprendre la nécessité des règles, savoir écrire des règles et argumenter ses choix.

1^{er} temps : parallèle entre les règles du sport et la vie collective

- En collectif, on répond à la question posée par l'enseignant : « N'y a-t-il des règles que dans le sport ? » puis « Connaissez-vous des règles que nous suivons dans la vie quotidienne ? »
- Sur votre feuille, en binôme, énumérez les règles de l'école que vous connaissez. Vous pouvez les classer en droits et en interdits. (Jouer à l'élastique pendant la récréation, ranger ses jouets dès que l'on rentre en classe, respecter les bâtiments et la cour, les toilettes...)

2^e temps : élaboration de règles de vivre ensemble

- Sur sa fiche, on les classe dans le tableau selon que ce sont des droits ou des interdits.
- Mise en commun collective.

3^e temps : mise en commun et élaboration d'une trace écrite

- À partir des règles relevées par les enfants sur la feuille d'activité, on décide une par une si elles correspondent à la réalité de notre classe ou non.
 - Si la règle y répond, on la recopie sur le tableau de la classe dans la colonne adéquate.
 - Si la règle n'y répond pas, chacun la barre au crayon à papier sur sa feuille.
- Une fois que les règles pré-choisies sont recopiées, on discute en collectif pour voir si on peut en trouver d'autres pour la classe.
 - Pour chaque règle proposée, on discute pour savoir si elle a de l'intérêt pour la classe, si elle est trop restrictive ou au contraire trop permissive, si elle est respectueuse de tous, etc.
 - À chaque règle également, l'enseignant peut en profiter pour faire justifier les choix de la classe en posant des questions ciblées : « Pourquoi voulez-vous mettre cette règle ? » ; « Pourquoi est-ce important de se respecter ? » ; « Pourquoi ne doit-on pas couper la parole ? » ; « Pourquoi... »
- Lorsque l'affiche des règles de la classe est faite, on peut copier une trace écrite sur la fiche de l'élève :

Ex. : Nous avons tous des droits et des devoirs, comme les sportifs en ont dans chaque sport. Il y a des choses que l'on peut faire mais d'autres qui sont interdites toujours pour le bien de tous. On a des règles à suivre au quotidien pour que nous puissions tous vivre le mieux possible ensemble.



ÉLÉMENTS DE CORRECTION DE LA FICHE ÉLÈVE

► ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DE QUELQUES RÈGLES DU RUGBY, SPORT OLYMPIQUE.

Notons ensemble au tableau ce qui change du rugby à XV.

Dans ce tableau, à partir des règles du rugby à XV, nous allons recomposer les règles du rugby à 7.

Action de jeu	Rugby à XV	Rugby à 7
Nombre de joueurs	15 (et 17 remplaçants)	7 (de 3 à 5 remplaçants).
Durée d'une partie	Match de 80 minutes comprenant deux mi-temps de 40 minutes	Match de 14 minutes comprenant deux mi-temps de 7 minutes.
Mêlée (ordonnée)	Groupe d'avants qui comportent 8 joueurs pour chaque équipe (3 en première ligne, 2 en deuxième ligne et 3 en troisième ligne).	3 joueurs qui sont les 3 avants.
En avant	Lorsqu'un joueur qui a le ballon en main le fait tomber devant lui, il provoque un « en avant », c'est une faute qui entraîne la perte de la possession du ballon.	Lorsqu'un joueur qui a le ballon en main le fait tomber devant lui, il provoque un « en avant », c'est une faute qui entraîne la perte de la possession du ballon.
Placage	Ce geste consiste à entourer des bras le corps de l'adversaire pour l'arrêter ou le faire chuter et/ou éventuellement occasionner la perte de balle. L'action des plaqueurs est autorisée dans la zone située entre les chevilles et les épaules. Il doit se faire en accompagnant le joueur plaqué dans sa chute éventuelle. À défaut, le placage sera considéré comme dangereux et l'équipe du plaqueur pourra se voir pénalisée.	Ce geste consiste à entourer des bras le corps de l'adversaire pour l'arrêter ou le faire chuter et/ou éventuellement occasionner la perte de balle. L'action des plaqueurs est autorisée dans la zone située entre les chevilles et les épaules. Il doit se faire en accompagnant le joueur plaqué dans sa chute éventuelle. À défaut, le placage sera considéré comme dangereux et l'équipe du plaqueur pourra se voir pénalisée.
Essai	Une des manières de marquer des points est d'aplatir le ballon dans l'en-but de l'adversaire. Un essai rapporte 5 points.	Une des manières de marquer des points est d'aplatir le ballon dans l'en-but de l'adversaire. Un essai rapporte 5 points.
Transformation	Chaque essai marqué donne lieu à une tentative de transformation qui consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied. Une transformation réussie rapporte 2 points.	Chaque essai marqué donne lieu à une tentative de transformation qui consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied. Une transformation réussie rapporte 2 points.
Un « drop »	Un « drop » consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied frappant le ballon alors qu'il rebondit au sol. Il rapporte 3 points.	Un « drop » consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied frappant le ballon alors qu'il rebondit au sol. Il rapporte 3 points.



▶ ACTIVITÉ 2 : POURQUOI DES INTERDITS ET DES SANCTIONS ?

Lisons ensemble cet extrait de match.

1) Retrouves-tu des droits des joueurs dans ce texte ?

- Bénéficier de la remise en jeu quand l'autre équipe a fait sortir le ballon.
- Lancer le ballon quand la remise en jeu est pour nous.
- Sauter le plus haut possible pour attraper le ballon.

2) Pourquoi y a-t-il des interdits au rugby ? À quoi servent-ils ?

Les règles du rugby donnent un cadre qui permet à tous les joueurs de participer ensemble.

3) Barre les phrases qui te semblent fausses :

- Les règles du rugby, ça sert à bien jouer tous ensemble.
- ~~L'arbitre peut interdire une chose à une équipe et pas à l'autre.~~
- ~~Une équipe peut changer les règles.~~
- S'il n'y avait pas d'interdits, les joueurs feraient ce qu'ils veulent.
- ~~Si un joueur veut faire un en-avant, il en a le droit.~~
- ~~Il y a des règles au rugby rien que pour embêter les joueurs.~~
- ~~Les règles c'est bien pour les sports mais pour nous ça ne sert à rien.~~
- Il y a des règles et des interdits pour qu'on ne fasse pas n'importe quoi.
- Les interdits, ça nous aide à respecter les autres.
- ~~Un joueur peut faire une faute mais il ne faut pas qu'il se fasse voir.~~
- Faire les choses interdites en cachette, ça n'a aucun sens !
- ~~À l'école, il y a des choses interdites rien que pour nous embêter.~~

4) Explique ces phrases qui expriment toutes des interdits :

- En classe, on ne peut pas parler tout haut quand on veut.

Pourquoi ? Parce que ça gênerait les autres et ça les empêcherait de se concentrer.

- Quand on rentre dans la classe, on ne bouscule pas tout le monde pour entrer le premier.

Pourquoi ? Pour ne pas risquer de blesser quelqu'un.

- Je ne dois pas abîmer les affaires des autres.

Pourquoi ? Parce qu'on respecte son voisin et ses affaires comme on aimerait qu'il nous respecte ainsi que nos affaires.

- J'ai des droits dans la classe, mais je ne peux pas faire tout ce que je veux.

Pourquoi ? Parce si chacun faisait ce qu'il veut, on ne se respecterait plus !

▶ ACTIVITÉ 3 : POURQUOI LES RÈGLES DANS LA VIE QUOTIDIENNE ET NOTAMMENT DANS LA CLASSE ?

Dans ce tableau, en binôme, énumérez les règles de l'école que vous connaissez.

Les règles ci-dessous ne sont évidemment pas exhaustives et donnent simplement un aperçu de ce qui peut être attendu.

Droits	Interdits
Lever le doigt pour prendre la parole.	Mâcher du chewing-gum dans l'école.
Dire qu'on n'a pas compris une consigne, un exercice.	Dire des grossièretés (des gros mots).
...	...

Trace écrite :

Nous avons tous des droits et des devoirs, comme les sportifs en ont dans chaque sport. Il y a des choses que l'on peut faire mais d'autres qui sont interdites toujours pour le bien de tous. On a des règles à suivre au quotidien pour que nous puissions tous vivre le mieux possible ensemble.



POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Pour comprendre les règles du rugby :
<http://education.francetv.fr/matiere/education-civique/ce1/video/c-est-quoi-les-regles-du-rugby-professeur-gamberge>

<https://www.ffr.fr/>

Le rugby, un sport qui évolue :
<http://www.1jour1actu.com/sport/en-20-ans-quest-ce-qui-a-change-dans-le-rugby-67541/>

Pour en savoir plus sur les Jeux olympiques et le rugby :

<http://www.lequipe.fr/llosport/Archives/Actualites/Les-regles-du-rugby-le-top-5-des-essentiels/744794>

<https://www.olympic.org/fr/rugby#>

<http://espritbleu.franceolympique.com/espritbleu/actus/2888-rugby-histoire-.html>

<https://www.ffr.fr>

Pour comprendre l'esprit et l'intention du nouvel EMC

<http://eduscol.education.fr/cid92403/l-emc-principes-et-objectifs.html#lien2>

DES LECTURES POUR VOS ÉLÈVES

Passion rugby de Jean-Michel Billioud et Jérôme Brasseur
Nathan. 2015.

Le rugby de Stéphanie Ledu et Didier Balicevic
Editions Milan. 2015.

Le Rugby raconté aux enfants de Richard Escot
De La Martinière jeunesse. 2013

Et d'autres idées ici sur Les Clefs de l'école :
<http://www.lesclefsdelecole.com/Clefs-des-champs/Listes-de-lecture/Sport-et-olympisme>

TOUS LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES DU CNOSE(CYCLE 2)

EPS : « Je découvre le water-polo ».

Questionner le monde : « La gymnastique ».

Anglais : « Le vocabulaire des JO en anglais ».

Mathématiques : « Périmètres et tennis ».

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



FICHE DE L'ÉLÈVE

CYCLE 2 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LE RUGBY ET L'IMPORTANCE DES RÈGLES

Aa

VOCABULAIRE UTILE



ARBITRE : personne qui fait respecter les règles du jeu lors d'un match.

EN-BUT (définition du Larousse) : au rugby, partie du terrain délimitée par la ligne de but, la ligne de ballon mort et le prolongement des lignes de touche.

MATCH : rencontre sportive qui voit s'opposer deux équipes.

MI-TEMPS : deux parties du match.

PACK : groupe constitué par les joueurs appelés « avant » au rugby.

ACTIVITÉS

▶ ACTIVITÉ 1 : À LA DÉCOUVERTE DE QUELQUES RÈGLES DU RUGBY, SPORT OLYMPIQUE

« Papa, mais je ne comprends pas ? Notre prof nous a bien expliqué les règles du rugby, mais en regardant les matchs des JO de Rio, je n'ai pas compris pourquoi ils n'étaient que sept par équipe sur le terrain ? »

« Ah Arthur, écoute bien. En fait, le rugby à XV a bien été aux Jeux Olympiques pendant quelques années. Le baron Pierre de Coubertin avait mis ce sport aux JO en tant que discipline en 1900.

Mais il a été retiré des JO en 1924 !

« Mais pourquoi, Papa ? C'est nul... »

« En fait, le problème, c'est qu'au rugby à XV il est impossible d'organiser un tournoi qui tienne sur deux semaines, parce qu'il faut déjà une semaine pour enchaîner deux matchs ! C'est pour ça qu'en 2016, le rugby à 7, dont les matchs sont moins longs, a eu enfin sa place aux Jeux Olympiques à Rio de Janeiro, au Brésil ! »

« Mais alors, qu'est-ce qui change dans les règles ? »

« Il n'y a pas beaucoup de choses qui changent. La grosse différence, c'est le nombre de joueurs par équipes : il y en a 7, plus 5 à 8 remplaçants.

Une autre différence, c'est que si un joueur a été remplacé, il peut revenir dans le jeu comme au rugby à XV, sauf s'il a une blessure ouverte ou qui saigne. Et les mêlées se font avec seulement trois avants pour chaque camp.

Comme au rugby à XV, les joueurs sont classés par poste :

- en ligne avant, 2 piliers et 1 talonneur qui forment la mêlée ;
- les arrières, 2 demis de mêlée et d'ouverture, 1 centre, et 1 ailier arrière.

Et tu sais, le terrain est le même qu'à 15 joueurs. Donc bien sûr, il y a moins de monde sur le terrain. Du coup, le jeu est dynamique et les essais sont beaucoup plus fréquents. »

« Oui, mais pourquoi ça va plus vite ? »

« En fait les deux mi-temps durent 7 minutes chacune, sauf en finale : là elles durent 10 minutes !

« Ah oui, ça va beaucoup plus vite ! D'habitude c'est 40 minutes une mi-temps, papa ! »



TRUCS & ASTUCES

Les sportifs professionnels signent un contrat avec leur club, qui détermine ce qu'on attend d'eux, mais aussi ce qu'ils doivent faire ou ne pas faire. Cela évite les conflits, notamment entre un joueur et son entraîneur. Toi aussi, tu peux établir un contrat avec tes parents pour ton travail à l'école, par exemple. Tu peux écrire que tu feras tous tes devoirs, que tu réviseras bien avant un contrôle, etc. De leur côté, tes parents pourront s'engager à t'aider si tu as des questions ou si tu n'arrives pas à t'organiser. Ainsi, il n'y aura plus de désaccord entre vous. Vous ne perdrez plus de temps dans les disputes et vous pourrez utiliser ce temps gagné pour faire des choses ensemble : aller à la piscine, faire un jeu de société, préparer ton repas préféré... Tu verras, ça vaut le coup !



Suite à lecture du texte, notons ensemble au tableau ce qui change du rugby à XV.
Dans ce tableau, à partir de la lecture du texte, nous allons recomposer les règles du rugby à 7.

Action de jeu	Rugby à XV	Rugby à 7
Nombre de joueurs	15 (et 17 remplaçants).	
Durée d'une partie	Match de 80 minutes comprenant deux mi-temps de 40 minutes.	
Mêlée (ordonnée)	Groupe d'avants qui comportent 8 joueurs pour chaque équipe (3 en première ligne, 2 en deuxième ligne et 3 en troisième ligne).	
En avant	Lorsqu'un joueur qui a le ballon en main le fait tomber devant lui, il provoque un « en avant », c'est une faute qui entraîne la perte de la possession du ballon.	Lorsqu'un joueur qui a le ballon en main le fait tomber devant lui, il provoque un « en avant », c'est une faute qui entraîne la perte de la possession du ballon.
Placage	Ce geste consiste à entourer des bras le corps de l'adversaire pour l'arrêter ou le faire chuter et/ou éventuellement occasionner la perte de balle. L'action des plaqueurs est autorisée dans la zone située entre les chevilles et les épaules. Il doit se faire en accompagnant le joueur plaqué dans sa chute éventuelle. À défaut, le placage sera considéré comme dangereux et l'équipe du plaqueur pourra se voir pénalisée.	Ce geste consiste à entourer des bras le corps de l'adversaire pour l'arrêter ou le faire chuter et/ou éventuellement occasionner la perte de balle. L'action des plaqueurs est autorisée dans la zone située entre les chevilles et les épaules. Il doit se faire en accompagnant le joueur plaqué dans sa chute éventuelle. À défaut, le placage sera considéré comme dangereux et l'équipe du plaqueur pourra se voir pénalisée.
Essai	Une des manières de marquer des points est d'aplatir le ballon dans l'en-but de l'adversaire. Un essai rapporte 5 points.	Une des manières de marquer des points est d'aplatir le ballon dans l'en-but de l'adversaire. Un essai rapporte 5 points.
Transformation	Chaque essai marqué donne lieu à une tentative de transformation qui consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied. Une transformation réussie rapporte 2 points.	Chaque essai marqué donne lieu à une tentative de transformation qui consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied. Une transformation réussie rapporte 2 points.
Un « drop »	Un « drop » consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied frappant le ballon alors qu'il rebondit au sol. Il rapporte 3 points.	Un « drop » consiste à faire passer le ballon entre les barres des poteaux adverses à l'aide d'un coup de pied frappant le ballon alors qu'il rebondit au sol. Il rapporte 3 points.

🔗 POUR ALLER PLUS LOIN :

Je découvre l'univers très riche du rugby en France (le Top 14), en Europe (le tournoi des 6 nations), dans le monde (Coupe du monde, The Rugby Championship... Et maintenant les JO).

À SAVOIR : La France est médaillée d'or au rugby aux JO... de 1900 !



► ACTIVITÉ 2 : POURQUOI DES INTERDITS ET DES SANCTIONS ?

Lisons ensemble cet extrait de match.

« C'est Matthias qui a fait sortir le ballon du terrain... Alors Jean-Claude, l'arbitre, a ordonné une touche !

L'équipe d'en face, ils m'ont énervé parce qu'ils ont bénéficié de la remise en jeu. Un peu facile, je trouve !

Du coup, les avants de notre équipe, Maxime, Kilian et Gabin, se sont mis en file près du point de sortie, à 5 mètres de la ligne de touche.

Les avants de nos adversaires, ils ont fait la même chose de l'autre côté du point de sortie. Alors, le lanceur (celui de l'équipe adverse, hum...) a envoyé le ballon entre les deux équipes. Tout le monde a sauté le plus haut pour le capter et alors.... Ouf : c'est Gabin qui l'a eu ! »

1) Retrouves-tu des droits des joueurs dans ce texte ?

-
-
-

2) Pourquoi y a-t-il des interdits au rugby ? À quoi servent-ils ?

-
-

3) Barre les phrases qui te semblent fausses :

- Les règles du rugby, ça sert à bien jouer tous ensemble.
- L'arbitre peut interdire une chose à une équipe et pas à l'autre.
- Une équipe peut changer les règles.
- S'il n'y avait pas d'interdits, les joueurs feraient ce qu'ils veulent.
- Si un joueur veut faire un en-avant, il en a le droit.
- Il y a des règles au rugby rien que pour embêter les joueurs.
- Les règles c'est bien pour les sports mais pour nous ça ne sert à rien.
- Il y a des règles et des interdits pour qu'on ne fasse pas n'importe quoi.
- Les interdits, ça nous aide à respecter les autres.
- Un joueur peut faire une faute mais il ne faut pas qu'il se fasse voir.
- Faire les choses interdites en cachette, ça n'a aucun sens !
- À l'école, il y a des choses interdites uniquement pour nous embêter.

4) Explique ces phrases qui expriment toutes des interdits :

- En classe, on ne peut pas parler tout haut quand on veut. Pourquoi ?

.....

.....

- Quand on rentre dans la classe, on ne bouscule pas tout le monde pour entrer le premier. Pourquoi ?

.....

.....

- Je ne dois pas abîmer les affaires des autres. Pourquoi ?

.....

.....

- J'ai des droits dans la classe, mais je ne peux pas faire tout ce que je veux. Pourquoi ?

.....

.....



© stock.adobe.com

► POUR ALLER PLUS LOIN :

Je réfléchis aux interdits que m'ont fixés mes parents. Est-ce que je les comprends ? Est-ce que j'obéis à toutes ces règles ? Si ce n'est pas le cas, pourquoi ?

► **ACTIVITÉ 3 : POURQUOI LES RÈGLES DANS LA VIE QUOTIDIENNE ET NOTAMMENT DANS LA CLASSE ?**

Dans ce tableau, en binôme, énumérez les règles de l'école que vous connaissez.

Droits	Interdits

Trace écrite :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

► **POUR ALLER PLUS LOIN :**

Le rugby à 7 est très ancien.

Un jour, des Écossais voulurent jouer mais n'étaient que 14. Ils ont donc décidé de faire deux équipes de 7. Mais ils n'ont pas changé le terrain ni les règles du rugby à XV.

Ah si ! Les touches ne se font qu'à deux dans l'alignement, la mêlée ne se fait qu'à trois, et les mi-temps durent 7 minutes chacune et 10 minutes en finale.



© Shariff Che Lah - stock.adobe.com



JE RETIENS

- Les règles du rugby à VII sont presque les mêmes que celles du rugby à XV mais des différences existent.
- Les joueurs peuvent faire des choses mais d'autres sont interdites. Pour nous c'est pareil dans la vie de tous les jours. On a des droits, mais aussi des obligations. (Ex. : on ne coupe pas la parole des autres en classe...) Si on n'obéit pas à ces obligations, c'est un manque de respect envers les autres. Il est normal alors que l'on soit sanctionné.
- Un interdit protège tout le monde : les autres mais moi aussi. Par exemple, je n'ai pas le droit de taper les autres mais eux non plus n'ont pas le droit de me taper ! Je suis protégé par la règle.



ET MAINTENANT, J'AGIS !

- **Je comprends qu'il y a des règles aussi à la maison.** J'ai aussi des obligations et des interdits envers mes parents et mes frères et sœurs. Par exemple, je dois garder ma chambre rangée pour éviter que les autres tombent en marchant sur mes jouets. Ou bien je n'écoute pas la musique trop fort si mon petit frère essaie de dormir.
- **J'établis avec mes parents les règles de la maison.** Pour bien respecter les règles, il faut les connaître, donc j'en dresse la liste avec mes parents. Car toute la famille a des obligations et des interdits, et tout le monde doit les respecter, petits et grands.



FICHE DE PROGRESSIVITÉ DE CYCLE

CYCLE 2 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LE RUGBY ET L'IMPORTANCE DES RÈGLES

Le dossier est adapté à tous les âges du cycle 2, avec quelques variations dans la conduite des activités du CP au CE2.

Pour l'activité 1

Texte documentaire

- Lecture par l'enseignant pour les CP.
- Lecture individuelle puis collective au CE1 et CE2.

Tableau

- Lecture par l'enseignant des règles du rugby accompagnée d'explications si nécessaires au CP.
- Lecture individuelle puis collective au CE1 et CE2.

Pour l'activité 2

Texte documentaire

- Lecture collective de l'extrait de match au CP.
- Lecture individuelle de l'extrait de match sur sa feuille au CE1 et CE2.

Exercices

- Lecture des consignes à haute voix au CP.

Pour l'activité 3

Au CP, on peut imaginer un trace écrite photocopiée et distribuée aux élèves des règles trouvées en classe collectivement.



À TOI DE JOUER !

CYCLE 2 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LE RUGBY ET L'IMPORTANCE DES RÈGLES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMBIEN DE TEMPS DURE UN MATCH DE RUGBY À XV ?

60 minutes

80 minutes

90 minutes

2 COMBIEN DE TEMPS DURE UN MATCH DE RUGBY À 7 ?

60 minutes

80 minutes

14 minutes

3 AU RUGBY, IL EST IMPOSSIBLE DE :

Taper la balle au pied.

Faire une passe vers l'arrière.

Passer la balle vers l'avant.

4 COMBIEN DE POINTS RAPPORTE UN ESSAI ?

3

4

5

5 UN DROP C'EST... ?

Un tir au pied qui consiste à frapper le ballon après avoir touché le sol.

Une action qui consiste à enrouler ses bras autour des jambes de l'adversaire de manière à le faire tomber au sol.

Les joueurs qui poussent pour réussir à amener le ballon de l'autre côté.

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 PARMIS LES ÉQUIPES SUIVANTES, LESQUELLES PARTICIPENT AU TOURNOI DES 6 NATIONS ?

France

Espagne

Italie

Irlande



2 POUR IMPRESSIONNER LEURS ADVERSAIRES AVANT UN MATCH, LES JOUEURS DE NOUVELLE-ZÉLANDE, LES FAMEUX « ALL BLACKS », PRATIQUENT UNE DANSE COMME UN CHANT DE GUERRE. COMMENT S'APPELLE CETTE DANSE ?

.....

3 QUEL PAYS A GAGNÉ LA MÉDAILLE D'OR FÉMININE AUX JO DE 2016 ?

Australie

France

Afrique du Sud

Angleterre

4 CITE 3 QUALITÉS INDISPENSABLES, SELON TOI, POUR JOUER AU RUGBY.

.....

.....

5 EST-CE QUE JE CONNAIS DES GRANDS JOUEURS DE RUGBY ?

.....

.....

.....

POUR OUVRIR LE DÉBAT... DONNE TON AVIS !

À TON AVIS, LE RUGBY EST-IL UN SPORT OÙ IL EST PLUS UTILE D'ÊTRE FORT OU DE SAVOIR COOPÉRER ?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



À TOI DE JOUER !

CYCLE 2 • ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LE RUGBY ET L'IMPORTANCE DES RÈGLES

AS-TU BIEN COMPRIS ?

1 COMBIEN DE TEMPS DURE UN MATCH DE RUGBY À XV ?

60 minutes

80 minutes

90 minutes

2 COMBIEN DE TEMPS DURE UN MATCH DE RUGBY À VII ?

60 minutes

80 minutes

14 minutes

3 AU RUGBY, IL EST IMPOSSIBLE DE :

Taper la balle au pied

Faire une passe vers l'arrière

Passer la balle vers l'avant.

4 COMBIEN DE POINTS RAPPORTE UN ESSAI ?

3

4

5

5 UN DROP C'EST.... ?

Un tir au pied qui consiste à frapper le ballon après avoir touché le sol.

Une action qui consiste à enrouler ses bras autour des jambes de l'adversaire de manière à le faire tomber au sol.

Les joueurs qui poussent pour réussir à amener le ballon de l'autre côté.

LE SAIS-TU AUSSI ?

1 PARMIS LES ÉQUIPES SUIVANTES, LESQUELLES PARTICIPENT AU TOURNOI DES 6 NATIONS ?

France

Espagne

Italie

Irlande



- 2 POUR IMPRESSIONNER LEURS ADVERSAIRES AVANT UN MATCH, LES JOUEURS DE NOUVELLE-ZÉLANDE, LES FAMEUX « ALL BLACKS », PRATIQUENT UNE DANSE COMME UN CHANT DE GUERRE. COMMENT S'APPELLE CETTE DANSE ?**

Le HAKA.

- 3 QUEL PAYS A GAGNÉ LA MÉDAILLE D'OR FÉMININE AUX JO DE 2016 ?**

- Australie France
 Afrique du Sud Angleterre

- 4 CITE 3 QUALITÉS INDISPENSABLES, SELON TOI, POUR JOUER AU RUGBY.**

Force, rapidité, fair-play, esprit d'équipe, résistance....

- 5 EST-CE QUE JE CONNAIS DES GRANDS JOUEURS DE RUGBY ?**

À titre indicatif : Thierry Dusautoir, Johnny Wilkinson, Dan Carter, Fabien Galthié, Abdelatif Benazzi...