

## Les Jeux olympiques et paralympiques s'invitent dans votre classe !

Ce mois-ci, nous vous proposons des jeux éducatifs inspirés des épreuves des Jeux olympiques et paralympiques.

### Le relais

Le relais est une course à pied pratiquée sur piste et par équipes, chaque membre parcourant une partie du circuit avant de permettre au coéquipier de courir à son tour en donnant un témoin.



**Permet de travailler :** vocabulaire ou conjugaison

**Matériel :** un tableau et au moins 2 feutres effaçables

**Durée :** 5 minutes

**Nombre de joueurs :** en groupe-classe ou diviser la classe en 3 ou 4 groupes pour plus de compétition

**Règles :** Mettre chaque groupe en file indienne. Un thème est donné (exemple les jours de la semaine), le premier joueur prend le feutre et inscrit au tableau le premier jour de la semaine. Puis il revient et passe le feutre au joueur suivant, qui inscrit à son tour le deuxième jour de la semaine,... Ce jeu peut être décliné avec les mois de l'année, les champs lexicaux, la conjugaison des verbes,... en fonction du niveau des élèves.

### Le marathon

Le marathon est une épreuve sportive individuelle de course à pied. Les coureurs doivent parcourir 42,195 kilomètres en suivant un parcours. Lors des Jeux olympiques de Paris 2024, le départ sera l'hôtel de ville et l'arrivée l'esplanade des Invalides.



**Permet de travailler :** orthographe (les noms féminins/masculins, les différents accents, les mots invariables,...)

**Matériel :** fiche support n°1 (un modèle et un vide pour en créer soi-même)

**Durée :** 5 minutes

**Nombre de joueurs :** seul ou en binôme

**Règles :** Les apprenants doivent partir du mot de départ ("maison" dans le modèle) et atteindre le mot à l'arrivée ("chambre" dans le modèle). Ils peuvent passer seulement par certaines cases (les noms féminins dans le modèle). Pour cela, ils peuvent déplacer leur crayon seulement horizontalement ou verticalement. Les déplacements en diagonale sont interdits.

## La voile

La voile consiste à se déplacer sur l'eau avec un bateau, seulement à l'aide de la force du vent. Les conditions, toujours changeantes, requièrent beaucoup de technique et d'expérience.



**Permet de travailler :** conjugaison

**Matériel :** fiche support n°2

**Durée :** 15 minutes

**Nombres de joueurs :** en groupe-classe contre l'enseignant ou en binôme.

**Règles :** Chaque joueur place ses navires horizontalement ou verticalement sur la planche. Il a 1 porte-avions (5 cases), 1 croiseur (4 cases), 1 contre-torpilleurs (3 cases), 1 sous-marin (3 cases), 1 torpilleur (2 cases) à placer (exemple). Les navires ne peuvent pas se toucher. Chacun leur tour les joueurs doivent annoncer une case pour localiser les navires. Pour annoncer une case, les joueurs doivent conjuguer le verbe à la bonne personne. Si le joueur tombe sur une case navire l'autre dit "TOUCHÉ" et il rejoue. Si le joueur ne touche rien l'autre dit "A LA MER" et c'est à son tour de jouer. Si le joueur touche la dernière case d'un navire son coéquipier dit "COULÉ", le joueur peut alors rejouer. On continue la partie jusqu'à ce que tous les navires d'un joueur soient coulés.

La classe se met d'accord au début de la partie sur le temps de conjugaison. Différents temps de conjugaison peuvent être ajoutés dans les colonnes avec les verbes pour plus de difficulté.

## Le basket 3x3

Le basketball 3x3 se joue par équipes de trois joueurs, sur un demi-terrain ; les deux équipes attaquent et défendent le même panier, en fonction de qui a la possession. L'équipe en tête au bout de dix minutes de jeu, ou la première à atteindre 21 points, remporte le match.



**Permet de travailler :** vocabulaire

**Matériel :** une balle (ping-pong, tennis,...) et un chronomètre

**Durée :** 10 minutes

**Nombre de joueurs :** deux équipes de trois joueurs

**Règles :** Un thème est donné (exemples : les sports, les matières scolaires, les parties du corps...), une balle est lancée et la personne a le droit de lancer la balle à l'adversaire seulement quand elle a donné un mot correspondant au thème. Chaque personne a 10 secondes pour donner une réponse ou elle est éliminée. L'équipe gagnante est celle qui a au moins un joueur en jeu.

## Le trampoline

Le trampoline est un sport où les athlètes rebondissent à plus de huit mètres de haut sur une toile, pour effectuer des enchaînements de dix figures. Le trampoline étant un sport artistique, la prestation est évaluée par des juges qui donnent chacun une note sur 10.



**Permet de travailler :** vocabulaire

**Matériel :** rien

**Durée :** 10 minutes

**Nombre de joueurs :** en groupe-classe ou diviser la classe en plusieurs groupes

**Règles :** Les apprenants se mettent en cercle. Une thématique est choisie par l'enseignant (exemple : les vêtements/accessoires). La phrase de départ est "dans ma valise pour Paris, il y a...". Le premier élève devra répéter la phrase en ajoutant un mot (des chaussettes). Le deuxième élève devra répéter la phrase, le mot de son camarade et ajouter son propre mot (dans ma valise pour Paris, il y a des chaussettes et une casquette). Le but est que chaque personne du cercle répète et ajoute un mot. Si une personne se trompe, il faut recommencer. Soit tout le groupe entier gagne, soit il perd.

## L'escalade sportive

L'escalade sportive se déroule généralement en intérieur sur des murs spécialement conçus. On trouve principalement trois types de compétitions en escalade : la difficulté, la vitesse et le bloc.



**Permet de travailler :** vocabulaire ou conjugaison

**Matériel :** Fiche support n°3

**Durée :** 20 minutes

**Nombre de joueurs :** 3 à 5 apprenants par équipe

**Règles :** Chaque équipe reçoit la même feuille. Cette feuille représente un mur d'escalade avec des prises de couleurs différentes. Chaque couleur correspond à une difficulté de questions sur le thème proposé par l'enseignant (conjugaison, vocabulaire,...). Le vert représente une question facile pour un point, l'orange une question moyenne pour deux points et le rouge une question difficile pour trois points. Chaque équipe choisit son parcours sur la feuille et doit répondre aux questions correspondantes. Les joueurs peuvent choisir seulement les prises en diagonales pour monter (voir exemple). Arrivés en haut du mur d'escalade, on compte les points et l'équipe gagnante est celle avec le plus de points.

## Le marathon

**Les pièces et les meubles de la maison** : Pour atteindre l'arrivée, passez uniquement par les cases avec un nom féminin.

**Départ**  
↓

canapé	cadre	salon	maison
rideau	lit	cuisine	salle de bain
chambre	fauteuil	lampe	meuble
chaise	table	porte	tableau

**Arrivée** ←

### Solution

**Départ**  
↓

canapé	cadre	salon	maison
rideau	lit	cuisine	salle de bain
chambre	fauteuil	lampe	meuble
chaise	table	porte	tableau

**Arrivée** ←

### Marathon vide

**Départ**  
↓


**Arrivée** ←

## La voile

### Bateaux à placer :

XX XXX XXX XXXX XXXXX

	Je	Tu	Il	Nous	Vous	Elles
Avoir						
Être						
Faire						
Voir						
Lire						
Parler						
Aller						
Pouvoir						
Dormir						
Finir						

## La voile

### Exemple :

	Je	Tu	Il	Nous	Vous	Elles
Avoir					X	
Être		X			X	
Faire		X			X	
Voir		X			X	
Lire	X				X	
Parler	X					
Aller	X		X	X	X	X
Pouvoir						
Dormir			X			
Finir			X			



## L'escalade sportive

Arrivée

	Col 1	Col 2	Col 3	Col 4	Col 5
Question 8	Red	Orange	Red	Red	Green
Question 7	Red	Red	Green	Orange	Orange
Question 6	Green	Red	Orange	Orange	Green
Question 5	Orange	Orange	Red	Green	Green
Question 4	Green	Orange	Orange	Red	Orange
Question 3	Green	Green	Orange	Red	Red
Question 2	Red	Green	Orange	Orange	Red
Question 1	Green	Green	Orange	Red	Red

Départ

## L'escalade sportive

Exemple :

