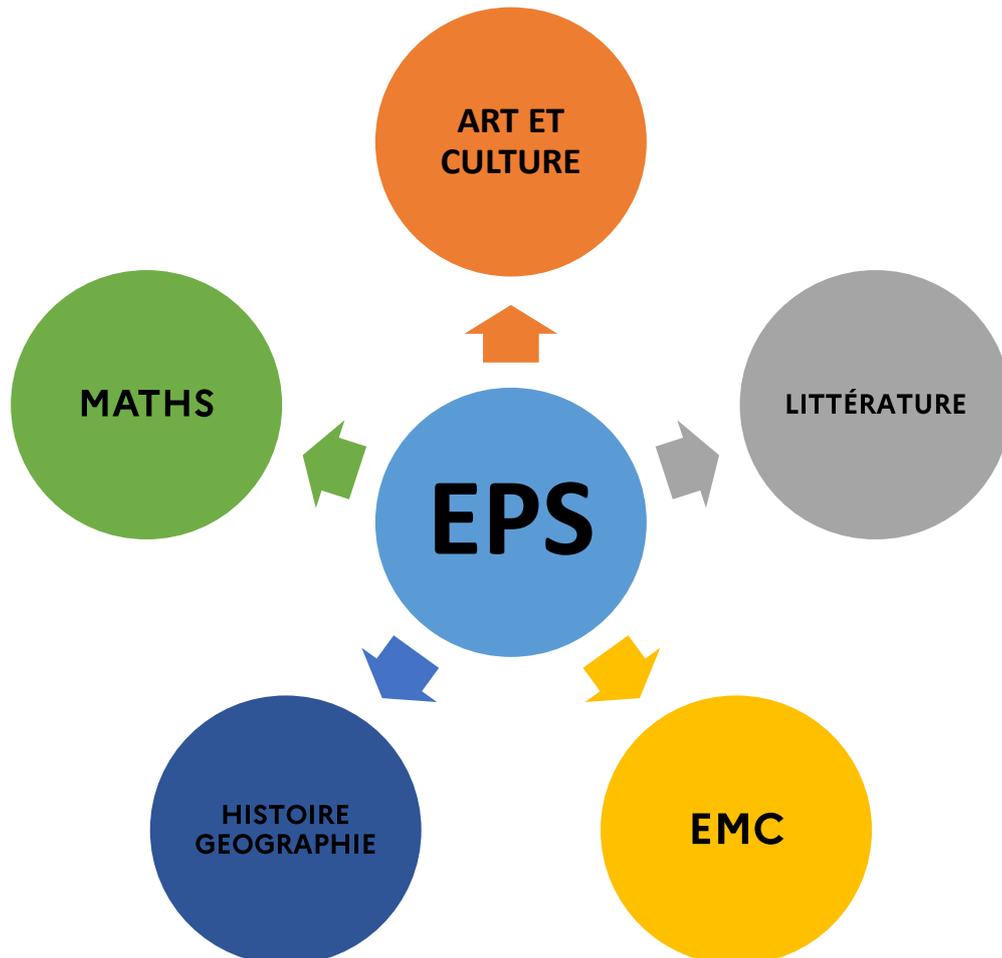


2023/2024

UNE ANNÉE OLYMPIQUE

<https://www.education.gouv.fr/bo/2023/Hebdo27/MENE2318460N>



Les Jeux olympiques et paralympiques d'été se dérouleront en France respectivement du 26 juillet au 11 août et du 28 août au 8 septembre 2024. Ces Jeux sont non seulement le plus grand événement sportif mondial, mais aussi un puissant vecteur de transformation pour notre pays. Temps de paix et de partage, les Jeux olympiques et paralympiques trouveront leur prolongement dans l'héritage qu'ils laisseront en matière de pratiques physiques et sportives et d'esprit d'ouverture parmi la population française. L'École de la République est donc appelée à faire vivre à ses élèves toutes les dimensions du sport : physiques, culturelles, artistiques, citoyennes, patrimoniales. (BO n°27 du 6 juillet 2023)

À l'école primaire, la mise en œuvre de l'EPS dans les classes s'enrichit d'un intérêt particulier à l'approche des Jeux Olympiques. Voici quelques idées pour une année olympique réussie. Cela peut encourager les élèves à s'engager davantage dans l'activité physique, à suivre les Jeux Olympiques et à peut-être poursuivre une pratique sportive dans le futur. Les Jeux Olympiques mettent en avant la valeur de l'exercice et de l'activité physique pour la santé et le bien-être, les valeurs d'excellence, d'amitié et de respect, ce qui peut être un motif d'inspiration pour les élèves.

Sous le signe de l'olympisme, nous vous encourageons à mobiliser les élèves tout au long de l'année scolaire selon un calendrier élaboré par l'Equipe EPS 49 qui s'organise sur 5 périodes, de vacances à vacances.

Pour cela, il vous suffit de mettre en place le module d'EPS ciblé pour chaque période selon le rythme qui vous conviendra et d'exploiter ensuite en classe les diverses pistes qui vous seront proposées. Ce ne sont que des exemples, nous comptons sur vous pour tirer les fils interdisciplinaires tout au long de l'année. Vous trouverez à chaque fois des situations pour les 3 cycles. Sur chaque page EPS, un défi sera proposé à la classe, n'hésitez pas à vous lancer... à y répondre... et à partager !

<p>P1</p>	<p>DÉFI COLLECTIF <i>En incorporant des jeux collectifs dans le programme d'EPS à l'école primaire, les élèves peuvent développer une appréciation des sports collectifs, acquérir des compétences physiques et sociales, et s'inspirer de l'esprit olympique.</i></p>	<p>Socialisation : possibilité de travailler en équipe et de développer des compétences sociales telles que la communication, la coopération, le respect mutuel et la prise de décision collective.</p> <p>Stratégie et esprit critique : planification de stratégies, lecture du jeu, adaptation à des situations changeantes et prise de décisions rapides.</p>
<p>P2</p>	<p>DÉFI ARTISTIQUE <i>Les élèves peuvent développer leur créativité, leur expression artistique, leur conscience corporelle et leur appréciation de la diversité culturelle. Cela contribue à une expérience enrichissante dans le cadre de l'éducation physique, tout en établissant des liens avec les valeurs des Jeux Olympiques.</i></p>	<p>Collaboration et coopération : dynamique de groupe possible pour encourager la collaboration et la coopération entre les élèves qui doivent travailler ensemble pour créer des mouvements harmonieux, se synchroniser et développer des relations interpersonnelles positives.</p> <p>Valorisation de la diversité culturelle : occasion d'explorer et de célébrer la diversité culturelle à travers la danse (danses traditionnelles de différentes cultures, intégration d'éléments culturels dans les chorégraphies).</p>
<p>P3</p>	<p>DÉFI INCLUSIF <i>La sensibilisation au handicap en EPS apporte des bénéfices significatifs, en termes d'inclusion, d'empathie, de modification des activités, de valorisation des athlètes paralympiques et de développement de l'esprit sportif. Cela contribue à créer un environnement éducatif plus inclusif et à préparer les élèves à apprécier et à respecter la diversité des capacités humaines.</i></p>	<p>Inclusion et diversité : comprendre et respecter les personnes en situation de handicap, favoriser un environnement inclusif.</p> <p>Empathie et compréhension : développer l'empathie et la compréhension envers les personnes en situation de handicap, favoriser la compassion, le respect et la solidarité, adopter une attitude positive et à briser les stéréotypes.</p> <p>Développement de l'esprit sportif : apprendre à valoriser l'effort, la persévérance et le fair-play plutôt que de se focaliser uniquement sur les résultats. Cela renforce les valeurs olympiques de l'excellence, de l'amitié et du respect.</p>

<p>P4</p>	<p style="text-align: center;">DÉFI COOPÉRATIF</p> <p><i>En intégrant des jeux coopératifs à l'école pendant les Jeux Olympiques, les élèves peuvent développer des compétences sociales, des compétences de collaboration et une compréhension de l'esprit olympique. Cela crée une expérience éducative enrichissante, tout en soulignant l'importance de la coopération, la compétition équitable, le respect mutuel et le fair-play, qui sont des valeurs clés des Jeux Olympiques. Cela permet de créer un environnement où tous les élèves peuvent participer activement, peu importe leur niveau de compétence. Les jeux coopératifs valorisent l'effort collectif plutôt que la victoire individuelle, encourageant ainsi l'inclusion et l'engagement de tous les élèves.</i></p>	<p>Promouvoir l'esprit olympique : combiner les aspects de coopération et de compétition, encourager les élèves à travailler ensemble en équipe pour atteindre un objectif commun, tout en favorisant une compétition saine et respectueuse.</p> <p>Encourager la collaboration : inciter les élèves à collaborer et à travailler en équipe pour partager des idées, élaborer des stratégies ensemble et s'entraider pour réussir. Cela renforce les compétences de communication, de coopération et de prise de décision collective chez les élèves, tout en créant un sentiment d'appartenance à un groupe.</p> <p>Développer des compétences sociales : offrir aux élèves des occasions d'apprendre à gérer les conflits, à résoudre des problèmes et à développer des relations interpersonnelles positives.</p> <p>Favoriser l'esprit d'équipe : permettre aux élèves de ressentir un fort sentiment d'appartenance à une équipe, apprendre à faire confiance à ses coéquipiers, à partager des responsabilités et à se soutenir mutuellement.</p> <p>Équilibrer la compétition : offrir une alternative à la compétition purement individuelle, en combinant des éléments de compétition et de coopération.</p>
<p>P5</p>	<p style="text-align: center;">DÉFI INDIVIDUEL</p> <p><i>La performance individuelle, y compris au sein d'une équipe, contribue à développer les compétences motrices, à encourager la persévérance et le dépassement de soi, à promouvoir l'esprit sportif. Ces aspects sont alignés sur les enjeux des Jeux Olympiques, qui mettent en avant les performances individuelles et la poursuite de l'excellence sportive, tout en insistant sur le respect mutuel.</i></p>	<p>Encouragement de la persévérance et de l'excellence : importance de la persévérance et de l'excellence, de se fixer des objectifs, de s'entraîner pour améliorer ses performances. Cela reflète les valeurs des Jeux Olympiques, où les athlètes s'efforcent constamment d'atteindre l'excellence personnelle et de repousser les limites de leurs capacités.</p> <p>Valorisation de l'esprit sportif : inculquer aux élèves des valeurs telles que le fair-play, le respect et l'esprit sportif. Les élèves apprennent à respecter les règles, à accepter les résultats avec grâce, à respecter leurs adversaires et à célébrer les performances des autres. Ces valeurs sont également essentielles dans le contexte des Jeux Olympiques, où le fair-play et le respect mutuel sont mis en avant.</p>

Pour vous aider :

- Les ressources EPS dans l'espace « vie pédagogique » du département : <https://www.pedagogie1d.ac-nantes.fr/maine-et-loire/education-physique-et-sportive/>
- Les ressources nationales : <https://generation.paris2024.org/>
- En circonscription, votre conseiller pédagogique en charge du dossier EPS
- À la DSDEN 49, les CPD EPS : ce.cpdeps49@ac-nantes.fr

Les défis

La motivation des élèves est souvent considérée comme le « moteur » de l'apprentissage. En cette année particulière, la mise en œuvre de défis constitue un levier pour mettre en avant les valeurs de l'olympisme.

- Ils seront l'occasion de développer les compétences des élèves dans de nombreux domaines.
- Ils viseront à mettre en avant les différentes stratégies d'apprentissage proposées par les élèves lors de leurs recherches.

La situation du défi collectif est aussi l'occasion de développer, par de nombreuses sollicitations, les compétences psychosociales (CPS). Pour rappel, le renforcement des CPS favorise le développement global (social, émotionnel, cognitif, physique), améliore les interactions, augmente le bien-être et contribue donc à diminuer les comportements défavorables à la santé et à augmenter les comportements favorables. Les CPS jouent aussi un rôle essentiel dans l'adaptation sociale et la réussite éducative.



Le point de départ de cette dynamique est basé sur la pratique de situations en EPS. Chaque défi est décliné en 3 étapes représentées par des médailles de bronze, argent et or.



Dans toutes les occasions, il favorise l'image de soi des élèves. Les propositions de pistes interdisciplinaires ouvriront les perspectives. Ce travail collectif peut faire l'objet d'une valorisation à différents niveaux :

- au sein de la classe,
- au sein de l'école en direction de la communauté éducative dans son ensemble (parents, collectivité, etc.),
- au sein de la circonscription via le conseiller pédagogique en charge du dossier EPS,
- au niveau départemental sur le site de la DSDEN 49.

EPS cycle 1 DÉFI P1



LES DÉMÉNAGEURS		SJ
Objectif	Courir vite pour transporter des objets par équipe	
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la logique de la course de relais - Mettre en relation les notions d'espace et de temps - Découvrir le besoin de s'entraider 	
Matériel	- objets divers : cerceaux, ballons, cordes, bâtons	
But du jeu		
Courir le plus vite possible pour transporter des objets d'une caisse à l'autre		
<p>Organisation</p> <p>Le parcours est en ligne de 15 à 20 mètres de long. Des caisses remplies d'objets sont déposées sur la ligne de départ, et des caisses vides sont disposées à l'arrivée.</p> <p>Si plusieurs ateliers sont mis en place, les objets peuvent être différents d'un atelier à un autre : petits objets, objets encombrants, objets courts, objets longs... Les élèves sont répartis en équipes de 4 ou 5 élèves.</p> <p>Consignes</p> <p><i>Vous devez transporter le plus vite possible un objet des caisses de départ vers les caisses d'arrivée. Vous ne devez prendre qu'un objet à la fois.</i></p>		
Critères de réussite		
<ul style="list-style-type: none"> - Transporter les objets rapidement - Se mettre à plusieurs pour transporter des objets volumineux 		
Recommandations		
- Faire vivre plusieurs fois la situation		
Variables		
<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de joueurs : faire plusieurs jeux en parallèle avec des équipes plus réduites - Espace : varier les formes de parcours - Temps : limiter le temps de jeu, transporter un maximum d'objets dans un temps donné - Matériel : limiter le nombre d'objets pour en avoir moins que d'enfants et favoriser le transport collectif ; varier les formes et les grandeurs des objets à transporter 		

Pour le module complet : [ICI](#)

EPS cycle 2 DÉFI P1



LE LOUP ET LES MOUTONS		SJ
Objectif	S'opposer individuellement ou collectivement	
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans l'action et se confronter à un adversaire - Identifier et tenir un rôle - Respecter les règles du jeu 	
Matériel	Des chasubles de 2 couleurs pour identifier les rôles, un chronomètre ou un sablier	
<p>But du jeu (jeu initial simple) Un loup (O) choisi au hasard, doit attraper le plus possible de moutons (X) en un temps donné (de 30 secondes à 1minute).</p> <p>Organisation Classe entière (un loup et des moutons) Un seul espace bien délimité (salle de jeux, gymnase, extérieur - sol non dangereux).</p> <p>Consignes - Les moutons évitent de se faire prendre. - Les moutons touchés sortent du jeu.</p> <p>Critères de réussite - Attaquant (loup) : nombre de moutons pris - Défenseur (mouton) : ne pas se faire prendre</p>		
<p>Recommandations</p> <ul style="list-style-type: none"> - Répéter plusieurs fois le jeu en changeant les rôles - Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges pour faire émerger les règles d'action - Alternier les phases de jeu et d'échange en veillant à un temps d'activité suffisant - Garder la trace des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire) 		
<p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de joueurs : varier le nombre de loups par rapport au nombre de moutons (augmenter le nombre de loups pour augmenter la difficulté) - Espace : varier la taille du terrain (diminuer la taille du terrain pour augmenter la difficulté de la situation) - Temps : varier la durée du jeu (1 à 2 minutes) - Règles : ajouter des observateurs, et complexifier petit à petit le jeu avec des refuges et des prisons (et la règle de délivrance) cf. module 		

Pour le module complet : [ICI](#)

EPS cycle 3 DÉFI P1



LE DOUBLE DRAPEAU

SJ

Objectif	Conduire et maîtriser un affrontement collectif
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir vite - Courir vite pour fuir ou pour poursuivre, courir vite et éviter - Elaborer des stratégies individuelles ou collectives (attaque et défense) - Observer, s'informer, anticiper les actions de l'équipe adverse
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 2 drapeaux aux couleurs de chaque équipe, disposés dans la diagonale opposée à chaque camp (voir schéma) - Des chasubles de 2 couleurs pour différencier les équipes - Un grand espace, type terrain de handball ou plus.

But du jeu : Ramener le drapeau de la couleur de son équipe dans son camp, avant l'équipe adverse.

Organisation

2 équipes de 8 à 15 joueurs. Chacune se trouve au départ dans son camp. Les 2 camps sont côte à côte sur un des côtés du terrain. Les 2 équipes sont alternativement en attaque et en défense.

Les défenseurs sont placés sur la ligne de fond de leur camp (un pied posé sur cette ligne) qu'ils ne peuvent quitter qu'à la sortie de l'attaquant désigné.

Consignes

L'équipe qui attaque désigne « secrètement » le joueur qui devra ramener le drapeau. Ce joueur sort de son camp et tente d'y ramener son drapeau.

Dès que l'attaquant désigné sort, les défenseurs ont le droit de sortir pour le toucher le plus tôt possible.

Lorsque celui-ci est touché, il s'immobilise à l'endroit de la prise pendant que les défenseurs regagnent leur camp.

Ces derniers deviennent attaquants le coup suivant.

Remarques

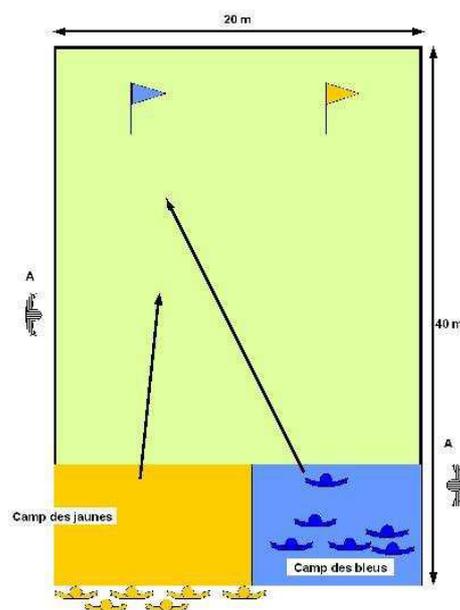
Le départ « anticipé » (s'il quitte sa ligne de fond) d'un défenseur entraîne sa non-participation à cette phase de défense.

Les attaquants immobilisés ne peuvent défendre lors des phases de jeu suivantes.

Un joueur attaquant peut délivrer, en les touchant, ses partenaires immobilisés qui deviennent alors attaquants.

Les attaquants non désignés peuvent simuler des départs à condition de ne pas sortir de leur camp.

Le drapeau peut passer de mains en mains d'attaquants.



Critères de réussite : Ramener son drapeau en moins de coups que l'équipe adverse.

Variables

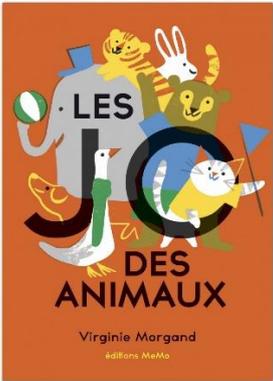
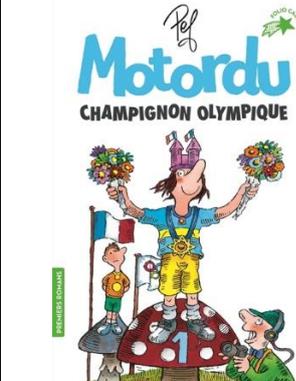
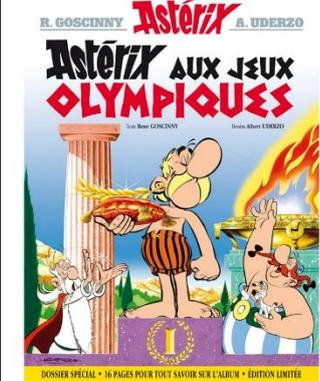
- Espace : Modifier la longueur ou la largeur du terrain
- Règle : Donner un numéro à chaque joueur et appeler celui d'un attaquant
- Règle : Autoriser 2 attaquants par phase de jeu

Arbitrage

- Les élèves arbitres jugent :
- les prises
 - les sorties
 - les départs des défenseurs

Pour le module complet : [ICI](#)

P1 - Croisements entre enseignements

ART ET CULTURE	<p>Le symbole olympique : les anneaux</p> <p>C1 / Des traces vers les anneaux olympiques : trouver dans l'environnement proche des formes circulaires et laisser leur empreinte sur un support collectif (cf. Rachel Whiteread, annexe 1)</p> <p>C2 / Déstructurer un symbole en gardant sa signification (annexe 2)</p> <p>C3 / Street art : des artistes engagés (annexe 3)</p>		
EMC	<p>C1 / Chez Belin, 3 albums autour des devises : <i>L'union fait la force, Que le meilleur gagne, L'important c'est de participer</i> (collection <i>Tous champions !</i>)</p> <p>C2 / L'histoire des mascottes (annexes 4 et 4bis)</p> <p>C3 / Les valeurs du sport (annexe 5)</p> <p>C2 et C3 / Les mascottes Phryges (annexe 6)</p>		
MATHÉMATIQUES	<p>C1 / Catégorisation : constituer 5 collections de couleurs (bleu, noir, rouge, jaune, vert) et les assembler dans 5 cerceaux correspondants (annexe 7).</p> <p>C2 / Pixel Art, création de logos sur quadrillages (annexe 8)</p> <p>C3 / Géométrie : reproduire le drapeau des Jeux Olympiques (annexe 9)</p>		
LITTÉRATURE	 <p>C1</p>	 <p>C2</p>	 <p>C3</p>
HISTOIRE- GÉOGRAPHIE	<p>C1 / La flamme olympique : images d'autrefois (annexe 10)</p> <p>C2 / Le parcours de la flamme (annexe 11)</p> <p>C3 / Les premiers JO : Olympie et la Grèce (annexe 12)</p>		
AUTRES PROLONGEMENTS	<ul style="list-style-type: none"> - Les sports olympiques d'été/d'hiver - Olympic Games in English - Découverte du corps - Hygiène et santé 		