

Les Jeux olympiques

Thème exploité : **Les Jeux olympiques**

Concepteur : LE JAN Michel

Activité imaginée pour des élèves de 1^{ère}

Co-évaluateurs : Vincent Laury, Leclerc Tim et Gillard Robin

Les compétences ciblées en lien avec les Socles des compétences. Une seule pour chaque activité !

Activité 1 : Français

Parler – Ecouter : Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

En tenant compte des critères suivants : • de l'intention poursuivie, de parole ou d'écoute

Activité 2 : Mathématiques

3.1. Les nombres

3.1.3. Calculer : Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.

Activité 3 : Eveil géographique

2.4. Exploiter l'information et en vérifier la pertinence en fonction de la recherche entreprise

Décoder et sélectionner les éléments

Activité 4 : Education artistique

4.3. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique

Acquérir des modes d'expression et des techniques d'exécution : Choisir ses outils

Activité 5 : Education physique

Coopération sociomotrice

Agir avec fair-play, dans la défaite et la victoire, dans le respect de soi et de ses partenaires (coéquipiers et adversaires)

Malheureusement les Jeux olympiques de cette année ont été reportés à l'année prochaine. Alors pourquoi pas faire les « Jeux olympiques du confinement » en proposant aux enfants des activités en lien avec les JO en attendant les vrais. Comme le logo comporte 5 anneaux, 5 activités seront proposées aux enfants.

Activité 1 : Trouver, au sein du ménage, des objets qui à l'oral produisent le son d'une lettre spécifique.

Activité 2 : Reconnaître le calcul qui se cache derrière une illustration (en écoutant et en visionnant une vidéo), le noter et le résoudre.

Activité 3 : Associer les drapeaux au pays correspondant, en écoutant la description du drapeau (vidéo).

Activité 4 : Reproduire à l'aide d'objets ronds le logo des Jeux olympiques sur une feuille blanche (les anneaux symboliques).

Activité 5 : Jouer au jeu de la forme (jeu de l'oie personnalisé), en étant fair-play tout au long du jeu.

Sources utilisées (inspirations pour les activités) :

- www.pinterest.com
- http://www.salle-des-profs.be/?programme=mathematiques_nombres

Activité 1 : Le jeu des lettres

Objectif : Trouver des objets qui à l'oral produisent le son d'une lettre spécifique.

Matériel nécessaire

- Appareil photo/GSM
- Feuille de route

Consignes :

Durant son temps scolaire, votre enfant a appris les lettres de l'alphabet et entendu le son que chacune d'entre elles produit. Le but ici sera de trouver un objet par lettre, contenant le son produit par cette dernière.

Attention : On peut entendre la lettre (ou le son) en début, dans ou à la fin du mot.

Voici un exemple :

B b l



Bonbon



Il faudra trouver un objet pour chaque lettre figurant dans les mots « Les jeux olympiques ».

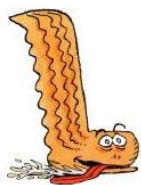
Afin de laisser l'enfant utiliser un outil numérique et de le familiariser avec ce dernier, il lui faudra une caméra (GSM, appareil photo, etc.) avec laquelle il pourra prendre en photo l'objet choisi.

Pour faire ce travail, l'enfant sera invité à faire un tour dans les différentes pièces de la maison/l'appartement (cuisine, chambre, ...), il pourra même se rendre dans le jardin si l'on possède un. C'est en profitant un maximum de l'espace dans lequel il vit, que l'enfant aura beaucoup plus d'objets à visualiser et ceci l'aidera lors de sa mission.

Pour terminer, votre enfant sera invité à compléter une fiche, sur laquelle il notera juste l'objet qu'il a photographié. Je n'attends pas de votre enfant qu'il écrive sans faire de fautes, c'est à considérer comme un entraînement.

Prénom :

Le jeu des lettres







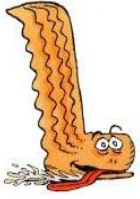




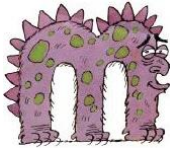






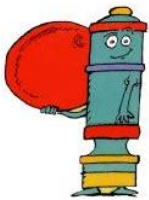


















Activité 2 : Le jeu des images

Objectif : Reconnaître le calcul qui se cache derrière une illustration, le noter et le résoudre.

Matériel nécessaire

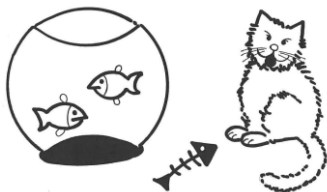
- Vidéo avec petite synthèse et illustrations
- Feuille de brouillon et crayon

Consignes :

Afin de remobiliser les savoirs acquis en ce qui concerne l'addition et la soustraction, votre enfant visionnera une vidéo dans laquelle une petite récapitulation de ces deux notions sera faite.

Après cette récapitulation, toujours en regardant la vidéo, une série d'illustrations sera montrée à votre enfant. Chaque illustration est accompagnée d'une mini-histoire, c'est pour cela qu'il faut veiller à laisser le son lors du visionnage de la vidéo. Ces illustrations représentent des calculs, votre enfant devra dans un premier temps reconnaître l'opération qui se cache derrière l'illustration (addition ou soustraction), ainsi que le calcul à effectuer, et dans un deuxième temps il devra noter ce calcul et le résoudre sur une feuille.

Voici un exemple :



Mini-histoire : Au matin, il y avait trois petits poissons qui s'amusaient dans un bocal. Puis, l'après-midi, un chat s'est introduit dans la maison, il avait très faim. Il a décidé d'aller manger un poisson. Combien de poissons restent en vie ?

Calcul : $3 - 1 = 2$

Votre enfant peut bien évidemment se servir d'un autre matériel concret afin de s'aider, par exemple se servir de ses crayons de couleurs afin de « reproduire » l'illustration avec d'autres objets qu'il peut manipuler ou bien refaire le dessin soi-même si cela peut l'aider.



Voici le lien YouTube :

https://www.youtube.com/watch?v=ygkodPt6gbE&feature=youtu.be&fbclid=IwAR2bovKUNbbj0ccHoMz0FK4_X47vfPOUTA2Hupnl9snGuFkiU6tFYUISHPo

Afin d'avoir une bonne vue sur les différents calculs, il est préférable d'avoir une correction écrite, la voici :

a. $4 + 9 = 13$

b. $10 - 4 = 6$

c. $4 + 8 = 12$

d. $8 - 4 = 4$

e. $5 + 4 = 9$

f. $12 - 6 = 6$

g. $6 - 1 = 5$

h. $6 - 3 = 3$

i. $6 + 3 = 9$

j. $6 + 5 = 11$

k. $5 + 3 = 8$

Activité 3 : Le jeu des drapeaux

Objectif : Associer les drapeaux au pays correspondant, en écoutant la description du drapeau.

Matériel nécessaire

- Fiche des drapeaux à colorier
- Vidéo à suivre (après le coloriage)

Consignes :

Dans un premier temps, votre enfant devra colorier la fiche avec les drapeaux incolores en respectant le code couleur qui se trouve sur la fiche. Voici le code couleur en question :

1. Bleu
2. Rouge
3. Vert
4. Jaune
5. Blanc
6. Noir

Une fois que ceci est fait, votre enfant pourra commencer avec le visionnage de la vidéo.

Attention : Avant de commencer avec ce visionnage, il est important de porter l'attention de votre enfant sur l'écoute.

C'est en fonction des informations qu'il entendra, que votre enfant va devoir retrouver le drapeau du pays en question. Un temps de réflexion est prévu, il ne faudra donc pas nécessairement mettre la vidéo sur pause.

Exemple de description d'un drapeau : Le drapeau de la Belgique a 3 couleurs (noire, jaune et rouge). Les bandelettes sont verticales, elles vont du haut vers le bas

Après avoir réfléchi votre enfant devra pointer du doigt le drapeau qui d'après lui correspond à la description, au pays.

Les bonnes réponses seront montrées à la fin de la vidéo, c'est ainsi que votre enfant saura s'il a choisi le bon drapeau ou pas. Il devra noter le nom du pays dans la petite case qui se trouve au-dessus du drapeau afin d'avoir une trace écrite. **Conseil** : Mettre la vidéo sur pause afin d'avoir le temps de recopier.

Ce travail pourra être refait à plusieurs reprises, afin que votre enfant mémorise davantage les drapeaux et pays correspondants.

Voici le lien YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=iVSg2Y9AmAs&feature=youtu.be&fbclid=IwAR2PRsxfP-ibuDOzRGO4gXR6YoCV68ZpoeI9uY0rRRw1ev1tR4A-U5UDjUE>

Le jeu des drapeaux

Colorie les drapeaux en utilisant les bonnes couleurs !

1. Bleu  5. Blanc 
2. Rouge  6. Orange 
3. Vert  7. Noir 
4. Jaune 

1	5	2

2		
5		
1		

7		
2		
4		

1		1
4		
1		1

2		
5		
2		

1	1	1
	5	5
1	1	5
	1	5
		5
		5
		5

7	4	2

5		5
1		
5		5

3	5	2

2		2
	5	
2		2

2		
4		
2		

3	5	6

Activité 4 : Le jeu des anneaux

Objectif : Reproduire le logo des Jeux olympiques, les anneaux symboliques.

Matériel nécessaire

- Deux objets ronds (ex : couvercle, tasse, bol, ...)
- Feuille blanche et crayons de couleurs

Consignes :

Votre enfant va reproduire le logo des Jeux olympiques, les 5 anneaux symboliques.

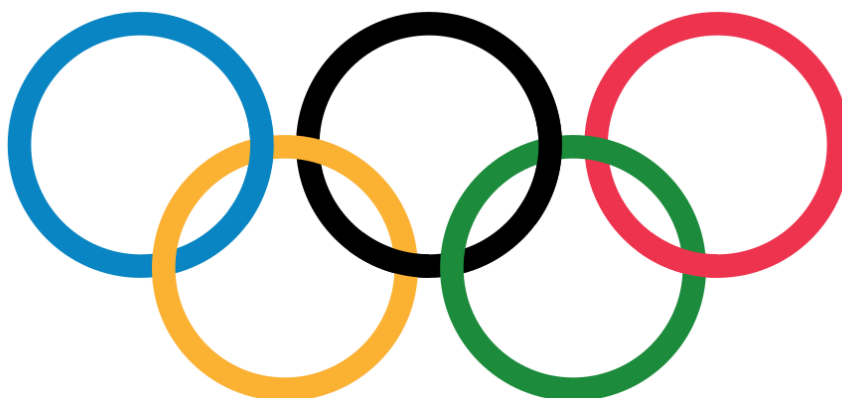
Pour cela, il devra utiliser deux objets ronds (ex : un couvercle, une tasse, un bol, ...) au choix, les placer sur une feuille blanche, tracer les contours et colorier les divers anneaux. Le logo reste bien évidemment une aide que votre enfant pourra garder sous les yeux tout au long du travail, car c'est en le visualisant qu'il aura plus facile à le reproduire.

Conseils :

- Choisir deux objets dont un sera un peu plus petit/grand que l'autre, afin que les anneaux aient une épaisseur appropriée.
- Tracer, au crayon, d'abord le contour de l'objet qui est plus grand, ceci facilitera le positionnement du deuxième objet.
- Gommer les parties que l'on ne voit pas des différents anneaux.
- Colorier seulement à la fin en regardant le logo, afin d'utiliser les bonnes couleurs au bon endroit.

En suivant les conseils et en faisant un exemple d'anneau avec votre enfant, ce dernier ne devrait pas avoir trop de difficultés à faire le travail demandé.

Voici le logo :



Activité 5 : Le jeu de la forme

Objectif : Jouer en étant fair-play tout au long du jeu.

Matériel nécessaire

- Le jeu de la forme
- Dé et pions

Consignes :

Les parents sont invités à jouer avec leur enfant.

Le jeu de la forme est en fait un jeu de l'oie adapté au thème des Jeux olympiques. Il fallait profiter de l'occasion afin de faire bouger votre enfant et faire un peu de sport.

Ceci dit, le but qui se cache derrière ce jeu, n'est pas simplement d'arriver en premier à la dernière case, comme dans la version classique. Les valeurs principales des Jeux olympiques sont l'amitié, le respect et l'excellence. Dans le jeu de la forme, le but principal est d'agir avec fair-play, dans la défaite et la victoire, dans le respect de soi et de ses adversaires. Il ne faut pas oublier que « l'important, c'est de participer. »

Règles de base à suivre :

- Avant de démarrer la partie, déterminez qui commence. Il peut s'agir du plus jeune par exemple, mais traditionnellement, le choix se fait au lancer de dés. Chacun son tour jette les deux dés et celui qui fait la somme la plus grande débute, puis vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Pendant le jeu, chaque participant lance les dés et avance son pion case par case en suivant le nombre obtenu.

Il faut essayer de réaliser chaque défi pendant une durée de 20 à 30 secondes.

Le jeu de la forme

