

Saison 2023-2024

U
S
E
P

de l'enseignant
et de l'animateur
Usep

Les
enfants
font leurs
Jeux



Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Avec **“Les enfants font leurs Jeux”**, l’USEP propose un programme éducatif illustrant ses valeurs : développer une culture sportive diversifiée, rendre l’enfant acteur, vivre des valeurs en actes. Notre ambition est de profiter de l’élan des Jeux Olympiques et Paralympiques pour que chaque enfant s’enrichisse de ces expériences, qu’il construise des émotions sportives positives, vive en actes les valeurs éducatives que sont l’égalité filles-garçons, le rapport à la règle et au fair-play, l’inclusion et le respect des différences.



Nous sommes donc très heureux de vous adresser ce guide d’accompagnement créant les conditions pour que les enfants puissent vivre, à leur hauteur et à leur manière, les Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024.

Véronique MOREIRA
Présidente nationale de l’USEP

Dans ce guide vous trouverez de nombreuses ressources en lien avec cet évènement planétaire. Elles vous permettront de mener un grand nombre d’activités en classe.

Celles-ci sont regroupées en 4 rubriques distinctes ayant pour chacune d’elles un objectif particulier :

J’agis : développer la pratique sportive avec une dimension olympique, festive, au plus près des jeunes.

Je comprends : faciliter la compréhension des Jeux Olympiques et Paralympiques.

Je débats : participer à la formation de l’esprit critique.

J’encourage : soutenir les athlètes.

Ces rubriques fonctionnent de manière indépendante permettant ainsi de composer, à votre rythme, votre programme en fonction de vos projets, vos élèves et du contexte.

Des défis sportifs, culturels, ou plastiques seront à relever avec vos associations. Ainsi, vos résultats, records, réponses ou productions seront, alors, valorisés en retour. Le détail de

ces défis, leur programmation au cours de l’année scolaire et leurs règlements sont précisés dans ce guide. Vous y trouverez également les liens vous permettant d’accéder **à la plateforme de dépôt des productions**. Des activités telles qu’imaginer sa propre flamme, produire des affiches et s’approprier le flashmob, permettront de donner un esprit festif aux “2024 rencontres Usep” qui seront organisées dans tous les territoires entre avril et juin 2024.

En complément de ce guide, un carnet de l’enfant (6 à 10 ans), intitulé “Je prépare mes Jeux”, a été élaboré. Il propose des activités en lien avec ce thème et favorise l’implication des familles. C’est aussi un document personnel où tous pourront affirmer leurs goûts et désirs d’activités sportives. Ces carnets sont disponibles auprès de vos comités départementaux USEP.

Nous espérons que ce projet “les enfants font leurs Jeux” répondra à vos attentes et vous permettra d’inscrire dans vos pratiques la “Dynamique 2024” tout au long de votre année scolaire. Le réseau USEP sera partout à vos côtés !

Jérôme VANDENABEELE
Directeur national

Philippe DELAMARRE & Romain ZULIANI
Elus en charge du Pôle “Dynamique 2024”

J'AGIS	5-19
<i>Je joue, je participe à des défis sportifs</i>	5-15
Défi 2024 passes	5
- Relais des passes (cycle 1)	5
- Relais des passes (cycle 2)	6
- Relais des passes (cycle 3)	7
Défi breaking	8
Défi 2024 mètres	9
Défi 2024 Orientation	10
- La Course aux symboles olympiques (cycle1)	10
- Le Mémo'Relais (cycle 2 et 3)	11
- Le Mémo'Relais braille (cycle 2 et 3)	13
2024 rencontres	15
Les défis et temps forts	15
 <i>Je créé, je fabrique, je m'entraîne</i>	16-19
Rêvez vos Jeux !	16
Flamme olympique	17
Flashmob USEP	18
 JE COMPRENDS	20-33
Les Jeux Olympiques modernes	20
Les symboles olympiques	20
Les disciplines paralympiques d'été	21
C'est quoi les Jeux paralympiques ?	21
Carte des sites olympiques	22
Carte des sites paralympiques	24
Les athlètes aux Jeux olympiques et paralympiques	26
 <i>Je participe à des défis culturels</i>	32
Construction du guide olympique Usep	32
Le kayak cross	33
Le surf	34
Fiche discipline	35
 JE DÉBATS	36-41
<i>Quatre sujets qui se réfèrent aux JOP 2024</i>	38-41
Parité/mixité	38
Inclusion	39
Santé	40
Fair-play	41
Pour permettre le débat	42
 J'ENCOURAGE	44-51
Les mascottes	44
Message à destination des équipes de France olympiques et paralympiques	46

Les enfants font leurs Jeux



Télécharger le document PDF

[LIEN](#)



- Défis sportifs
- Défis culturels
- Temps forts institutionnels
- J'agis
- Je comprends
- J'encourage

L'USEP vous propose quatre défis sportifs qui donneront une dynamique sportive à votre projet "Les enfants font leurs jeux" : défi 2024 passes, défi breaking, défi 2024 mètres et défi orientation. Les défis sont réalisables dans la cour, dans un gymnase, dans un espace ouvert. Ils peuvent être organisés pendant la récréation, pendant une séance d'EPS, lors d'une rencontre sportive associative, ou dans le cadre "d'une rencontre famille". Pour chaque défi, plusieurs situations sont proposées dont une qui vous permettra de vous engager collectivement à relever le défi national.



Je **joue**, je **participe** à des **défis** sportifs

« Défi 2024 passes »

1 Rempotez votre médaille en participant au défi **LIEN**

Relais des passes (cycle 1)

1 Matériel :

1 cerceau ou zone définie par enfant, (1 couleur par équipe),
4 objets à lancer (1 par groupe), un seau et des bouchons.

2 But du jeu :

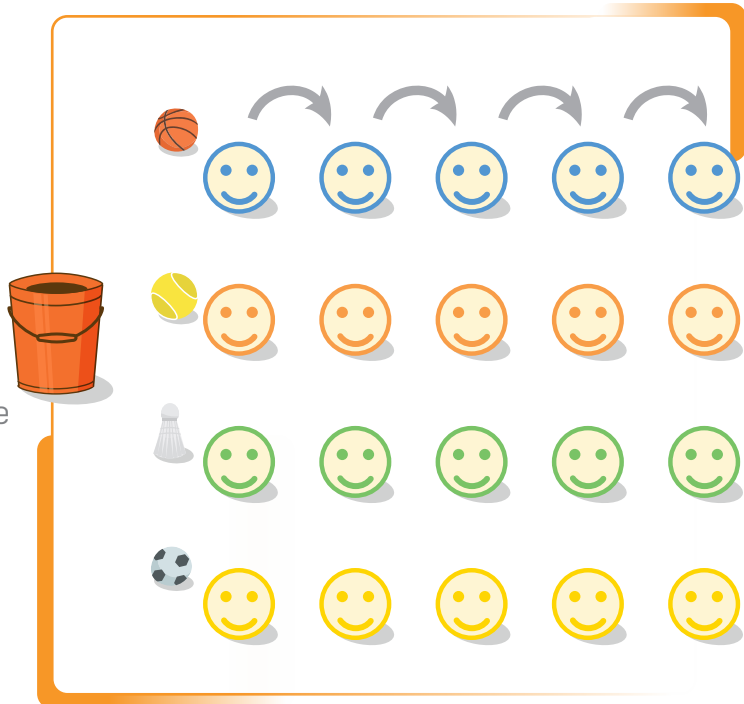
Réaliser 24 passes à la main par groupe le plus rapidement possible. Collecter ensemble 24 bouchons, 1 bouchon collecté par équipe lorsque 2 allers - retours sont réussis.

3 Organisation :

4 groupes.
1 balle par groupe.

4 Consignes :

- Chaque enfant est placé dans une zone définie, permettant une légère mobilité et un placement facilité pour faire une passe.
- Le premier lance l'objet au deuxième, le deuxième au troisième jusqu'au dernier.
- Lorsque tous les objets sont arrivés au dernier joueur, le signal est donné pour faire le retour.



Variante 1

Passes de main en main.
Les cerceaux se touchent.

Variante 2

Les cerceaux sont éloignés, d'un ou deux pas.
Changer l'objet.

Variante 3

Si la balle tombe au sol, elle revient au premier passeur et on recommence à zéro.

24 bouchons dans notre seau = défi réalisé

Je **joue**, je **participe** à des **défis** sportifs

Relais des passes (cycle 2)

1

Matériel :

1 **cerceau** par enfant , 4 couleurs de cerceaux (1 couleur par équipe),
4 **objets à lancer** (1 par groupe), **une feuille** de marque pour la classe¹.

2

But du jeu :

Réaliser collectivement **2024 passes** le plus rapidement possible.

3

Organisation :

5 groupes organisés en cercle.
1 balle par groupe.

4

Consignes :

- Chaque enfant est dans un cerceau éloigné d'1 à 2 mètres.
Le premier lance la balle au deuxième, le deuxième au troisième... jusqu' à avoir réalisé 20 passes.
- Dès qu'un groupe comptabilise 20 passes, l'un des joueurs vient colorier une flamme du collecteur de passes.
- Le jeu s'arrête quand toutes les flammes ont été coloriées par l'ensemble des équipes (2024 passes en tout). La partie peut se dérouler sur plusieurs temps (jours, semaines).



Variante 1

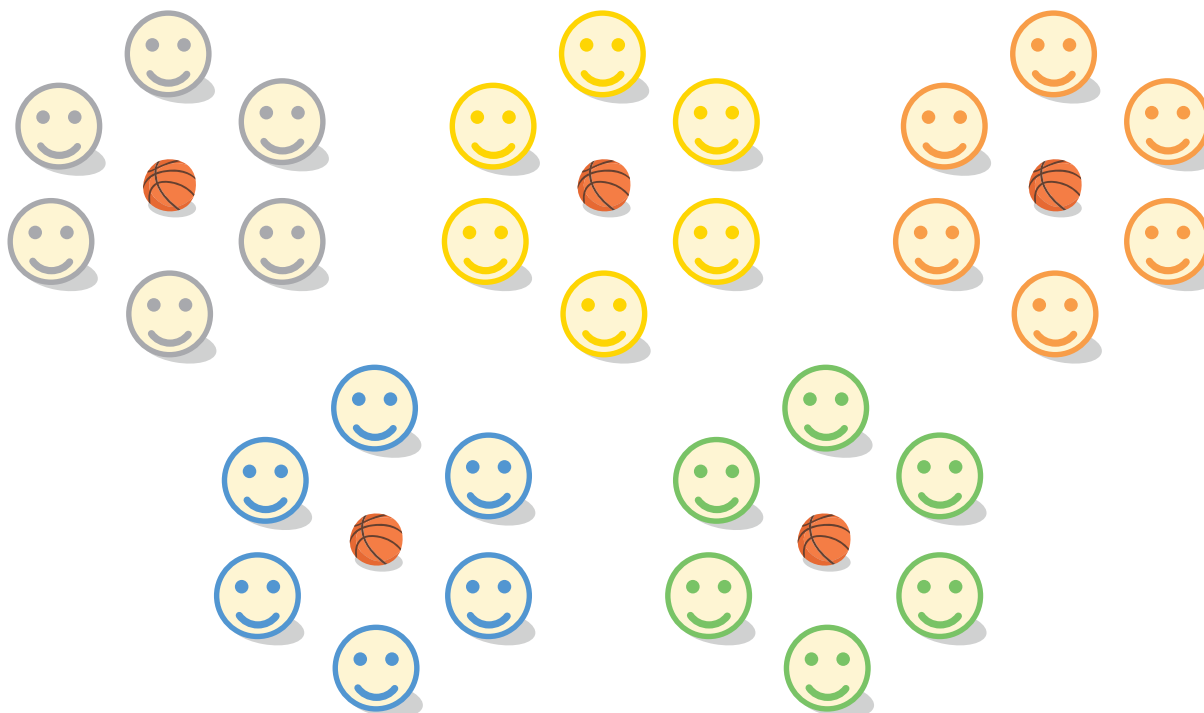
Les cerceaux sont éloignés de plus de 2 mètres pour faire une passe.

Changer l'objet.

Variante 2

Si la balle tombe au sol, on recommence le comptage à zéro.

¹ Télécharger la feuille de marque : <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/08/Feuille-de-marque-2024-passes-revue-082023.pdf>



Relais des passes (cycle 3)

- 1 Matériel :**
5 objets à lancer (1 par groupe), un compteur de flamme².
- 2 But du jeu :**
Réaliser collectivement 2024 passes le plus rapidement possible.
- 3 Organisation :**
5 groupes organisés en cercle. 1 balle correspondant au sport choisi par groupe.
- 4 Consignes :**
 - Chaque enfant est éloigné de 4 à 5 mètres. Le premier lance la balle au deuxième, le deuxième au troisième... jusqu' à avoir réalisé 20 passes.
 - Dès qu'un groupe comptabilise 20 passes, l'un des joueurs colorie une flamme du collecteur de flammes.
 - Le jeu s'arrête quand toutes les flammes ont été coloriées par l'ensemble des équipes (2024 passes en tout). La partie peut se dérouler sur plusieurs temps (jours, semaines).



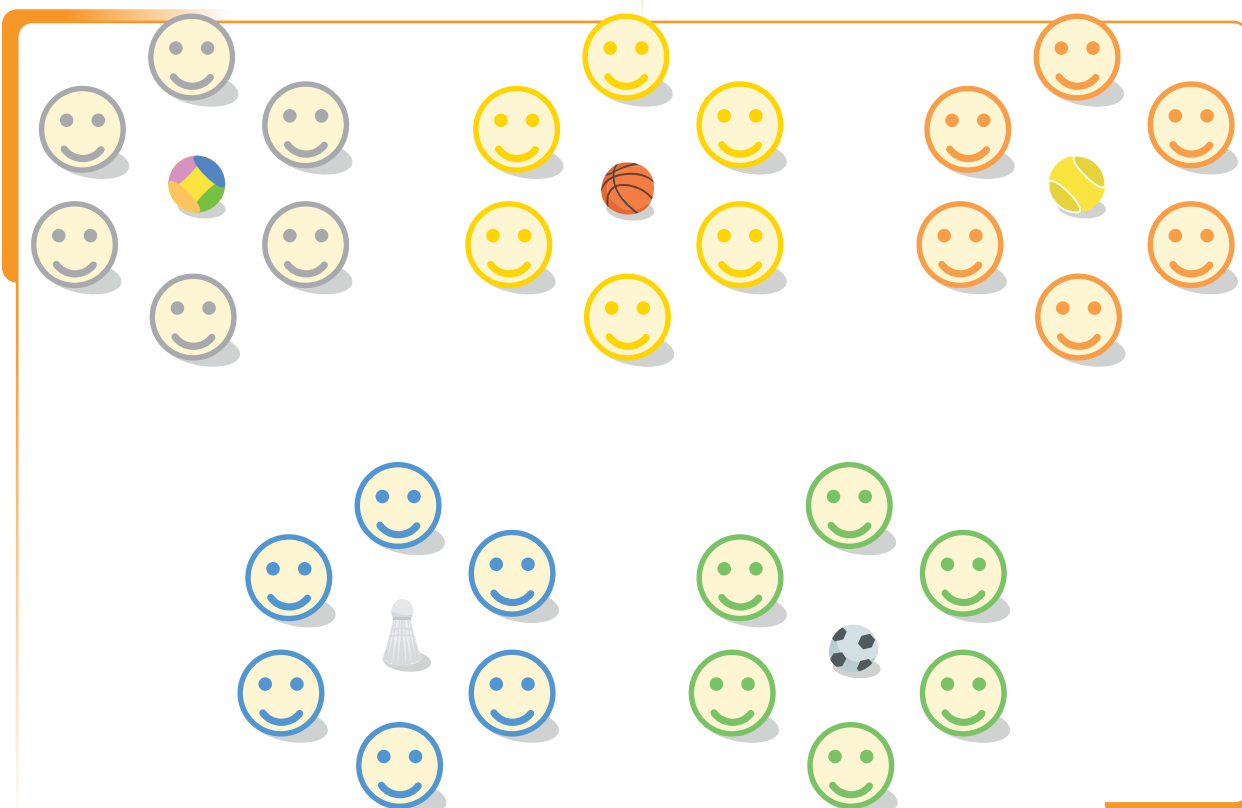
Variante 1

Si la balle tombe au sol, ou si la passe est mauvaise, on reprend le comptage à zéro.

Variante 2

Enchaîner une passe et suivre sa passe : je lance, je prends la place du réceptionneur et ainsi de suite.

Possibilité d'un challenge entre les 5 groupes.
Le 1^{er} groupe revenu à sa place initiale gagne.



“ Défi breaking ”

La phrase dansée

1 Matériel :

Cartes postures :



Je flashe !

Je clique !

Support musical au choix dans une **playlist** :



Je flashe !

Je clique !

Poster :



Je flashe !

Je clique !

2 But du jeu :

Produire collectivement une phrase dansée.

3 Organisation :

Les enfants forment des équipes de 4 B-Boys et B-girls. Ils disposent d'un corpus de cartes représentant des postures dans les différentes familles. Chaque équipe choisit quatre cartes, une par famille : top rock, power moves, footwork, freeze. Il peut aussi décider de créer une nouvelle figure de son choix.

Individuellement ou à deux, les enfants vont s'entraîner à reproduire la figure puis vont chercher comment passer d'une figure à l'autre en trouvant un élément de liaison. Collectivement, chaque équipe va créer sa chorégraphie en choisissant l'enchaînement qui lui convient le mieux.

4 Consignes :

- Premier passage : chaque équipe démarre dans une pose stylée de son choix ou en référence au poster puis interprète sa chorégraphie avec les figures retenues sur une musique choisie.
- On pourra enrichir et faire évoluer la phrase dansée grâce aux procédés de composition (cascade, décalage...).
- Second passage : chaque équipe présente son enchaînement sur une musique tirée au sort.
- Chaque équipe termine sur un freeze identique à tous les B-Boys et B-girls.



PARTICIPER AU DÉFI NATIONAL :



Je flashe !

Je clique !

- Réaliser la **phrase dansée** qui rend compte de la création collective selon le modèle proposé dans la ressource "Break s'cool". Exemple ci-contre.



Je flashe !

Je clique !

Pour aller plus loin :

« Défi 2024 mètres »

Cycles 1, 2 et 3

1 But du jeu :

Réaliser en équipe le plus de fois 2024 mètres en variant les modes de déplacement.

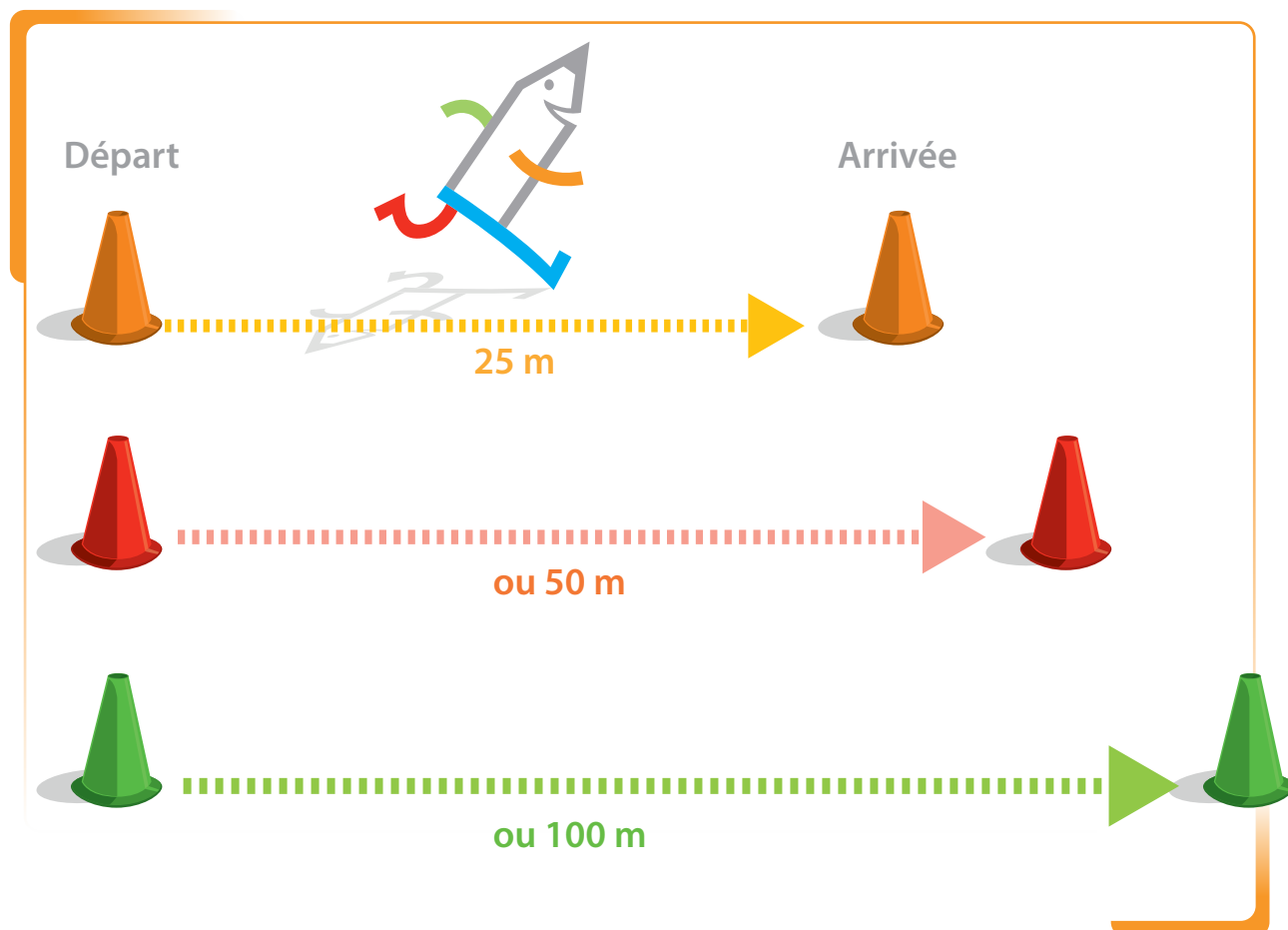


2 Organisation :

1 seul parcours est matérialisé dans la cour ou autre lieu. Sa forme n'a pas d'importance. Il peut mesurer **25 m, 50 m ou 100 m**. Il est constitué d'un départ et d'une arrivée. **1 sens de circulation** unique est déterminé.

3 Consignes :

- Chaque participant est libre d'emprunter le parcours autant de fois qu'il veut. Il choisit son mode et sa vitesse de déplacement.
- Dès qu'un participant franchit la ligne d'arrivée, il vient colorier une flamme sur le collecteur de flammes³.
- Le défi est terminé quand la distance de 2024 m est atteinte (soit 100 collecteurs de 20 flammes + 1 de 24 flammes).
- A la fin de la période de jeu, on additionne le nombre de feuilles de marque pour calculer le nombre de parcours de 2024 mètres parcourus.



Je **joue**, je **participe** à des **défis** sportifs

« Défi 2024 Orientation »

La Course aux symboles olympiques (cycle 1)

1 Matériel :

Cordes ou craies pour tracer les parcours – **Images plastifiées** des symboles olympiques⁴.
Pour chaque parcours : **2 plots** (1 au départ et 1 à l'arrivée) – **4 coupelles** – **1 corde** – **cartons de pointages** et **cartons de contrôle pointages**.⁵

2 But du jeu :

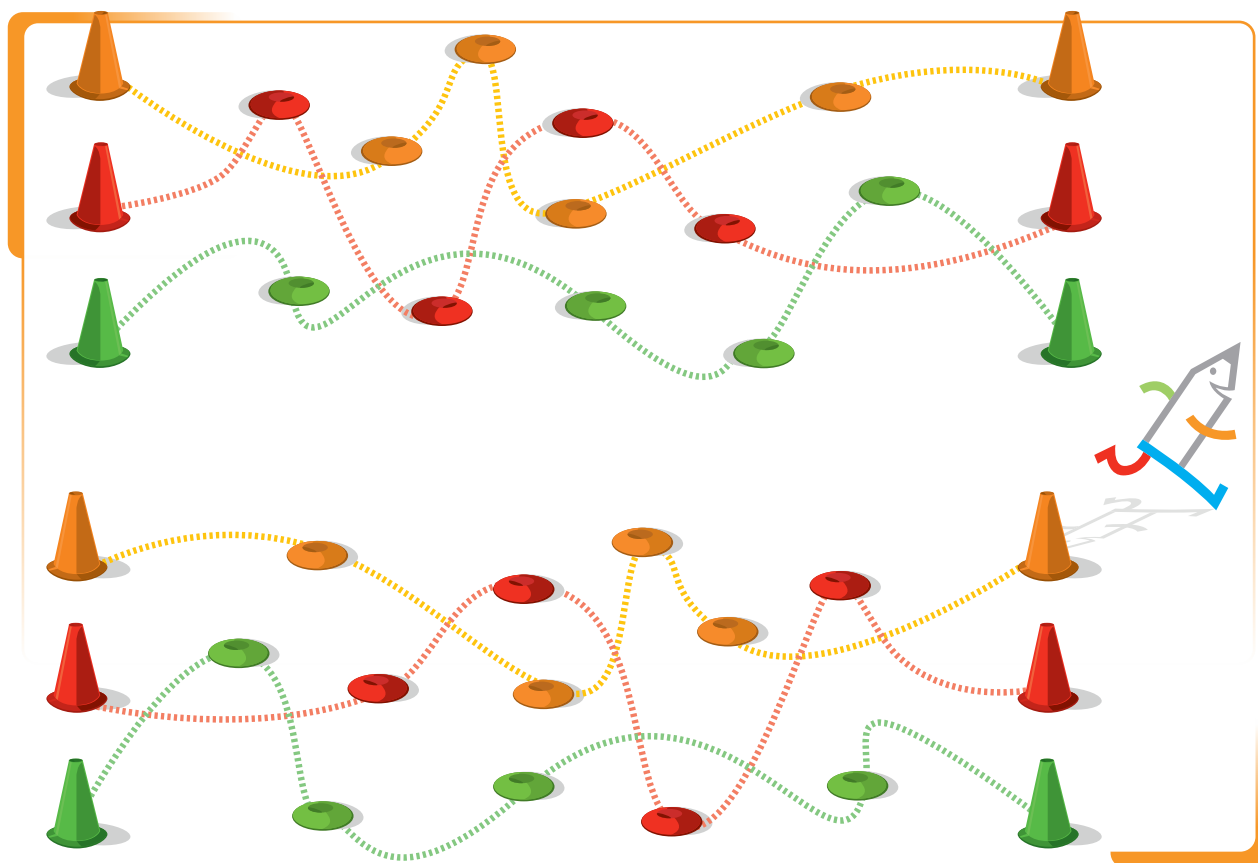
Trouver le symbole olympique qui ne figure pas sur son parcours !

3 Organisation :

Parcours individuel – 6 parcours installés – 6 joueurs et 6 maîtres (enfants) de la validation – matérialiser 6 parcours entremêlés de couleurs différentes – Disposer 4 coupelles sur chaque parcours pour cacher les symboles olympiques.

4 Consignes :

- **Se déplacer** en suivant le chemin de la couleur du plot de départ. A chaque fois que l'on croise une coupelle de la couleur du parcours, **regarder dessous** pour découvrir le symbole olympique caché. A la fin du parcours, dire au maître de validation quel symbole n'a pas été croisé.
- Si la réponse est fausse, on recommence. Si la réponse est juste, on inverse les rôles en changeant de parcours. Les enfants essaient les 6 parcours.



⁴ Carton des symboles olympiques : <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/07/symboles-olympiques.pdf>

⁵ Carton de contrôle et pointage : <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/07/carton-de-pointage-et-contrôle.pdf>

Le Mémo'Relais (cycle 2 et 3)

1 Matériel pour 1 espace de jeu :

- 9 coupelles bleues
- 6 coupelles vertes
- 6 coupelles rouges
- 5 coupelles blanches
- 26 bouchons-lettres
- 4 plots de départ (pour que 4 équipes puissent jouer en même temps).
- Cartes de jeu par équipe.⁶

2 But du jeu :

Effectuer en relais, un parcours d'orientation, en mémorisant successivement sur un plan des lettres pour former des mots.

IMPORTANT : les cartes de jeu par équipe restent au point de départ, le coureur peut revenir autant de fois qu'il veut pour consulter celle du parcours qu'il doit réaliser.

3 Organisation :

Par **équipe de 4/5**.
Toutes les équipes **partent de la même ligne**.

4 Consignes :

- Chaque équipe se rend à son plot de départ.
- Au top départ, le joueur n°1 retourne la carte qui se trouve devant lui. Il mémorise l'emplacement de la balise n°1 qu'il doit rejoindre. Il laisse la carte au départ et court relever la lettre inscrite sous le plot. Il revient au départ pour noter sur la fiche la lettre découverte.
- Il passe le relais au joueur 2 et ainsi de suite jusqu'à avoir découvert toutes les lettres du mot.
- Attention les joueurs ne peuvent pas emmener la carte avec eux. La carte doit rester au point de départ. En revanche, ils peuvent revenir au départ voir la carte autant de fois qu'ils le souhaitent.
- Le jeu prend fin à la fin du temps. Chaque équipe compte le nombre de mots découverts.

5 Critère de réussite :

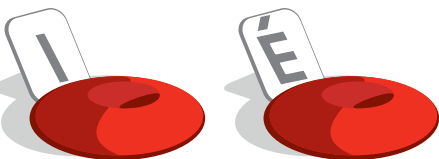
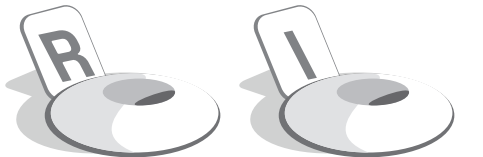
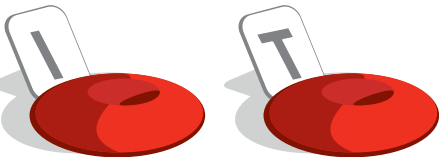
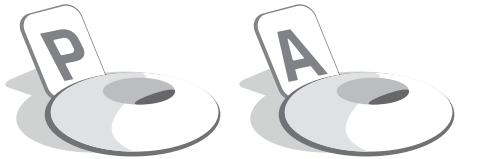
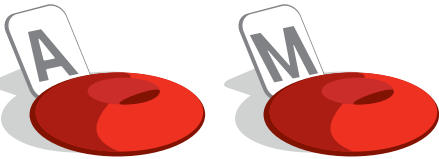
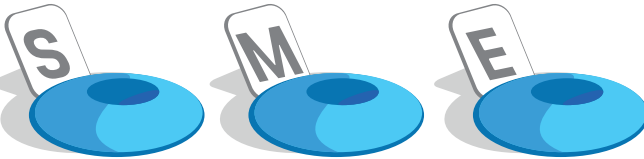
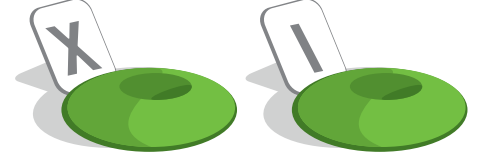
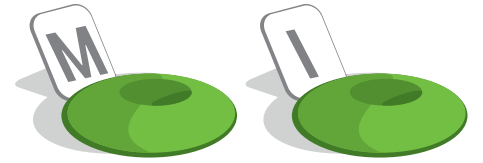
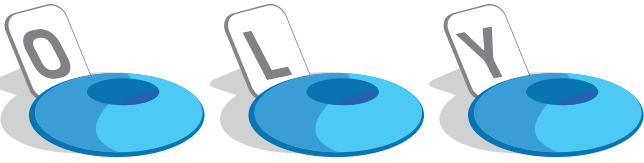
Nombre de mots reconstitués. L'équipe qui a découvert le plus de mots gagne !

Variante

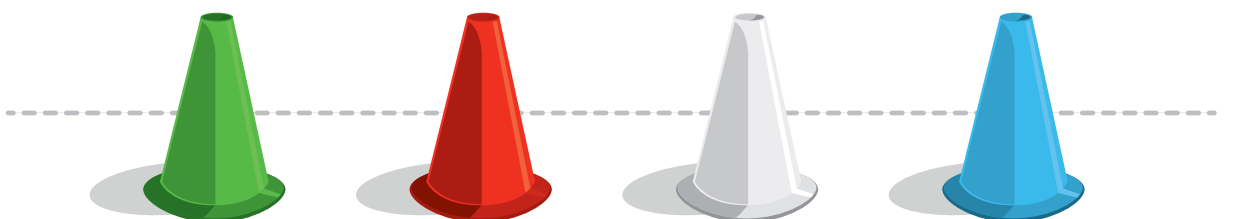
Les balises ne sont pas numérotées. Les joueurs se mettent d'accord et choisissent la balise qu'ils souhaitent rejoindre à tour de rôle. L'équipe reconstitue le mot une fois toutes les lettres retrouvées.

⁶ <https://usep.org/wp-content/uploads/2023/07/cartes-de-jeu-par-equipe.pdf>

Je **joue**, je **participe** à des **défis** sportifs



J'AGIS !



Le Mémo'Relais braille (cycle 2 et 3)

1 Matériel :

- 7 coupelles bleues.
- 7 coupelles jaunes.
- 11 coupelles blanches.
- 13 coupelles rouges.
- 38 lettres brailles prédécoupées par équipe.
- 4 plots de départ.
- **Les cartes du plan enfant** mémo relais prédécoupées (1 jeu de chaque couleur par équipe) :



- **Carton vierge** pour **enfant** (1 par équipe) :

- **Carton de validation** pour **adulte** et le **carton de validation en braille** :

- **L'alphabet braille** :



2 But du jeu :

Effectuer en relais, un parcours d'orientation, en mémorisant successivement sur un plan des lettres pour former des mots.

IMPORTANT : les cartes (plan enfant mémo relais) restent au point de départ, le coureur peut revenir autant de fois qu'il veut pour consulter celles du parcours qu'il doit réaliser.

3 Organisation :

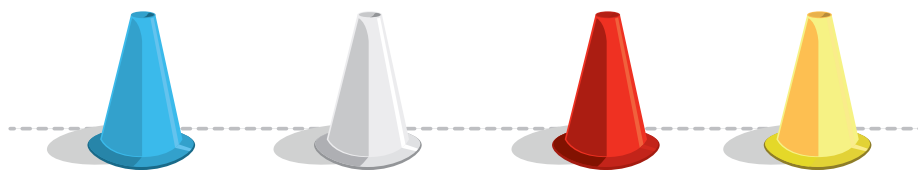
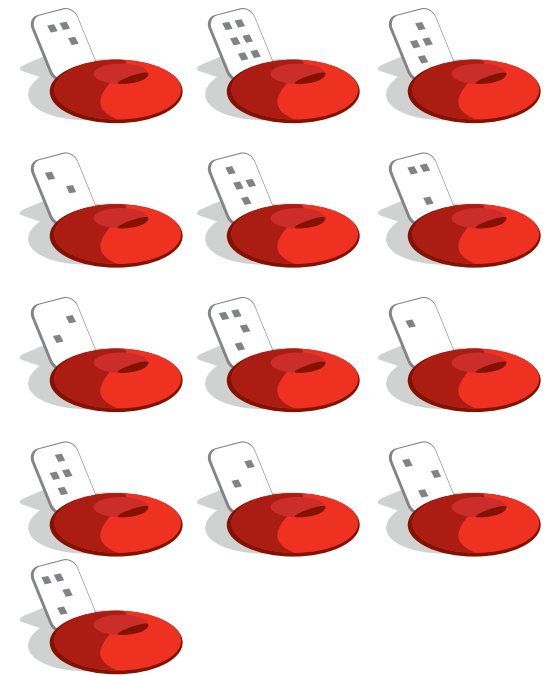
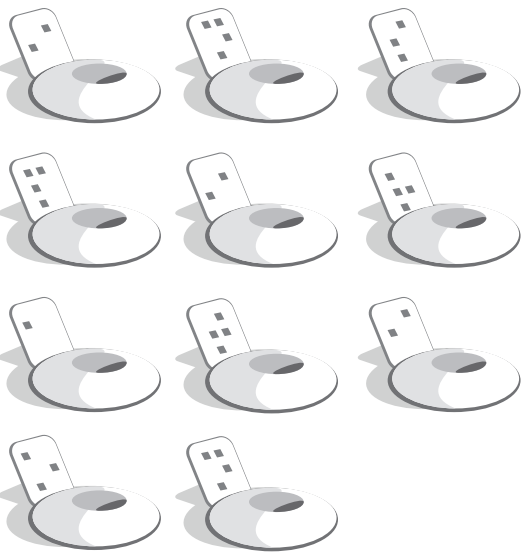
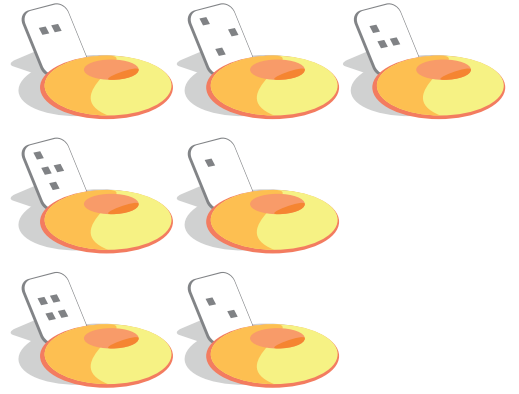
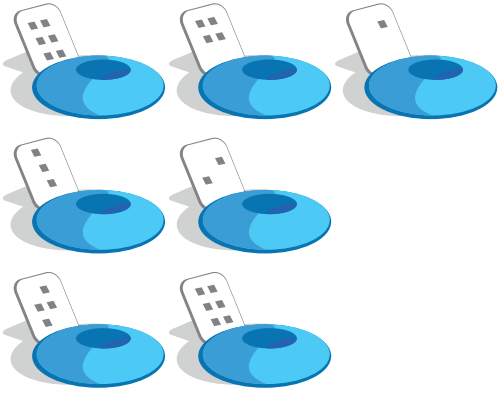
L'espace de jeu (voir plan) est aménagé **pour 4 équipes**. Toutes les équipes **partent de la même ligne**.

4 Consignes :

- Chaque équipe se rend à son plot de départ.
- Au top départ, le joueur n°1 retourne la carte qui est devant lui. Il mémorise l'emplacement de la balise n°1 qu'il doit rejoindre. Il laisse la carte au départ et court relever la lettre en braille inscrite sous le plot. Il revient au départ pour noter sur la fiche la lettre en braille découverte. Il passe le relais au joueur 2 et ainsi de suite jusqu'à avoir découvert toutes les lettres du mot.
- **ATTENTION** les joueurs ne peuvent pas emmener la carte avec eux. La carte doit rester au point de départ. En revanche, ils peuvent revenir au départ voir la carte autant de fois qu'ils le souhaitent.
- Le jeu prend fin une fois tous les mots découverts. Chaque équipe compte le nombre de mots découverts.



Je **joue**, je **participe** à des **défis** sportifs



J'AGIS !

Je **joue**, je **participe** à des **défis** sportifs



“2024 rencontres”



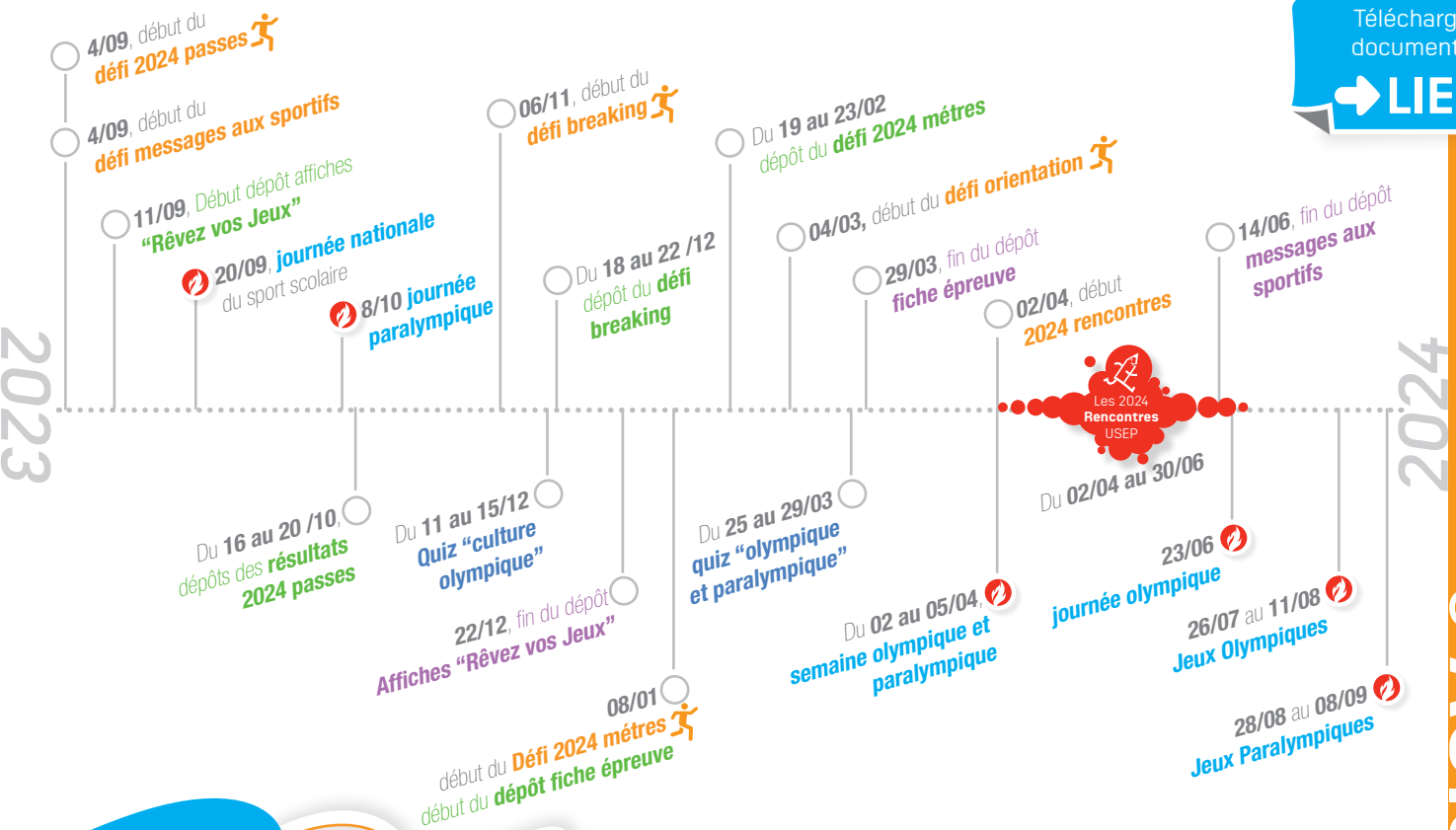
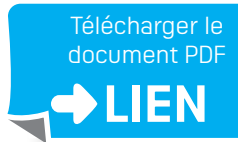
Partout, dans l'hexagone et les territoires ultra marins, les enfants pourront vivre en actes un maximum de rencontres sportives associatives, comme un point d'orgue au projet “Les enfants font leurs jeux”.

Les associations, les comités départementaux et régionaux sont invités à :

- Organiser des rencontres sportives entre le 2 avril et le 5 juillet (2024 heures avant les vacances d'été).
- Pratiquer des disciplines olympiques et/ou paralympiques.
- Donner une dimension olympique à leur rencontre : affiches, flammes, emblèmes, serment, défilé...
- Développer l'esprit critique à l'aide de débats, quiz, expositions.
- Fédérer l'ensemble des participants grâce au flashmob national.



“Les défis et temps forts”



■ La plateforme de dépôt des résultats

Je crée, je fabrique, je m'entraîne

Rêvez vos Jeux !

DÉROULÉ :

1

Objectif :

Construire collectivement l'affiche "Rêvez vos Jeux !"

2

Observation des affiches :

Apprendre à lire et interpréter les affiches, déterminer les éléments caractéristiques d'une affiche officielle des JO. Pour aller plus loin au cycle 1.

et aux cycles 2 et 3 :

3

Des idées :

Utiliser les couleurs de l'olympisme (blanc, bleu, jaune, noir, vert, rouge). Utiliser le nom de votre village ou de votre ville.



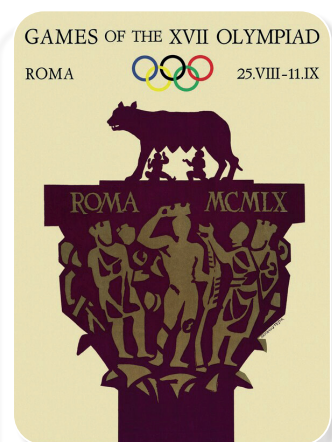
Je flashe !

Je clique !

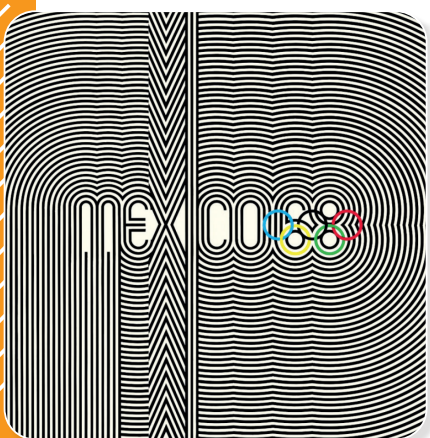


Je flashe !

Je clique !



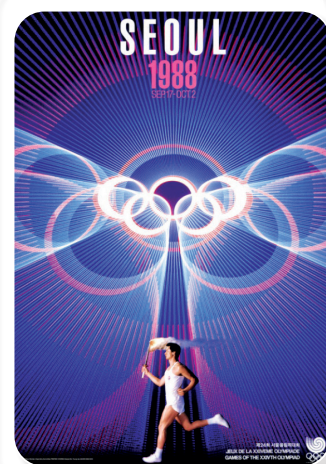
Droits réservés



Droits réservés



Droits réservés



Droits réservés



Droits réservés



Rempportez votre médaille en participant au défi

LIEN

PARTICIPER AU DÉFI NATIONAL :

■ Déposer votre affiche via le **formulaire** en ligne afin de créer un musée national des affiches USEP.



Je flashe !

Je clique !

“**Flamme Olympique**”

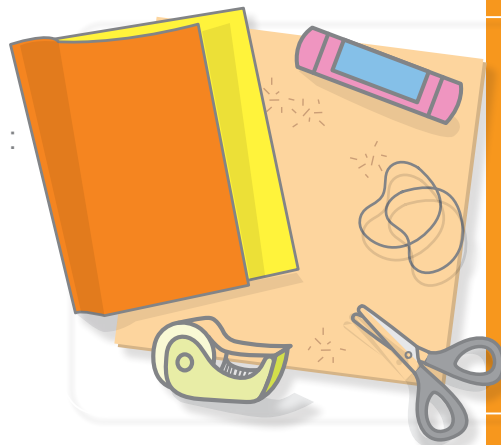
1 Objectif :

Créer sa flamme olympique pour défiler lors de la cérémonie d'ouverture 2024 rencontres.

2 Consignes :

Pour créer votre flamme olympique, vous aurez besoin de :

- 1 feuille de papier épais.
- Papier de soie jaune, orange et rouge.
- Ciseaux. ■ Élastique. ■ Ruban adhésif et/ou colle en bâton.



a Roulez votre feuille de carton pour en faire un cône. Collez le tout avec de la colle en bâton ou simplement du ruban adhésif. Si vous voulez personnaliser le cône pensez à le faire avant le collage.

b Pliez vos feuilles de papier de soie l'une par-dessus l'autre,

c Tracez vos flammes et découpez le tout.

d Par le bas de vos flammes, prenez-les toutes dans votre main puis tournez et chiffonnez le bout pour former un bouquet de flammes. Répétez ces deux dernières étapes avec toutes vos flammes pour avoir plusieurs bouquets.

e Ensuite, regroupez tous vos bouquets de flammes et maintenez-les en place avec l'élastique ou du scotch.

f Pour terminer, disposez quelques morceaux de ruban adhésif pliés sur l'extérieur de votre bouquet de flammes et insérez-le dans votre cône de carton.

Pensez à apporter vos flammes lors des 2024 rencontres.



Flashmob USEP

PRÉSENTATION DU FLASHMOB

Le flashmob "Try Everything" donnera un côté festif et collectif aux 2024 rencontres du projet USEP "les enfants font leurs jeux".

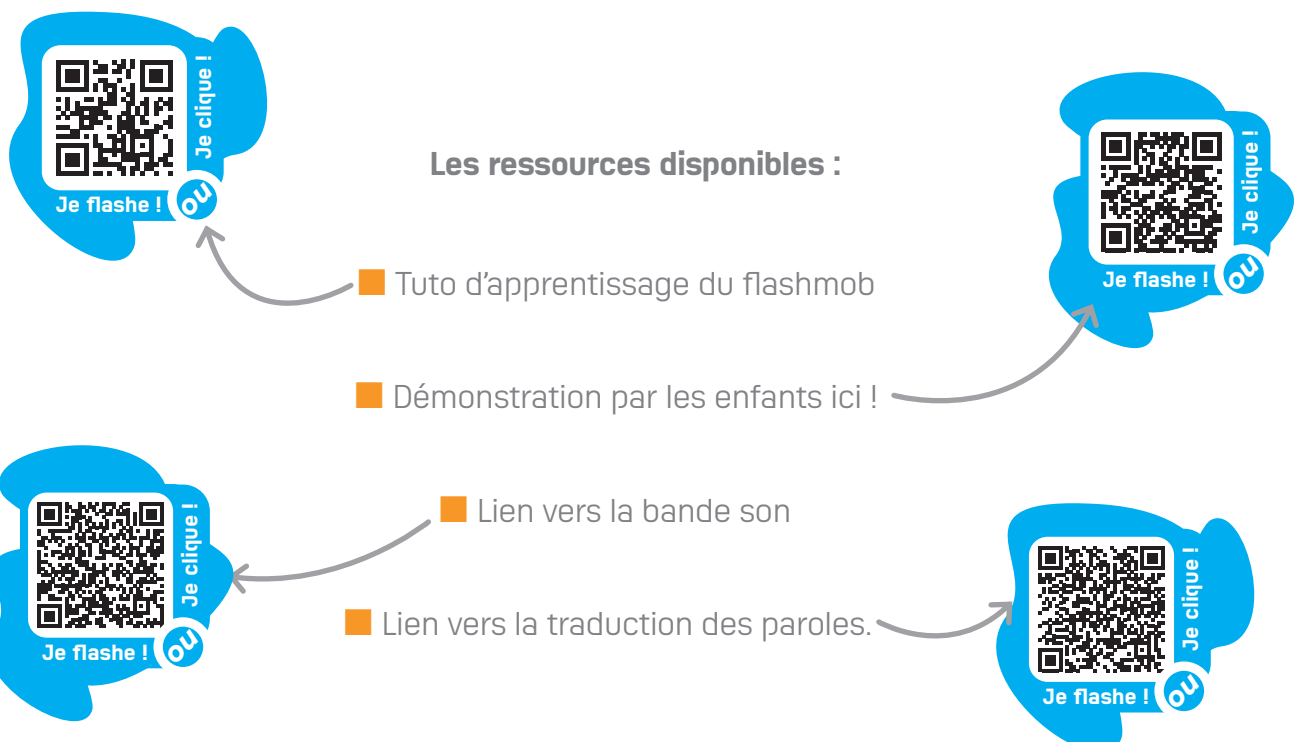
Les éléments présents dans ce flashmob reflètent l'esprit des valeurs de l'olympisme.

La chanson de Shakira a été choisie à cet effet : le thème renvoie à la persévérance, au respect et à l'engagement (surmonter ses échecs, essayer, faire de son mieux ...).

La chorégraphie fait appel à un double enjeu :

- Le parcours d'une sportive/sportif (échauffement, entraînement, participation aux Jeux Olympiques et Paralympiques, victoire, retour à l'entraînement)
- La devise compose le refrain et les sports évoqués renvoient à la diversité des pratiques avec un souci de mettre en avant des sports dont la mixité est récente ou reste à construire.

Au cours de ce flashmob, tous les danseurs et danseuses monteront sur le podium, auront leur médaille et chanteront en chœur "plus vite, plus haut, plus fort, ENSEMBLE !"



Echauffement



1 "Oh Oh Oh"

Sports Olympiques



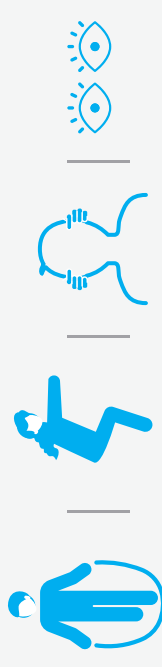
2 Couplet

Devise Olympique



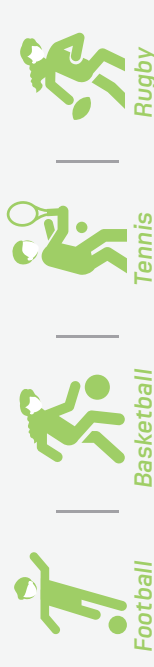
3 Refrain

Entraînement



4 "Oh Oh Oh"

Sports avec balles et ballons



5 Couplet

Devise Olympique



6 Refrain

Victoire



7 "Oh Oh Oh"



Carnet
de l'enfant
P02 à 05

Par ce projet, l'USEP va permettre aux enfants d'appréhender l'évènement dans sa globalité avec intelligence et enthousiasme en reliant pratique sportive, compréhension des disciplines sportives et culture olympique.

Dans cet esprit, deux projets complémentaires sont proposés :

- Tester ses connaissances grâce à deux quiz nationaux :
 - En décembre 2023 sur l'histoire et la culture olympique.
 - En mars 2024 sur les Jeux olympiques et paralympiques de Paris 2024.
- Rédiger une fiche descriptive d'une épreuve olympique ou paralympique par et pour des enfants.

Je comprends

“Les Jeux Olympiques modernes”

Les Jeux Olympiques modernes⁷ :

Au cours du XIX^e siècle plusieurs événements en hommage à l'olympisme antique ont été organisés. Ces événements n'ont pas rencontré un réel succès. Toutefois, ils auront inspiré le baron français Pierre de Coubertin, qui croyait dur comme fer en les valeurs pédagogiques du sport.

Son objectif était simple : créer un rassemblement sportif amateur, mais surtout, mondial. Il y est arrivé en 1894, accompagné des représentants de 13 pays. Le Comité International Olympique (CIO) a alors été fondé, et la renaissance des Jeux olympiques a été officialisée. La devise “Plus vite, plus haut, plus fort” a été adoptée, et la périodicité fixée à 4 ans, comme pour les Jeux de l'Antiquité.

La première édition s'est déroulée à Athènes en 1896. La compétition était alors exclusivement masculine, Pierre de Coubertin considérant que le sport féminin était “inintéressant”. Il faudra attendre l'édition suivante, à Paris, pour les voir concourir. Les Jeux de 2024 à Paris seront les premiers Jeux où les athlètes féminines seront aussi nombreuses que les athlètes masculins !

Découvrez-en plus en visionnant la vidéo !



Les symboles olympiques⁸ :

Savez-vous ce que représente le drapeau Olympique ? Connaissez-vous la devise des Jeux ?

Si les anneaux du drapeau représentent bien les cinq continents du monde, les six couleurs (fond blanc compris) ont été choisies de telle sorte qu'elles se retrouvent dans tous les drapeaux du monde. Contrairement à l'idée reçue, les couleurs des anneaux ne se rapportent donc pas à un continent en particulier, mais signifient leur union par le sport et le rassemblement des athlètes du monde entier aux Jeux Olympiques.

Le drapeau olympique originel présentait également la devise : Citius, Altius, Fortius, expression latine signifiant “plus vite, plus haut, plus fort”.

Découvrez-en plus en visionnant la vidéo !



⁷ <http://www.lumni.fr/video/les-jeux-olympiques-modernes>

⁸ <https://dai.ly/x7yyyin>

Je comprends

“ Les disciplines paralympiques d’été ”



Je flashe !

Je clique !

Escrime

Basket Fauteuil

Fauteuil

Para Athlétisme



Football à 5
Para Taekwondo

Para Badminton
Para Canoë Kayak

Para Tennis de table Para Équitation

Boccia
Para Natation **Para Cyclisme**

Para Tir à l'arc

Goalball

Volley Assis

Para Triathlon

Para Aviron



Rugby Fauteuil

Tennis Fauteuil

Para Judo

Para Tir sportif

Para Développé Couché

C'est quoi les Jeux paralympiques ? :

A la suite des Jeux olympiques, c'est une compétition internationale où les athlètes participants sont en situation de handicap. Certaines épreuves sont adaptées aux handicaps physiques, comme le basket en fauteuil ou le volley assis. D'autres sont prévues pour les malvoyants. Trois disciplines sont ouvertes aux personnes en situation de handicap mental : l'athlétisme, la natation et le tennis de table.

Mais l'enjeu n'est pas que sportif : en rendant les personnes en situation de handicap plus visibles, ces Jeux invitent aussi à changer de regard sur eux... et à mieux intégrer tout le monde dans la société. Bref, à mieux vivre ensemble !

Découvrez-en plus en visionnant la vidéo !



⁹ <https://france-paralympique.fr/parasports/>

JE COMPRENDS !

“ Carte des sites olympiques ”

CARTE DES SITES DE COMPÉTITION OLYMPIQUES

France



Outre-mer



10 km autour du village olympique

— Limites départements
 ■ Limites arrondissements
 — Grands axes routiers
 * Sous réserve de validation et des accords nécessaires

PONT D'IÉNA
 Athlétisme (Marche)
 Cyclisme (Course en ligne)

STADE TOUR EIFFEL
 Volleyball (Plage)
STADE ROLAND-CARROS
 Tennis
 Boxe (Phases finales)

COLLINE D'ÉLANCOURT
 Cyclisme (ITT)

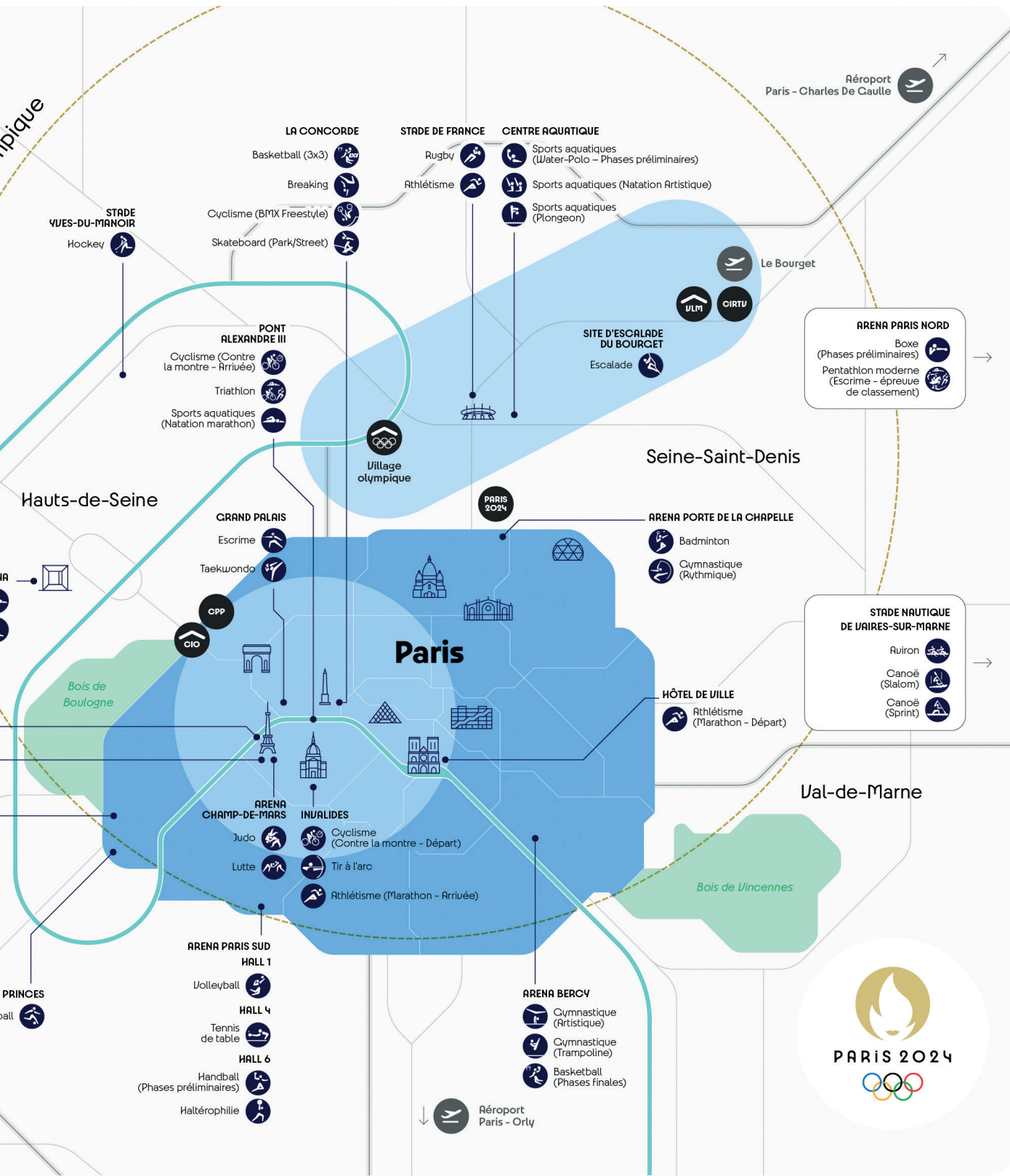
VÉLODROME NATIONAL ET STADE DE BMX DE SAINT-QUENTIN-EN-YVELINES
 Cyclisme (Piste)
 Cyclisme (BMX Racing)

GOLF NATIONAL
 Golf

CHÂTEAU DE VERSAILLES
 Sports équestres (Saut d'obstacles)
 Sports équestres (Dressage)
 Sports équestres (Concours complet)
 Pentathlon moderne



J'apprends



JE COMPRENDS !

“ Carte des sites paralympiques ”

CARTE DES SITES DE COMPÉTITION PARALYMPIQUES

France



- Limites départements
- Limites arrondissements
- Grands axes routiers

←
VÉLODROME NATIONAL ET STADE DE BMX DE SAINT-QUENTIN-EN-YVELINES
Para Cyclisme (Piste)

CHÂTEAU DE VERSAILLES
Para Équitation (Dressage)



0 1 2 3 4 5 km

Juillet 2022

10 km autour du village paralympique

Hauts-de-Seine

PARIS LA DÉFENSE ARENA
Para Natation

GRAND PALAIS

Escrime Fauteuil
Para Taekwondo

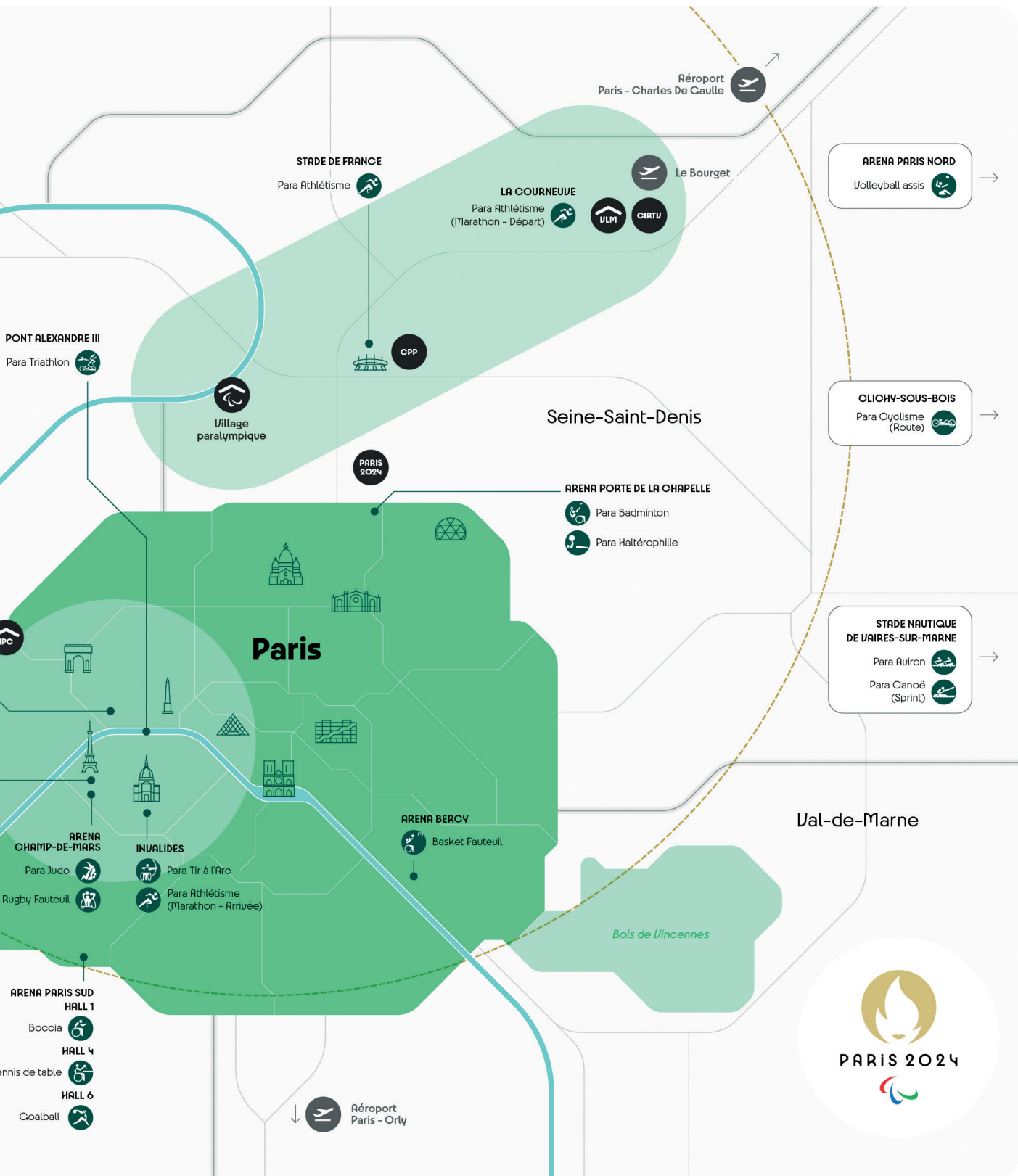
STADE TOUR EIFFEL
Cécifoot

STADE ROLAND-CARROS
Tennis Fauteuil

Bois de Boulogne

Para Te

J'apprends



J'apprends

“Les athlètes aux Jeux olympiques et paralympiques”

Retrouvez dans cette partie des valeurs fortes des Jeux incarnées par des athlètes qui ont marqué leurs temps et ont parfois permis de faire évoluer les mentalités. Fair-play, fierté, égalité, volonté, persévérance autant de qualités nécessaires à la pratique du sport de haut niveau.

Fair-Play : Los Angeles 1932

Nom de la sportive :
Judy Guinness

La discipline :
Escrime

Palmarès :

- Médaille d'argent fleuret à Los Angeles en 1932.
- Judy Guinness remporte par équipe la médaille d'argent aux championnats du monde en 1933, la médaille de bronze en 1934, puis se qualifie de nouveau pour les Jeux Olympiques de 1936.



Droits réservés

Un fait marquant :

Le 4 août 1932, Judy Guinness arrive en finale des JO du fleuret féminin. Pour ce dernier match, elle rencontre une jeune Autrichienne Ellen Preis.

Le match est serré et finalement les juges déclarent Judy victorieuse. C'est alors, qu'elle fait preuve d'un **fair-play** remarquable en leur signalant qu'ils n'ont pas compté deux touches à la jeune Autrichienne. Les juges rectifient leur erreur.

Ellen Preis est donc déclarée championne olympique et obtient la médaille d'or. Judy gagnera la médaille d'argent et ne regrettera jamais d'avoir prévenu les juges considérant que c'était naturel d'avoir agi ainsi.

À cette époque, les compétitions d'escrime étaient plus difficiles à arbitrer car il n'y avait pas encore d'arbitrage électrique pour les touches.

Pour aller plus loin :

L'exposition
CASDEN,
"Histoire, Sport et
Citoyenneté"



Je flashe !

Je clique !

OU

Nom du sportif :

Jesse Owens

La discipline :

Athlétisme

Palmarès :

Jeux Olympiques de Berlin / quatre médailles d'or :

- **100 mètres, saut en longueur, 200 mètres** en battant le record du monde.
- **4x100 mètres** avec l'équipe des USA, battant également le record du monde.

Un fait marquant :

En 1936, les Jeux Olympiques se déroulent à Berlin où Adolf Hitler chef de l'Allemagne nazie veut prouver au monde la supériorité de la "race aryenne" (les "blancs purs") grâce aux victoires des athlètes de l'Allemagne.

Jesse Owens, athlète noir américain est inscrit sur 4 épreuves (100m, 200m, longueur et 4x100m). À chaque fois il gagnera ! 4 médailles d'Or sur les 4 possibles.

Ces éclatantes victoires démontreront bien que cette idée de supériorité est un non-sens, une absurdité.

Adolf Hitler présent au stade sera furieux et partira pour ne pas avoir à saluer le vainqueur.



©Collection CASDEN

Pour aller plus loin :

L'exposition CASDEN, "Histoire, Sport et Citoyenneté"



Je clique !

Je flashe !



Je clique !

Je flashe !

Formulaire de demande du film "La couleur de la victoire"

Égalité : Mexico 1968

Nom des athlètes :

**Tommie Smith
et John Carlos**

La discipline :

Athlétisme

Palmarès :

■ 1^{er} et 3^{ème} de la finale du 200m des JO de Mexico.

Un fait marquant :

Lors de la remise des médailles de la finale du 200 mètres, les deux athlètes des USA, Tommie Smith (1^{er}) et John Carlos (3^{ème}) lèvent leurs poings gantés de noir pour dénoncer le racisme et réclamer **l'égalité** entre les communautés dans leur pays.

Sur le podium, à leurs côtés, l'athlète australien Peter Norman porte lui aussi le badge "Olympic Project for Human Rights" (Projet olympique pour les droits de l'Homme) en solidarité avec la cause défendue par les deux autres sprinteurs.

Pour ce geste, les deux athlètes américains seront exclus à vie des JO. Peter Norman sera exclu de l'équipe d'Australie pour les JO de 1972 sans raison valable.

Cette action pour rendre visible la nécessaire égalité dans le sport et dans la société aura un grand retentissement car ces Jeux Olympiques sont retransmis en direct sur toutes les télévisions du monde entier.



Pour aller
plus loin :

L'exposition
CASDEN,
"Histoire, Sport et
Citoyenneté"



Je flashe !

Je clique !

Nom de l'athlète :

Neroli FAIRHALL

La discipline :

Tir à l'arc

Palmarès :

- 1980 **Jeux paralympiques : médaille d'or**; qualifiée aux Jeux de 1988 et 2000.
- 1982 Jeux du Commonwealth **elle gagne cette compétition** face à ses concurrentes valides.
- 1984 Jeux olympiques : 35^{ème} place à Los Angeles.
- Ensuite, entraîneuse de Tir à l'arc.

Un fait marquant :

Neroli Fairhall est très sportive et pratique l'athlétisme en Nouvelle Zélande.

Malheureusement, elle se retrouve paralysée des membres inférieurs à la suite d'un accident de moto en 1968. Elle se tourne alors vers le tir à l'arc et progresse rapidement.

En 1980, après de nombreuses victoires, elle gagne la médaille d'Or aux Jeux Paralympiques.

Elle se lance alors un nouveau challenge : participer aux Jeux Olympiques de 1984 (*avec les athlètes sans handicap*).

Pour compenser sa faiblesse musculaire due à son handicap, elle fera preuve d'une incroyable **volonté** et s'entraînera d'une manière intensive et réussira ce défi.

L'archère néo-zélandaise Neroli Fairhall sera la première athlète paralympique à se qualifier pour les Jeux Olympiques.



©Collection CASDEN



Je flashe !

Je clique !

Pour aller plus loin :

L'exposition CASDEN, "Histoire, Sport et Citoyenneté" :



J'apprends

Persévérance : Tokyo 2021

Nom des athlètes :

Clarisse AGBEGNEOU
et **Teddy RINER**

La discipline :

Judo

Palmarès :

Clarisse Agbegnenou / plus grand palmarès pour une judokate française :

■ Six titres mondiaux, deux médailles d'or olympiques et une d'argent.

Teddy Riner / plus grand palmarès de l'histoire de judo mondial :

■ Onze titres mondiaux, trois médailles d'or olympiques et deux de bronze.

Un fait marquant :

Clarisse Agbegnenou et Teddy Riner sont deux très grands champions. Ils ont un formidable palmarès avec de très nombreuses victoires. Ils représentent également tous les deux la **persévérance**, car ils ont su accepter la défaite dans de grands événements sportifs et recommencer à s'entraîner pour revenir plus forts ensuite.

À Tokyo, dans leur catégorie respective, Clarisse gagnera l'Or et Teddy le Bronze. Avec l'équipe de France de Judo, ils ont également gagné l'Or dans l'épreuve mixte par équipes (3F et 3H) devant les judokas et judokates du Japon là où ce sport a été inventé.



© IJF Media



© IJF Media



Je flashe !

Je clique !

Pour aller plus loin :



L'exposition
CASDEN,
"Histoire, Sport et
Citoyenneté"



Je flashe !

Je clique !

La nouvelle épreuve
de Judo par équipe
mixte



Droits réservés

Nom de l'athlète :
PRITHIKA PAVADE

La discipline :
Tennis de table

Palmarès :

- 2021 sélectionnée aux JO de TOKYO ; plus jeune athlète de la sélection tricolore.
- 2022 championne de France à 17 ans.
- Décembre 2022 vice-championne du monde junior par équipe avec deux autres pongistes.

Un fait marquant :

Le père de Prithika Pavade était passionné de tennis de table lorsqu'il habitait en Inde.

Prithika a commencé le "ping pong" dès l'âge de 6 ans en Seine-Saint-Denis alors qu'elle est en classe de CP.

Gauchère, elle remporte son premier titre de championne de France à l'âge de 9 ans, surclassée chez les minimes, une catégorie allant jusqu'à 12 ans.

Elle représente bien la "Génération 2024" : celle des jeunes sportifs qui s'entraînent beaucoup tout en continuant leurs études.

C'est une athlète complète et généreuse, persévérante qui exprime en acte les valeurs de l'Olympisme.

Elle aura juste 20 ans au cours de l'épreuve du tennis de table des JO de Paris 2024.

Pour aller plus loin :

L'exposition
CASDEN,
"Histoire, Sport et
Citoyenneté"



Je flashe !

Je clique !

Je **participe** à des **DEFIS** culturels

“Construction du guide olympique Usep”

Qui mieux que des enfants pour expliquer “à hauteur d’enfants” certaines épreuves des JOP 2024 ? Dans cet esprit, l’USEP vous propose de rédiger “une fiche-épreuve” qui pourra être intégrée à un guide numérique (en PDF) afin que les enfants puissent profiter pleinement de ces épreuves en tant que spectateurs et/ou téléspectateurs.

Quelles sont les conditions pour mener à bien ce projet ?

La fiche rédigée par les enfants devra présenter **Les CLÉS de COMPRÉHENSION de l’épreuve** dans un langage adapté à des jeunes de 6 à 12 ans.

Deux fiches exemples ont déjà été réalisées par des associations USEP : Le surf et le kayak-sport ! Une trame en PDF est fournie aux pages suivantes (les dessins d’élèves seront insérés pour aider à la compréhension du texte)

1 La nature de l’épreuve

- But du jeu (comment gagner ?)
- Le classement se fait en fonction :
 - De la distance (la longueur, hauteur)
 - Du temps (avec ou sans affrontements directs)
 - Du score
 - De la note (jugée selon un barème et l’appréciation des membres du jury)



2 Lieu où se déroule l’épreuve (caractéristiques).

3 Présentation de l’association USEP qui a rédigé la fiche.

■ Les disciplines olympiques



Je flashe !

■ Les disciplines paralympiques



Je flashe !

Je **participe** à des **DEFIS** culturels

“Le kayak cross”

Le kayak cross est une nouvelle discipline olympique des JO de Paris 2024.

À chaque course, 4 concurrents se lancent en même temps de la rampe de départ. Ensuite, ils doivent franchir des portes (comme au slalom) tout au long du parcours.

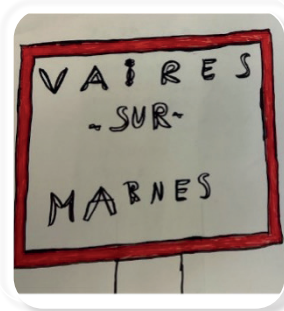
C'est le premier qui franchit la ligne d'arrivée qui l'emporte. Il y aura une compétition "femmes" et une compétition "hommes".



Le site de cette épreuve aux JOP 2024 : Vaires-sur-Marne

Cette épreuve de Kayak cross se déroulera sur le stade en "eau vive" construit en 2019 en prévision des JOP 2024. C'est une "rivière artificielle" avec une eau qui coule très vite avec beaucoup de remous. Traditionnellement, le canoë kayak de descente se fait en rivière naturelle.

Sur ce parcours, il y aura aussi les épreuves de canoë et de kayak : **Descente et slalom**. En canoë, l'athlète est positionné à genoux, et utilise une pagaie simple. En kayak l'athlète est en position assise, et utilise une pagaie double.



L'USEP à Cély en Bière (Seine et Marne / 77)

Nous sommes la classe de CM1/CM2 de l'école publique de Cély en Bière.

Nous ne faisons pas de kayak cross à l'Usep. En revanche, nous aimons beaucoup le TCHOUKBALL. Ce que nous apprécions le plus c'est quand la balle rebondit contre le cadre, le comptage des points. Nous aimons ce travail d'équipe car nous comptons les uns sur les autres, nous faisons des passes en faisant attention à chaque coéquipier et sans violence.

Je **participe** à des **DEFIS** culturels

“ **Le surf** ”



Les surfeurs effectuent des manoeuvres et des figures sur une vague, et sont ensuite notés par cinq juges.

Les juges regardent la variété de leur enchaînement, le type de figures réalisées, leur difficulté ainsi que la vitesse et le rythme du surfeur sur la vague.

Le site de cette épreuve aux JOP2024 ⇨ Teahupo'o

Les épreuves de surf se dérouleront en Polynésie Française, **à Tahiti.**

Le site de Teahupo'o a été choisi car, ici, les vagues de l'Océan Pacifique ne perdent que peu ou pas de puissance avant de rencontrer le banc de corail sur lequel elles se brisent. Ces vagues sont très hautes de 4 à 5m (parfois 10m) et forment un tube très apprécié des surfeurs !

Le site qui accueillera les jeux olympiques sera construit d'une manière respectueuse de l'environnement. Comme la vague est au large, la zone du littoral ne sera pas impactée et un village d'athlètes sera composé de maisons modulables.



L'USEP de Taimoana en mode surf

Nous sommes la classe de CM2A de l'école Taimoana de Papeete.

Nous avons eu la chance de pratiquer le surf sur la plage d'Ahonu, un autre "spot de surf" connu des tahitiens. Nous avons fait du surf avec Steven Pierson, un ancien champion de surf et moniteur expérimenté.



Nous sommes aussi allés en classe de découverte à Teahupo'o. Avec une excursion en bateau, nous avons pu observer La Vague mythique. C'était aussi l'occasion de découvrir la faune et la flore de cette partie de l'île et d'écouter les légendes associées aux différents lieux.

Je **participe** à des **DEFIS** culturels

Nom de la discipline :

.....
Nature de l'épreuve :

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

Je dessine la discipline :

Lieu(x) où se déroule l'épreuve :

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

Je dessine le site :

J'insère une photo de
l'association

Présentation de l'association USEP :

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

“ *J’ose donner mon avis, j’exprime mes raisons ;
je me nourris des échanges avec les autres et j’ai la
possibilité de faire évoluer mon point de vue.* ”

Quatre sujets qui se réfèrent aux JOP 2024 :

1 La mixité/parité

Aux Jeux Olympiques de Paris 2024, il y aura pour la première fois, la parité : **5250 femmes et 5250 hommes** seront en compétition. **En 1900, 20 femmes** et **1000 hommes** avaient participé aux Jeux Olympiques de Paris.

Pour autant, peut-on dire qu’il y a égal accès aux activités sportives pour les filles et les garçons ?



Droits réservés

2 L’inclusion

Aux Jeux Paralympiques de Paris 2024, **pour la première fois**, l’emblème est le même que ceux des Jeux Olympiques.

Cette avancée résout-elle toutes les questions ?

Est-il facile aujourd’hui d’être sportif en situation de handicap quand les terrains ne sont pas adaptés ?

Que peuvent nous apprendre ces sportifs paralympiques dans notre quotidien ? (les 4 valeurs du mouvement paralympique sont : courage, détermination, inspiration, égalité).



3 La santé

L’OMS insiste pour développer les pratiques physiques et sportives **tout au long de la vie** : au moins 1h par jour pour les enfants. Un sportif a besoin d’une bonne alimentation et de sommeil.

Ces préconisations sont-elles suffisantes pour lutter contre la sédentarité ?

Est-il toujours facile de se nourrir sainement ? (sans trop de sucre par exemple) ?



4 Fair-play / respect de la règle

On prend souvent la règle **comme un interdit**.

*Or n'est-elle pas plutôt celle qui permet le jeu ?
Le jeu est-il encore possible si on ne respecte pas la règle ?
Un sportif qui se dope et gagne, triche vis-à-vis des autres
mais se ment-il aussi à lui-même ?*



Pour chacun des thèmes, vous trouverez

1 Un **poster** regroupant images et phrases qui mettent "en résonance" le sujet et facilitent la construction progressive du débat.



2 Des **ressources** pour l'enseignant / animateur présentant des informations complémentaires sur le sujet, des questions d'ouverture pour relancer le débat, des fiches de prise de position individuelle ainsi que des techniques d'animation possibles (remue-méninges et débats associatifs).



@iStock

La boxe c'est plus **pour les garçons** que pour les filles



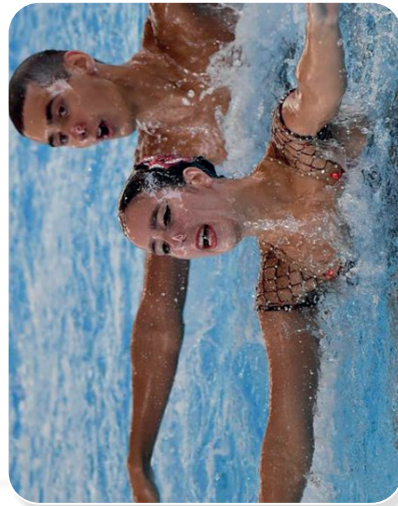
@iStock

Dans une compétition sportive une femme **peut-elle jouer** contre un homme ?



@iStock

Parité Mixité



Droits réservés

Une championne olympique **est aussi connue** qu'un champion olympique !

Un **garçon** a le droit d'**aimer la danse** !



Droits réservés

Les Jeux paralympiques devraient se dérouler **en même temps** que les jeux olympiques



Les athlètes paralympiques sont aussi **des exemples** pour les personnes valides

Les Jeux Paralympiques sont **moins importants** que les Jeux Olympiques



300 H de diffusion

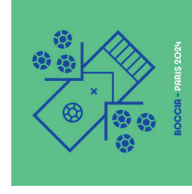
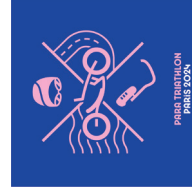
Télécharger le document PDF



LIEN



C'est plus facile de gagner aux Jeux paralympiques qu'aux Jeux Olympiques



Gagner en prenant

un produit interdit,

c'est quand même gagner car d'autres le font peut-être aussi



Les sportifs ne se **blessent** jamais

Télécharger le document PDF



LIEN

Les sportifs n'ont pas besoin de **sommeil** pour être performants



@iStock

Dans le sucre, il y a **de l'énergie** !
donc c'est bien de boire beaucoup de soda avant une compétition



@iStock



@iStock

L'Organisation Mondiale de la Santé recommande

1h de pratiques

physiques quotidiennes



CODE DU SPORTIF®

Tout sportif, débutant ou champion s'engage à :

1. Se conformer aux règles du jeu.
2. Respecter les décisions de l'arbitre.
3. Respecter adversaires et partenaires.
4. Refuser toute forme de violence et de tricherie.
5. Etre maître de soi en toutes circonstances.
6. Etre loyal dans le sport et dans la vie.
7. Etre exemplaire, généreux et tolérant.



AFSVP®
ASSOCIATION FRANÇAISE POUR UN SPORT
SANS VIOLENCE ET POUR LE FAIR PLAY
MAISON DU SPORT FRANÇAIS 1, av. Pierre-de-Coubertin - Paris 13^e

Internet : <http://fairplay.franceolympique.com> - AFSVPFP@cnosf.org

Droits réservés

Télécharger le document PDF



LIEN



@iStock

Il n'y a que les footballeurs qui ne **respectent** pas l'arbitre

Quand la France perd c'est souvent parce que **l'arbitre** nous a volé la victoire



@iStock

L'équipe adverse a gagné car elle a eu **de la chance**



@iStock

Respect de la règle

Je ne suis **pas obligé** de respecter toutes les règles



@iStock

Thématiques

Pistes pour travailler sur la thématique

Pour aller plus loin

PARITE - MIXITE

Sports pour les hommes/les femmes
La "supériorité" biologique de l'homme
La visibilité des sportives

Y-a-t-il des sports pour les hommes et d'autres pour les femmes ?

Les différences physiologiques suffisent-elles à affirmer que l'homme a une supériorité biologique vis-à-vis de la femme ?

Peut-on justifier les écarts de médiatisation entre les sportives et les sportifs ?

- [Fiche individuelle enfant](#)
- [Fiche ressource parité/mixité](#)
- [Remue-méninges](#)
- [Fiche débat "Egalité filles-Garçons"](#)

INCLUSION

Vivre-ensemble
Accessibilité
Reconnaissance des athlètes paralympiques
L'exemplarité de l'engagement des athlètes paralympiques

Les jeux paralympiques règlent-ils tous les problèmes des personnes en situation de handicap ?

Mêmes sports mais règles adaptées (basket fauteuil, para-triathlon).

Sports spécifiques pour permettre la pratique des personnes en situation de handicap (cécifoot, goalball)

Athlètes valides, athlètes paralympiques : exploits différents mais exploits authentiques.

- [Fiche individuelle enfant](#)
- [Fiche ressource inclusion](#)
- [Menu SOP "Différents comme tout le monde"](#)

Thématiques

**Pistes pour travailler
sur la thématique**

Pour aller plus loin

SANTÉ

Pratique physique et
sédentarité
Sommeil
Alimentation
Dopage

Les jeux vidéos peuvent-ils être un obstacle à la pratique physique ?

Suffit-il d'affirmer que le sport est bon pour la santé ?

Est-ce que le sommeil ne sert qu'à se reposer ?

Ce qui est "bon" est-il toujours bon pour la santé ?

Quels sont les risques du dopage ?

- [Fiche individuelle enfant](#)
- [Fiche sommeil réalisée par "Mon association booste mon cerveau"](#)
- [Fiche nutrition réalisée par "Mon association booste mon cerveau"](#)
- [Fiches REPERES - Santé & Bien-être USEP](#)

**FAIR-PLAY
RESPECT DE
LA REGLE**

Esprit sportif
Arbitrage
Supporter

Chaque jeu, sportif ou non, a besoin de règles pour rendre le jeu possible.

Aimer gagner tout en acceptant de perdre.

L'auto-arbitrage est-il possible ? (rugby, golf, ultimate).

Supporter une équipe ne donne pas tous les droits.

- [Fiche individuelle enfant](#)
- [Débat "esprit sportif"](#)
- [Débat Olympique et Paralympique](#)





J'encourage

“Les mascottes”

Cycles 1, 2 et 3

1 Rempotez votre médaille en participant au défi **LIEN**

J'encourage

Les enfants sont invités à rédiger des messages d'encouragement à destination des équipes de France Olympiques et Paralympiques. L'USEP nationale se chargera de les transmettre aux délégations concernées. Tout au long de l'année, en classe ou au cours d'une rencontre USEP, les messages sont écrits par les enfants puis déposés sur la plateforme de l'USEP nationale :

Les mascottes seront les messagères des encouragements.

Vous trouverez ci-dessous des ressources pédagogiques et une proposition de mise en œuvre permettant l'implication de tous les enfants. D'autres formats d'encouragements sont possibles (vidéo, production artistique, message en langue des signes...).

Les associations sont invitées à donner une coloration olympique à leurs rencontres USEP grâce aux phryges. Prenez-vous en photo avec les mascottes en valorisant vos territoires et en vous amusant avec elles : les mascottes font du sport, arbitrent, vont en ballade...). Soyez inventifs et faites-vous plaisir ! Les photos alimenteront un mur virtuel national. Elles pourront être déposées via la plateforme de l'USEP nationale.



Vous trouverez ici tous les liens utiles et les documents permettant de travailler avec les élèves à partir des mascottes des JOP et leurs symboles. Toutes les ressources présentées ont été élaborées par Paris 2024 et sont disponibles sur le site (précisez "Mascotte" dans la barre de recherche).



Droits réservés

Des coloriages animés :

avec les Mascottes de Paris 2024 permettant aux enfants de colorier puis de voir leur création se transformer en dessin animé de la petite section de maternelle au CM2.



J'encourage

Les mascottes et les symboles de la République

cycle 2



UNE MASCOTTE,
TOUT UN SYMBOLE !
FICHE ÉLÈVES

Cycle 3



20
GÉNÉ-
RATION
24

et cycle 3



Pour identifier et comprendre les symboles de la République à travers la découverte des mascottes de Paris 2024.

L'histoire des mascottes



cycle 2 :

L'HISTOIRE
DES MASCOTTES
FICHE ÉLÈVES

Cycle 2



20
GÉNÉ-
RATION
24

Une découverte de l'histoire et de la signification des mascottes des Jeux Olympiques et Paralympiques d'été depuis leur création.

Une mascotte tout un symbole

Pour s'interroger sur la portée symbolique des Jeux passés et à venir.

UNE MASCOTTE,
TOUT UN SYMBOLE !
FICHE ÉLÈVES

Cycle 3



20
GÉNÉ-
RATION
24



cycle 3

C'est quoi l'inclusion ?

cycle 2
et 3



C'EST QUOI L'INCLUSION ?

FICHE PÉDAGOGIQUE D'ACCOMPAGNEMENT
CYCLES 2 & 3



20
GÉNÉ-
RATION
24

Pour faire coopérer les élèves et pour exploiter les mascottes de Paris 2024 ainsi que leur univers dans un travail de créativité individuel et collectif.

J'encouragement

Message à destination des équipes de France olympiques et paralympiques

I s'agit ici d'élaborer un écrit court à l'aide de contraintes fortes. Ce principe d'écriture très guidé permet au contraire d'augmenter la créativité en créant la surprise du texte complet final, à la manière des procédés d'écriture utilisés par le mouvement de recherche littéraire de l'Oulipo et du poète Raymond Queneau. L'utilisation de petits papiers ou d'étiquettes ouvre les possibles dans le domaine du jeu d'écriture.

Objectif de la séquence :

- Rédiger un message d'encouragement à l'attention d'un athlète que l'on souhaite supporter.

Compétences du programme :

+ Cycle 2

- Acquérir quelques connaissances sur la langue.
- Mettre en œuvre une démarche d'écriture de textes : trouver et organiser des idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases grâce à une démarche guidée.

+ Cycle 3

- Mettre en œuvre de manière guidée une démarche de rédaction de textes en convoquant un univers de référence, un matériau linguistique et les enchaîner avec cohérence.
- Mobiliser ses connaissances sur la langue.
- Être initié à la notion d'aspect verbal abordée à travers l'emploi des verbes en rédaction.

Etape 1 : Recueil des connaissances des élèves, de la culture de classe (en collectif)

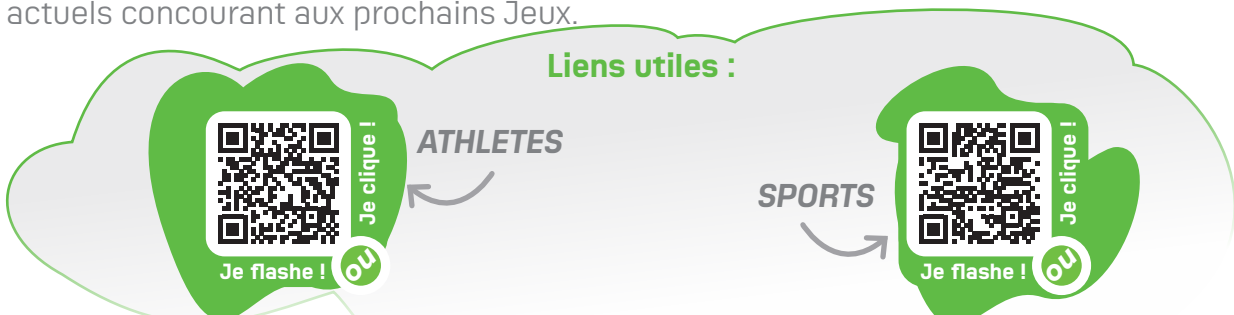
- L'enseignant demande à ses élèves de lister le nom des athlètes ou des équipes qu'ils connaissent sans préciser s'il ont déjà ou vont participer aux Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024. En fonction du travail préalable, de la culture de la classe construite à travers diverses expériences vécues :
 - pratique d'une APSA
 - support en cours d'EPS accompagnée d'un temps d'étude du sport de référence et des athlètes qui lui sont associés
 - parrainage de la classe ou de l'école par un ou une athlète
 - connaissance d'un athlète issu du département ou de la région et dont les performances sont connues des élèves.




J'encourage

- L'enseignant recueille les propositions des élèves au tableau ou sur une affiche (*l'affiche permettra de garder une trace*). Lorsqu'un nom est donné, on écrira entre parenthèses le nom de la discipline associée (*exemple : Kylian Mbappé (football)*). Il est important d'accueillir toutes les propositions, même celles qui semblent éloignées de l'objectif premier (*Il est possible que les élèves donnent le nom d'un club par exemple, ce sera l'occasion lors du tri d'expliquer comment sont constituées les équipes nationales dans lesquelles on retrouve parfois des athlètes jouant aussi en club*).
- Le groupe organise ensuite les propositions. Il s'agira ici de trier les noms donnés de la manière suivante

		
<p>ATHLÈTES OU ÉQUIPES NON OLYMPIQUES QUI N'ONT JAMAIS CONCOURU ET NE CONCOURRONT PAS AUX JEUX OLYMPIQUES OU PARALYMPIQUES</p>	<p>ANCIENS ATHLÈTES OLYMPIQUES (MAIS QUI NE CONCOURRONT PAS EN 2024)</p>	<p>PARIS 2024 : ATHLÈTES OU ÉQUIPES QUI VONT CONCOURIR AUX JOP DE PARIS 2024</p>

L'enseignant pourra préparer quelques exemples en amont afin d'alimenter la dernière colonne, si les propositions sont peu nombreuses ou inexistantes. A partir des sports associés aux noms d'anciens athlètes, on pourra faire une recherche sur les athlètes actuels concourant aux prochains Jeux.



		
	<p>(Tony Estanguet (Canoë slalom))</p> <p>Laure Manaudou (Natation)</p>	<p>Marjorie Delassus (Canoë slalom)</p> <p>Léon Marchand (Natation)</p>

J'encouragement

Etape 2 : Choix d'un athlète ou d'une équipe (en collectif)

Après avoir fait ce travail de tri, l'enseignant questionne le groupe afin qu'il se détermine sur un ou une athlète (ou une équipe) que la classe encouragera en rédigeant un message à son attention.

Etape 3 : Rédaction du message (en individuel)

L'enseignant distribue 7 petits papiers que les élèves numérotent de 1 à 7 (on pourra aussi choisir de ne pas numéroté les papiers mais de les distinguer par 7 couleurs différentes : Un papier rouge pour chaque élève, un bleu, un jaune, etc.) Il annonce aux élèves qu'ils devront écrire les réponses aux questions qu'il va poser à l'oral. Une photo de l'athlète pourra avoir été choisie par la classe et affichée au tableau. Se référer aux exemples concernant Kylian Mbappé et Teddy Riner.

Consigne : Vous allez écrire sur les papiers les réponses aux questions que je vais vous poser pour vous aider à écrire le message d'encouragement :

Papier #1 : Qui est-il (elle) ? Quel est son nom ?

Papier #2 : Pourquoi supportons-nous cet/cette athlète (ou cette équipe) ?

Papier #3 : Que souhaitons-nous pour cet/cette athlète (ou cette équipe) lors des JOP de 2024 ?

Papier #4 : Quel est le sport pratiqué par cet/cette athlète (ou cette équipe) ?

Papier #5 : Quelle est la qualité que nous admirons chez lui (elle) ?

Papier #6 : Quel conseil pourrions-nous lui donner ?

Papier #7 : Quelle formule d'encouragement pourrions-nous lui envoyer ?

Une fois que les élèves ont répondu à toutes les questions, l'enseignant propose les amorces et la trame imposée du texte dans laquelle les élèves viendront placer leurs réponses (cf. fiche Message d'encouragement aux athlètes). Des ajustements seront sans doute nécessaires afin que le texte soit grammaticalement correct. Ce sera l'occasion de questionner les élèves sur certaines règles syntaxiques.

Etape 4 : Mise en commun (en collectif)

Les textes, une fois rédigés, sont mis en commun. Les élèves souhaitant faire partager le résultat de leur écriture pourront lire leur texte à la classe.

Etape 5 : Elaboration d'un texte commun

Après la découverte des textes de la classe, on pourra afficher tous les écrits au tableau et choisir les idées qui apparaissent au groupe comme étant les plus percutantes ou les plus originales (on peut choisir la réponse #3 de Léa mais la réponse #6 de Samy et rédiger alors un nouveau texte inspiré de ceux de tous les élèves de la classe et l'enrichir des trouvailles de chacun). La rédaction du texte d'encouragement de la classe nécessitera un changement de pronom personnel (passer du JE au NOUS) ce qui supposera un travail sur l'accord du sujet et du verbe.

Etape 6 :

PARTICIPER AU DÉFI NATIONAL :

■ Une fois la production réalisée, vous avez la possibilité de déposer vos messages d'encouragements à destination des athlètes et/ou équipe de France via le formulaire de l'USEP national :

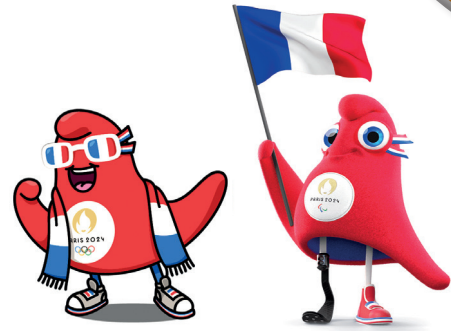


Je flashe !

Je clique !

J'encourage

“Message d'encouragement aux athlètes”



#1

#2 C'est qui me fait rêver !

#3 J'espère que

#4 Quand tu

#5 J'aime

#6 En 2024, essaye de

#7 J'avais envie de t'écrire que

.....

J'ENCOURAGE !

J'encourage



Trame d'écriture



#1 *Kylian*
~~killian~~ mbappé,

#2 C'est *tes accélérations* qui me *font* rêver !

#3 J'espère que *tu vas gagner*
une médaille

#4 Quand tu *joues au*
football.

#5 J'aime *(tu es rapide)*
ta rapidité

#6 En 2024, essaye de *marquer toujours plus de buts*

#7 J'avais envie de t'écrire que *tu es le plus fort!*

Texte nettoyé, enrichi et tapé – version finale :

Kylian Mbappé,

Ce sont **tes accélérations** qui me **font** rêver !

J'espère que tu vas gagner une médaille

avec l'équipe de France !

Quand **tu joues au football**, j'aime **ta rapidité**.

En 2024, essaye de marquer toujours plus de buts.

J'avais envie de t'écrire que tu **étais** le plus fort !

J'encourage

Exemple 2 de 1^{er} jet réajusté :

Trame d'écriture

#1 *teddy riner*

#2 C'est... *ta ceinture* qui me fait rêver !

#3 J'espère que... *tu battras le japon*

#4 Quand tu..... *viendras dans notre cours de judo*

#5 J'aime ... *ton physique*

#6 En 2024, essaye de *gagner*

#7 J'avais envie de t'écrire que *même si tu perds je serai fier de toi!*
.....



2024 rencontres en 2024 !

En organisant des rencontres sportives olympiques et paralympiques tout au long de l'année, l'Usep permet aux enfants d'être acteurs de leur rencontre, de communiquer auprès des parents et d'afficher la diversité et le dynamisme du réseau USEP.

Pour cela, une application unisvers-usep.org est à votre disposition pour :

- valoriser vos rencontres USEP grâce à l'implication des enfants dans les rencontres.
- Pour mutualiser vos rencontres USEP avec l'ensemble du territoire.

Rendez-vous sur unisvers-usep.org pour permettre de comptabiliser votre rencontre et contribuer à atteindre l'objectif de 2024 rencontres en 2024.

Inscrivez vos rencontres et retrouvez celles des autres usépiens sur unisvers-usep.org

Ce guide a été réalisé par les membres du Pôle Dynamique 2024

Philippe ANSART, conseiller pédagogique départemental en EPS du Nord

Sandrine BERTIN, professeure des écoles en Eure-et-Loir

Laetitia CASTAING, déléguée départementale de l'Ariège

Philippe DELAMARRE, élu national en charge de la Dynamique 2024

Simon DURAN, délégué départemental du Gers

Laurine GERMANI, responsable communication à la direction nationale

Sylvaine JANNEZ, déléguée départementale des Bouches du Rhône

Solenn KERDONCUFF, déléguée régionale de Bretagne

Véronique MOREIRA, Présidente nationale

Lewis NICOL, adjoint à la direction nationale

Isabelle SAHAI, élue nationale

Jérôme VANDENABEELE, Directeur national

Christophe VIET, délégué départemental de la Marne

Estelle ZULIANI, conseillère pédagogique départementale en EPS de Paris

Romain ZULIANI, élu national en charge de la Dynamique 2024

Le sport
scolaire
de l'École
publique



Contactez-nous

 www.usep.org

 @usepnationale

 USEPNationale

Usep Nationale

3, rue Juliette Récamier
75007 PARIS

Les Jeux de Paris 2024 :

- 26 juillet 2024 – 11 août 2024 : Jeux olympiques
- 28 août 2024 – 8 sept. 2024 : Jeux paralympiques

