



La
rencontre
olympique
en
athlétisme
maternelle





La rencontre olympique athlétisme en maternelle

POURQUOI
une rencontre
olympique en
maternelle ?

Et pourquoi pas ?
L'Olympisme c'est :

- Paris 2024, une **"fête populaire universelle"**.
- Des jeux olympiques = **des situations ludiques**.
- Vivre des valeurs : amitié, partage, respect, exploit, dépassement de soi, mixité.

POURQUOI
l'athlétisme?

Se déplacer, projeter et se projeter :

- Des actions motrices fondamentales.
- Des épreuves emblématiques des JO.
- Un lexique spécifique.

POURQUOI
cet album sur
le cirque?

- Des actions motrices similaires (**se déplacer, projeter, se projeter**), **des performances individuelles** : des exploits pour un résultat collectif !
- Un spectacle sportif avec des cérémonies d'ouverture et de clôture. La parade des artistes rappelle le défilé des athlètes.
- La possibilité d'initier des actions de coopération, de projet collectif.
- Un cadre bienveillant et valorisant autour du **BRAVO !** (encouragements réciproques entre les artistes et les spectateurs).
- Un album plein d'humour et de sens : on y rit et sourit tout autant qu'on réfléchit.





Les moments clés de la rencontre olympique

Il semble essentiel de proposer lors de la rencontre olympique des temps forts incontournables qui permettent aux enfants d'identifier les marqueurs de l'olympisme et de vivre les valeurs associées.

La cérémonie d'ouverture

- **Accueil des délégations** : en amont de la rencontre, chaque groupe a défini et construit un objet de l'olympisme ou un totem de son association (anneaux individuels, fanions, drapeaux, rubans, pancartes, ...).
- **Défilé** des délégations en applaudissant et en s'encourageant d'un **"BRAVO" collectif**.
Plusieurs possibilités : en petit groupe ou tous ensemble à la manière des haies d'honneur.
- **Musique** (libre de droits) : La Marseillaise, hymnes des pays, hymne européen (Ode à la joie)...
- **Allumage de la flamme**.

Partage
Respect
Mixité
Amitié
Héritage

Les épreuves

Des épreuves en 3 temps :

- **Un temps d'entraînement** est proposé pour prendre connaissance de la situation.
- **Le signal "Et maintenant ?"** déclenche l'épreuve olympique avec gain de bouchons.
- **Le signal "Bravo !"** : A la fin de chaque épreuve, les enfants se félicitent collectivement et collectent un nombre de bouchons selon leur réussite.

Partage
Respect
Mixité
Dépassement de soi
Exploit

Atelier réflexif

- Vivre un atelier réflexif à partir de la devise olympique : **PLUS VITE - PLUS HAUT - PLUS FORT - ENSEMBLE**.

Partage
Respect
Mixité

Epreuve collective

L'épreuve finale et collective "TOUS ENSEMBLE !"

Exemples de temps collectifs :

- Le manège des anneaux.
- Une course en relais.
- Un déménageur collectif pour rassembler, trier et ranger le matériel des ateliers de la rencontre.

Partage
Mixité
Dépassement de soi
Exploit

La cérémonie de clôture

- **Construction collective et progressive de la flamme olympique**.
- **Echanges des anneaux, de médailles fabriquées ...**
Chaque enfant a confectionné en amont de la rencontre un objet à échanger et l'offre à un enfant d'une autre délégation.
- **"BRAVO" général / Bravo en langue des signes**.

Partage
Respect
Mixité
Amitié
Héritage

La flamme



Une flamme brûle dans le stade pendant toute la durée des Jeux Olympiques. Elle incarne un idéal de paix et d'amitié entre les peuples et fait référence aux Jeux de l'Antiquité : des messagers parcouraient le monde grec pour annoncer les dates des compétitions.

Cette flamme, au centre de l'espace de jeu, peut être matérialisée de différentes manières :

- Les flammes réalisées par les enfants en amont de la rencontre viennent s'assembler.
- Une flamme, à partir de matériaux sportifs ou de récupération, va s'élever tout au long de la rencontre grâce aux gains de bouchons.



1 - Cérémonie d'ouverture : allumage de la flamme

Lors de la cérémonie d'ouverture, au centre de l'espace de la rencontre, la flamme est allumée pour symboliser le début de cette rencontre olympique.

Matériel suggéré :

- Source lumineuse : lampe de poche, ...
- Cône ajouré.
- Flamme fabriquée (foulards de jonglage, ...)
- Table ou socle fixe.

2 - La montée de la flamme tout au long de la rencontre

Tout au long de la rencontre (à la fin de chaque atelier OU quand le seau est plein OU ...), chaque équipe vient vider son seau "résultat" dans un seau "socle" de la flamme pour la faire monter.

Pour gérer au mieux le stock de bouchons nécessaires, une règle d'échange, différente par niveau, peut être établie.

Exemple :

-  3 petits bouchons s'échangent contre 1 gros.
-  5 petits bouchons s'échangent contre 1 gros.
-  10 petits bouchons s'échangent contre 1 gros.

3 - La cérémonie de clôture

- Pour mesurer la réussite collective, compter ensemble, le nombre de seaux "socle" remplis et le nombre de graduations atteintes.
- Photographier la flamme en souvenir.
- A la fin de la rencontre, extinction de la flamme.





Le vol de l'acrobate



Objectifs

- Découvrir l'espace aérien.
- Sauter et se réceptionner sur les deux pieds.

Durée

20 min.

Matériel

- 1 contrehaut (banc, plinth...).
- 2 petits trampolines.
- 2 tapis de réception ou bac à sable.
- Des haies.
- Des plots.
- Réglettes des émotions USEP.

Organisation

2 équipes de 4 enfants

Des zones sont identifiées sur le tapis de réception pour viser un objectif et permettre à l'enfant de mesurer ses progrès.

Parcours à effectuer :

- Debout sur le trampoline, je fais 2 rebonds et je saute le plus loin possible pour me réceptionner debout sur mes 2 pieds.
- Je franchis les mini-haies.
- Debout sur le banc, je rebondis sur le trampoline pour atterrir debout sur le tapis.
- Je retourne au départ en slalomant.

Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Placer les 2 équipes.
- **Avant le saut**, l'enfant désigne sur la réglette des émotions le plaisir qu'il pense ressentir "à voler". L'adulte adaptera son accompagnement en fonction de l'appréhension ressentie par l'enfant.
- S'entraîner (2 tours chacun).
- **"Et maintenant ?"** : effectuer 2 tours par groupe, gagner des bouchons et désigner sur la réglette l'émotion ressentie.
- Inverser les 2 équipes.
- **"Bravo !"** : applaudir puis lancer la rotation des ateliers.

Comme les acrobates :

- Rebondis deux fois sur le trampoline pour sauter le plus loin possible et te réceptionner sur tes deux pieds.
- Franchis les haies en courant.
- Debout sur le banc, rebondis sur le trampoline, pour sauter loin et te réceptionner sur tes deux pieds.
- Cours et slalome entre les plots.

Consigne

- Gain de 2 bouchons si réception sur les 2 pieds.

Juge

- Valide le saut et la réception sur les 2 pieds.
- Distribue les bouchons.



Adaptations possibles en fonction des singularités

- Hauteur du contre-haut (banc/plinth).
- Varier les déplacements.

Buts

- Rebondir pour sauter.
- Se réceptionner sur les pieds.

Critères de réussite

- Réception sur les deux pieds.
- La zone de réception.

Annexes

- [Réglette des émotions.](#)
- [Anim'athlé/ Vol de Peter Pan.](#)



Au pas, au trot... au galop !



Objectifs

- Courir et marcher vite.
- Réaliser un enchaînement d'actions motrices d'intensités différentes.
- Reproduire une posture.

Matériel

- 10 cônes.
- 2 cerceaux (juge).
- 8 cartes postures.
- 2 seaux "résultat".
- 2 seaux "réserve".
- Des bouchons.
- Sablier.

Durée
20 min.

Organisation

2 équipes de 4 enfants : athlètes et juges

- Un carré (10 mètres de côté) :
2 angles = départs / 2 angles = postures.
- Chaque enfant réalise le parcours depuis un départ, jusqu'au signal de fin (3 min) :
 - prend un bouchon dans la réserve,
 - court vite en ligne droite et dépose son bouchon dans le seau résultat de l'équipe,
 - reproduis la posture montrée par le juge (cerceau),
 - effectue une marche rapide en zig-zag, chaque sommet de cône doit être touché.
- 2 enfants peuvent partir simultanément.

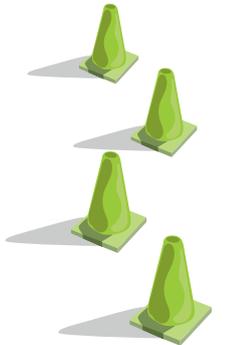
Départ



Course



Posture



Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Placer les 2 équipes.
- S'entraîner sur 2 tours.
- **"Et maintenant ?"** : Débuter l'épreuve olympique (avec gain de bouchons) d'une durée de 3 minutes.
- Inverser les 2 équipes.
- **"Bravo !"** : applaudir puis lancer la rotation des ateliers.



Posture

Course



Départ

Consigne

Comme le cheval galope, réalise une figure acrobatique et marche au trot, toi aussi, tu vas réaliser le parcours en effectuant les 3 actions suivantes :

- Courir vite,
- Réaliser la figure que te montre le juge,
- Marcher vite, en touchant le haut de chaque cône.

Juge

- Positionné à un angle du carré, il montre puis valide la réalisation de la posture équilibrée.



Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Réduire la taille du carré.
- Réaliser le parcours en binôme.
- Suivre un copain "guide".

But

- Réaliser le plus de tours possibles en 3 minutes.

Critères de réussite

- Réalisation d'un tour.
- Réalisation de la posture d'équilibre.



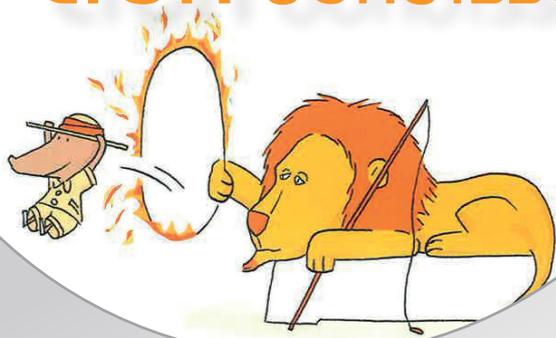
- Gain de 1 bouchon par tour (remis au juge qui le dépose dans le seau réserve de l'équipe).

Annexes

- Banque [images de postures](#).
- [Frise du temps](#) pour sablier.



Lion bondissant



Objectifs

- Sauter haut / Sauter loin.
- Enchaîner les rebonds.

Durée
20 min.

Organisation

2 équipes de 4 enfants

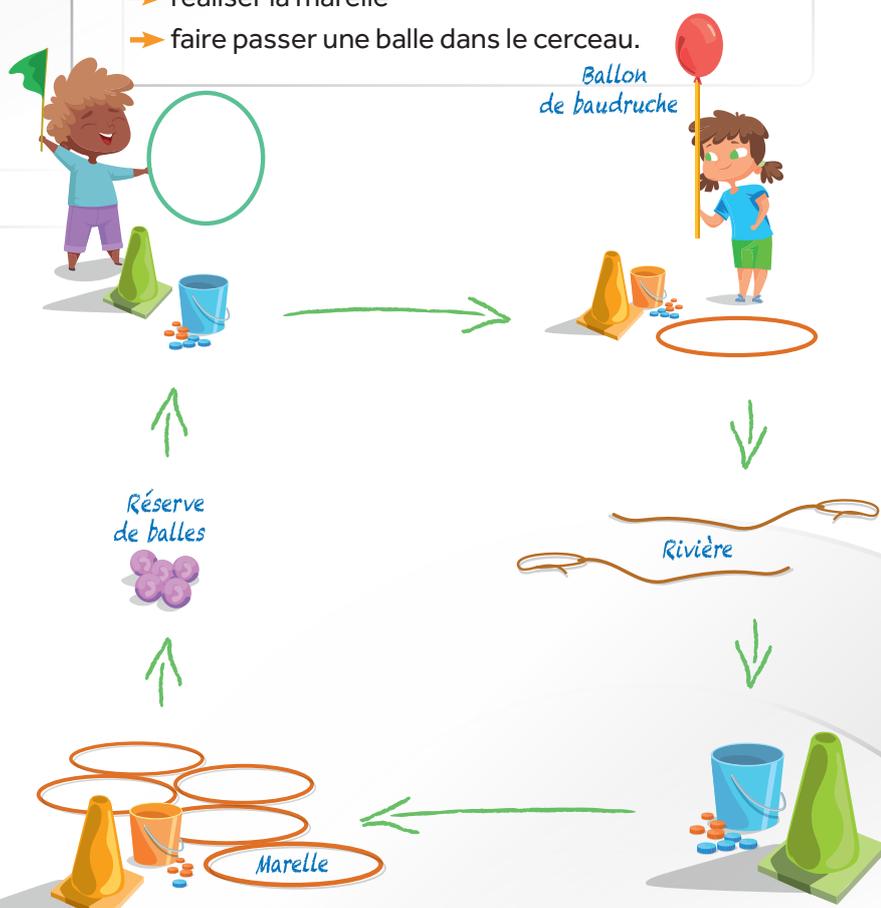
- 1 équipe athlète - 1 équipe juge (1 par épreuve).
- 1 carré de 10 m de côté.
- Chaque angle est un départ.
- 1 épreuve de saut à la fin de chaque côté :
 - ➔ toucher le ballon de baudruche
 - ➔ franchir la rivière
 - ➔ réaliser la marelle
 - ➔ faire passer une balle dans le cerceau.

Matériel

- 4 plots espacés de 10 m.
- 1 ballon de baudruche accroché à un manche à balai.
- 2 cordes pour matérialiser la rivière.
- 5 cerceaux pour réaliser une marelle.
- Balles de jonglage.
- 1 cerceau.

Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Placer les 2 équipes.
- S'entraîner (2 tours par équipe).
- **"Et maintenant ?"** : débiter l'épreuve olympique avec gain de bouchons (2 tours).
- Inverser les 2 équipes.
- **"Bravo !"** : applaudir pour lancer la rotation des ateliers.



Consigne

Comme le lion qui bondit, vous allez sauter pour toucher le ballon, franchir la rivière, rebondir dans les cases de la marelle et faire passer une balle dans le cerceau tenu par le juge.

○ Gain de 1 bouchon par saut validé (8 maximum par enfant).

Adaptations possibles en fonction des singularités

- Augmenter / réduire la hauteur des objets.
- Augmenter / réduire la largeur de la rivière.
- Simplifier la marelle.

But

- Sauter haut, loin ou rebondir.

Critères de réussite

- Objet touché.
- Rivière franchie.
- Parcours marelle réussi.

Juge

- Valide les sauts : toucher le ballon / franchir la rivière / réaliser la marelle / faire passer la balle dans le cerceau.
- Met un bouchon dans le seau performance à chaque réussite.





Hippo Perche



Objectifs

- Investir l'espace aérien.
- Se suspendre pour aller loin.

Cet atelier permet **d'expérimenter de nouvelles sensations**. Il est primordial d'utiliser la **réglette des émotions** et de prendre en compte **leur ressenti** avant de proposer le saut quelque soit leur âge.

Matériel

- 1 contrehaut (banc, plinth...).
- 1 perche d'initiation.
- 1 tapis de réception ou bac à sable avec 3 zones de 40 cm.
- Réglette des émotions USEP.

Organisation

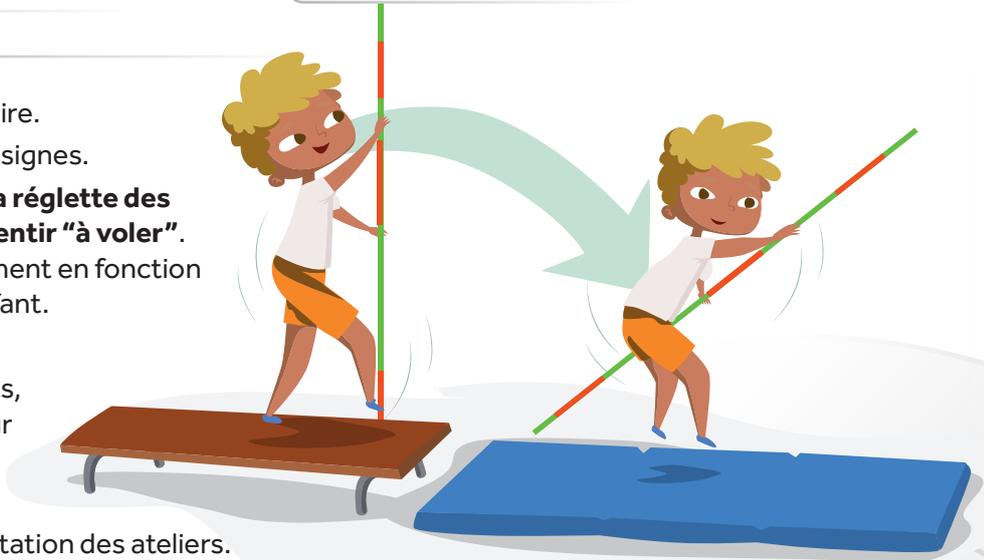
2 équipes de 4 enfants

Perche tenue à la verticale : placer la main du haut au moins à la hauteur du front, main du bas écartée environ de la largeur des épaules. Lors du saut, les 2 mains restent sur la perche sans bouger. Le corps passe du côté de la main du haut (faire comme une action de «ramer»).

Durée
20 min.

Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Avant le saut, **l'enfant désigne sur la réglette des émotions le plaisir qu'il pense ressentir "à voler"**. L'adulte adaptera son accompagnement en fonction de l'appréhension ressentie par l'enfant.
- S'entraîner (2 sauts chacun).
- **"Et maintenant ?"** : effectuer 2 sauts, gagner des bouchons et désigner sur la réglette l'émotion ressentie.
- Inverser les 2 équipes.
- **"Bravo !"** : applaudir puis lancer la rotation des ateliers.



Consigne

Comme l'hippopotame, debout sur le banc, saute pour atterrir le plus loin possible sur le tapis.



- Gain de 1 bouchon quelque soit la zone atteinte.

Adaptations possibles en fonction des singularités

- Ajouter un manchon en mousse sur la perche pour positionner une main au-dessus et l'autre au-dessous.
- Choix de la hauteur de départ debout (banc ou plinth).

But

- Se suspendre pour atterrir loin sur le tapis.

Critères de réussite

- La perche reste en mains.
- L'atterrissage se fait sur le tapis.

Juge

- Valide le saut.



Annexes

- [Réglette des émotions.](#)
- [Ressenti Pio et Pia.](#)



La mare aux canards



Objectif

- Lancer loin des projectiles variés.

Durée

20 min.

Organisation

2 équipes de 4 enfants

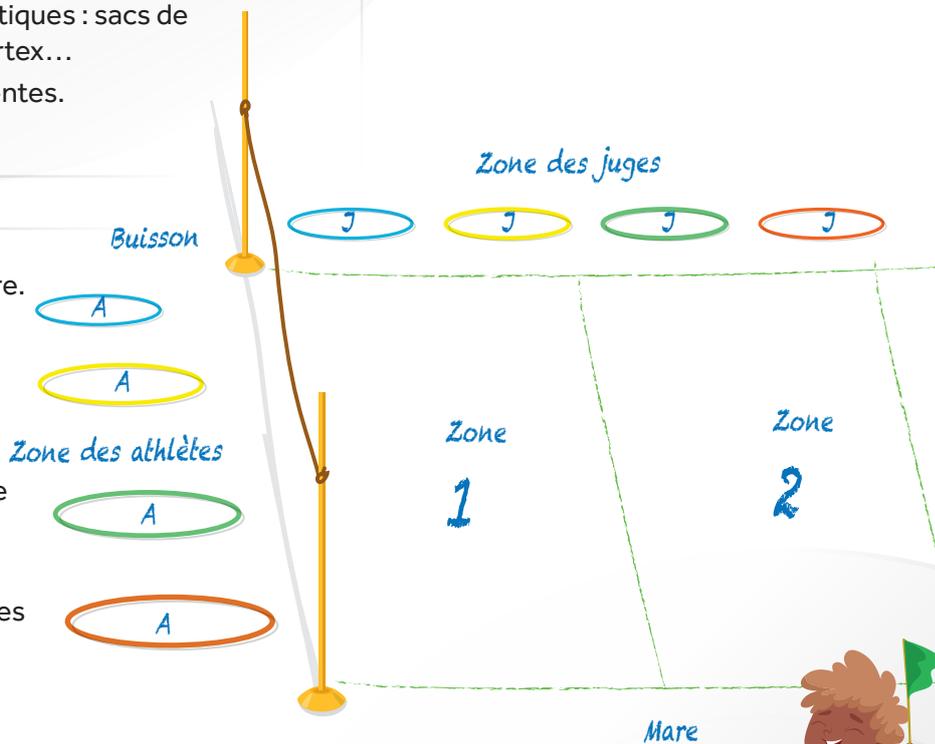
- 1 - Une équipe "athlètes" se positionne devant les buissons pour se préparer à lancer.
- 2 - Une équipe "juges" se positionne sur le côté de la mare pour valider la zone atteinte.

Matériel

- Une corde attachée sur 2 supports ou un filet = buisson.
- Matériel de balisage des zones (cordes, rubalise, ...) = mare.
- Par manche, 12 projectiles identiques : sacs de graines ou comètes ou mini-vortex...
- 8 cerceaux de 4 couleurs différentes.
- 4 drapeaux pour les juges.

Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Placer les 2 équipes.
- S'entraîner (3 lancers chacun).
- "Et maintenant ?" : débiter l'épreuve olympique avec gain de bouchons.
- Inverser les 2 équipes.
- Réaliser une ou deux manches avec des projectiles différents selon le temps disponible.
- "Bravo !" : applaudir puis lancer la rotation des ateliers.



Consigne

Aide les canards à rejoindre la mare en les lançant le plus loin possible



- Gain de 1 à 2 bouchons selon la zone atteinte (retenir le meilleur lancer).

Juge

- Valide la zone atteinte.
- Rapporte les projectiles au signal de l'adulte.
- Remet les bouchons gagnés.



Adaptations possibles en fonction des singularités

- Lancer après un élan.
- Augmenter / réduire la hauteur du buisson.
- Varier les projectiles (formes, poids, ...).
- Mettre une zone "morte" avant la zone 1.

But

- Lancer loin un projectile.

Critères de réussite

- Passage du projectile au-dessus du buisson.
- Zone atteinte.

Sécurité

- Personne ne rentre dans la zone de lancer avant le signal de l'adulte.
- Les juges ramassent les projectiles au signal de l'adulte.





Les clowns



Objectif

- Lancer avec précision des projectiles variés.

Durée
20 min.

Organisation

2 équipes de 4 enfants

- 1 - Une équipe "athlètes" se positionne derrière la ligne de départ.
- 2 - Une équipe "juges" : maître du temps, compteur bouchons, juges lancers.

En 3 minutes, sous forme de relai : réaliser le parcours, prendre un projectile et le lancer dans un des cerceaux, revenir passer le relai par le côté.

Matériel

- Jalons.
- Mini haies.
- Projectiles variés (ex: sac de graines, balles, mini vortex, comètes...).
- Seau réserve / seau résultat.
- 3 cerceaux.
- Sablier 3 minutes.
- 2 drapeaux.

Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Placer les 2 équipes.
- S'entraîner (3 minutes).
- **"Et maintenant ?"** : débiter l'épreuve olympique avec gain de bouchons (3 minutes).
- Inverser les 2 équipes.
- **"Bravo !"** : applaudir puis lancer la rotation des ateliers.

Consigne

Comme les clowns qui lancent leurs tartes à la crème, réalise le parcours puis lance un projectile dans un cerceau.
Reviens ensuite au départ pour passer le relai à ton camarade.

Adaptations possibles en fonction des singularités

- Varier la hauteur des cerceaux.
- Varier la distance de tir.
- Varier les projectiles (formes, poids, ...).
- Varier la taille des cerceaux.



○ Gain de 1 bouchon à chaque fois qu'un projectile traverse un cerceau.

But

- Lancer un projectile avec précision.

Critères de réussite

- Le projectile traverse le cerceau.

Juges

- 1 maître du temps.
- 2 juges : valident le lancer en levant leur drapeau.
- 1 compteur de points : met un bouchon dans le seau équipe à chaque validation des juges.

Sécurité

- Seuls les juges ramassent les projectiles à la fin du relai pour réapprovisionner le seau.

Zone départ

"Forêt" de jalons



Au feu ! Au feu !



Objectif

- Courir vite en relais.

Durée

20 min.

Organisation

2 équipes de 4 enfants.

Les coureurs de chaque équipe se positionnent aux 4 coins du terrain. Le coureur 1 prend un seau qu'il apporte au coureur 2 positionné au plot suivant (relais). Le coureur 2 apporte au coureur 3,...

Les équipes courent en même temps pour recouvrir leur affiche le plus rapidement possible.

Matériel

- 2 affiches A3 du feu.
- 4 plots pour délimiter un terrain de 20 m de côté.
- 8 seaux par équipe pour recouvrir le feu.

Affiches au Feu !

Réserve de seaux

Déroulement

- Resituer l'atelier par rapport à l'histoire.
- Présenter les zones de jeu et les consignes.
- Placer les 2 équipes.
- S'entraîner (1 tour de terrain par équipe).
- **"Et maintenant ?"** : débiter l'épreuve olympique avec gain de bouchons.
- Réaliser autant de relais nécessaires jusqu'à ce que "le feu soit éteint" (affiche de l'équipe recouverte).
- **"Bravo !"** : applaudir puis lancer la rotation des ateliers.

Consigne

Au feu ! Comme les spectateurs, faites-vous passer le plus vite possible les seaux d'eau pour éteindre le feu.

Adaptations possibles en fonction des singularités

- Augmenter / réduire le nombre de seaux.
- Augmenter / réduire la longueur du terrain.
- Jouer sous forme de déménageurs.

Buts

- Courir vite.
- Transmettre le seau.

Critères de réussite

- L'affiche est recouverte.

Annexe

- [Affiche A3 du feu.](#)





Le manège des anneaux



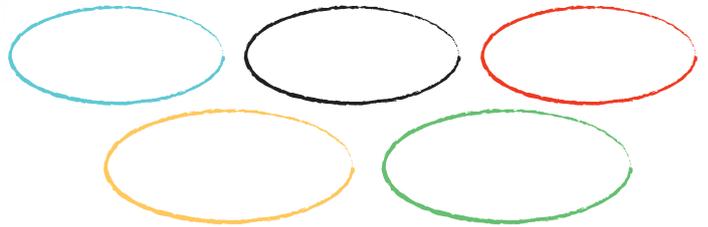
Objectif

- Produire un effort continu par un déplacement continu.

Durée
20 min.

Organisation

- Tracer 5 cercles (anneaux olympiques) de même taille (diamètre de 10 à 20m). Chaque cercle est un parcours de course.
- Placer à l'extérieur de chaque cercle 2 à 4 "maisons", matérialisées par une caisse "réserve" remplie de bouchons et 2 mètres plus loin un seau "résultat".
- Chaque coureur part de sa maison avec un bouchon, court un tour et dépose le bouchon dans le seau "résultat".

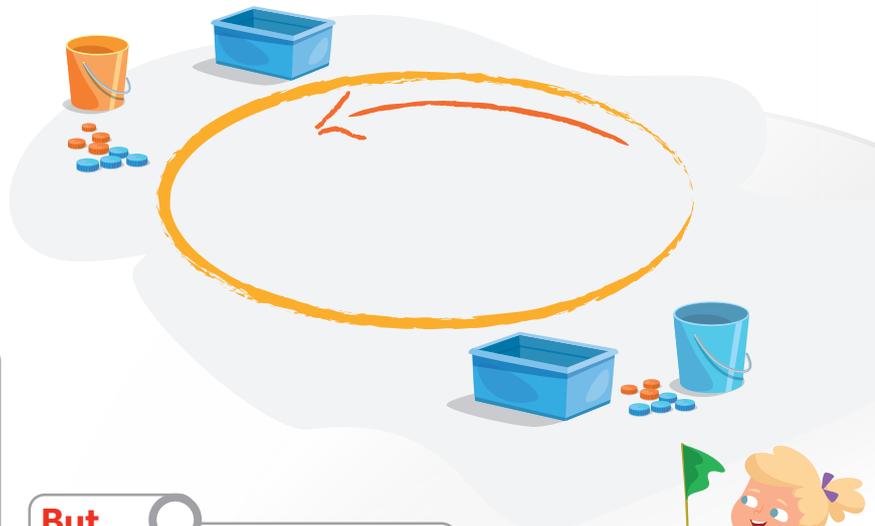


Matériel

- 5 anneaux tracés ou matérialisés (coupelles) au sol.
- 10 caisses "réserve".
- 10 seaux "résultat".
- bouchons.

Déroulement

- Les coureurs sont répartis équitablement dans les "maisons" des 5 cercles. Le but est de créer, sur chaque cercle, un flux continu de coureurs. Il n'y a plus de premier ou de dernier, les enfants sont dans un effort collectif.
- Temps de course de 4 à 6 minutes. Courir en SIAM (Sens Inverse des Aiguilles d'une Montre), comme sur une piste d'athlétisme.
- A la fin du temps de course, chaque équipe dénombre le nombre de bouchons gagnés... paquets de 5... de 10...
- Comparaisons des collections acquises par les équipes au sein de chaque cercle.



Consigne

*Prends un bouchon dans la caisse, cours sur le cercle tracé et reviens dans ta maison pour déposer ton bouchon dans le seau "résultat". Puis repars avec un nouveau bouchon.
Prends - Cours - Dépose.*

Adaptations possibles en fonction des singularités

- Diminuer la taille des cercles pour augmenter l'émulation des prises de bouchons.
- Toutes les 2 minutes, signaler un temps de marche.

But

- Réaliser le plus de tours possibles pour rapporter un maximum de bouchons.

Critères de réussite

- Performance individuelle : dépôt d'au moins un bouchon dans le seau "résultat" de l'équipe.
- Résultat collectif : nombre de bouchons gagnés.

Responsable de la maison (enfant ou adulte)

- S'assure de la dépose et de la prise des bouchons.

Annexes

- Anim'Cross / Kids cross / [le manège](#).



Plus vite Plus haut, Plus fort Ensemble

Objectifs

- Connaître la devise olympique "Plus vite, Plus haut, Plus fort, Ensemble".
- Vivre une situation de communication permettant à chacun de penser, donner son avis, échanger.

Durée
20 min.
16 élèves max

Matériel

- 4 images issues de l'album "Bravo !"
- Des affirmations.
- Bande au sol ou craie pour délimiter deux zones : "D'accord / pas d'accord".

Synthèse (5 min)

- Rappel de la devise olympique et du sens des mots qui la composent.
- Insister sur la dimension collective du mot "Ensemble".

Déroulement Installation (5 min)

- Rappeler que la devise olympique se compose de 3 mots latins "Citius - Altius - Fortius", ce qui signifie "Plus vite - Plus haut - Plus fort" et du mot Ensemble (communiter).
- Montrer les 4 images de l'album . Les enfants doivent identifier quel mot correspond à chaque image.

Débat mouvant (10 min) : la rivière

- A partir des affirmations, les enfants se positionnent dans la zone "D'accord" ou dans la zone "Pas d'accord".
- Un temps d'argumentation est à privilégier pour chaque réponse. L'adulte est garant du temps de parole et de la dynamique des échanges.



Plus vite

Je peux courir aussi vite que le vent

C'est plus facile de courir vite avec des baskets

Je cours plus vite quand je suis tout seul/ toute seule

Certains jours je cours vite, d'autres moins...

Je suis fier/fière de moi quand je cours vite

Courir vite, c'est facile

Je suis le premier/la première de la course, je cours le/la plus vite



Plus haut

Quand je saute le plus haut, je vole

Les filles sautent plus haut que les garçons

Je saute plus loin car je suis une fille

C'est plus facile de sauter haut, en robe !

C'est important de gagner !

Quand je me fais plaisir, j'aime bien le sport!



Plus fort

Si je peux soulever un éléphant, je suis le plus fort

Je n'aime pas quand on ne sait pas qui a gagné

Je suis plus fort car je suis un garçon

Je suis plus fort (e) quand je m'amuse

Etre le premier/ la première c'est être le plus fort/la plus forte.

Je suis le plus fort/la plus forte quand je gagne une médaille



Ensemble

On est encore plus content de réussir quand on est une équipe

On est plus fort quand on est en équipe

Je cours plus vite quand les copains m'encouragent, me disent "bravo !"

C'est plus facile de courir vite avec un ami

On court tous très vite

Je n'aime pas quand on court tous ensemble

Ensemble, on se donne des forces !



Des marqueurs olympiques à échanger, à partager



Les activités de cette fiche ne sont que quelques propositions. Libre à chacun de les investir comme il le souhaite en privilégiant l'utilisation de matériaux de récupération.

Les anneaux olympiques

Les cinq anneaux entrelacés représentent les cinq continents unis par l'olympisme. Quant aux six couleurs (en incluant le blanc en arrière-plan), elles représentent toutes les nations. En effet, au moins l'une de ces couleurs était présente dans le drapeau de chaque pays, lors de la création du drapeau.

Pour cette activité, il est proposé aux enfants de réaliser individuellement un anneau.

Matériel

- Carton.
- Papiers de différentes couleurs.
- Petit matériel pour décorer : paillettes, objets de couleur, laine, ...
- Ciseaux et cutter.
- Colle.

Déroulement

- Avoir préparé un anneau dans du carton pour chaque enfant.
- L'enfant choisit une couleur et décore son anneau avec des matériaux et objets de cette couleur.
- Cet anneau pourra être assemblé avec les autres anneaux de la classe. Il pourra également être échangé lors de la rencontre avec les autres enfants des autres classes.

La flamme olympique

Une flamme brûle dans le stade pendant toute la durée des Jeux Olympiques. Elle incarne un idéal de paix et d'amitié entre les peuples. Cette flamme fait référence aux Jeux de l'Antiquité : des messagers parcouraient le monde grec pour annoncer les dates des compétitions.

Pour cette activité, il est proposé aux enfants de réaliser individuellement ou collectivement une flamme.

Matériel

- Carton ou papier cartonné.
- Papiers de différentes couleurs.
- Peinture.
- Ciseaux et cutter.
- Colle.

Déroulement

- Réaliser une forme de cône qui représentera le support de la flamme.
- Faire une ou plusieurs empreintes de la main à positionner dans le support.
- Cette flamme pourra être portée lors de la rencontre.



Les athlètes

A la manière de Keith Haring, il est proposé aux enfants de réaliser une fresque d'athlètes.

Matériel

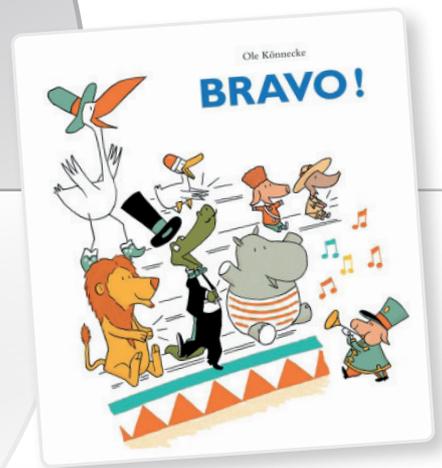
- Grande longueur de papier.
- Peinture.
- Feutres noirs.

Déroulement

- Réaliser des silhouettes en s'allongeant et en traçant le contour d'un camarade.
- Peindre l'intérieur de la silhouette avec une couleur.
- Une fois la peinture sèche, tracer les contours et ajouter des traits pour indiquer les mouvements.



Bibliographie



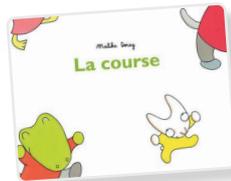
Album support de la rencontre

- **Bravo !** d'Olé KÖNNECKE, Ed. Ecole des Loisirs, 2014

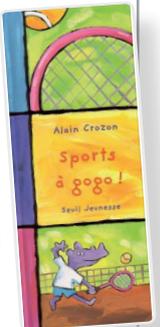
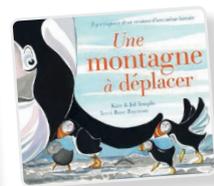
Cet album autour de la thématique du cirque permet d'aborder différentes actions motrices essentielles à développer avec les enfants de maternelle : courir, projeter, se projeter.

Autres albums sur la thématique des "actions motrices"

- **La course** de Malika DORAY, Ed. Ecole des Loisirs, 2020
- **Barnabé part au bout du monde** de Gilles BIZOUERNE, Ed. Didier Jeunesse, 2019
- **Tout en Haut** de Mario RAMOS, Ed. Ecole des Loisirs, 2005
- **Tous à la rescousse !** De Tomoko OHMURA, Ed. Ecole des Loisir, 2022

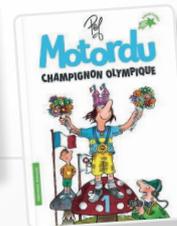
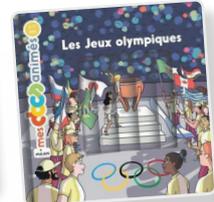
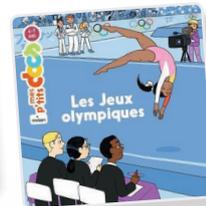


- **Vive le sport !** d'Ole KONNËCKE, Ed. Ecole des Loisirs, 2018
- **Sport à gogo** d'Alain CROZON, Ed. Seuil Jeunesse, 2004
- **Une montagne à déplacer** de Kate et Jol TEMPLE, Ed. Circonflexe, 2022



Autres livres sur la thématique de l'olympisme

- **Igor aux Jeux olympois** de Guido VAN GENECHTEN, Ed. Alice, 2018
- **Mes p'tits docs : Les jeux olympiques** de Stéphanie LEDU, Ed. Milan, 2021
- **Mes docs animés : Les jeux olympiques** de Caroline LESAGE, Ed. Milan, 2021
- **Les JO de la Ferme** de Luc TURLAN, Ed. Geste, 2020
- **Motordu champignon olympique** de PEF, Ed. Gallimard Jeunesse, 2003



Pour la culture olympique des plus grands

- **Histoires des Jeux Olympiques de Zeus à Pékin** de Jean-Paul BROUCHON, Ed. Jacob Duvernet, 2008
- **L'aventure des Jeux Olympiques** de Guy BENAMOU, Ed. Jacob DUVERNET, 2011

- **Jeux Olympiques - Ma grande encyclopédie** de François THOMAZEAU et Baptiste BANCHET, Ed. Milan Jeunesse, 2008
- **Les Jeux Olympiques d'hier à aujourd'hui** de Magali WIENER, Ed. Flammarion, 2021
- **Les voyages d'Alix, Les Jeux olympiques** de Jacques MARTIN, Yves PLATEAU et Cédric HERVAN, Ed. CASTERMAN, 2012



Organisation générale de la rencontre



La rencontre athlétique est proposée pour 4 classes réparties en 24 équipes.

Epreuve 1

Epreuve 2

Atelier réflexif (x2)

Atelier créatif (x2)



La flamme olympique

"Les enfants déposent les bouchons après chaque épreuve pour faire grandir la flamme".

Epreuve 3

Epreuve 4

Epreuve 6

Epreuve 5

Exemple 1 :

- 6 épreuves sportives, au choix, avec 2 équipes de 4 (athlètes et juges).
- 1 atelier réflexif dédoublé.
- 1 atelier créatif dédoublé.
- 1 épreuve collective "Le manège des anneaux" : 24 équipes simultanément pour des flux continus de coureurs sur chaque anneau.

Epreuve collective
24 équipes

2 heures d'épreuves et d'ateliers

30 minutes

Acrobate
2 équipes

Lion
2 équipes

Canards
2 équipes

Au pas
2 équipes

Atelier réflexif
2 équipes

Clowns
2 équipes

Acrobate
2 équipes

Lion
2 équipes

Canards
2 équipes

Au pas
2 équipes

Atelier réflexif
2 équipes

Clowns
2 équipes

La flamme olympique
(située au centre du stade)



Exemple 2 :

- 5 épreuves sportives dédoublées, au choix, avec 2 équipes de 4 (athlètes et juges).
- 1 atelier réflexif dédoublé.
- 1 épreuve collective "Le manège des anneaux" : 24 équipes simultanément pour des flux continus de coureurs sur chaque anneau.

"Les enfants déposent les bouchons après chaque épreuve pour faire grandir la flamme".

Epreuve collective
24 équipes





La rencontre olympique en athlétisme maternelle

Une rencontre qui répond à l'actualité olympique de 2024 mais aussi une rencontre qui répond aux besoins et au développement moteur des enfants, elle pourra être mise en œuvre tous les ans.



PS MS GS

Remerciements aux membres du groupe de travail "Maternelle" 2024

Céline BISSELER - Elue nationale

Laure BESSAGUET - USEP 79

Julien ROUSSEL - USEP 87

Nathalie BARBOUNIS

Adjointe à la Direction Nationale



Usep Nationale

3, rue Juliette Récamier
75007 PARIS

 www.usep.org

 @usepnationale

 USEPNationale

Le sport scolaire de l'École publique