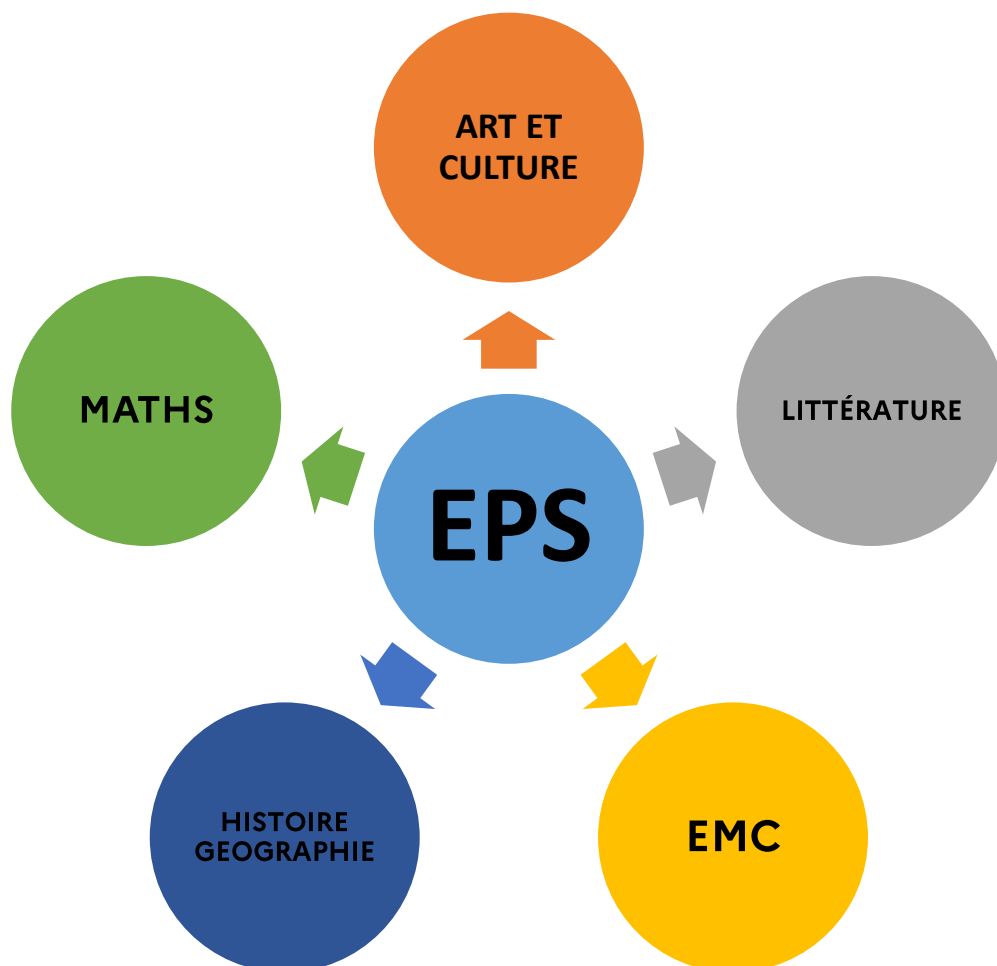


2023/2024

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 !

P1	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>	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. Stratégie et esprit critique : planification de stratégies, lecture du jeu, adaptation à des situations changeantes et prise de décisions rapides.
P2	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>	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. 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).
P3	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>	Inclusion et diversité : comprendre et respecter les personnes en situation de handicap, favoriser un environnement inclusif. 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. 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.

P4	DÉFI COOPÉTITIF <i>En intégrant des jeux coopétitifs 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 coopétitifs valorisent l'effort collectif plutôt que la victoire individuelle, encourageant ainsi l'inclusion et l'engagement de tous les élèves.</i>	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. 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. 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. 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. Équilibrer la compétition : offrir une alternative à la compétition purement individuelle, en combinant des éléments de compétition et de coopération.
P5	DÉFI INDIVIDUEL <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>	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. 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.

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.

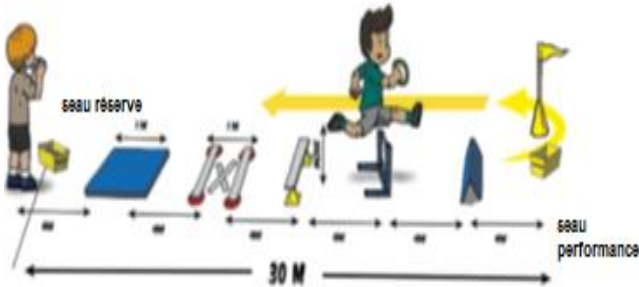


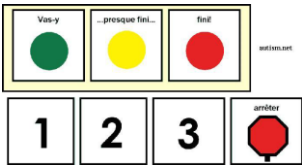
Dans toutes les occasions, il favorise l'image de soi des élèves. Les propositions de pistes interdisciplinaires ouvriront les perspectives. Ce travail collectif peut faire l'objet d'une valorisation à différents niveaux :

- 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.

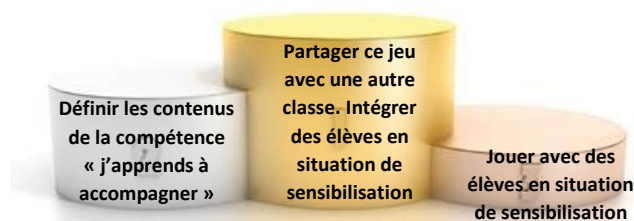
EPS cycle 1 DÉFI P3

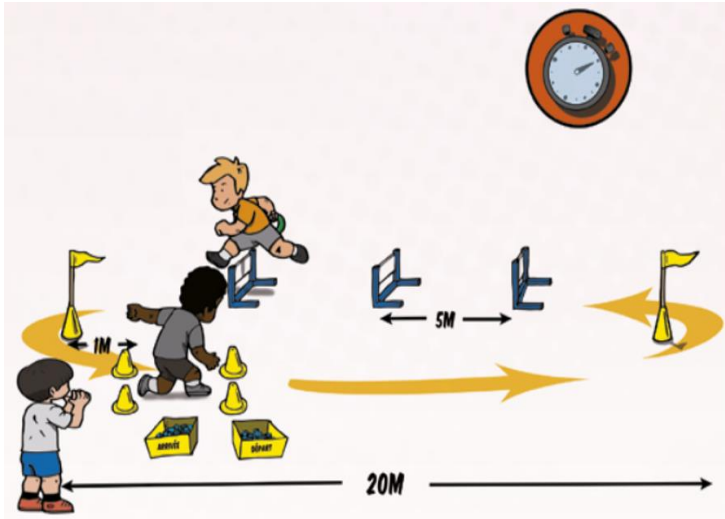


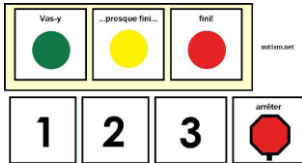
Courir vite - Peter Pan		INCLUSION / SENSIBILISATION
Objectifs	Courir vite dans le cadre d'une situation d'inclusion et/ou de sensibilisation	
Apprentissages visés	- Franchir les obstacles en maintenant une vitesse maximale - Adapter les franchissements aux différents types d'obstacles	
Matériel	Des plots, des lattes, des coupelles, un jalon, un tapis de dimensions 1 m x 50 cm, mini-haies (hauteur moyenne du genou des enfants), un anneau, des bouchons, deux récipients et un chronomètre	
<u>But du jeu :</u> Amener le plus de bouchons possibles dans le seau performance de mon équipe dans le temps donné. <u>Organisation :</u> Les élèves sont par équipes. On organise plusieurs parcours identiques en parallèle. Le premier enfant de chaque équipe part avec l'anneau et prend un bouchon dans le seau réserve. Il franchit les obstacles à l'aller, dépose le bouchon dans le seau performance de son équipe, effectue le retour sans obstacle en courant, transmet l'anneau à son partenaire et l'activité continue jusqu'au signal de fin. <u>Consignes :</u> <i>Vous réalisez le parcours le plus vite possible en franchissant les obstacles.</i> <i>Vous respectez le sens de circulation.</i> <i>Vous transmettez l'anneau à vos partenaires.</i> <u>Critères de réalisation :</u> - Franchir tous les obstacles en courant. - Ne pas partir si je n'ai pas l'anneau à la main. <u>Recommandations :</u> 30'' par enfant (Ex. pour 6 enfants : 6 x 30'' = 3 minutes). À la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé. Organiser les intervalles afin que les élèves utilisent indifféremment leur pied droit ou leur pied gauche pour franchir les obstacles. La hauteur des obstacles ne doit pas dépasser la hauteur du genou de l'enfant.		
		
<u>Variables :</u> - Nature des obstacles - Intervalles - Distance de course - Nombre de relayeurs		

	Inclusion / Sensibilisation	S'adapter aux besoins des élèves
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles visuels	En trinôme même distance sans obstacle aller- retour à plusieurs (3 ou 4). S'adapter au rythme de son camarade - Les élèves sont par trinômes. L'élève du milieu porte un cache yeux et se laisse guider par les mains des deux autres. - Il peut ensuite être relié aux poignets par un lien souple ou un élastique. On organise plusieurs parcours identiques en parallèle. Chaque trinôme part avec l'anneau (c'est l'élève en situation d'inclusion qui le porte) et prend un bouchon dans le seau réserve. Il dépose le bouchon dans le seau performance de son équipe, effectue le retour et transmet l'anneau à ses partenaires. L'activité continue jusqu'au signal de fin. Point de vigilance Dans une phase d'appropriation, tous les élèves sont confrontés individuellement à la situation. Les propositions d'inclusion et/ou de sensibilisation sont organisées ensuite. Evolutions possibles - Positionner des lattes au sol - Ajouter des informations sonores (grelots, sifflets, taper des mains, ...) - Distance de course - Nature et longueur du lien unissant les coureurs	S'assurer par la voix de la sécurité affective de l'élève. Etre à l'écoute des ressentis, des émotions. Matérialiser le début et la fin de la course et favoriser la prise de repères tactiles. Seaux bouchons. Matérialiser la zone d'attente du relais. Corde entre 2 poteaux, repères tactiles.
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles auditifs	Etablir un code de communication gestuel sur les rituels de la séance Signal de départ visuel Proposer une pratique avec un casque anti-bruit performant	Etre à l'écoute des ressentis, des émotions. Encourager l'initiative pour développer l'estime de soi Penser le positionnement de l'enseignant pour une lecture labiale efficace, accentuer les mimiques et les expressions Faciliter les supports visuels pour diminuer la fatigue.
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles cognitifs	En binôme / trinôme : tuteurs (élèves/AVS plus ou moins en retrait). Proposer des outils pour visualiser le temps. Time Timer, sablier, ... Identifier par l'image l'activité à réaliser (picto, symbole, image, ...). Matérialiser le déroulement de la tâche. (puzzle temporel)   	Reconnaître son besoin de participation active en lui laissant des responsabilités et prendre en compte son niveau de compétence.
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles moteurs	Définir le nombre et la hauteur des obstacles à franchir. Fauteuil manuel ou sportif autonome : zone de roue à l'extérieur du parcours avec/sans obstacles au sol (cordes, lattes souples, ...) prévoir un parcours plus court. Fauteuil manuel sans autonomie : un poussoir. Avec/sans obstacles au sol (cordes, lattes souples, ...). Fauteuil électrique : même remarque.	Anticiper les temps de pause pour gérer la fatigabilité

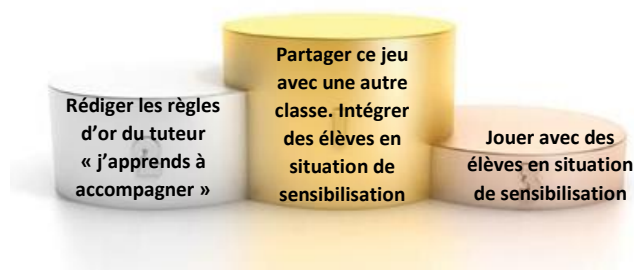
EPS cycle 2 DÉFI P3

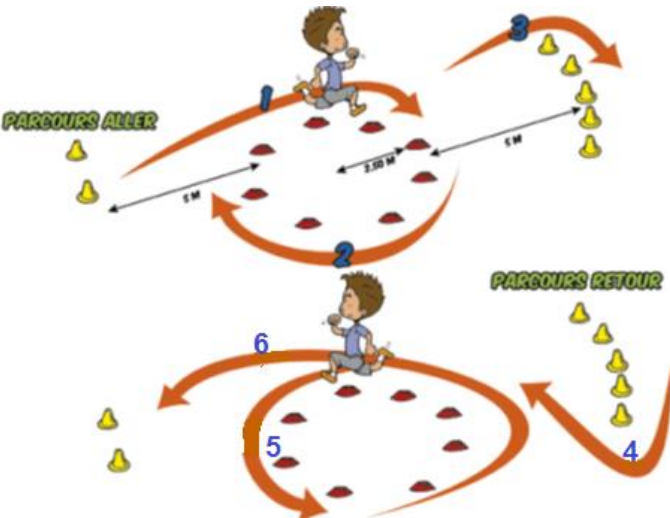


Gérer un relais - Le Guépard bondissant		INCLUSION / SENSIBILISATION
Objectif	- Courir vite avec et sans obstacles - Transmettre un témoin sans perdre de vitesse	
Apprentissages visés	- Se déplacer le plus rapidement possible en courant - Franchir des obstacles - Passer un témoin	
Matériel	- un anneau (témoin) 3 haies - un chronomètre - un grand nombre de bouchons 4 plots 2 jalons 2 récipients (seaux)	
But du jeu : Faire le plus de tours possibles en un temps donné avec son équipe pour rapporter un maximum de bouchons. Organisation : Les élèves sont répartis en équipes de 6 élèves. Prévoir autant de parcours que d'équipes. Chaque élève prend un bouchon dans le seau-réserve. Un premier élève part au signal avec l'anneau. Il court sur le plat, passe derrière le jalon et revient en franchissant les 3 haies. Il passe ensuite l'anneau à l'élève suivant qui attend dans l'espace matérialisé puis il dépose son bouchon dans le seau-performance. Etc... jusqu'à la fin du temps. Durée du relais : Prévoir 30" par élève soit 3 minutes pour une équipe de 6 élèves. A la fin du temps, tout parcours commencé est comptabilisé. Consignes : Par équipe, vous devez faire le maximum de tours pour rapporter un maximum de bouchons dans votre seau-performance Critères de réalisation : - Franchir tous les obstacles en courant - Faire en sorte que l'anneau soit toujours en mouvement - Prendre un seul bouchon à la fois - Ne jamais revenir en arrière Recommandations : - Les distances entre les haies doivent être régulières. - Le passage de l'anneau doit se faire uniquement dans la zone.  Conseils pour une course efficace : plantes de pieds vite au sol vers l'avant, pieds actifs		
Variables : - La durée du relais - Le parcours (plus de haies, plus de distance)		

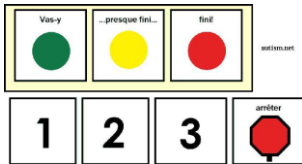
	Inclusion / Sensibilisation	S'adapter aux besoins des élèves
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles visuels	En binôme même distance sans obstacle aller- retour. S'adapter au rythme de son camarade - Les élèves sont par binômes. L'élève porte un cache yeux et se laisse guider par son camarade, ils sont reliés aux poignets par un lien souple ou un élastique. On organise plusieurs parcours identiques en parallèle. Chaque binôme part avec l'anneau (c'est l'élève en situation d'inclusion qui le porte), il effectue le parcours et transmet l'anneau dans la zone. Après le relais, il dépose un bouchon dans le seau performance de son équipe, l'activité continue jusqu'au signal de fin. Point de vigilance Dans une phase d'appropriation, tous les élèves sont confrontés individuellement à la situation. Les propositions d'inclusion et/ou de sensibilisation sont organisées ensuite. Un apprentissage du rôle de tuteur est à organiser (voix, placement, confiance, ...). Evolutions possibles - Positionner des lattes au sol - Ajouter des informations sonores (grelots, sifflets, taper des mains, ...) - Distance de course - Nature et longueur du lien unissant les coureurs	S'assurer par la voix de la sécurité affective de l'élève. Etre à l'écoute des ressentis, des émotions. Matérialiser le début et la fin de la course et favoriser la prise de repères tactiles. Au sol (lattes souples), seaux bouchons. Matérialiser la zone d'attente du relais. Corde entre 2 poteaux, repères tactiles.
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles auditifs	Etablir un code de communication gestuel sur les rituels de la séance Signal de départ visuel Proposer une pratique avec un casque anti-bruit performant	Etre à l'écoute des ressentis, des émotions. Encourager l'initiative pour développer l'estime de soi Penser le positionnement de l'enseignant pour une lecture labiale efficace, accentuer les mimiques et les expressions Faciliter les supports visuels pour diminuer la fatigue.
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles cognitifs	En binôme / trinôme : tuteurs (élèves/AVS plus ou moins en retrait). Proposer des outils pour visualiser le temps. Time Timer, sablier, ... Identifier par l'image l'activité à réaliser (picto, symbole, image, ...) Matérialiser le déroulement de la tâche. (puzzle temporel)   	Reconnaître son besoin de participation active en lui laissant des responsabilités et prendre en compte son niveau de compétence.
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles moteurs	Définir le nombre et la hauteur des obstacles à franchir Fauteuil manuel ou sportif autonome : zone de roue à l'extérieur du parcours avec/sans obstacles au sol (cordes, lattes souples, ...) prévoir un parcours plus court Fauteuil manuel sans autonomie : un poussoir. Avec/sans obstacles au sol (cordes, lattes souples, ...) Fauteuil électrique : même remarque	Anticiper les temps de pause pour gérer la fatigabilité

EPS cycle 3 DÉFI P3

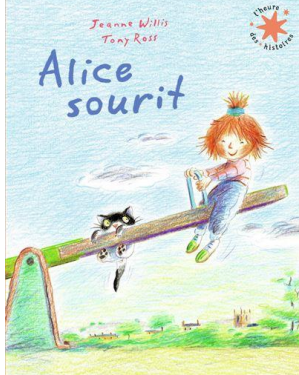


Courir en changeant de direction - Le Grand « 8 »		INCLUSION / SENSIBILISATION
Objectifs	Courir en inclinant son corps.	
Apprentissages visés	- Ajuster sa foulée à la courbe - Maintenir une vitesse constante sur le parcours - Garder son équilibre dans les virages	
Matériel	Des plots, un témoin, des coupelles	
<u>But du jeu</u> Courir le plus vite possible. <u>Organisation</u> Les élèves sont par équipes. Au signal, le premier élève prend le témoin et part faire le tour du grand cercle par la gauche (sens des aiguilles d'une montre) puis il poursuit sa course pour tourner au niveau des plots. A la suite de ce virage, il revient vers le cercle par la droite et en fait le tour (sens contraire des aiguilles d'une montre). Il termine en transmettant le témoin au coureur suivant. Le 2^{ème} coureur effectue le parcours à son tour et ainsi de suite jusqu'au signal de fin. Durée du relais : compter environ 30 secondes/élève, soit 3 minutes pour une équipe de 6 élèves. Consignes : <i>Au signal, le premier coureur de l'équipe commence le parcours en faisant le tour du cercle par la gauche. Il sort au niveau des plots et finit le parcours en faisant le tour du cercle cette fois par la droite. En revenant à la base, il transmet le témoin au suivant qui part à son tour, et ainsi de suite jusqu'au signal de fin. Chaque tour donne droit à un point. L'équipe comptabilise ses points sur le temps imparti.</i> <u>Critères de réalisation :</u> - Le coureur ralentit le moins possible dans les virages - Le témoin est toujours en mouvement - Le sens de circulation est respecté Recommandations : Veiller au respect du sens de circulation. Réaliser un deuxième, puis un troisième relais et garder la meilleure performance.		
		
<u>Conseils pour une course efficace :</u> plantes de pieds vite au sol vers l'avant, pieds actifs		
<u>Variables :</u> - La longueur du parcours : du cercle aux plots, taille du cercle - La durée du relais - Faire évoluer la situation vers « le duel », « le double 8 », « le 8 poursuite ».		

Pour le module complet Anim'athlé 2019 : [ICI](#)

	Inclusion / Sensibilisation	S'adapter aux besoins des élèves
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles visuels	S'adapter au rythme de son camarade - Les élèves sont par binômes. L'élève porte un cache yeux et se laisse guider par son camarade, ils sont reliés aux poignets par un lien souple ou un élastique. Le guide se positionne à l'intérieur des cercles Chaque binôme part avec le témoin (c'est l'élève en situation d'inclusion qui le porte), il effectue le parcours et le transmet au coureur suivant. L'activité continue jusqu'au signal de fin. Point de vigilance Dans une phase d'appropriation, tous les élèves sont confrontés individuellement à la situation. Les propositions d'inclusion et/ou de sensibilisation sont organisées ensuite. Un apprentissage du rôle de tuteur est à organiser (voix, placement, confiance, ...). Evolutions possibles - Ajouter des informations sonores (grelots, sifflets, taper des mains, ...) - Distance de course - Nature et longueur du lien unissant les coureurs	S'assurer par la voix de la sécurité affective de l'élève. Etre à l'écoute des ressentis, des émotions. Matérialiser le début et la fin de la course et favoriser la prise de repères tactiles. Au sol (lattes souples), seaux bouchons. Matérialiser la zone d'attente du relais, corde entre 2 poteaux, le centre du 8, repères tactiles ou sonores.
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles auditifs	Etablir un code de communication gestuel sur les rituels de la séance Signal de départ visuel Proposer une pratique avec un casque anti-bruit performant	Etre à l'écoute des ressentis, des émotions. Encourager l'initiative pour développer l'estime de soi Penser le positionnement de l'enseignant pour une lecture labiale efficace, accentuer les mimiques et les expressions Faciliter les supports visuels pour diminuer la fatigue.
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles cognitifs	En binôme / trinôme : tuteurs, lièvre (élèves/AVS plus ou moins en retrait). Proposer des outils pour visualiser le temps. Time Timer, sablier, ... Identifier par l'image l'activité à réaliser (picto, symbole, image, ...). Matérialiser le déroulement de la tâche. (puzzle temporel)   	Reconnaître son besoin de participation active en lui laissant des responsabilités et prendre en compte son niveau de compétence.
Permettre la pratique pour les élèves avec des troubles moteurs	Fauteuil manuel ou sportif autonome : parcours de maniabilité en alternant la sollicitation des roues par les bras en fonction des virages. La vitesse n'est pas recherchée. Fauteuil électrique : même remarque Fauteuil manuel sans autonomie : un ou plusieurs pousseurs positionnés sur le 8.	Anticiper les temps de pause pour gérer la fatigabilité

P3 - Croisements entre enseignements

ART ET CULTURE	C1 / Mise en scène du corps (annexe 1) C2 / Keith Haring (annexes 2 et 2bis) C3 / Les affiches des JO (annexe 3)		
EMC	C1 / Des mascottes différentes (annexes 4 et 4bis) Parler du handicap à la maternelle (annexe 4 ter) C2 / Que savez-vous sur les jeux paralympiques ? (annexe 5) C3 / Tout savoir sur les jeux paralympiques (annexe 6) C2 et C3 / Débat sur les différences (annexe 7)		
MATHÉMATIQUES	C1 / Dénombrer et ordonner (annexes 8 et 8bis) C2 / Le jeu du tangram (annexe 9 et 9 bis) et les pixels (annexe 10) C3 / Le bobsleigh et la vitesse (annexes 11 et 11bis)		
LITTÉRATURE	 C1	 C2	 C3
HISTOIRE-GÉOGRAPHIE	C1 / Découvrir la capitale à partir de l'album Le loup qui voulait visiter Paris (annexe 12) C2 / À la découverte d'athlètes dans le département (annexe 13) C3 / Les JO de Berlin (annexe 14)		
AUTRES PROLONGEMENTS	- Sciences : force, poids, équilibre - Visite virtuelle du musée de l'Olympisme - Poésie « Ça marche et autres poèmes sportifs », François GRAVEL (éditions les 400 coups) - Sacs à albums sur le thème des JO - We're the superhumans - https://youtu.be/locLkk3aYlk 