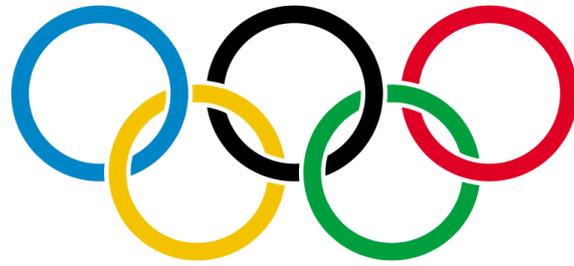




[Tapez ici]



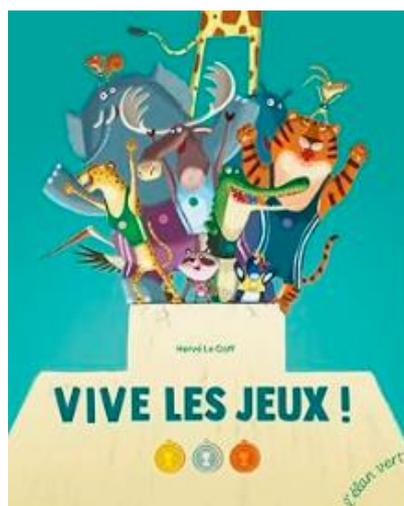
Mini JO

2024

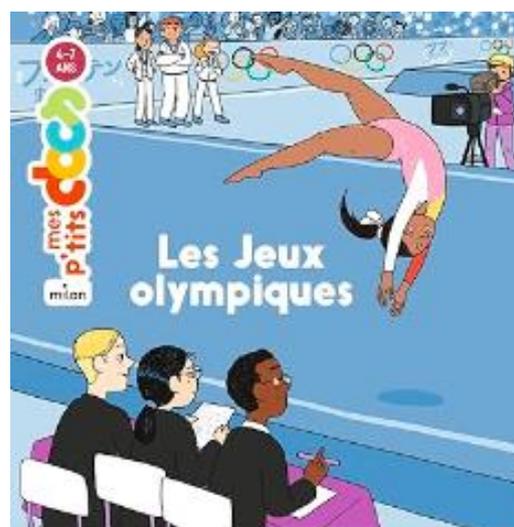
Découverte de l'histoire des Jeux Olympiques

Il s'agit de **faire découvrir à des enfants de l'école maternelles l'histoire des Jeux Olympiques et ses nombreuses disciplines.**

Pour cela, nous vous proposons en appui un outil pour accompagner et guider vos élèves dans la découverte de cet événement.



Album scanné disponible [ICI](#)



<https://www.youtube.com/watch?v=smyj7kBCug0>

1. La rencontre Mini Olympiades

A- Explication

L'accent sera mis sur l'enseignement et l'acquisition des valeurs éducatives de l'olympisme. Les symboles et cérémonies, les activités physiques et sportives fourniront un contexte approprié pour enseigner et apprendre.

CEREMONIE D'OUVERTURE	Défilé des classes	Arrivée des classes avec leur drapeau et leurs flammes (préparé en amont) pour le défilé sur l'hymne olympique
	Ouverture des Jeux	Bref discours d'ouverture.
	Relais de la flamme olympique et allumage de la vasque olympique	Chaque classe viendra tour à tour déposer les flammes de leur classe réalisées en classe en amont de la rencontre. (Prévoir 3 flammes par classe, 1 de chaque taille).
CÉRÉMONIE DE CLÔTURE	Clôture des Jeux	Ronde collective sur la musique de la flashmob officielle
	Les médailles	Remise des médailles (chaque classe prépare 30 médailles qui seront remises aux élèves d'une autre classe)

B- But et organisation

BUT pour les enseignants : faire varier un maximum les séances (au travers d'exercices variés et ludiques) pour que les élèves puissent faire l'apprentissage (ou le réinvestissement) de tous les **pré requis nécessaires à l'athlétisme, aux jeux collectifs et jeux d'opposition.**

BUT pour les enfants : vivre les différentes situations pour apprendre à courir, sauter, lancer, coopérer, s'opposer.



[Tapez ici]

C- Cycle 1

→ Explication de l'histoire

Il y a plus de 2000 ans, dans l'Antiquité, les grecs organisaient de grands jeux pour honorer leurs dieux. Tous les 4 ans, à Olympie, se tenaient les épreuves de course, de lutte... mais aussi de musique ou de poésie. Ces jeux existèrent pendant des siècles, puis disparurent.

En 1894, Pierre de Coubertin eut l'idée de faire renaître les Jeux olympiques. Il pensait que les rencontres sportives développaient l'amitié entre les pays.

Lors des premiers « JO », on pouvait assister à de drôles d'épreuves : la nage avec obstacles, le grimper ou le tir à la corde !

- « Une drôle d'épreuve » : Arrêtez les mascottes !

Quelques mois avant le début des Jeux, une torche est allumée à Olympie, en Grèce.

La flamme commence un long voyage vers la ville organisatrice. Tout au long du parcours, des relayeurs se transmettent le feu olympique, symbole de paix.

- Le relais de la flamme – **course de relais**

« A vos marques... Prêts ? Partez ! » : l'athlétisme est un des sports les plus populaires des Jeux olympiques.

- **Sauter** : sauter de différentes façons
- **Lancer** : le lancer précis
- **Courir** : course longue

« A vos vélos ! » Sur piste ou sur route, le cyclisme est présent aux jeux olympiques depuis 1896.

- **Rouler** : Relais navette

Jouons au **golf** ! Le golf fait son entrée aux Jeux olympiques en 1900 à Paris. Après une deuxième apparition lors des JO de 1904, ce sport est retiré du programme olympique puis réintégré parmi les sports olympiques depuis 2016.

- **Mini-Golf**

2. Propositions d'ateliers pour la maternelle : « mon parcours d'athlète »

En amont, chaque classe devra constituer plusieurs équipes.

Les élèves des différentes associations d'écoles seront donc mélangés pour constituer x équipes de x élèves.

L'objectif de cette organisation est que les élèves réinvestissent ce qu'ils ont appris en classe avec des camarades de différents horizons. (Voir document d'organisation)

Thème	Fiche n°	Atelier	Matériel
COURIR	1	Courir longtemps Course aux anneaux olympiques	<ul style="list-style-type: none"> • Plots • 2 caisses • Kaplas de couleurs
	4	Le ceci-relais de la flamme (handi-relais)	<ul style="list-style-type: none"> • 8 plots (4 couleurs) • 4 témoins (flamme pour la rencontre) • Masques occultants
SAUTER	2	Olympe a dit Saute !	<ul style="list-style-type: none"> • Cerceaux • Cartes pour saut • Lattes
LANCER	3	Lancer sur le podium	<ul style="list-style-type: none"> • Chaises • Balles lestées • Plots
S'OPPOSER/COOPERER	5	Mini-golf	<ul style="list-style-type: none"> • Cannes de golf • Balles de mini-golf • Plots • Cerceaux
	6	Arrêtez les mascottes !	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tapis pour 2 (rien sur le stade)
ROULER	7	Relais navette	<ul style="list-style-type: none"> • 3 draisiennes • 12 plots
DANSER	8	<u>Ronde des JO</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Plots pour zone de danse

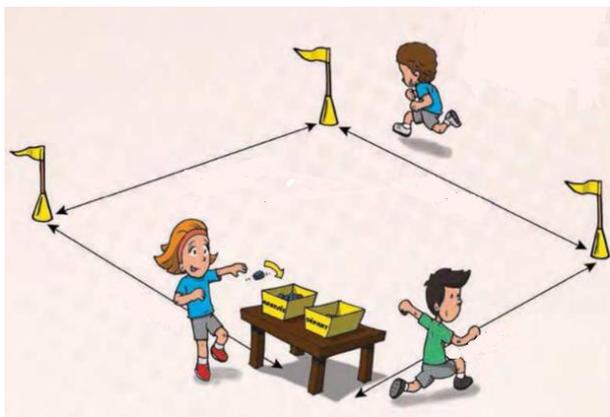
[Tapez ici]

COURIR 	Atelier :	Fiche n°
	La course aux anneaux olympiques	1

Les athlètes doivent produire un effort long pour parcourir la plus grande distance possible en un temps donné

Objectifs : Courir longtemps en adaptant son allure à ses capacités. Réaliser une course en durée.

Dispositif :



But :

En équipe, récupérer le plus de kaps possibles pour reconstituer les anneaux olympiques.

Consigne : par demi-groupe

« Vous allez tous courir pendant 3 à 4 minutes. A chaque tour (4 départs différents) vous prendrez un kapla que vous déposerez dans la caisse de votre équipe. A la fin du temps, l'équipe qui aura reconstitué le plus grand anneau olympique en kaps aura gagné. »

Critère de réussite : maîtriser sa vitesse pendant toute la course.

Comportements attendus (au début) :

Démarre très vite et s'essouffle.

Marche.

Abandonne avant la fin de la partie.

Variables :

Longueur et structure du parcours (obstacles, parcours en milieu naturel etc.) :

Durée de course, variété des allures

[Tapez ici]

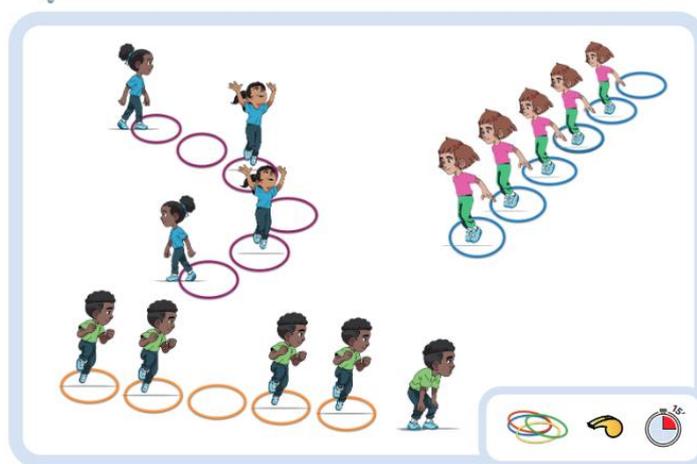
SAUTER 	Atelier :	Fiche n°
	Olympe a dit « saute »	2

Les athlètes vont franchir les anneaux olympiques de différentes façons.

Objectif :

Orienter son impulsion.
Sauter de différentes façons.

Dispositif :



But : Sauter en se déplaçant tout en gardant son équilibre en respectant la consigne donnée.

Consigne :

1. Avec un « Jacques a dit » en début d'atelier (sauter sur place à 2 pieds, 1 pied, sauter le plus haut, comme une grenouille...)
2. Se déplacer en sautant d'un anneau à un autre pour atteindre la couleur annoncée selon le mode de saut indiqué par la carte.

Critère de réussite : réaliser le saut demandé (réussir au moins 2 fois sur 4 sauts proposés)

Comportements attendus (au début) :

Ne respecte pas le mode de saut demandé
Ne se déplace pas vers la cible en sautant
Ne repère pas la cible
Saut à pieds joints (avec ou sans regard porté vers la cible)
Saut à cloche-pied (avec ou sans équilibrage des bras)

Variables :

Variété des sauts et des consignes

[Tapez ici]

LANCER 	Atelier :	Fiche n°
	Le lancer podium	3

Les athlètes vont faire appel à leur adresse pour lancer un maximum de balles lestées sur le podium.

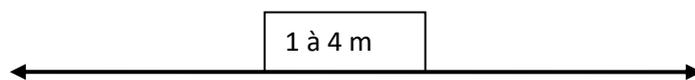
Objectif :

Adapter son geste pour faire tomber les balles sur la cible (lancer précis sur l'assise de la chaise).

Dispositif :

Des chaises pour faire office de cibles podium. Des coupelles pour délimiter les espaces de lancers matérialisés. Des anneaux, balles lestées (ou sacs de sable) par équipe.

Des plots de couleurs différentes pour comptabiliser les réussites.



Zones de lancer
(De + en + éloignée en
fonction du niveau)

Matérialiser des espaces de lancers adaptés à l'aide cordes, plots ou de craies. Chaque zone (une par équipe) portera une couleur des anneaux olympiques (bleu, jaune, noir, vert, rouge).

But : Effectuer son lancer et comptabiliser un point si l'élève a réussi à toucher directement la cible sans rebond.

Consigne : « Vous devez lancer la balle de façon à ce qu'elle reste sur la chaise. » On joue à tour de rôle en faisant 2 essais à chaque « lancer », on joue 3 parties par équipe puis on comptabilise le nombre de lancers réussis. (Plots/coupelles empilés à chaque lancer réussi)

Critère de réussite : réussir à lancer la balle sur la chaise sans qu'elle ne retombe (au moins 2 fois sur 4 lancers proposés)

Comportements attendus :

Coordination regard/lancer efficient
Placement des jambes et des bras efficaces

[Tapez ici]

COURIR 	Atelier :	Fiche n°
	Le relais de la flamme (version handi- parcours à l'aveugle)	4

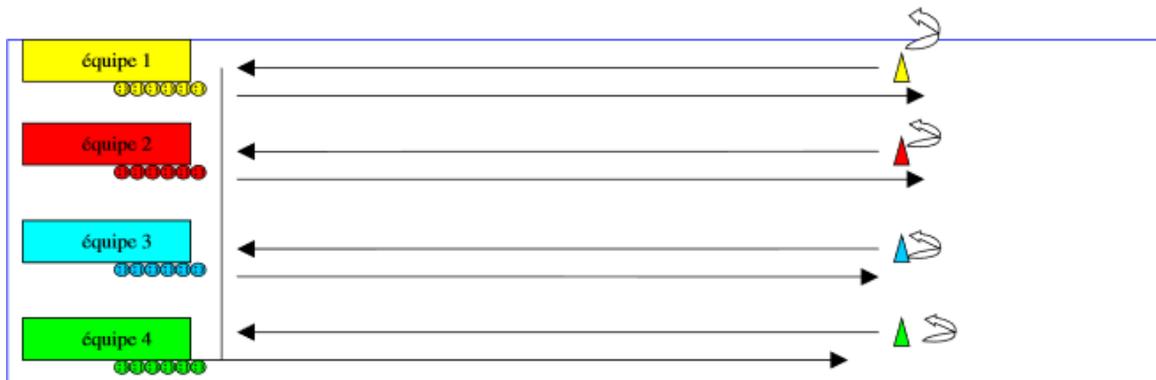
Tous les athlètes se transmettent le feu olympique, symbole de paix.

Objectif : Se déplacer en relais les yeux bandés le plus vite possible avec l'aide verbale de son camarade

Dispositif :

Parcours en ligne d'une dizaine de mètres que chaque enfant aura à effectuer en aller et retour.

Un objet à transporter par équipe : LA FLAMME



But :

Transporter un objet (la flamme) le plus vite possible en le faisant passer correctement du premier au dernier de son équipe.

Faire réaliser le parcours à son camarade, les yeux bandés, en le guidant à la voix.

Se mettre à côté de lui, ne pas le toucher (possibilité de tenir un bâton de relais si besoin)

Inverser les rôles.

Consigne :

Au signal, le premier élève contourne le plot et ramène la flamme au deuxième. Le deuxième repart avec et ainsi de suite jusqu'au dernier.

Critère de réussite : ramener la flamme en premier.

Comportements attendus :

Démarrer au signal et enchaîner courir droit – virage – courir droit le plus vite possible malgré le handicap.

Passer le relais flamme de manière efficace.

Réceptionner le relais flamme de manière efficace.

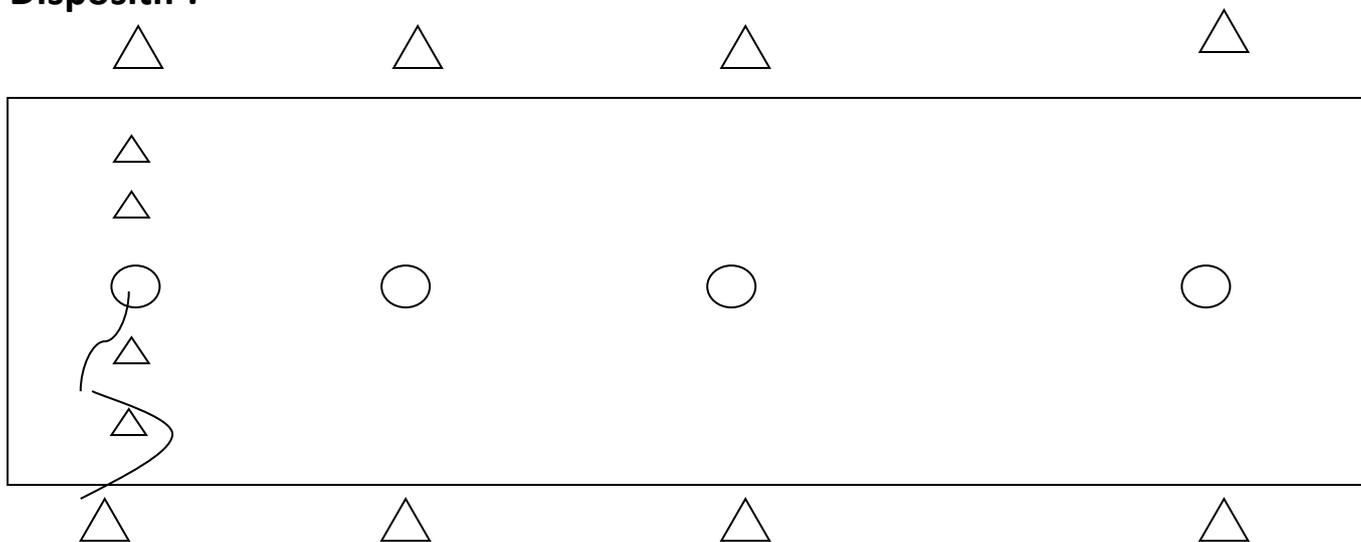
[Tapez ici]

S'opposer 	Atelier :	Fiche n°
	Le mini-golf	5

Les équipes doivent réaliser le parcours de mini-golf plus vite que leurs adversaires.

Objectifs : Contacter en direction et en dosant.

Dispositif :



Matériel : 1 canne de golf par équipe de $\frac{3}{4}$ joueurs, 1 balle en mousse (ou mini-golf), des plots (balisage du parcours), des cerceaux (cible à atteindre)

Durée : le premier du dernier joueur de l'équipe qui amène sa balle dans la cible centrale (anneau olympique) stoppe la partie.

But : Le but est de déplacer la balle avec le club, en réalisant un parcours du point de départ (plot) au point d'arrivée (anneau) et revenir au plot de départ avec le minimum de coups.

Consigne : Sous forme de relais. Le retour de la balle de la cible (anneau) au départ se fait en trajectoire directe.

Placer la balle sur le "tee" de départ et jouer à l'aide du club tenu à deux mains. Il est interdit de toucher la balle avec la main durant le parcours. Chaque contact avec la balle compte pour un point.

Après 3 tentatives infructueuses (passage des plots), placer la balle à la main après l'obstacle et compter +1 point de pénalité.

L'équipe gagnante est celle ayant obtenu le plus petit nombre de point à la fin de la partie. (Passage de chaque élève)

Critère de réussite :

Amener la balle dans la cible en moins de coups possibles, en respectant le parcours et la sécurité.

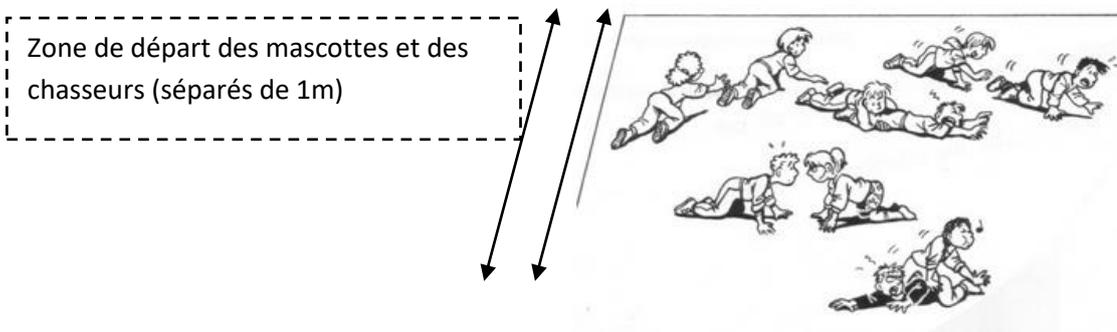
[Tapez ici]

S'OPPOSER/COOPERER 	Atelier :	Fiche n°
	Arrêtez les mascottes	6

Les athlètes doivent s'affronter en collectif lors d'une épreuve de lutte.

Objectifs : coopérer et s'opposer en équipe

Dispositif : Les enfants sont répartis en groupes de 4/5 : 1 groupe à 4 pattes (les mascottes)
2 groupes de chasseurs. 1 groupe observateur



But :

Pour les chasseurs : Immobiliser les mascottes.

Pour les mascottes : Eviter les chasseurs et ne pas se laisser immobiliser.

Consigne :

« Au signal de l'arbitre, les chasseurs essaient d'immobiliser les mascottes qui se déplacent à 4 pattes sur le terrain olympique. Le jeu dure 30s. »

Interdits spécifiques :

Il est interdit de saisir au cou pour le chasseur et de se relever pour la mascotte.

Critère de réussite :

Si à l'issue des 30s l'équipe de chasseurs n'a pas réussi à immobiliser toutes les mascottes alors ce sont les mascottes qui gagnent.

Comportements attendus :

S'engager.

Coopérer pour immobiliser les mascottes.

Eviter les chasseurs pour les mascottes.

Variables :

Variation de la position de départ.

Variation des déplacements des mascottes.

Augmenter ou diminuer le nombre de chasseurs.

[Tapez ici]

ROULER 	Atelier :	Fiche n°
	Le relais navette	7

Les athlètes doivent s'affronter en duel lors d'une épreuve de roule.

Objectifs :

Assurer un déplacement continu et équilibré.

Dispositif :



But :

Avoir réalisé le parcours le plus rapidement possible.

Consigne :

« Au signal de l'arbitre, réaliser le parcours le plus rapidement possible. »

Interdits spécifiques :

Il est interdit de heurter son adversaire.

Critère de réussite :

Avoir réalisé le parcours en premier.

Comportements attendus :

Adapter sa vitesse à la situation (ligne droite, virage).

Maîtrise de l'équilibre.

Variables :

Distance à parcourir : PS : 10m MS : 12m GS : 15m

Slalomer entre les plots.

Proposer un parcours en relais (nouveau but pour l'élève : échanger son engin sans le faire tomber au sol).