

20
GÉNÉ-
RATION
24



LIVRET PÉDAGOGIQUE

POUR LES ENSEIGNANTS DE PRIMAIRE

Escape Game Génération 2024



PARIS 2024



PARIS 2024



PRÉSENTATION

L'escape game Génération 2024 a pour vocation de promouvoir l'esprit des Jeux Olympiques et des Jeux Paralympiques à travers ses valeurs universelles, sportives et culturelles. Ce jeu permet aux élèves d'apprendre en manipulant par groupes de 5. Il est le moteur de l'implication et du plaisir pris à participer à un événement ludique à l'école. Les élèves des cycles 2 (CE2) et 3 (CM1 et CM2) investissent des compétences variées pour tenter de résoudre des énigmes et relever des défis physiques. Cette activité s'inscrit dans la perspective de l'accueil des Jeux Olympiques et Paralympiques à Paris en 2024.

Document réalisé avec le soutien de
Lauriane Albrecht, enseignante de l'Académie de Paris

OBJECTIFS DU LIVRET PÉDAGOGIQUE

Ce livret pédagogique reprend le déroulement du jeu en présentant les compétences à l'œuvre pour chaque étape.

Elles concernent plusieurs disciplines :

- Français,
- Education Physique et Sportive,
- Mathématiques,
- Questionner le monde (CE2),
- Sciences et technologie (CM1 et CM2),
- Histoire-géographie (CM1 et CM2),
- EMC.

De plus, une large part des jeux fait appel à la transdisciplinarité et vise des compétences transversales comme l'attention, la coopération, l'acquisition d'une culture commune, le respect des règles, le langage oral.

De même, le recours à un ordinateur sous la supervision de l'enseignant implique un usage du numérique à des fins de communication. Un ordinateur permet de visualiser les vidéos qui jalonnent les temps forts de l'escape game (4 vidéos en tout). Les élèves devront saisir leurs réponses dans des zones prévues à cet effet : codes secrets, mot de passe pour passer les étapes. L'ordinateur est un outil de communication et de travail qui s'insère tout naturellement dans la logique du jeu. Son usage permet de découvrir plusieurs fonctionnalités multimédias : vidéo, communication, saisie numérique (cf. Mobiliser des outils numériques cycle 2 et 3).

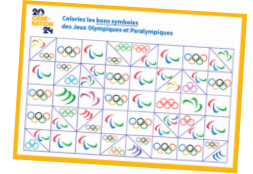
Une large part des jeux fait appel à la transdisciplinarité et vise des compétences transversales comme l'attention, la coopération, l'acquisition d'une culture commune, le respect des règles, le langage oral. Par ailleurs, les défis sportifs proposés soulignent l'importance d'une pratique physique quotidienne chez les élèves. Les bonnes habitudes se prennent dès le plus jeune âge pour lutter contre la sédentarité.

COMPÉTENCES RENCONTRÉES DANS LE DÉROULEMENT DU JEU

1ÈRE PARTIE

LE MESSAGE DE CAPTAIN

JEU 1 : Les symboles des Jeux



Objectif :

Découvrir les symboles des Jeux Olympiques et Paralympiques et leur signification



Activité :

Identifier et relier les anneaux olympiques et les agitos



Supports :

Texte informatif et feuille d'activité



Lien avec les programmes de :
EPS et Français

► EPS

La découverte des symboles des Jeux Olympiques et des Jeux Paralympiques répond aux principes généraux de l'enseignement de l'EPS à l'école. En effet, les Jeux ont un fort impact culturel et social. Ils mettent en valeur la finalité de l'EPS : "former un citoyen, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble."

Le Jeu 1 illustre particulièrement le domaine "S'approprier une culture physique sportive et artistique" des programmes d'EPS des cycles 2 et 3.

► Français - oral puis écrit

Pour réaliser ce jeu, les élèves vont mettre en oeuvre plusieurs compétences visées dans les programmes de français, à l'oral puis à l'écrit, puis à nouveau à l'oral :

- 1) Écouter pour comprendre des messages oraux (vidéo 1),
- 2) Maintenir son attention orientée en fonction d'un but (le jeu),
- 3) Découvrir des documents composites et y repérer les informations recherchées grâce au questionnement,
- 4) Dire pour être entendu et compris, en respectant les règles régulant les échanges entre pairs. Réinvestir le lexique spécifique.
- 5) Réagir, argumenter dans son groupe.

JEU 2 : Les valeurs des Jeux



Objectif :

Découvrir les valeurs des Jeux Olympiques et Paralympiques



Activité :

Lire les descriptions des valeurs et décoder un texte en associant à chaque nombre une lettre



Supports :

Texte informatif, cartes et texte codé



Lien avec les programmes de :
EPS/EMC/Français

► Avec le jeu 2, les élèves appréhendent les valeurs des Jeux de manière transversale aux enseignements d'EPS et d'EMC :

- L'amitié, le respect, l'excellence, portées par les Jeux Olympiques
- La détermination, l'égalité, l'inspiration, et le courage illustrés par les Jeux Paralympiques

Notamment, en EMC, l'engagement insiste sur l'esprit d'autonomie, de coopération et de responsabilité vis-à-vis d'autrui.

D'autre part, ces valeurs permettent d'enrichir le vocabulaire (**Français**) avec des notions abstraites qu'il est pertinent de définir avec précision (voir fiche vocabulaire prévue à cet effet).

JEU 3 : L'histoire des Jeux



Objectif :

Découvrir l'histoire des Jeux Olympiques et Paralympiques



Activité :

Lire un texte informatif et prélever des indices (lettres aux couleurs des JO et JP) qui débouchent sur une énigme géométrique



Supports :

Texte informatif



Lien avec les programmes de :

EPS/Questionner le monde/
Histoire/Géographie/EMC -
Français et Maths

► Transdisciplinarité

Découverte de l'histoire des Jeux et de leur impact sur notre société actuelle (EMC) en faveur de l'égalité, du dépassement de soi et du rapprochement amical entre des peuples (universalité, citoyenneté, valeurs républicaines)

► Français

Lire, dire, écouter, respecter et faire respecter la parole de ses interlocuteurs dans le cadre d'un travail coopératif.

► Mathématiques

- Reconnaître, nommer, décrire quelques figures géométriques (ici le triangle)
- Raisonner en progressant collectivement et en prenant en compte le point de vue d'autrui. Justifier ses affirmations en utilisant les propriétés des figures géométriques.



JEU 4 : Les identités visuelles des Jeux



Objectif :

Découvrir les logos des Jeux Olympiques et Paralympiques



Activité :

Reconstituer un labyrinthe à l'aide des pièces manquantes



Supports :

Morceaux de labyrinthe, texte, résultats des jeux 1, 2 et 3



Lien avec les programmes de :

EPS, Arts plastiques, Maths, Français

Le jeu 4 vient conclure la première partie de l'escape game. Les élèves mobilisent plusieurs compétences visées dans les programmes :

► EPS - "S'approprier une culture physique sportive et artistique".

Les élèves identifient les logos des Jeux Olympiques et des Jeux Paralympiques (lien avec les **enseignements artistiques** - cycle 2 et les **arts plastiques** - cycle 3).

► Mathématiques

Les élèves reconstituent les logos en manipulant des morceaux de labyrinthe. Pour y parvenir, ils font appel à leur connaissance des formes géométriques et à leur raisonnement. Ils comparent des surfaces selon leur aire par estimation visuelle ou par superposition (Grandeurs et mesures CM1)

► Français (oral)

Les élèves argumentent en respectant les règles de prises de parole. Ils ont recours à un lexique précis.

► Transdisciplinarité

Les élèves coopèrent dans leur groupe puis en collectif. Chaque groupe contribue à faire avancer le jeu. En effet, il faut que tous les résultats soient réunis pour déclencher la vidéo qui lance la seconde partie de l'enquête.





JEU 1 :

L'excellence environnementale des Jeux de Paris 2024

**Objectif :**

Évaluer l'impact environnemental des Jeux Olympiques et Paralympiques

**Activité :**

Lire une gazette et prélever des informations sur la neutralité en carbone et le % de constructions réutilisées, calculer le % de nouvelles constructions (soustraction simple)

**Supports :**

Gazette et fiche

**Lien avec les programmes de :**

Français, Maths, Sciences et technologie, Questionner le monde

► Français

Lire des documents composites et repérer les informations qu'on cherche. Combiner ces informations pour leur donner du sens et les réutiliser dans un nouveau contexte.

► Mathématiques

Résolution de problème : lire un énoncé et prélever les informations pertinentes pour effectuer un calcul (soustraction). Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers. Découvrir les pourcentages (hors cycle 2 et 3).

► Questionner le monde / Sciences et technologie / Géographie

L'organisation matérielle des Jeux est l'occasion pour les élèves d'aborder la question environnementale. Ils vont pouvoir s'interroger sur l'impact des activités humaines sur les écosystèmes (sciences) et sur les territoires (géographie). Les mesures prises en faveur de la neutralité carbone des installations par Paris 2024 sensibiliseront les élèves à adopter un comportement éthique et responsable.

Mettre en pratique les premières notions d'éco-gestion de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives (cycle 2). Au cycle 3, les élèves relieront des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement. C'est l'occasion d'aborder le concept des 3 R : réutiliser, réparer, recycler. Par ailleurs, la notion d'énergie renouvelable sera mise en avant avec les éoliennes et les panneaux solaires, à travers la fiche "Super appareil identificateur d'énergie".

JEU 2 :

Les bienfaits du sport

**Objectif :**

Découverte des disciplines olympiques et paralympiques / initiation à l'hygiène de vie

**Activité :**

Identifier des mots clé et retrouver la phrase "30 minutes d'activité physique quotidienne"

**Supports :**

Fiches d'activités sportives (disciplines olympiques et paralympiques) - Fiche résolution pour une vie plus saine

**Lien avec les programmes de :**

Français, Sciences et technologie, Questionner le monde

► Français / EPS

Acquérir un vocabulaire spécifique pour désigner précisément les disciplines sportives.

► Questionner le monde/Sciences et technologie

"Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière".

La fiche "Mes résolutions pour mon bien-être et entretenir ma super-forme" invite les élèves à se responsabiliser vis-à-vis de leur santé physique. Ils se lancent un défi pour porter des sacs de courses, prendre les escaliers, préférer la marche à pied ou le vélo etc. sous une forme ludique (esprit "super héroïne/héros")..

Au cycle 2, les élèves découvrent "les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être" et au cycle 3, ils sont capables d' "évaluer la quantité et la qualité de [leur] activité physique quotidienne dans et hors l'école."

Avec le jeu 2, les élèves découvrent quelques exemples d'exercices quotidiens et s'inspirent de l'esprit des Jeux pour y puiser leur motivation.



JEU 3 :

Les 10 conseils de Captain



Objectif :

Découvrir les 10 principaux gestes sportifs éco-responsables



Activité :

Lire la fiche des 10 conseils de Captain, et replacer les gestes demandés dans l'équation - Effectuer un calcul



Supports :

Fiche A4 présentant les 10 gestes sportifs éco-responsables



Lien avec les programmes de :

Français, Questionner le monde, Sciences et technologie, Maths

► Français - écrit

Lire un texte informatif en étant capable d'en restituer les principaux éléments, identifier des mots rapidement, même irréguliers (cycle 2). Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter (cycle 3).

En travail de groupe, la lecture peut être faite à voix haute par un élève volontaire ou bien individuellement par chacun, en fonction du niveau et de l'autonomie des élèves. Une phase de bilan oral dans le groupe peut alors être utile pour s'assurer que tous les élèves ont bien compris.

► Questionner le monde/Sciences et technologie

Plusieurs thématiques sont abordées ici :

- Consommation responsable (réutiliser/réparer ou acheter du neuf issu du recyclage)
- Les transports (collectifs ou covoiturage)
- Alimentation saine et durable
- Respect de l'environnement (gestion des déchets) et biodiversité (limiter les nuisances)
- Gestion de l'eau
- Privilégier les énergies renouvelables et non polluantes

Ce document aborde plusieurs aspects des programmes sur l'hygiène de vie alimentaire et les notions d'éco-gestion de l'environnement. Il invite les élèves à s'interroger sur leurs propres pratiques et à s'inspirer de celles des sportifs et sportives et de leurs équipes pour appliquer des gestes éco-responsables au quotidien.



JEU 4 :

Visite des sites olympiques et paralympiques



Objectif :

Découvrir les différents sites olympiques et paralympiques de Paris 2024 et les disciplines qui y seront pratiquées



Activité :

Suivre le trajet sur la carte à l'aide des indices du texte et reconnaître la lettre formée par le trajet



Supports :

Carte avec localisation des différents sites olympiques et paralympiques dans et hors Paris, texte (rapport de filature d'un témoin)



Lien avec les programmes de :

Maths, Questionner le monde, Géographie

Savoir utiliser une carte est une compétence transversale qui fait appel aux mathématiques (se repérer dans l'espace) et à la géographie (lire, représenter et comprendre un territoire).

► Mathématiques

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations (positions relatives, vocabulaire spatial précis). Au cycle 3, les élèves organisent des données issues d'autres enseignements comme l'EPS ou la géographie, à partir de supports variés.

► Questionner le monde / Géographie

Se repérer dans l'espace et le représenter.

Les élèves lisent la carte et prélèvent des informations pour repérer et retracer un itinéraire.



JEU SOUS PRESSION : La chaîne de l'effort



Objectif :

Effectuer des exercices physiques - Reconnaître et nommer les mouvements réalisés



Activité :

Réaliser les mouvements indiqués sur sa feuille de groupe et reconnaître ceux effectués par les autres équipes. Compléter collectivement le code de désactivation du compte à rebours (à chaque mouvement correspond un code)



Supports :

Fiche avec les schémas des mouvements et leur légende, et 2 codes



Lien avec les programmes de :

EPS, Questionner le monde / Sciences et technologie

► EPS

Plusieurs aspects des compétences travaillées en EPS sont abordés dans ce jeu.

• Développer sa motricité et construire un langage du corps :

Cycle 2 : Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.

Cycle 3 : Mobiliser différentes ressources (physiologiques, biomécaniques, psychologiques, émotionnelles) pour agir de manière efficiente.

• Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel :

Cycle 2 : Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.

Cycle 3 : Coordonner des actions motrices simples.

• Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

Dans ce dernier jeu collectif, les élèves s'engagent dans une activité sportive collective. Ils occupent tour à tour deux rôles : joueur et observateur. Ils doivent coopérer et s'organiser pour parvenir collectivement à interrompre le compte à rebours (10 min). Ils doivent à la fois faire preuve de rapidité et maîtriser leurs mouvements pour les montrer aux autres et progresser vers la résolution finale.

C'est un moment intense qui met en jeu le corps et le mental, tout comme dans la compétition sportive. Les mouvements sont connus des élèves qui les pratiquent souvent avec leur enseignant lors des échauffements ou des séances d'éducation physique et sportive.

► Questionner le monde / Sciences et technologie :

• **Cycle 2 :** Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel

• **Cycle 3 :** Observer et décrire différents types de mouvements

Les élèves observent les mouvements et les pratiquent, ce qui les aide à les identifier et à mieux comprendre l'implication des différentes parties du corps sollicitées dans chaque mouvement (lexique d'anatomie d'usage courant, mécanisme de l'articulation, du muscle en contraction ou en fléchissement). Les informations collectées en tant qu'acteur et observateur les aident à intérioriser leur propre schéma corporel et à optimiser leurs mouvements. Le sens de l'observation est très sollicité par les sportifs et les sportives lors de l'entraînement et des compétitions.

CONCLUSION

Après la réalisation du jeu, c'est le moment de faire un bilan pour revenir sur les différentes étapes et thématiques abordées. Ce bilan pourra se faire à l'oral ou par écrit, par groupes ou individuellement, en fonction des élèves et des objectifs pédagogiques visés par l'enseignant. Ce temps de bilan peut servir d'appui à une séance d'EMC où chacun pourra mettre des mots sur ce qu'il ou elle a vécu et partager ses émotions et ses idées.



De nombreux contenus et ressources pédagogiques sont disponibles sur la plateforme generation.paris2024.org pour approfondir les compétences développées dans ce jeu et découvrir plus en détails les mouvements olympiques et paralympiques ainsi que les Jeux de Paris 2024.

