



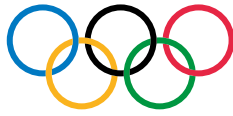
COMITÉ  
INTERNATIONAL  
OLYMPIQUE

# Feuilles d'activité :

EXERCICES POUR SOUTENIR L'ÉDUCATION AUX VALEURS OLYMPIQUES







## PROGRAMME D'ÉDUCATION AUX VALEURS OLYMPIQUES

# Feuilles d'activité

## Exercices pour soutenir l'éducation aux valeurs olympiques

Ces feuilles d'activité sont à utiliser en association avec le manuel *Les fondamentaux de l'éducation aux valeurs olympiques : un programme fondé sur le sport* qui fait partie du pack éducatif du PEVO 2.0.

Publiée en 2017  
Produite par le Comité International Olympique  
Fondation Olympique pour la Culture et le Patrimoine  
Lausanne, Suisse

Le contenu du PEVO et de tout ouvrage, élément ou document qui vous est remis ou distribué en lien avec le PEVO, y compris, de façon non limitative, tous les documents, graphiques, images et vidéos (les « documents du PEVO ») sont la propriété exclusive du Comité International Olympique (le « CIO ») et / ou vous sont remis par celui-ci, à des fins non commerciales et non promotionnelles, et leur usage est limité à des fins éditoriales, éducatives, de recherche, d'analyse, de révision et de rapport uniquement (sauf indication contraire). Les documents du PEVO ne peuvent être modifiés et / ou transformés, concédés en sous-licence ou redistribués, en totalité ou en partie, sans le consentement écrit préalable du CIO (ou du titulaire des droits désigné). Le CIO ne formule aucune garantie et n'assume aucune responsabilité concernant les informations figurant dans les documents du PEVO, ou encore leur exactitude ou leur exhaustivité. Les avis et les opinions exprimés (i) dans un document tiers qui vous est remis avec les documents du PEVO, ou (ii) dans toute publication, sur tout site Internet ou sur tout support par l'intermédiaire desquels lesdits documents tiers sont mis à votre disposition avec les documents du PEVO, correspondent aux points de vue de leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement la politique ou la position officielle du CIO. Vous vous engagez à indemniser, défendre et protéger le CIO contre tous types de dommages résultant ou découlant de votre utilisation ou votre utilisation abusive des documents du PEVO ou de toute violation par vous-mêmes des présentes modalités de licence. Le CIO (et, dans la mesure applicable, le titulaire de droits pertinent) se réserve le droit de révoquer les droits conférés sur les documents du PEVO à tout moment et pour tout motif.

© Copyright 2016, Comité International Olympique

ISBN : 978-92-9149-167-4

**Conception** : Thomas & Trotman Design

**Illustration de couverture** : Bruno Santinho

**Révision et correction d'épreuves de la version anglaise** :

Dan Brennan, Libero Language Lab

**Traduction française** : Traducteo

**Révision version française et correction d'épreuves** :

Chantal Jemli, Services linguistiques du CIO

Photographies par le CIO et Getty Images®. Page 8 Getty Images® / Harry How ; page 9 Getty Images® / Ian Walton.

Fondation Olympique pour la Culture et le Patrimoine,  
Quai d'Ouchy 1, 1001 Lausanne, Suisse  
Tél. +41 (0)21 621 6511 [www.olympic.org](http://www.olympic.org)

# Sommaire

<b>Comment utiliser les feuilles d'activité</b>	<b>6</b>
<b>01 Le baron Pierre de Coubertin et le Mouvement olympique</b>	<b>7</b>
<b>02 Le symbole olympique</b>	<b>8</b>
<b>03 Faire flotter le drapeau</b>	<b>10</b>
<b>04 La devise olympique : Citius, Altius, Fortius</b>	<b>11</b>
<b>05 Illuminer l'esprit : la flamme olympique</b>	<b>12</b>
<b>06 La cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques</b>	<b>13</b>
<b>07 La cérémonie de clôture des Jeux Olympiques</b>	<b>14</b>
<b>08 Les serments olympiques</b>	<b>15</b>
<b>09 La Trêve olympique</b>	<b>16</b>
<b>10 La paix et les Jeux Olympiques</b>	<b>17</b>
<b>11 Le jeu de l'héritage de la paix</b>	<b>19</b>
<b>12 Sport et art en Grèce antique</b>	<b>21</b>
<b>13 Sport et art dans les Jeux Olympiques modernes</b>	<b>22</b>
<b>14 Emblèmes et mascottes</b>	<b>23</b>
<b>15 Le Musée olympique</b>	<b>24</b>
<b>16 Le programme des sports olympiques</b>	<b>26</b>
<b>17 Les Jeux Olympiques de la Jeunesse (JOJ)</b>	<b>27</b>

## Sommaire suite

<b>18 Renverser les barrières : les femmes dans le sport</b>	<b>29</b>
<b>19 Les Jeux Paralympiques : « L'esprit en mouvement »</b>	<b>30</b>
<b>20 Organiser les Jeux Olympiques</b>	<b>31</b>
<b>21 Le village olympique</b>	<b>33</b>
<b>22 Le développement durable par les Jeux Olympiques</b>	<b>34</b>
<b>23 Relever les défis des Jeux Olympiques</b>	<b>35</b>
<b>24 Vivre la joie de l'effort par le sport et l'activité physique</b>	<b>36</b>
<b>25 Célébrer l'humanité : histoires des Jeux Olympiques</b>	<b>38</b>
<b>26 Vivre selon les règles du fair-play</b>	<b>40</b>
<b>27 Pratiquer le respect de soi et d'autrui</b>	<b>41</b>
<b>28 Mes droits = mes responsabilités</b>	<b>42</b>
<b>29 Faire des choix difficiles</b>	<b>43</b>
<b>30 Faire de son mieux à la recherche de l'excellence</b>	<b>45</b>
<b>31 La persévérance et les Jeux Olympiques</b>	<b>49</b>
<b>32 La résilience et les Jeux Olympiques</b>	<b>51</b>
<b>33 Le courage aux Jeux Olympiques</b>	<b>53</b>
<b>34 Vivre une vie active, saine et équilibrée</b>	<b>55</b>
<b>Glossaire</b>	<b>57</b>

# Comment utiliser les feuilles d'activité

- Les feuilles d'activité sont conçues pour faciliter une approche très pratique. Les enseignants peuvent utiliser une seule feuille d'activité ou un ensemble de feuilles pour que les élèves participent immédiatement à des activités guidées.
- Elles sont destinées à donner quelque chose à faire aux élèves, et pas uniquement à écouter.
- Elles peuvent être utilisées dans n'importe quel ordre.
- Elles peuvent être intégrées ou modifiées pour accompagner le travail sur les cinq thèmes éducatifs olympiques.
- Elles peuvent être organisées pour soutenir les capacités d'apprentissage des étudiants et les besoins en développement d'un large éventail d'élèves.
- Elles peuvent être utilisées pour soutenir l'apprentissage d'un sujet unique (littérature, mathématiques, sciences).
- Elles peuvent être adaptées pour répondre aux contraintes de l'environnement d'apprentissage.
- Les questions figurant sur les feuilles d'activité sont destinées à lancer le débat et provoquer une réflexion personnelle.
- Elles sont conçues pour encourager la créativité, la résolution des problèmes, la collaboration et la lecture.
- Les activités sont organisées selon les capacités de développement de différents groupes d'âge.
- Les activités prévues pour un groupe d'âge peuvent être modifiées afin d'être utilisées avec d'autres groupes d'âge.

## Objectifs de ces activités

- Permettre aux élèves d'augmenter leurs connaissances sur les Jeux Olympiques, leurs symboles, leurs valeurs et leur héritage.
- Permettre aux élèves de développer leurs propres idées sur les points abordés (ce qu'ils savent et ce qu'ils veulent savoir) et développer leurs réflexions et opinions au-delà des sujets couverts.
- Permettre aux élèves de personnaliser leur intérêt pour l'Olympisme et les valeurs olympiques ; c'est-à-dire explorer les questions et sujets qui les intéressent à l'aide de différentes méthodes (arts, écriture et théâtre) pour montrer ce qu'ils ont appris.
- Ces feuilles d'activité utilisent les termes « étudiant » et « élève » de manière interchangeable. Le mot « étudiant » est souvent associé à l'école, mais dans les feuilles d'activité, il fait référence à toute personne souhaitant étudier l'éducation fondée sur les valeurs. Il n'est pas nécessaire de se trouver dans un environnement éducatif officiel pour pouvoir bénéficier de ce programme.
- Les exemples utilisés dans ces feuilles d'activité sont choisis avec soin pour honorer les contributions des nombreux pays hôtes des Jeux Olympiques.
- Dans la mesure où nombre des participants à ce programme seront jeunes, et donc leurs souvenirs et expériences des Jeux Olympiques ne remonteront pas très loin dans le passé, des exemples des Jeux de 2012 à Londres ont été utilisés à quelques occasions.
- Des exemples d'athlètes de différentes cultures et différents sports ont été utilisés pour enseigner divers aspects de ce programme.
- Les utilisateurs de ces feuilles d'activité peuvent utiliser des exemples de leur communauté (p. ex. des athlètes olympiques locaux) pour aider à étayer le contenu proposé.

Les utilisateurs des feuilles d'activité auront sans aucun doute des niveaux de compréhension différents des Jeux Olympiques, de leur histoire et de leurs symboles. La bibliothèque des ressources contient une abondance de ressources qui aideront l'utilisateur à mieux comprendre le contexte olympique. Voici quelques références que vous pouvez utiliser :

## ↓ Les références de la bibliothèque des ressources

- « *Connaissez-vous les Jeux Olympiques ?* » Le Musée Olympique (TOM), 2011. [02 / Olympisme](#).
- « *Les Jeux Olympiques modernes* » Service éducatif et culturel du Musée Olympique, 2013. [02 / Olympisme](#).
- Vidéo « *Le guide pour les novices des Jeux Olympiques* », Comité International Olympique (CIO), 2013. [02 / Olympisme](#).
- « *The Olympics: The Basics* » Garcia, B. et Miah, A., Routledge, 2012. [02 / Olympisme & 03 / Références](#).
- Vidéo « *En quoi les Jeux Olympiques sont-ils uniques ?* », Comité International Olympique (CIO), 2014. [02 / Olympisme](#).
- « *Gleaming Airship: Pierre de Coubertin on Sport and Olympism* », Comité olympique polonais, 2014. [02 / Olympisme](#).
- « *The concept of Olympic cultural programmes: origins, evolution and projection – University lecture on the Olympics* » Garcia, B., Centre d'Estudis Olímpics (UAB), Chaire internationale d'Olympisme (IOC-UAB), 2002. [02 / Olympisme](#).
- « *Balance Between Body, Will and Mind: The Educational Value of Good Examples – Creating the Coubertin Puzzle* » Comité International Pierre de Coubertin (CIPC). [00 / Feuilles d'activité & 02 / Bonnes pratiques](#).

### Lectures complémentaires :

- « *Actes des sessions* », Académie Internationale Olympique (AIO). [03 / Publications](#).

## Exemples de stratégies d'enseignement et de compétences d'apprentissage qui seront utilisées

Les éducateurs sont invités à se reporter au glossaire en page 57 pour une explication plus détaillée de ces stratégies.

- Enquêtes – guidées, structurées, ouvertes.
- Constructivisme.
- Apprentissage par projets, études de cas.
- Créativité – journaux, journaux de réponse, technologie de l'information et de la communication (TIC).
- Collaboration – apprentissage collaboratif « carrousel », cercle de partage, table ronde.
- Résolution de problèmes – apprentissage collaboratif « jigsaw ».
- Personnalisation – fiches d'entrée, fiches de sortie.
- Capacités de communication – partage, égalité des voix (valorisation de tous les avis), blogs, vlogs.
- Capacités de réflexion – analyse, réflexion, synthèse, théorisation (former vos propres idées).

# Le baron Pierre de Coubertin et le Mouvement olympique

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect des autres, équilibre, fair-play

## Contexte de l'activité

Pierre de Coubertin est reconnu comme étant le fondateur du Mouvement olympique moderne. Découvrez quelle a été sa vie en page 25 du manuel des Fondamentaux.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

« *Appreciating the arts like Pierre de Coubertin* ». Cette activité est issue de « *Coubertin Academy: A Handbook for Olympic Education in Secondary Schools* », consultable dans la bibliothèque des ressources. Elle décrit (et montre) comment les étudiants combinent leurs intérêts et capacités dans les arts et l'athlétisme par un projet de collage. Les étudiants sont encouragés à créer leur propre collage artistique, illustrant les influences de leurs expériences athlétiques personnelles (de préférence renforcées à travers le prisme de l'Olympisme).

### Intermédiaire 9–11 ans

Imaginez que vous êtes Pierre de Coubertin et que vous essayez de lancer les Jeux Olympiques modernes. Vous vous apprêtez à faire une présentation à un groupe d'influence composé de politiciens, d'hommes d'affaires et d'aristocrates. Que diriez-vous pour les convaincre de soutenir votre entreprise ? Comment intégreriez-vous l'histoire des Jeux Olympiques de l'Antiquité ? Constituez des groupes et choisissez ce que vous incluez dans votre présentation. Habillez-vous comme Coubertin et comme le public. Jouez cette présentation puis discutez des barrières auxquelles Coubertin a dû se heurter pour lancer les Jeux. Après la présentation, demandez-vous ce que vous avez appris de ce jeu de rôles. Quelles compétences Coubertin a-t-il utilisées pour relever ces défis ? Ces compétences seraient-elles efficaces 100 ans plus tard ?

Les étudiants de ce groupe d'âge sont également encouragés à faire le quizz de la page 81 de l'ouvrage « *Coubertin Academy: A Handbook for Olympic Education in Secondary Schools* » qui se trouve dans la bibliothèque des ressources et intitulé : « *Learning from History like Pierre de Coubertin* ».

### Moyen 12–14 ans

Pour approfondir leur compréhension, les étudiants sont encouragés à faire des recherches sur la vie et les accomplissements de Pierre de Coubertin, puis à compléter le quizz en page 45 de l'ouvrage « *Coubertin Academy: A Handbook for Olympic Education in Secondary Schools* » qui se trouve dans la bibliothèque des ressources et intitulé : « *Pierre de Coubertin – Life and Work of a Humanist – The official CIPC Quiz* ».

### Supérieur 15–18 ans

Rendez-vous dans la bibliothèque des ressources et lisez l'article intitulé « *Balance Between Body, Will and Mind: The Educational Value of Good Examples – Creating the Coubertin Puzzle* ». Sur la base de cet article, identifiez des thèmes ou phrases que Coubertin a utilisés pour lancer les Jeux. Créez une présentation (par exemple à l'aide de médias numériques, arts scéniques ou arts visuels) pour illustrer ces thèmes.

## Résultats d'apprentissage

Découvrir la vie et les accomplissements du fondateur du Mouvement olympique moderne, Pierre de Coubertin.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Questions / réponses, cercle de partage, table ronde, enquêtes.

## Matériel suggéré

Matériel artistique, espace de réunion, arts scéniques – costumes pour le jeu de rôles.

## Référence de la bibliothèque des ressources

- « *Coubertin Academy: A Handbook for Olympic Education in Secondary Schools* », Comité International Pierre de Coubertin (CIPC), 2007. 00 / Feuilles d'activité & 03 / Manuels.
- « *Answer Key to The Official IPCC Quiz: 'Pierre de Coubertin – Life and Work of a Humanist'* », Comité International Pierre de Coubertin (CIPC), 2007. 00 / Feuilles d'activité & 03 / Manuels.
- « *Balance Between Body, Will and Mind: The Educational Value of Good Examples – Creating the Coubertin Puzzle* », Comité International Pierre de Coubertin (CIPC). 00 / Feuilles d'activité & 2 / Bonnes pratiques.
- « *Gleaming Airship: Pierre de Coubertin on Sport and Olympism* », comité olympique polonais, 2014. 02 / Olympisme.

# Le symbole olympique

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect, excellence

## Contexte de l'activité

Lisez le paragraphe à la page 32 du manuel des Fondamentaux intitulé : « Les anneaux et le drapeau olympiques ». Considérez ce que le mot « symbolisme » signifie. Comment ce mot est-il lié aux anneaux olympiques ?

### Adaptations à différents groupes d'âge

#### Primaire 5–8 ans

Coloriez les anneaux olympiques au verso et discutez avec vos camarades de l'importance de ce symbole.

#### Intermédiaire 9–11 ans

Faites un grand dessin des anneaux olympiques puis remplissez les cercles avec des mots / images / dessins de choses qui, selon vous, illustrent les valeurs olympiques (excellence, respect et amitié).

#### Moyen 12–14 ans

Faites une étude d'autres symboles internationaux. Quelle est la puissance de ces symboles dans la transmission de leur message ? Pensez-vous que les anneaux olympiques transmettent le message de l'Olympisme ? Faites un collage de symboles sur une affiche.

#### Supérieur 15–18 ans

Les anneaux olympiques ont été conçus en 1914. Quelle est la pertinence de ce symbole dans le monde en rapide évolution dans lequel nous vivons actuellement ? Ce symbole servira-t-il pour les 100 prochaines années des Jeux Olympiques ou doit-il être mis à jour ? Concevez un nouveau symbole du CIO qui, selon vous, reflète l'Olympisme et inspirera la jeunesse des générations futures.

### Résultats d'apprentissage

Comprendre l'importance des anneaux olympiques.

### Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Enquêtes, cercle de partage, créativité, collaboration, fiches d'entrée, fiches de sortie, personnalisation, capacités de réflexion.

### Matériel suggéré

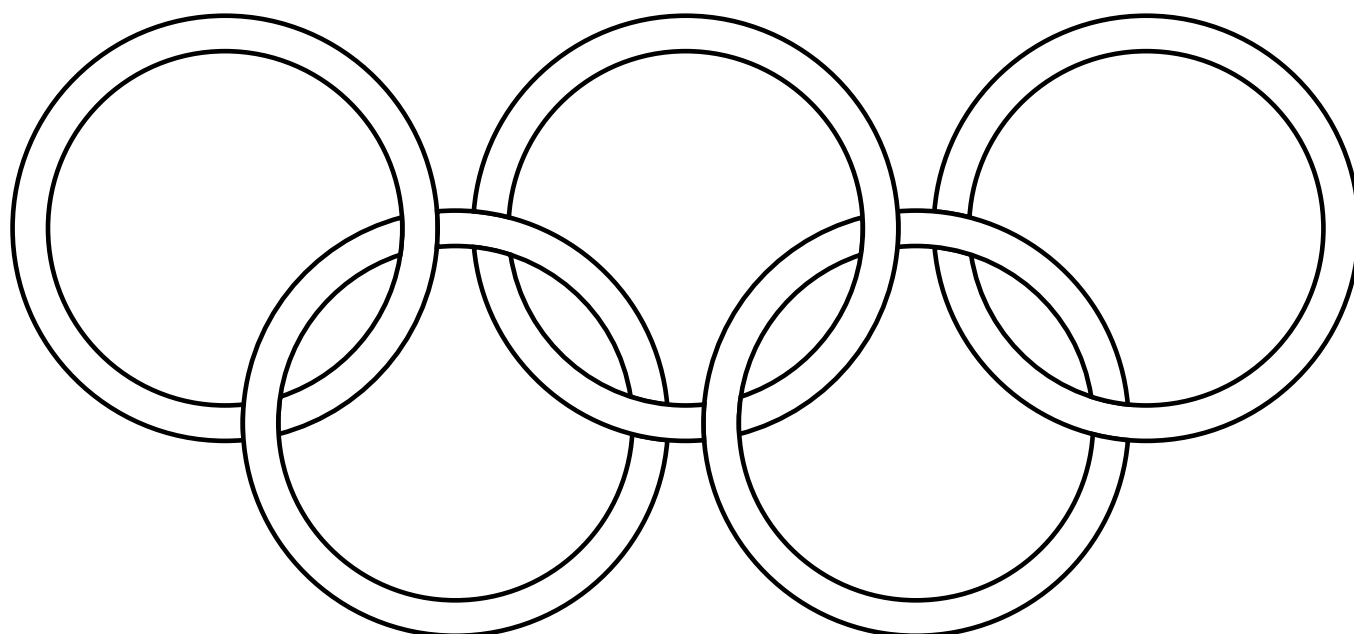
Matériel artistique.

### Référence de la bibliothèque des ressources

- « *Les grands thèmes olympiques* » Service éducatif et culturel du Musée Olympique, 2013. [02 / Olympisme](#).
- « *Les Jeux Olympiques modernes* » Services éducatifs et culturels du Musée Olympique, 2013. [02 / Olympisme](#).
- Vidéo « *Le guide pour les novices des Jeux Olympiques* », Comité International Olympique (CIO), 2013. [02 / Olympisme](#).
- « *Olympism for the 21st century* » Prof Dr Parry, J. [02 / Olympisme](#).



## Le symbole olympique suite



# Faire flotter le drapeau

Thèmes éducatifs olympiques : respect

## Contexte de l'activité

Lisez les pages 36 et 37 du manuel des Fondamentaux.

### Adaptations à différents groupes d'âge

#### Primaire 5–8 ans

À l'aide de papier pour affiche, concevez un drapeau olympique, fixez-le sur des poteaux en bois et faites un défilé.

#### Intermédiaire 9–11 ans

Construisez un simple cerf-volant et décorez-le avec un dessin représentant les Jeux Olympiques.

#### Moyen 12–14 ans

Comparez les drapeaux nationaux. Transmettent-ils l'esprit et la culture du pays ? Imaginez un nouveau dessin pour votre drapeau national.

#### Supérieur 15–18 ans

Concevez un drapeau qui célèbre la diversité et intègre les thèmes de l'Olympisme.



### ★ Résultats d'apprentissage

Comprendre l'importance d'un drapeau pour transmettre une identité et des valeurs.

### ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Discussion, créativité, collaboration, fiches de travail.

### Matériel suggéré

Matériel artistique : papier, peinture, crayons, poteaux en bois (pour le défilé), scotch.

### ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- « *Olympisme et Mouvement olympique* » Service éducatif et culturel du Musée Olympique, 2013. 02 / [Olympisme](#).
- « *100 Years of the Olympic Flag !* » Comité International Olympique (CIO), 2014. 02 / [Olympisme](#).

# La devise olympique : Citius, Altius, Fortius

**Thèmes éducatifs olympiques :** excellence, équilibre, joie de l'effort

## Contexte de l'activité

La devise olympique « Citius, Altius, Fortius » (« Plus vite, plus haut, plus fort ») a été choisie par le père Henri Didon, qui était un ami proche du baron Pierre de Coubertin. Elle a été adoptée par le CIO en 1894. Trouvez-vous ces mots inspirants ou motivants lorsque vous faites du sport ? Cette devise contient-elle un message pour votre communauté et votre pays ?

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Choisissez trois jeux que vous pouvez faire dans votre cours d'éducation physique et qui sont pertinents pour chacune des trois composantes des slogans olympiques : « plus vite, plus haut, plus fort ». Pouvez-vous créer un jeu reprenant des éléments de deux des trois termes ? Par exemple : plus vite et plus haut ou plus fort et plus haut. En groupes, faites une partie puis apprenez le jeu à vos camarades.

### Intermédiaire 9–11 ans

Écrivez un poème en trois vers ; un pour chaque composante de la devise. Exemple : vous pouvez relier ces mots à vos expériences sportives ou décrire comment ces mots influent sur la vie des autres.

Pensez-vous que cette devise ait uniquement un lien avec le sport ? A-t-elle une quelconque signification à l'égard d'autres aspects de la vie ?

### Moyen 12–14 ans

Écrivez et jouez une courte pièce sur trois personnages des Jeux Olympiques de l'antiquité (Citius, Altius et Fortius) qui se rencontrent pour la première fois. Par exemple, Zeus pourrait interviewer ces personnages pour un rôle principal aux Jeux Olympiques (chacun veut le rôle et ils doivent expliquer pourquoi ils le méritent plus que les autres).

### Supérieur 15–18 ans

Étudiez la photographie de la sculpture « Citius, Altius, Fortius » qui se trouve dans les locaux du Musée Olympique à Lausanne, en Suisse. Il s'agit clairement d'une représentation abstraite de la devise olympique. Votre mission consiste à concevoir et réaliser une sculpture ou une représentation de la devise olympique qui sera utilisée lors de la cérémonie d'ouverture des prochains Jeux Olympiques. Quelle forme et quels matériaux utiliserez-vous ?



## ★ Résultats d'apprentissage

- Reconnaître le pouvoir des devises pour inspirer et motiver des participants dans leur poursuite de l'Olympisme.
- Comprendre la signification de la devise olympique.

## ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Enquêtes, constructivisme, créativité, théâtre forum, résolution de problèmes, collaboration.

## Matériel suggéré

Matériel artistique, costumes pour le jeu de rôle Olympique.

# Illuminer l'esprit : la flamme olympique

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect

## Contexte de l'activité

Lisez le passage à la page 40 du manuel des Fondamentaux et réfléchissez aux questions de discussion avant de réaliser les activités suivantes.

### Adaptations à différents groupes d'âge

#### Primaire 5–8 ans

Imaginez et construisez votre propre torche olympique (matériaux suggérés : carton de rouleau de papier toilette, papier de soie rouge pour la flamme). Discutez avec les étudiants du type de dessin qui pourrait orner le manche. Réflète-t-il la culture de votre communauté ? Reprendra-t-il des dessins d'athlètes célèbres ? Donnez aux étudiants la possibilité d'exprimer leurs choix créatifs puis de présenter leur torche à leurs camarades.

Les étudiants doivent fabriquer leur torche puis l'utiliser dans un relais en ouverture d'un événement sportif ou culturel de l'école ou la communauté.

#### Intermédiaire 9–11 ans

Écrivez une nouvelle relatant l'aventure ci-dessous d'un relayeur de la flamme olympique : alors qu'il court sur une route sombre, le relayeur se met à penser à l'histoire des Jeux. Soudain, la flamme projette une mystérieuse lumière vacillante qui se remplit instantanément d'images des Jeux Olympiques anciens et modernes. Que se passe-t-il ensuite ?

Concevez des façons uniques de porter la flamme olympique, en lieu et place d'une torche. Votre défi consiste à utiliser des matériaux qui ne brûleront pas et à garantir que la flamme ne s'éteigne pas pendant son voyage. Pouvez-vous utiliser des matériaux naturels et recyclés ?

#### Moyen 12–14 ans

Une fois allumée, la flamme olympique est transportée par des athlètes à travers tout le pays hôte. De nombreuses formes de transport (souvent liées à la culture unique du pays hôte) sont utilisées. Exemple : quand Vancouver a organisé les Jeux Olympiques d'hiver en 2010, la flamme olympique a été transportée par des traîneaux à chiens, en canoë sur des lacs, par des cavaliers, etc. Dans cette activité, il vous a été demandé d'organiser un voyage à travers votre pays pour amener la flamme olympique dans une grande ville. Quel sera l'itinéraire de votre voyage ? Représentez cet itinéraire sur une carte. Quelles façons intéressantes et uniques allez-vous choisir pour transporter la flamme ?

Il avait été demandé aux Canadiens qui voulaient porter la flamme olympique pour les Jeux d'hiver de 2010 de rédiger une courte dissertation expliquant en quoi ils étaient dignes de cet honneur. Si on vous confiait la mission de choisir les relayeurs de la flamme olympique, quelle méthode utiliseriez-vous pour faire votre sélection ?

#### Supérieur 15–18 ans

Faites des recherches sur la cérémonie d'allumage de la torche qui se déroule au temple d'Héra à Olympie. Écrivez une courte pièce qui permette d'apprendre à vos camarades le symbolisme et l'histoire de cette cérémonie.

### Résultats d'apprentissage

Comprendre la valeur de la flamme olympique comme symbole qui inspire l'espoir et qui est lié à des valeurs communes dans le monde entier.

### Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Discussion, apprentissage basé sur les enquêtes, théâtre forum, table ronde, créativité, collaboration, enseignement par les pairs.

### Matériel suggéré

Matériel artistique, matériel d'écriture, vêtements pour la pièce Olympique.

### Référence de la bibliothèque des ressources

- « *La flamme olympique et le relais* » Service éducatif et culturel du Musée Olympique, 2013. 02 / [Olympisme](#).
- « *Feuille d'information : Le relais de la flamme olympique* », Comité International Olympique (IOC), 2014. 02 / [Olympisme](#).

# La cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques

## Thèmes éducatifs olympiques :

recherche de l'excellence, équilibre, respect des autres, fair-play

## Contexte de l'activité

Visionnez les clips vidéo de cérémonies d'anciennes éditions des Jeux Olympiques. Pensez-vous qu'elles aient évolué au fil des années ? Les voyez-vous comme des célébrations ou certains pays les considèrent-ils comme une compétition et essayent de « surpasser » les autres ?

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Mettez-vous dans la peau d'un athlète entrant dans le stade olympique. Concevez des drapeaux et organisez un défilé des athlètes.

### Intermédiaire 9–11 ans

Habillez-vous comme un personnage historique / culturel célèbre. Organisez un défilé pour la cérémonie d'ouverture. Que diraient ces personnages si on leur demandait de prononcer un discours de bienvenue ?

### Moyen 12–14 ans

Étudiez les clips vidéo des Jeux Olympiques de 2012 à Londres. Comment ont-ils fait pour rendre ludiques certains moments de la cérémonie d'ouverture ? Imaginez que le monde entier regarde votre cérémonie d'ouverture. Écrivez et présentez un petit sketch amusant qui nous raconte quelque chose sur votre pays et ses habitants.

### Supérieur 15–18 ans

Vous avez été chargé d'organiser la cérémonie d'ouverture lors des Jeux Olympiques qui se dérouleront dans votre pays. Votre mandat consiste à mettre en avant l'art, la culture et l'histoire de votre pays. Qu'y incluriez-vous ? Quels éléments la rendraient amusante et sérieuse à la fois ? Inspirerait-elle la nation entière ou uniquement certains pans ? Quels messages souhaiteriez-vous transmettre ? Choisissez un ou plusieurs thèmes et créez un jeu / défilé présentant vos idées.

## ★ Résultats d'apprentissage

- Reconnaître le pouvoir de la symbolique olympique.
- Découvrir comment la cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques peut être utilisée pour faire passer un message sur la culture, l'histoire et l'esprit du pays hôte.

## ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Enquêtes, créativité, théâtre forum, collaboration, présentations de questions / réponses.

## Matériel suggéré

Accès à Internet, costumes pour les jeux de rôles, matériel artistique.

## ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- Vidéo « *The Olympic Oath – Opening Ceremony – London 2012 Olympic Games* », Comité International Olympique (CIO), 2014. [02 / Olympisme](#).
- Fichier son WAV « *Hymne Olympique* », Comité International Olympique (CIO). [02 / Olympisme](#).

# La cérémonie de clôture des Jeux Olympiques

## Thèmes éducatifs olympiques :

recherche de l'excellence, équilibre, respect des autres, fair-play

## Contexte de l'activité

Lisez le passage à la page 44 du manuel des Fondamentaux intitulé : « La cérémonie de clôture des Jeux Olympiques », puis visionnez les clips vidéos des précédentes cérémonies. Quelles traditions / quels protocoles relatifs à la cérémonie pouvez-vous identifier ? Pensez-vous que ces traditions soient importantes ?

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Imaginez que vous êtes un spectateur lors de la cérémonie de clôture des Jeux Olympiques. Les athlètes entrent dans le stade, le drapeau olympique est descendu, la flamme olympique est éteinte. Dessinez / peignez une représentation de cette scène.

### Intermédiaire 9–11 ans

Penchez-vous sur la question suivante : pourquoi les athlètes ne sont-ils pas rassemblés en équipes nationales quand ils entrent dans le stade ?

Imaginez que vous êtes un athlète et que vous participez à vos premiers Jeux Olympiques. Imaginez que votre journal local vous demande de rédiger un court article sur ce que signifie participer aux cérémonies d'ouverture / de clôture de Jeux Olympiques.

### Moyen 12–14 ans

À la fin des Jeux Olympiques, le drapeau olympique est descendu puis remis au maire de la prochaine ville hôte. Comment choisiriez-vous de transmettre ce drapeau ? Par l'intermédiaire d'un athlète ou peut-être d'un enfant, par exemple ?

### Supérieur 15–18 ans

À la fin de la cérémonie de clôture, un court divertissement est fourni par la ville hôte de la prochaine édition des Jeux. Quels messages intégreriez-vous si vous étiez chargé de créer ce divertissement ?

## ★ Résultats d'apprentissage

- Reconnaître l'importance des traditions et des protocoles dans les Jeux Olympiques.
- Reconnaître la façon dont l'Olympisme est célébré et les valeurs mises en avant par cette cérémonie.

## ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Discussion, enquêtes guidées, collaboration, compétences de communication, apprentissage collaboratif « jigsaw », apprentissage collaboratif « carrousel », enseignement par les pairs.

## Matériel suggéré

Accès Internet pour consulter les vidéos.

# Les serments olympiques

**Thèmes éducatifs olympiques :** fair-play, respect des autres, joie de l'effort

## Contexte de l'activité

Lisez le passage à la page 46 du manuel des Fondamentaux intitulé : « Triche et punition à Olympie ».

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Concevez une affiche encourageant les athlètes à suivre les principes du serment olympique : respecter les règles des Jeux Olympiques, participer avec l'esprit sportif, ne pas consommer de drogues, participer pour la gloire du sport et l'honneur de l'équipe.

### Intermédiaire 9–11 ans

Faites des recherches sur les « Zanes ». Créez un Zane pour l'ère olympique moderne. Pensez-vous qu'il devrait être présenté ?

### Moyen 12–14 ans

Écrivez l'histoire d'un athlète qui envisage de tricher. Décrivez comment l'athlète est perturbé par cette pensée et décide finalement de ne pas tricher après avoir lu le serment olympique.

### Supérieur 15–18 ans

En groupes, discutez de l'idée de la tolérance zéro en matière de triche par rapport à la notion de pardon. Quelle approche favorisez-vous ? Pourquoi ? Ces approches sont-elles des façons réalistes de traiter les complexités du sport moderne ?

Écrivez une pièce relatant le procès au tribunal d'un athlète ayant triché.

## Résultats d'apprentissage

- Comprendre l'importance du serment olympique.
- Reconnaître que tricher a des conséquences, pas uniquement dans le sport, mais également dans la vie.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Questionnement socratique, constructivisme, enquêtes, collaboration, apprentissage collaboratif « jigsaw », apprentissage collaboratif « carousel », journaux, journaux de réponse, blogs.

## Matériel suggéré

Matériel artistique, costumes pour la pièce du tribunal.

## Référence de la bibliothèque des ressources

- Vidéo « *The Olympic Oath – Opening Ceremony – London 2012 Olympic Games* », Comité International Olympique (CIO), 2014. [02 / Olympisme](#).
- « *Feuille d'information : La cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques d'hiver* », Comité International Olympique (CIO), 2014. [02 / Olympisme](#).



# Trêve olympique

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect des autres, équilibre, fair-play

## Contexte de l'activité

Lisez le passage aux pages 47 et 48 du manuel des Fondamentaux intitulé : « La Trêve olympique dans les temps anciens et modernes ».

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Dessinez une affiche de promotion de la paix.

### Intermédiaire 9–11 ans

Écrivez la Trêve olympique sur un carton pour affiche. Ajoutez des mots (autour du paragraphe) pour approfondir la définition des principes incarnés par la Trêve, puis décidez le cadre de l'affiche avec des images évoquant la paix, l'acceptation, l'esprit sportif, la diversité, etc.

### Moyen 12–14 ans

Faites des recherches sur des jeunes qui s'impliquent activement dans la promotion de la paix. Rédigez des questions que vous leur poseriez si vous les interviewiez. Simulez une telle interview avec un partenaire.

### Supérieur 15–18 ans

Concevez un mur de la trêve. À quoi ressemblerait-il ? Pensez à des façons créatives que les personnes peuvent employer pour démontrer leur engagement envers cette trêve. Votre mur de la trêve pourrait prendre la forme d'un site Internet. Les participants pourraient enregistrer leur message / intention de pacifisme, puis le télécharger sur le site / blog / vlog.

## Résultats d'apprentissage

Comprendre le pouvoir de la Trêve olympique comme outil de promotion de la paix et de la compréhension internationale.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Questionnement socratique, constructivisme, compétences de communication, blogs, vlogs, jeu de rôles, table ronde, discussion en groupe.

## Matériel suggéré

Matériel artistique.

## Référence de la bibliothèque des ressources

- « *Colours for Peace – A fun way to learn about Olympic Truce – Teachers' Guide* » Centre International de la Trêve Olympique (CITO), 00 / Feuilles d'activité & 03 / Manuels.
- « *Colours for Peace: A fun way to learn about Olympic Truce* », Centre International de la Trêve Olympique (CITO), 2012. 00 / Feuilles d'activité & 03 / Manuels.
- « *Olympic Truce: Sport as a Platform for Peace* », Centre International de la Trêve Olympique (CITO), 2009. 02 / Olympisme.
- « *A Great Tiny Olympic Champion* » Georgiadis, S.V., Centre International de la Trêve Olympique (CITO), 2012. 03 / Publications.



# La paix et les Jeux Olympiques

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect des autres, fair-play

## Contexte de l'activité

Les Jeux Olympiques, et le Mouvement olympique en général, sont une grande force dans la promotion de la paix. Cette feuille d'activité est un point de départ pour lancer un dialogue qui aidera les élèves à comprendre l'importance d'interactions pacifiques.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

« *Colours for Peace: A fun way to learn about Olympic Truce* ». Cette activité, qui se trouve dans la bibliothèque des ressources, encourage les participants à comprendre la paix (et la Trêve olympique) par des activités de coloriage.

### Intermédiaire 9–11 ans

Créez un « mur des promesses ». Sur des feuilles de papier (pourquoi pas des post-it), les étudiants écrivent des promesses / idées qu'ils peuvent utiliser pour promouvoir et maintenir la paix dans leurs propres vies. Après avoir posté leurs idées sur le mur, les étudiants sont encouragés à les trier en groupes. Quels thèmes sont les plus souvent rencontrés ? Faites en sorte que les étudiants débattent de leurs raisons / engagements envers la paix. Posez la question : « Est-ce que quelque chose pourrait renforcer ou affaiblir leur engagement envers ces suggestions ? »

### Moyen 12–14 ans

Quels symboles de paix et d'acceptation sont représentés dans l'image ci-contre ? Créez une œuvre d'art représentant la paix et l'acceptation dans le monde.

Suite au verso

## ★ Résultats d'apprentissage

Découvrir les initiatives de paix et savoir comment les mettre en pratique dans nos propres vies.

## ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Connaissances sociales, collaboration, résolution de problèmes, réflexion critique, questionnement socratique, cercle de partage.



↑ Photo prise par Barbu Elena, 12 ans, Roumanie, concours international de dessins d'enfants en 1985

## La paix et les Jeux Olympiques suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Supérieur 15-18 ans

Divisez une page en deux colonnes. Dans la colonne de gauche, écrivez des exemples de conduite fair-play dans le sport. Dans la colonne de droite, écrivez des exemples de conduite déloyale. Vous trouverez ci-dessous une liste de citations inspirantes et instructives sur l'expérience d'une vie pacifique. Lisez les phrases et évoquez les idées dans la colonne en haut à droite.

### ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- « *Olympic Truce: Peace inspired by sport* », Centre International de la Trêve Olympique (CITO). 02 / Olympisme.
- « *Colours for Peace: A fun way to learn about Olympic Truce* », Centre International de la Trêve Olympique (CITO), 2012. 00 / Feuilles d'activité & 03 / Manuels.
- « *Colours for Peace: A fun way to learn about Olympic Truce – Teachers' Guide* », Centre International de la Trêve Olympique (CITO). 00 / Feuilles d'activité & 03 / Manuels.

« *Que la paix soit sur la terre, et qu'elle commence par moi.* »  
**Sy Miller & Jill Jackson**

**Discussion :** identifiez une action que vous pourriez faire aujourd'hui et qui aiderait à apporter la paix entre vous et une personne de votre famille, ou entre vous et un ami.

« *Employer l'ordre pour traiter le désordre, le calme pour traiter le fracas, c'est maîtriser le cœur.* »  
**Sun Tzu**

**Discussion :** quelle est la stratégie suggérée par Sun Tzu pour régler des situations chaotiques ?

« *Ne pas savoir s'arrêter est à l'origine de gros tourments. Trop désirer fait naître de grands conflits. Quand nous saurons quand assez est assez, il y aura toujours assez.* »  
**Tao Te Ching**

**Discussion :** Selon Tao Te Ching, quelle est la raison des conflits ? Comment pense-t-il que ces conflits pourraient être résolus ?

« *Les hommes voyagent désormais plus rapidement, mais je ne suis pas certaine qu'ils aillent vers quelque chose de mieux.* »  
**Willa Cather**  
 « *Il y a plus dans la vie que d'accroître la vitesse.* »  
**Mahatma Gandhi**

**Discussion :** la devise olympique est « Plus vite, plus haut, plus fort. » Certains pensent que s'efforcer d'aller « plus vite, plus haut, plus fort » n'est pas toujours le meilleur moyen de créer un « monde meilleur et plus pacifique ». Qu'est-ce que Willa Cather et Mahatma Gandhi essaient de dire ? Êtes-vous d'accord avec eux ? Pourquoi, pourquoi pas ?

« *Voyez comme la nature, les arbres, les fleurs, l'herbe, croissent en silence. Voyez les étoiles, la lune et le soleil, comme ils se déplacent en silence... Nous avons besoin de silence pour toucher nos âmes.* »  
**Mère Teresa**

**Discussion :** nombre de grands maîtres disent que quelques minutes de silence tous les jours nous aident à rester calmes dans des situations conflictuelles. Où pourriez-vous trouver un lieu calme pour profiter de quelques minutes de silence chaque jour ? Quand le feriez-vous ?

« *Demeurer en colère, c'est comme prendre du charbon brûlant avec l'intention de le jeter sur quelqu'un. Vous finissez par vous brûler.* »  
**Bouddha**

**Discussion :** comment la colère blesse-t-elle la personne qui la ressent ? Parlez d'une situation qui vous a mis en colère. Comment cette colère vous a-t-elle blessée ?

« *Parler sans réfléchir, c'est comme tirer sans viser.* »  
**Proverbe espagnol**

**Discussion :** les échanges de paroles méchantes entre les personnes laissent des blessures persistantes. Comment pouvez-vous vous empêcher de parler trop vite pour avoir le temps de réfléchir aux conséquences de vos paroles ?

« *Les deux mots 'paix' et 'tranquillité' valent des milliers de pièces d'or.* »  
**Proverbe chinois**

**Discussion :** pourquoi, selon vous, l'auteur de cette déclaration estime que la paix et la tranquillité sont si précieuses ? Décrivez ce que vous ressentez quand vous vous sentez en paix.

« *Vous ne pouvez serrer la main le poing serré.* »  
**Indira Gandhi**

**Discussion :** expliquez ce dicton. Êtes-vous d'accord ? Après un match que vous avez perdu, il est parfois difficile de serrer la main. Pourquoi est-il important de le faire quand même ?

# Le jeu de l'héritage de la paix

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect des autres, fair-play, amitié, joie de l'effort

## Contexte de l'activité

Le jeu de l'héritage de la paix a été développé pour aider les participants à comprendre différentes perspectives et croyances et à promouvoir la paix et la réconciliation. Le jeu a été créé pour la première fois lors de la conférence de la paix du Cap en Afrique du Sud.

Dans ce jeu, les participants visitent des sites majeurs du patrimoine d'une ville ou d'un pays et réfléchissent ensuite à la question : « Quelle est, pour vous, l'importance ou la signification de chaque site du patrimoine ? » Les participants (issus idéalement d'un éventail de cultures et de systèmes de valeurs aussi large que possible) engagent ensuite le dialogue. Les participants travaillent non seulement ensemble pour trouver des indices et résoudre des problèmes, mais on attend aussi d'eux qu'ils présentent et interprètent leurs conclusions aux autres groupes et / ou à leurs communautés.

Les sites sont sélectionnés sur la base de leur importance, leur potentiel et leur pertinence pour le jeu. Considérez les types suivants de sites d'héritage de la paix :

- Sites ayant une importance historique. Histoire de réconciliation politique et sociale et enracinement de la paix dans la souffrance et l'histoire des peuples.
- Le rôle des femmes dans la paix et la réconciliation.
- Sites centrés sur le rôle de responsables en matière de paix et de réconciliation.
- Sites importants en matière de défense des droits de l'homme.

À l'origine, le jeu de l'héritage de la paix avait été conçu pour des participants âgés de 16 à 21 ans, mais il a été adapté à des groupes d'âge plus jeune.

## Résultats d'apprentissage

- Reconnaître l'importance des héritages et cultures d'autres peuples concernant le sport et la paix.
- Améliorer les connaissances, la compréhension et la conscience de l'importance de la paix et de la réconciliation.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Enquêtes, résolution de problèmes, collaboration, créativité, culture citoyenne, cercle de partage, table ronde, théâtre, chant, récit.

## Matériel suggéré

Les équipes et les animateurs sont équipés de bandanas, t-shirts, drapeaux et peinture. Ils auront besoin d'être transportés vers les sites. La sécurité est toujours la première priorité.

## Valeurs paralympiques

Inspiration et égalité.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Visitez un site d'héritage de la paix dans votre ville, écoutez l'histoire de son origine, faites-en un dessin et, en équipe, rédigez l'histoire et créez-en un carnet à dessins.

Organisez une « marche ou manifestation pour la paix ». Formez des équipes et choisissez des drapeaux, créez des bannières, écrivez et chantez des chansons qui montrent votre « esprit de paix ».

Trouvez des symboles de paix utilisés dans le monde, par exemple colombes, cloches, torches, symbole Peace, etc.

Ce groupe d'âge doit être guidé par des professeurs et / ou parents, plutôt que par des animateurs qu'ils ne connaissent pas très bien.

### Intermédiaire 9–11 ans

Faites des recherches sur un site historique sur lequel quelqu'un a défendu ce qu'il croyait être juste dans des circonstances extrêmement difficiles. Vous pouvez par exemple penser à Nelson Mandela, Martin Luther King, Mahatma Gandhi et, en particulier, des femmes comme Rosa Parks, Emily Hobhouse et Emmeline Pankhurst. Partagez vos conclusions avec d'autres participants. En quoi croyaient ces personnes ? Pourquoi sont-elles importantes pour nous aujourd'hui encore ? Selon vous, qu'est-ce qui a aidé ces personnes à relever leurs défis ? Comment leurs expériences ont-elles finalement promu la paix ? Choisissez l'une de ces personnes célèbres et écrivez une nouvelle à propos de leur courage.

Suite au verso

## Le jeu de l'héritage de la paix suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Moyen 12–14 ans

Lisez la description du jeu de l'héritage dans la section ci-dessous du groupe d'âge supérieur et envisagez le scénario suivant. Dans le jeu de l'héritage, les jeunes sont encouragés à devenir des ambassadeurs de leurs communautés. On attend d'eux qu'ils soient ouverts, sans jugement, prêts à vivre de nouvelles expériences culturelles et à méditer sur celles-ci. Assumant cette responsabilité, imaginez que vous venez de terminer le jeu de l'héritage et que vous êtes de retour dans votre communauté. Vous voulez que d'autres jeunes partagent vos expériences en jouant au jeu. Que pouvez-vous faire si vous ne pouvez pas visiter un véritable site ? Sélectionnez en ligne des sites de l'héritage de la paix du monde entier, par exemple : Robben Island (Afrique du Sud), Peace Pagoda à Londres (Royaume-Uni), la stèle renfermant le cœur de Coubertin à Olympie (Grèce), le monument de la paix des enfants à Hiroshima (Japon), Tower of World Peace à Osaka (Japon), Statue de la Liberté à New York (États-Unis) ou Palais de la Paix à La Haye (Pays-Bas). Vous pouvez utiliser Internet pour visiter les sites d'héritage sélectionnés dans différents pays.

Demandez aux étudiants de faire leurs recherches, puis faites comme s'ils travaillaient au bureau d'information de ces sites. Jouez le dialogue qui pourrait se tenir entre les participants au jeu de l'héritage et le centre d'information. Quelles questions poseriez-vous ? Pensez-vous que ces visites (réelles ou autres) puissent promouvoir la paix et la compréhension ? Organisez une compétition au cours de laquelle les équipes qui réalisent la meilleure performance et fournissent les réponses les plus authentiques sont récompensées.

En travaillant en groupe, construisez vos propres monuments de la paix et ajoutez vos propres symboles de paix.

#### Supérieur 15–18 ans

Le jeu de l'héritage vient d'Afrique du Sud et il a été conçu pour des étudiants de ce groupe d'âge, avec des participants choisis par des organisations et communautés du pays tout entier. Ces jeunes étaient issus de contextes et de cultures très divers. Ils constituaient des équipes et travaillaient ensemble pour créer une identité d'équipe : inventer des noms et chansons pour les équipes en utilisant des drapeaux, bandanas et autres objets. Les équipes, chacune dirigée par un jeune animateur, étaient ensuite transportées en minibus pour visiter les sites d'héritage sélectionnés. On leur demandait d'observer, puis de réfléchir à la question : « Quelle est, selon vous, l'importance de chaque site d'héritage ? » À la fin de la visite, les participants partageaient leurs observations. Les jeunes animateurs guidaient la conversation afin qu'elle reste sur le sujet. À la fin de la discussion, les équipes devaient choisir une manière d'exprimer ce qu'elles avaient appris. Certains groupes choisissaient d'inventer et de présenter une danse. Certains participants créaient des chansons, tandis que d'autres utilisaient la technologie pour leur présentation. Les participants prenaient des « selfies » (photos) de chaque groupe sur des téléphones portables et les envoyaient à un coordinateur.

Un élément de compétitivité était aussi appliqué. Les équipes pouvaient gagner des points en fonction du niveau de collaboration et de créativité dont ils faisaient preuve pour exprimer leur apprentissage. Elles pouvaient gagner des points pour l'esprit d'équipe. À l'inverse, les équipes pouvaient perdre des points pour langage grossier, consommation de tabac ou d'alcool ou mauvais comportement. Les résultats du jeu de l'héritage de la paix étaient impressionnants. Les participants disaient ressentir un lien plus fort avec leur histoire et leur patrimoine et mieux comprendre les points de vue des autres participants.

Pouvez-vous créer votre version du jeu de l'héritage dans votre communauté ou votre ville ? Quels sites d'intérêt choisiriez-vous ? Comment sélectionneriez-vous les participants ? Essayez le jeu et voyez ce qui se passe.

### ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- Vidéo « *Célébrer le pouvoir du sport* », Comité International Olympique (CIO), 2014. [01 / Sensibilisation.](#)
- « *La fabrique de l'espoir : quand le sport peut changer le monde* », Service éducatif et culturel du Musée Olympique, 2011. [03 / Manuels.](#)
- Site Internet du *comité olympique jordanien*, comité olympique jordanien. [02 / Bonnes pratiques.](#)

### Lectures complémentaires :

- « *Sport for Development & Peace: Governments in Action* », Sport for Development and Peace International Working Group, 2008. [01 / Sensibilisation.](#)
- « *Sport for Development & Peace: Harnessing the Power of Sport for Development and Peace* », Sport for Development and Peace International Working Group, 2008. [01 / Sensibilisation.](#)
- « *Adapted Sport Manual: Adapting sporting practice to serve society and contribute to Sustainable Peace* » Peace and Sport. [03 / Manuels.](#)
- Site Internet *Right To Play International*, Right To Play International. [03 / Manuels & 03 / Liens.](#)

# Sport et art en Grèce antique

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect, équilibre, excellence

## Contexte de l'activité

Dans la sculpture, la peinture, la poterie et l'architecture, nous avons préservé un registre qui nous montre comment pratiquaient et concouraient les athlètes des anciens Jeux Olympiques. Étudiez des photos de ces différentes reproductions. Comment les courses sont-elles illustrées ? Que sont des « haltères » et comment sont-ils utilisés ? Quels sports olympiques modernes pouvez-vous identifier dans les images représentant les anciens Jeux ?

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Prenez une grande feuille de papier et découpez la forme d'un grand vase. Faites des recherches sur différents motifs utilisés en poterie, puis dessinez-les ou peignez-les sur cette feuille de papier. Présentez-les sur un mur dans le cadre d'une Journée olympique / célébration scolaire.

### Intermédiaire 9–11 ans

Recherchez des photos d'objets archéologiques venant des Jeux Olympiques anciens. Choisissez un aspect des Jeux puis faites-en un tableau.

### Moyen 12–14 ans

Fabriquez une maquette de l'ancien stade olympique (à l'aide d'une boîte en carton, par exemple). Décorez le stade avec des motifs influencés par ces objets.

### Supérieur 15–18 ans

Si on vous donnait pour mission de créer une sculpture moderne rendant hommage aux thèmes et influences des anciens Jeux Olympiques, à quoi cette sculpture pourrait-elle ressembler ? Quels matériaux utiliseriez-vous ? Quelle forme prendrait-elle ? Dessinez ou, si possible, réalisez cette sculpture.

## Résultats d'apprentissage

Reconnaître l'importance que l'art et la culture ont eue dans la préservation de l'histoire et de l'héritage des anciens Jeux Olympiques.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Enquête, créativité, collaboration, résolution de problèmes.

## Matériel suggéré

Matériel artistique : matériel de poterie, création de sculptures, papier, etc.

## Référence de la bibliothèque des ressources

- « *Les Jeux Olympiques de l'antiquité* », Service éducatif et culturel du Musée Olympique, 2013. 02 / Olympisme.



# Sport et art dans les Jeux Olympiques modernes

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect, équilibre, excellence

## Contexte de l'activité

Des affiches, des t-shirts, des timbres et bien d'autres formes de support artistique ont été utilisés pour transmettre des messages par les mots, les images et les symboles. Une étude de différentes affiches olympiques peut être utilisée pour présenter aux élèves différentes façons de représenter le patrimoine local ou national et les valeurs du Mouvement olympique.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Quand un pays choisit de célébrer l'organisation des Jeux Olympiques, il publie souvent des timbres. Pendant les Jeux de 2012 à Londres, le British Postal Service a publié un timbre spécial pour chaque athlète ayant remporté une médaille d'or. Certains pays ont également choisi de célébrer le patrimoine culturel unique en publiant des timbres olympiques. Ceux-ci représentent parfois les sites et stades olympiques. Imaginez que votre ville s'apprête à organiser les prochains Jeux Olympiques. Prenez une enveloppe et concevez un timbre qui représentera certains aspects des Jeux que vous souhaitez célébrer. Décorez l'enveloppe pour mettre ce timbre encore plus en valeur. Dans l'enveloppe, rédigez une fiche d'information qui explique votre conception, son message, etc. au lecteur.

### Intermédiaire 9–11 ans

Organiser un festival des t-shirts. Demandez aux étudiants d'apporter un t-shirt avec un dessin sportif. Dans le gymnase, étendez-les sur des cordes (comme des cordes à linge). Faites entrer les étudiants dans ce « musée du t-shirt » et laissez-les observer les différents dessins. Sur une feuille de papier découpée en forme de t-shirt, demandez aux étudiants de concevoir un t-shirt olympique.

### Moyen 12–14 ans

Créer une chorégraphie qui intègre les thèmes des Jeux anciens et modernes.

### Supérieur 15–18 ans

Étudiez l'histoire artistique des affiches olympiques depuis 1896 jusqu'aux Jeux les plus récents. Faites correspondre les dessins des affiches avec ce que vous savez de l'histoire du pays hôte à cette époque. Que remarquez-vous ? Quel type de messages seront exprimés, selon vous, sur les futures affiches olympiques ? Concevez une affiche olympique avec un message qui englobe l'Olympisme et transmette un message d'espoir pour l'avenir.

## Résultats d'apprentissage

Développer des compétences d'art visuel permettant de transmettre des messages clés de l'Olympisme.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Créativité, collaboration, résolution de problèmes, apprentissage collaboratif « jigsaw », apprentissage collaboratif « carrousel ».

## Matériel suggéré

Matériel artistique.

## Référence de la bibliothèque des ressources

- « *The Special Olympics and the World Games Los Angeles 2015* », Mural Conservancy of Los Angeles, ArtSceneCal, 2015. 02 / Bonnes pratiques.
- « *Mural Conservancy of Los Angeles* », Mural Conservancy of Los Angeles. 02 / Bonnes pratiques.
- « *Coubertin Academy: A Handbook for Olympic Education in Secondary Schools* », Comité International Pierre de Coubertin (CIPC), 2007. 00 / Feuilles d'activité & 03 / Manuels.
- « *Les affiches des Jeux Olympiques* », Service éducatif et culturel du Musée Olympique, 2013. 00 / Feuilles d'activité.

# Emblèmes et mascottes

**Thèmes éducatifs olympiques :** équilibre, respect, joie de l'effort

## Contexte de l'activité

Pendant de nombreuses années, les élèves ont découvert les façons dont les emblèmes et mascottes étaient utilisés pour représenter l'art et les traditions de différentes villes olympiques. Les Jeux Olympiques de 2012 à Londres voulaient que leurs mascottes « Wenlock et Mandeville » ne soient pas que ludiques, mais soient des représentations symboliques de la ville hôte. Ils voulaient aussi que ces personnages aient une histoire autour de leur origine. Wenlock a été créé à partir d'une goutte d'acier liquide, un vestige de la construction du stade olympique. Il avait aussi une tête à trois pointes symbolisant les trois places des médaillés sur le podium olympique.

L'emblème des Jeux Olympiques de 1992 à Barcelone était une touche abstraite de trois couleurs, ressemblant à un gymnaste ou un athlète sautant au-dessus des anneaux olympiques. Cet emblème était lié de façon créative à la réputation historique de Barcelone pour l'art, ainsi qu'à son étroite association avec des artistes emblématiques tels que Picasso, Miró et Gaudí.



### ★ Résultats d'apprentissage

Reconnaître le pouvoir des symboles pour transmettre des messages.

### ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Constructivisme, créativité, cercles littéraires.

### Matériel suggéré

Matériel artistique.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Imaginez que les Jeux Olympiques soient sur le point de débiter dans votre ville. Créez une mascotte qui représenterait au mieux l'« esprit des peuples ». Faites des recherches sur les mascottes sur [www.olympic.org](http://www.olympic.org), puis dessinez votre propre mascotte.

### Intermédiaire 9–11 ans

Rédigez une courte histoire à propos d'une mascotte olympique. Essayez d'intégrer les principes de l'Olympisme ou les thèmes éducatifs olympiques. Lisez la page 53 du manuel des Fondamentaux pour vous faire une idée des diverses mascottes ou consultez [www.olympic.org](http://www.olympic.org) pour obtenir des informations complémentaires.

### Moyen 12–14 ans

Créez une maquette de votre mascotte. Difficulté complémentaire : pouvez-vous la construire en utilisant uniquement des matériaux recyclés ?

### Supérieur 15–18 ans

Regardez des exemples d'emblèmes olympiques et réfléchissez à la façon dont ils ont évolué au cours des dernières décennies. Créez un emblème ou une série d'emblèmes (à l'aide de médias technologiques ou visuels) transmettant un message inspirant en lien avec l'Olympisme.

# Le Musée Olympique

## Thèmes éducatifs olympiques :

joie de l'effort, équilibre, recherche de l'excellence, fair-play, respect des autres

## Contexte de l'activité

Les musées ont plusieurs finalités : ils peuvent être des centres d'apprentissage et peuvent nous rappeler notre passé. Les musées peuvent célébrer de grands accomplissements et provoquer une réflexion profonde. Les grands musées du monde éduquent, inspirent et engagent de façon créative leurs visiteurs à expérimenter et interagir avec leurs collections. Dans cette activité, les étudiants participeront à des exercices centrés sur le Musée Olympique et, ce faisant, seront en mesure d'explorer et d'expérimenter l'Olympisme.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Discutez avec vos camarades des sports que vous avez pratiqués. Apportez en classe tous les témoins de ces activités, tels que rubans, médailles et photos. Disposez ces éléments et invitez d'autres étudiants à visiter votre classe-musée.

### Intermédiaire 9–11 ans

Vous avez été chargé de créer des activités ludiques pour des étudiants de votre âge qu'ils puissent pratiquer dans le Musée Olympique. Vous voulez que les étudiants découvrent l'Olympisme et l'histoire des Jeux Olympiques, mais vous voulez aussi que les visiteurs participent (l'apprentissage n'est pas une chose que l'on peut « leur faire » mais une chose à laquelle ils participent). Listez puis dessinez les activités que vous avez créées pour rendre le musée interactif.

Suite au verso

## Résultats d'apprentissage

Travailler sur des thèmes olympiques et en tirer l'inspiration.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Enquêtes, questionnement socratique, créativité, collaboration, résolution de problèmes, apprentissage coopératif « jigsaw », apprentissage coopératif « carrousel », cercle de partage, présentations multimédia.

## Matériel suggéré

Matériel de maquette, matériel artistique.



## Le Musée Olympique suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Moyen 12–14 ans

À quoi ressembleraient l'immeuble et le terrain de votre musée ? Voulez-vous un immeuble audacieux ou préféreriez-vous que les visiteurs soient plus intéressés par le contenu du musée ? Le musée serait-il une installation moderne fabriquée avec des matériaux modernes ou un hommage aux influences des Jeux anciens adoptant un look classique ? Vous voulez peut-être les deux. Comment concevriez-vous le terrain ? L'enceinte du Musée Olympique à Lausanne contient des sculptures et expositions interactives, notamment une piste de course de 100 m sur laquelle vous pouvez comparer votre vitesse à celle d'Usain Bolt et de Florence Griffith Joyner. Qu'intégreriez-vous ? Créez une maquette ou un tableau de votre Musée Olympique.

Activité : Rendez-vous sur une piste d'athlétisme et demandez aux étudiants d'essayer de « battre le record du monde » sur différentes distances. Exemple : Demandez aux étudiants de courir un 100 m. Criez les secondes « 7, 8, 9... stop ! » Les étudiants peuvent alors se rendre compte avec quelle rapidité Usain Bolt ou Florence Griffith Joyner ont couru le 100 m. Cela peut se faire pour toute manifestation. Vos étudiants peuvent-ils courir un 800 m avec huit coureurs parcourant chacun 100 m ? Peuvent-ils battre le temps de David Rudisha d'une minute et 40,9 secondes ?

Pour les événements sur le terrain : Sortez un ruban à mesurer et montrez la distance des records du saut en longueur. Demandez aux étudiants de faire des sauts sans prendre d'élan. Puis, sautez à nouveau depuis l'endroit où vous avez atterri. Combien de sauts sans élan sont nécessaires pour battre le record actuel du saut en longueur (hommes : Mike Powell 8 m 95 cm ; femmes : Galina Chistyakova 7 m 52 cm) ?

#### Supérieur 15–18 ans

Créez des groupes d'étudiants et attribuez-leur un principe de l'Olympisme ou un thème éducatif. Discutez des types d'exposition que vous pouvez choisir pour inciter les visiteurs à réfléchir et à agir. Comment équilibreriez-vous la célébration des accomplissements (à l'aide de souvenirs, par exemple) par le biais de présentations donnant à réfléchir ? Les présentations seront-elles interactives ? Vos expositions s'adresseront-elles à un large public ? Créez un plan architectural montrant la disposition de votre musée.

### ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- Site Internet du *Programme scolaire olympique canadien*, Comité olympique canadien, 2015. 02 / Bonnes pratiques.
- « *Olympic Day Lessons* », Comité olympique australien. 00 / Feuilles d'activité & 03 / Manuels.
- « *Olympic Day Guide* », Comité olympique australien. 00 / Feuilles d'activité & 03 / Manuels.

#### Lectures complémentaires :

- « *Charte olympique* », Comité International Olympique (CIO), 2015. 01 / Contexte.

# Le programme des sports olympiques

## Thèmes éducatifs olympiques :

équilibre, recherche de l'excellence, fair-play, respect des autres, joie de l'effort

## Contexte de l'activité

Le programme des sports des Jeux Olympiques est passé de neuf sports en 1896 à 26 sports en 2012. Les Jeux de 1896 avaient réuni des athlètes de 14 pays, tandis que ceux de 2012 ont rassemblé des athlètes de 204 pays et quatre athlètes olympiques individuels. Les Jeux Olympiques suscitent désormais une grande participation mondiale, l'intérêt d'ajouter des sports s'est développé pour garantir que le programme olympique reste pertinent pour les jeunes, en assurant l'innovation et en s'adaptant à la modernité et aux tendances nouvelles, tout en respectant l'histoire et la tradition des sports. En 1988, la République de Corée a présenté le taekwondo ainsi que le judo et le baseball féminins. Quelques années plus tard, ils ont été intégrés au programme des Jeux Olympiques. Réfléchissez à des sports qui sont très pratiqués mais ne font pas partie des Jeux Olympiques. Selon vous, pourquoi ne figurent-ils pas au programme olympique ?

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Quels sports olympiques pouvez-vous nommer ? Choisissez-en un et informez-vous sur sa pratique, ses règles, l'équipement nécessaire. Créez un présentoir ou faites une présentation aux autres étudiants sur ce que vous avez appris.

### Intermédiaire 9–11 ans

Créez deux affiches : une intégrant les sports olympiques actuels, l'autre présentant uniquement les sports pratiqués en 1896. Elles devraient fournir une indication visuelle claire de la façon dont le programme des sports olympiques s'est considérablement élargi.

### Moyen 12–14 ans

Imaginez que vous êtes le baron Pierre de Coubertin. Vous venez de créer un Comité International Olympique (CIO) et celui-ci réfléchit aux sports à inclure dans cette édition des Jeux. Rédigez un bref discours qu'il prononcera devant le CIO pour le persuader d'adopter un sport en particulier. Habillez-vous comme Coubertin et prononcez ce discours devant un public.

### Supérieur 15–18 ans

Créez une campagne marketing qui pourrait être utilisée pour inciter à l'intégration d'un sport aux Jeux Olympiques. Réfléchissez aux avantages de l'inclusion de ce sport. Cette inclusion changerait-elle certains aspects de votre société ? Qu'incluriez-vous dans cette campagne (médias visuels, presse et réseaux sociaux) ? Comment pourriez-vous obtenir le soutien du public ?

## ★ Résultats d'apprentissage

- Reconnaître que différents sports sont pratiqués dans différentes parties du monde.
- Reconnaître que le programme des sports olympiques a évolué au fil des années pour tenir compte de la diversité des sports.

## ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Constructivisme, enquêtes, théâtre forum, questions / réponses, table ronde, fiches d'entrée, fiches de sortie.

## Matériel suggéré

Matériel artistique, costumes pour le jeu de rôles.

# Les Jeux Olympiques de la Jeunesse (JOJ)

## Thèmes éducatifs olympiques :

équilibre, recherche de l'excellence, fair-play, respect des autres, joie de l'effort

## Contexte de l'activité

Les Jeux Olympiques de la Jeunesse (JOJ) permettent à de jeunes athlètes du monde entier de se rassembler pour découvrir leurs cultures respectives, le Mouvement olympique et les valeurs olympiques. Les participants s'affrontent non seulement lors d'une épreuve sportive, mais on attend aussi d'eux qu'ils soient les ambassadeurs de leurs pays et jouent un rôle actif dans leurs communautés.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Les étudiants peuvent être encouragés à visiter des maisons de retraite pour partager leurs histoires et expériences avec des citoyens âgés. Les étudiants peuvent aussi créer un « groupe de bienvenue » chargé de soutenir activement et d'impliquer d'autres étudiants isolés ou qui viennent d'arriver dans l'école / l'environnement d'apprentissage.

### Intermédiaire 9–11 ans

Imaginez que vous participez au programme des jeunes reporters des JOJ, développé pour fournir une expérience journalistique aux jeunes, sous le mentorat de journalistes sportifs olympiques respectés. Vous allez interviewer un athlète olympique qui est dans la dernière ligne droite de sa préparation aux Jeux. Que pourriez-vous lui demander ? Comment enregistreriez-vous et interpréteriez-vous ses réponses ? Filmeriez-vous l'entretien ? Écrieriez-vous un article à ce sujet ? Vous pourriez envisager de créer un blog et de partager vos interviews. Invitez les lecteurs de votre blog à poster des commentaires. Vous pourriez nouer de nouvelles amitiés et développer des contacts avec des personnes d'autres coins du monde ayant des intérêts similaires.

### Moyen 12–14 ans

Vous avez été choisi pour représenter votre pays aux Jeux Olympiques de la Jeunesse. La responsabilité sociale et l'expression sont deux thèmes des Jeux. Comment feriez-vous pour jouer un rôle majeur en matière de responsabilité sociale au sein de votre communauté ? Qu'est-ce que cela signifie pour vous ? Comment seriez-vous un ambassadeur des valeurs olympiques que sont l'excellence, le respect et l'amitié et comment inspireriez-vous les autres ? Auriez-vous un comportement différent ? L'expression peut prendre de nombreuses formes (art, culture, danse, discours). Que feriez-vous pour présenter votre communauté ?

Suite au verso

## ★ Résultats d'apprentissage

- Reconnaître l'importance des Jeux Olympiques de la Jeunesse comme moyen d'inciter les jeunes à adopter l'Olympisme.
- Découvrir comment les athlètes sont encouragés à devenir des ambassadeurs, à prendre conscience des problèmes de la société et à se responsabiliser.

## ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Constructivisme, enquêtes, théâtre forum, questions / réponses, table ronde, fiches d'entrée, fiches de sortie.

## Matériel suggéré

Matériel artistique.

## Les Jeux Olympiques de la Jeunesse (JOJ) suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Supérieur 15–18 ans

Travaillez avec vos camarades et choisissez une manifestation sportive que vous pouvez organiser pour votre communauté. Vous serez chargé d'organiser tous les aspects de cet événement : marketing, parrainage, gestion financière, planification des épreuves, soutien aux athlètes, etc. Cet événement pourrait être destiné à votre école ou la communauté au sens large. Choisissez un thème olympique qui sera le point phare de votre manifestation.

### ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- Vidéo « *Vivre les valeurs olympiques !* », Comité International Olympique (CIO), 2012. 01 / Contexte.

#### Liens de sites Internet :

- Site Internet des Jeux Olympiques de la Jeunesse sur Olympic.org (avec des liens vers la page Facebook et les comptes twitter des JOJ) : <http://www.olympic.org/youth-olympic-games>
- Plateforme Compétition, Apprentissage & Partage (qui comprend des vidéos, quizz, histoires et bien plus, plateforme réunissant ressources et outils autour des cinq thèmes du programme « Apprendre & Partager des Jeux Olympiques de la Jeunesse – disponible en quatre langues) : <http://yogger.olympic.org>

#### Visionnez ces vidéos qui illustrent les dernières éditions des JOJ :

- Le meilleur des Jeux Olympiques de la Jeunesse de Nanjing 2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=i2XyiX8DI-k>
- L'esprit des Jeux Olympiques de la Jeunesse d'Innsbruck 2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=PdLLGuQWLCU>
- L'expérience Innsbruck 2012 à travers les yeux d'un Jeune ambassadeur : <https://www.youtube.com/watch?v=B86S2wsQ6hk>
- L'esprit des Jeux Olympiques de la Jeunesse de Singapour 2010 : <https://www.youtube.com/watch?v=2zsrwVIObHc>

#### Lectures complémentaires :

- « *The Olympic Movement and the environment: University lecture on the Olympics* » Centre d'Estudis Olímpics (UAB), Chaire internationale d'Olympisme (IOC-UAB), Tarradellas, J., 2010. 02 / Bonnes pratiques.

# Renverser les barrières : les femmes dans le sport

## Thèmes éducatifs olympiques :

équilibre, recherche de l'excellence, fair-play, respect des autres, joie de l'effort

## Contexte de l'activité

Depuis les premiers Jeux Olympiques modernes (Athènes 1896), les idées évoluent lentement concernant les femmes dans le sport. Le CIO encourage activement les femmes à participer à une activité sportive et physique. Ces activités encouragent les étudiants à considérer le rôle des femmes dans le sport au fil des décennies.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Concevoir et créer une affiche qui encouragera les filles à pratiquer des sports.

### Intermédiaire 9–11 ans

Invitez une athlète dans votre communauté et interviewez-la. Qu'est-ce qui l'a incitée à pratiquer ce sport ? Quel conseil donnerait-elle à une jeune fille qui souhaite pratiquer un sport à haut niveau ? Préparez vos questions avant l'interview.

### Moyen 12–14 ans

Faites des recherches sur la vie d'athlètes féminines de différents pays. Pensez-vous qu'il soit plus difficile pour les femmes de recevoir la même reconnaissance pour leurs accomplissements que les hommes ? Que feriez-vous dans votre communauté pour accroître les opportunités pour les femmes, non seulement pour la pratique d'un sport, mais aussi pour bénéficier du même soutien, de la même qualité d'entraînement et des mêmes avantages financiers que les hommes ? Écrivez vos réponses sur une affiche.

### Supérieur 15–18 ans

Nous sommes en 1984 et la ville de Los Angeles va bientôt accueillir les Jeux Olympiques. La plus longue distance de course féminine avant ces Jeux était le 1 500 m. De nombreux défenseurs de l'égalité ont déclaré que les femmes devraient être autorisées à courir les mêmes distances que les hommes. Certaines personnes ne sont pas d'accord. Le comité d'organisation des Jeux Olympiques de Los Angeles vous a demandé d'envisager d'ajouter l'épreuve du marathon féminin. Imaginez qu'on vous ait demandé de faire une proposition au comité d'organisation pour défendre l'inclusion de cette épreuve. Jouez cette présentation – faites en sorte qu'une partie du comité joue le rôle d'un opposant à cette proposition. Après avoir joué cette scène, réfléchissez aux problèmes soulevés par cette proposition.

Faites des recherches sur le résultat : Le marathon a été ajouté au programme olympique en 1984. Quel a été l'impact de cette décision sur la participation des femmes aux Jeux Olympiques ? Comment a-t-elle fourni des opportunités économiques aux communautés où la vie était difficile ?

## ★ Résultats d'apprentissage

- Comprendre que, historiquement, les filles / femmes n'avaient pas les mêmes opportunités que les hommes aux Jeux Olympiques.
- Comprendre que, grâce au travail du CIO, les femmes ont désormais les mêmes opportunités et que ce principe est ancré dans la Charte olympique (principe fondamental n° 5).

## ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Jeu de rôles, enquêtes, théâtre forum, journaux, journaux de réponse, blogs, vlogs.

## Matériel suggéré

Matériel artistique.

## ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- Site Internet *Women Win*, Women Win. 03 / Lien.
- Vidéo « *The Girl Effect: The clock is ticking* », GirlEffect.org, 2010. 01 / Sensibilisation & 02 / Bonnes pratiques.
- Vidéo « *Kicking The Ball For Girls' Education In Rural Nepal* », UNICEF, 2015. 02 / Bonnes pratiques.
- Site Internet *Champions Together*, Special Olympics. 02 / Olympisme.
- « *Sports Ability 2 Activity Card* », Commission australienne des sports (utilisé / reproduit avec l'autorisation de la Commission australienne des sports). 00 / Feuilles d'activité.

# Les Jeux Paralympiques : « L'esprit en mouvement »

## Thèmes éducatifs olympiques :

équilibre, recherche de l'excellence, fair-play, respect des autres, joie de l'effort

## Contexte de l'activité

Le Comité International Paralympique (IPC) organise et coordonne les Jeux Paralympiques qui fournissent un forum aux athlètes handicapés leur permettant d'atteindre l'excellence sportive tout en inspirant et enthousiasmant le monde.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Les athlètes malvoyants (ce qui signifie qu'ils peuvent être partiellement ou totalement aveugles) peuvent participer à des courses avec l'assistance d'un guide. De la façon suivante, les élèves peuvent comprendre les défis que doivent relever les coureurs malvoyants : sur un grand terrain sportif, demandez à un étudiant de se mettre un bandeau sur les yeux. Cet étudiant est alors associé à un autre qui sera son guide visuel. Les bras attachés, on leur demande de s'entraîner à courir en tandem. Le guide donne aussi des instructions orales pour aider l'athlète « aveugle » à anticiper les difficultés, telles qu'un trou au sol ou une grande flaque sur la piste. Demandez aux athlètes de partager entre eux leurs expériences de « course à l'aveugle ».

### Intermédiaire 9–11 ans

Pratiquer un sport en étant amputé requiert bien plus d'énergie que celle nécessaire aux athlètes valides. Essayez de jouer au basketball avec un bras immobilisé (attaché dans le dos). Demandez aux étudiants de réfléchir aux types de défis auxquels une personne amputée peut être confrontée. Invitez un athlète paralympique à visiter votre classe et à interagir avec les étudiants.

### Moyen 12–14 ans

Demandez aux étudiants de faire un match de « basketball en fauteuil roulant ». Il est difficile à croire que des centres d'apprentissage puissent disposer de fauteuils roulants de sport, donc essayez l'adaptation suivante. Demandez aux enfants de dribbler avec un ballon de basket d'un côté du terrain à l'autre, comme ils le feraient normalement. Toutefois, quand ils s'approchent du panier, ils doivent choisir une chaise et s'y assoir. Cette chaise sera leur position de tir. Demandez aux étudiants d'essayer de tirer depuis différentes positions. Qu'ont-ils remarqué à propos de cette technique ? Quels ont été les difficultés à tirer le ballon en étant assis ? Si possible, interviewez un athlète en fauteuil roulant et interrogez-le sur ses expériences et la façon dont il pratique.

### Supérieur 15–18 ans

On vous a demandé de concevoir des activités physiques pour des étudiants malvoyants. Certains de ces étudiants sont sensibles au son, d'autres ont des problèmes de coordination. Créez des jeux amusants auxquels ces étudiants peuvent jouer. Au fil de ce processus, vous aurez peut-être besoin de faire des recherches sur les caractéristiques du handicap et d'adapter l'équipement ou la structure de l'activité, pour aider les étudiants. Réfléchissez à ce que vous avez appris lors de ce processus. Comment votre compréhension du sport pour divers types de capacités a-t-elle évolué ?

## ★ Résultats d'apprentissage

Comprendre comment des athlètes handicapés s'entraînent et concourent.

## ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Questionnement socratique, apprentissage par l'expérience.

## Matériel suggéré

Bandeaux, dossards pour attacher les bras, chaises, ballons de basket, équipement sportif (cônes, etc.).

## ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- « *PRIDE Olympic & Paralympic Values* » Kent County Council. 03 / Manuels.
- « *Sports Ability 2 Activity Card* », Commission australienne des sports (utilisé / reproduit avec l'autorisation de la Commission australienne des sports). 00 / Feuilles d'activité.
- « *Get Set to Make a Change: Mowbray School makes a HUGE change!* » Comité National Olympique britannique (BOA) & Comité National Paralympique britannique (BPA). 02 / Bonnes pratiques.

## Lectures complémentaires :

- « *European Inclusive Physical Education Training EIPET Resource Pack* » EIPET Partnership & Institute of Technology, Tralee, 2014. 03 / Manuels.
- « *Respect for Diversity* », Académie Internationale Olympique (AIO), Keim, M. 01 / Contexte.

# Organiser les Jeux Olympiques

## Thèmes éducatifs olympiques :

équilibre, recherche de l'excellence, fair-play, respect des autres, joie de l'effort

## Contexte de l'activité

Constituer un dossier pour organiser les Jeux Olympiques peut être une procédure longue et délibérée. Des citoyens locaux aux personnalités politiques nationales, des ministres des sports aux dirigeants de pays, de nombreux avis déterminent si une ville organisera les Jeux Olympiques. Ces activités permettront aux étudiants d'étudier et de réfléchir à certains des éléments qui constituent le dossier olympique.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Vous voulez que votre ville organise les prochains Jeux Olympiques. Écrivez les 10 raisons pour lesquelles cela devrait se faire, puis préparez un discours.

### Intermédiaire 9–11 ans

Vous souhaitez présenter votre ville comme un lieu joyeux pour accueillir les Jeux Olympiques. Quelles activités pourriez-vous inclure pour présenter les qualités uniques de la culture de votre ville ? Exemples : De nombreuses éditions des Jeux ont inclus des festivals musicaux, des festivals d'arts du spectacle, la participation massive à des épreuves sportives. Créez un festival pouvant se dérouler dans votre gymnase scolaire et invitez d'autres étudiants y à participer.

### Moyen 12–14 ans

Votre ville / pays est en compétition avec plusieurs autres pour le droit d'organiser la prochaine édition des Jeux Olympiques. Vous devez prononcer un discours devant un groupe de membres du CIO et leur parler de la qualité de votre dossier. Que direz-vous ? Comment le direz-vous ? Vous pouvez utiliser de nombreuses formes de médias dans cette présentation : images numériques, spectacles (danse), poèmes, chansons.

Suite au verso

## Résultats d'apprentissage

- Recherche et apprentissage sur la façon dont les Jeux Olympiques sont attribués à un pays hôte.
- Découvrir comment les Jeux Olympiques peuvent mettre en évidence la culture de la ville et du pays hôtes.
- Découvrir comment l'organisation des Jeux Olympiques peut transformer une société.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Questionnement socratique, enquêtes, apprentissage par projets, créativité, personnalisation, collaboration, questions / réponses, table ronde, présentations multimédia.

## Matériel suggéré

Matériel artistique, accès à Internet.



## Organiser les Jeux Olympiques suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Supérieur 15–18 ans

Créez une campagne marketing pour les Jeux Olympiques de Rio 2016 et d'autres futures éditions des Jeux Olympiques de la Jeunesse et des Jeux Olympiques. Facteurs que vous pouvez inclure dans votre plan :

- Façon dont la culture de la ville / du pays pourra être mise en avant.
- Une évaluation de l'impact économique pour les entreprises et toute la communauté.
- Une évaluation de l'impact social des Jeux sur les citoyens.

Utilisez différents supports pour présenter ces informations au public.

Exemples : Créez un court métrage, concevez des affiches pour promouvoir les Jeux. Créez des brochures pour communiquer sur les bénéfices des Jeux. Rédigez des communiqués de presse / utilisez les réseaux sociaux pour diffuser votre message.

Réalisez une analyse coûts-bénéfices. Quels changements infrastructurels devrez-vous réaliser pour l'hébergement des Jeux ? Quel impact auront ces changements sur la communauté ?

Demandez aux étudiants de réfléchir à ce processus et de débattre de la façon dont ce processus, selon eux, est lié aux campagnes utilisées par les pays qui souhaitent organiser les Jeux.

Faites des recherches sur d'anciennes éditions des Jeux Olympiques. Certaines villes hôtes ont largement réutilisé leurs installations olympiques (villages des athlètes, stades sportifs) après la fin des Jeux. Malheureusement, les installations de certains pays sont abandonnées. Pourquoi selon vous ? Quelles leçons pouvons-nous en tirer et intégrer dans la conception de futurs Jeux ? Quel héritage (sportif, culturel, installations, valeurs) voudriez-vous laisser d'ici les prochains Jeux ? Comment y parviendrez-vous ?

Créez un diaporama d'images pour présenter vos idées sur ces sujets et les partager avec vos camarades de classe.

### ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- « *The London 2012 Cultural Olympiad: a new model for nation-wide Olympic cultural legacy* », Comité International Olympique (CIO), Garcia, B., 2012. 02 / Bonnes pratiques.
- « *Héritage olympique* », Comité International Olympique (CIO), 2013. 01 / Contexte.
- « *The Get Set Story: How London 2012 inspired the UK's schools* » Comité National Olympique britannique (BOA) & Comité National Paralympique britannique (BPA), 2007–2012. 02 / Bonnes pratiques.



# Le village olympique

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect, excellence, fair-play

## Contexte de l'activité

Le village olympique n'est pas seulement un endroit où les athlètes dorment, mangent et se détendent. C'est une plateforme culturelle ; un lieu où les amitiés se nouent. C'est un melting-pot de peuples et cultures du monde. C'est là que fleurissent les valeurs essentielles de l'Olympisme. Ces activités sont conçues pour aider les participants au PEVO à comprendre l'importance du village olympique dans la promotion de la paix et la compréhension entre les participants olympiques.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Imaginez que vous faites partie d'un comité d'accueil du village olympique. Les athlètes olympiques vont bientôt s'installer et vous voulez qu'ils s'y sentent comme chez eux. Que feriez-vous pour les accueillir ? Discutez de vos idées en groupes, puis dessinez une carte heuristique de vos idées à partager avec d'autres participants de votre groupe.

### Intermédiaire 9–11 ans

Le village olympique peut être utilisé comme un moyen de promouvoir des thèmes olympiques importants. Exemple : Le développement durable est manifestement un sujet dont le monde doit faire la promotion. Les récentes éditions des Jeux Olympiques ont construit leurs installations avec des ressources écologiques et mis en place des systèmes minimisant l'impact sur l'environnement. Demandez-vous : à quel point êtes-vous durable ? Quel conseil donneriez-vous à une ville hôte dans sa préparation à la construction d'un village olympique ? Discutez de vos idées puis dessinez-les sur du papier pour affiche. Placez-les sur un mur et demandez à d'autres participants / camarades de classe de commenter vos idées.

### Moyen 12–14 ans

Les olympiens viennent du monde entier. Ils ont des goûts culinaires différents avec une alimentation très différente. Ils ont des cultures et des croyances religieuses différentes. Si on vous demandait de concevoir un village olympique, qu'incluriez-vous pour rassembler les gens et partager leur humanité commune ? Exemples : Construiriez-vous des structures encourageant les espaces de réunion ? Quels types d'événements organiseriez-vous pour encourager les interactions et mettre en avant les valeurs essentielles de l'Olympisme ? Notez vos idées par écrit, puis partagez-les avec vos camarades de classe.

### Supérieur 15–18 ans

Imaginez que vous êtes un architecte auquel on a demandé de concevoir le village olympique. On vous dit qu'il doit être plus qu'un lieu où les personnes dorment et mangent. Il doit y avoir des espaces permettant aux gens de se rassembler et de s'apprécier. Il doit y avoir des structures qui aident les participants à se connecter aux valeurs essentielles de l'Olympisme et aux thèmes éducatifs olympiques. Dessinez ou décrivez vos idées, puis partagez-les avec votre groupe.

## Résultats d'apprentissage

- Comprendre l'importance du village olympique comme moyen de promouvoir les valeurs fondamentales de l'Olympisme.
- Reconnaître l'importance du village olympique pour unir les gens et bâtir la compréhension.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Cercle de partage, discussion, questionnement socratique.

## Matériel suggéré

Espaces de réunion, matériel artistique.

# Le développement durable par les Jeux Olympiques

**Thèmes éducatifs olympiques :** équilibre, respect des autres

## Contexte de l'activité

Le CIO a identifié trois priorités majeures dans le cadre de son engagement envers le développement durable : équité sociale, efficacité économique et questions environnementales. Lisez les exemples sur la manière dont de récentes éditions des Jeux Olympiques ont intégré ces thèmes. Les activités suivantes suggèrent des moyens pour les étudiants de mieux comprendre l'importance de la durabilité et de mettre en place des initiatives pour soutenir ces priorités.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Créez une « équipe écologique ». Les étudiants créeront et dirigeront un programme de recyclage ou de compostage. Ils concevront des affiches et prononceront des discours pour promouvoir ce programme. Ils agiront comme des leaders et des modèles.

Lancez un programme de collecte de l'eau de pluie. Utilisez cette eau dans la mesure du nécessaire pour arroser les plantes et les légumes dans un jardin scolaire.

### Intermédiaire 9–11 ans

En vue de l'organisation des Jeux Olympiques, Sydney (en 2000) et Londres (en 2012) ont nettoyé d'anciennes zones industrielles. En conséquence, la nature est progressivement revenue dans ces zones autrefois inhospitalières : les oiseaux ont commencé à y faire leur nid, les poissons sont revenus, les plantes ont fleuri. Choisissez une zone de votre communauté que vous pouvez réhabiliter. Assurez-vous de recevoir des conseils professionnels pour garantir que vos étudiants soient protégés contre les substances dangereuses.

### Moyen 12–14 ans

Vous êtes chargé de concevoir des « Jeux Olympiques respectueux de la planète ». Cinq thèmes avaient été retenus pour les Jeux Olympiques de Londres 2012 : biodiversité, changement climatique, déchets, inclusion et vie saine. En groupes, discutez de la façon dont vous intégreriez ces thèmes à vos jeux. Souhaiteriez-vous ajouter d'autres thèmes ?

Choisissez un thème et partagez ce que vous avez appris au cours de ces discussions. Vous pouvez utiliser de nombreux supports (supports numériques, art, danse, chanson et discours) pour présenter vos idées.

### Supérieur 15–18 ans

Créez un plan pour protéger une espèce menacée. Identifiez les problèmes qui mettent cette espèce en danger d'extinction. À l'aide d'outils technologiques, créez et mettez en œuvre une campagne de sensibilisation. Quelles seront les conséquences pour cette espèce (et d'autres) si votre plan est une réussite ? Quelles barrières pourriez-vous rencontrer lors de la mise en œuvre ? Comment les surmonterez-vous ? Comment ferez-vous la promotion de votre réussite ? Comment assurerez-vous que cette initiative est liée aux Jeux Olympiques ?

## Résultats d'apprentissage

Comprendre la nécessité de respecter l'environnement.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Enquête, constructivisme, apprentissage par projets, journaux, journaux de réponse, blogs, réflexion créative, résolution de problèmes.

## Matériel suggéré

Fournitures environnementales selon les besoins (seaux d'eau de pluie, bacs de compostage, etc.).

## Référence de la bibliothèque des ressources

- « *The Olympic Movement and the environment: University lecture on the Olympics* » Centre d'Estudis Olímpics (UAB), Chaire internationale d'Olympisme (IOC-UAB), Tarradellas, J., 2010. 02 / Bonnes pratiques.
- « *Durabilité par le sport : moyens de mise en œuvre de l'Agenda 21 du Mouvement olympique – 2012* », Comité International Olympique (CIO). 01 / Sensibilisation.
- « *Tunza magazine: Sport and the environment* », Programme des Nations Unies pour l'environnement (PNUE), 2012. 03 / Publications.
- « *Tunza magazine: The 4Rs – A way of life* », Programme des Nations Unies pour l'environnement (PNUE), 2013. 03 / Publications.

# Relever les défis des Jeux Olympiques

## Thèmes éducatifs olympiques :

équilibre, recherche de l'excellence, fair-play, respect des autres, joie de l'effort

## Contexte de l'activité

Comme toute organisation, le CIO doit relever des défis. Certaines situations sont parfois contraires aux valeurs du Mouvement olympique et mettent sa crédibilité en danger. Ces activités amènent les étudiants à explorer leurs réflexions et leur compréhension de ces problèmes complexes, en particulier : boycotts olympiques, triche, corruption, dopage.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Menez une discussion sur la triche. Pourquoi les sportifs trichent-ils ? Qu'espèrent-ils obtenir par la triche ? Pensez à des exemples de façons dont d'autres étudiants trichent dans les sports que vous avez pratiqués. Suggérez des façons d'empêcher la triche. Existe-t-il d'autres moyens que la mise en place d'un grand nombre de règles ?

### Intermédiaire 9–11 ans

Faites des recherches sur les boycotts des Jeux Olympiques de Montréal, Moscou et Los Angeles. Quelles étaient les raisons de ces boycotts ? Pensez-vous que boycotter les Jeux soit un moyen efficace de transmettre un message ? Selon vous, pourquoi n'y a-t-il pas eu de boycott majeur depuis 1984 ?

### Moyen 12–14 ans

Qu'est-ce que la corruption ? Il y a eu des exemples de corruption au CIO lorsque la compétition pour l'organisation des Jeux a été compromise par des personnes qui étaient prêtes à vendre leurs votes. Menez des recherches sur la façon dont se déroule la procédure de candidature aux Jeux Olympiques. Pouvez-vous trouver des moyens d'éviter la corruption ?

### Supérieur 15–18 ans

Pendant plusieurs décennies, le dopage dans le sport a été un défi pour les organes dirigeants. Choisissez un sport olympique et faites des recherches pour savoir s'il peut faire l'objet d'infractions en matière de dopage. Comment le sport a-t-il réagi à ces infractions ? Pensez-vous que les sanctions soient efficaces ? Croyez-vous au pardon pour les violations de dopage ou croyez-vous en la tolérance zéro ? Suggérez de nouvelles façons dont le sport pourrait faire face au problème du dopage, puis discutez de vos idées en groupe.

## Résultats d'apprentissage

Reconnaître les défis auxquels ont dû faire face les Jeux Olympiques par le passé et comprendre de quelles façons ces défis peuvent être relevés.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Discussions guidées, questionnement socratique, compétences de réflexion, apprentissage coopératif « jigsaw », apprentissage coopératif « carrousel », cercle de partage, journaux, journaux de réponse, fiches d'entrée, fiches de sortie.

## Matériel suggéré

Espace de discussion.

## Référence de la bibliothèque des ressources

- « *One hundred years of cultural programming within the Olympic Games (1912–2012): origins, evolution and projections* » Routledge, Garcia, B., 2008. 02 / Olympisme & 03 / Références.

# Vivre la joie de l'effort par le sport et l'activité physique

## Thèmes éducatifs olympiques :

joie de l'effort, recherche de l'excellence, fair-play, équilibre, respect des autres

## Contexte de l'activité

La participation active au sport aboutira à la joie de l'effort. Qu'est-ce que cela signifie pour les différents groupes d'âge ? Un très grand nombre de recherches ont été menées sur la poursuite de l'exercice (pourquoi les étudiants continuent de pratiquer ou abandonnent un sport), la motivation et les raisons de la participation au sport chez les jeunes. Un thème qui revient en permanence est celui du besoin de s'amuser des athlètes et, en termes d'importance, ce besoin dépasse généralement la compétition et la victoire. Le format de cette feuille d'activité particulière est différent. Plutôt que de suggérer des activités spécifiques (choses à faire), nous détaillerons des principes importants qui aideront l'éducateur à créer un environnement favorable à l'appréciation ludique et joyeuse de l'activité physique.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Le modèle « Long Term Athlete Development » (LTAD – Balyi et Hamilton, 2004) suggère que tous les athlètes en bonne santé progressent au travers d'une série d'étapes qui sont en harmonie avec leurs capacités de développement. Dans la toute première phase de développement des étudiants, les éducateurs sportifs sont encouragés à se concentrer sur les « fondamentaux » du sport, l'accent devant être mis sur l'AMUSEMENT. Les entraîneurs doivent choisir des activités qui permettent aux enfants de toutes capacités de vivre la joie, l'accomplissement et la satisfaction personnelle. Les enfants apprennent comment choisir des objectifs personnels pour leur santé et leur condition physique et ils sont récompensés par des messages positifs d'encouragement. L'objectif de cette phase fondamentale est de rendre l'activité sportive si agréable que les étudiants ont envie de continuer le jeu. À ce niveau, la compétition doit être minimale.

### Intermédiaire 9–11 ans

De nombreuses cultures sportives ont tendance à accélérer les progrès des étudiants et athlètes, en mettant trop l'accent sur le développement des compétences et la compétition. Il a été démontré que cette approche est contre-productive et a entraîné des expériences sportives négatives pour de nombreux jeunes. Le modèle LTAD (et d'autres modèles similaires) recommande de faire participer les étudiants à un programme ludique, faisant la promotion des liens sociaux et encourageant les contributions de tous les participants. Lors de cette phase, les principes de l'entraînement sont présentés aux athlètes pour la première fois et la compétition est structurée afin de tester leurs progrès et de fournir des expériences positives.

Suite au verso

## Résultats d'apprentissage

Reconnaître l'importance que l'activité physique peut avoir dans la promotion du bien-être de chaque participant.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Discussion, réflexion, collaboration.

## Référence de la bibliothèque des ressources

- Site Internet *Designed to Move*, Designed to Move, 2015. [03 / Publications](#).
- « *L'influence du sport : Le Rapport Sport pur* » True Sport, Centre canadien pour l'éthique dans le sport, 2008. [01 / Sensibilisation](#).

### Lectures complémentaires :

- « *Éducation Physique de Qualité (EPQ) : Directives à l'intention des décideurs* », Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO), 2015. [01 / Sensibilisation](#).
- « *International Position Statement on Physical Education* », Conseil international pour l'éducation physique et la science du sport (CIEPSS), 2010. [01 / Sensibilisation](#).

## Vivre la joie de l'effort par le sport et l'activité physique suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Moyen 12–14 ans

Les premières années de l'adolescence sont connues pour avoir de forts taux de défection en matière de participation sportive. L'une des raisons avancées est que l'accent est trop mis sur la compétition et que les jeunes athlètes sont forcés à concourir avant même d'être prêts. Le modèle TLAD suggère que les bonnes techniques du sport doivent être enseignées aux étudiants, de même que les principes de l'exercice et la manière de les appliquer de façon équilibrée. Cette étape du développement des athlètes a été intitulée l'« entraînement à la compétition ».

#### Supérieur 15–18 ans

Les étudiants de ce groupe d'âge entrent dans la phase de l'« entraînement pour gagner » de leur développement. L'accent est mis sur la performance optimale, quoi que cela puisse signifier pour chacun des athlètes.

Les éducateurs sont encouragés à faire des recherches sur les modèles de développement d'athlètes. Les activités choisies pour fournir aux étudiants une expérience positive et joyeuse devront être en harmonie avec les phases de développement qu'ils ont atteintes.

**Référence :** Balyi, I., Hamilton, A. (2004) « *Long-Term Athlete Development: Trainability in Childhood and Adolescence* ». Windows of Opportunity. Optimal Trainability. Victoria: National Coaching Institute British Columbia & Advanced Training and Performance Ltd.

# Célébrer l'humanité : histoires des Jeux Olympiques

## Thèmes éducatifs olympiques :

respect des autres, équilibre, fair-play, recherche de l'excellence, joie de l'effort

## Contexte de l'activité

Chaque édition des Jeux Olympiques débute sur une toile blanche que des athlètes décorent avec les couleurs vives du courage, de la détermination, du succès, des drames, de la passion et de l'émotion. Leur sens artistique est unique et leurs photos racontent des milliers d'histoires. Cette feuille d'activité présente des histoires destinées à inspirer les jeunes participants au PEVO.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Demandez à vos amis et à votre famille : « Quel athlète olympique admirez-vous le plus ? Pourquoi ? » À partir de ces idées, apprenez-en plus sur cet athlète. Êtes-vous d'accord avec le choix de vos amis / votre famille ? Ces histoires vous donnent-elles envie d'essayer de nouveaux sports ? Demandez à votre professeur de sport / entraîneur / dirigeant communautaire si des moyens pourraient vous permettre d'essayer de nouveaux sports. Amusez-vous !

### Intermédiaire 9–11 ans

Lisez le profil de l'un des athlètes sur le site Internet du programme des ambassadeurs olympiques, dont l'adresse figure dans la bibliothèque des ressources. Répartissez-vous en groupes et discutez de ses accomplissements. Selon vous, qu'est-ce qui l'a motivé(e) ? Son histoire contient-elle des messages qui vous inspirent ?

### Moyen 12–14 ans

L'athlète australienne Cathy Freeman est née dans une famille aborigène et, très jeune, a montré un immense talent sportif au sprint. Son chemin vers le succès olympique n'a pas été facile ; sa famille était pauvre et elle fut victime de discrimination. Cathy travailla très dur et obtint une place dans l'équipe australienne pour les Jeux Olympiques de 2000 à Sydney. Elle fut ensuite honorée en étant choisie comme dernier porteur de la flamme lors de la cérémonie d'ouverture. Ses Jeux ont été complets quand elle a dévalé la dernière ligne droite pour arracher la médaille d'or des 400 m.

Consultez le site Internet de Cathy Freeman : [www.cathyfreemanfoundation.org.au](http://www.cathyfreemanfoundation.org.au) et découvrez-en plus sur son travail pour soutenir les talents de jeunes enfants aborigènes.

Suite au verso

## Résultats d'apprentissage

Découvrir les accomplissements des athlètes olympiques et leurs visions de l'avenir et en tirer une inspiration.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Discussion, réflexion, collaboration.

## Matériel suggéré

Espace de réunion, accès à un ordinateur.

## Célébrer l'humanité : histoires des Jeux Olympiques suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Supérieur 15–18 ans

Localisez les profils des ambassadeurs olympiques de Nouvelle Zélande sur le site Internet du Programme des ambassadeurs olympiques, dont l'adresse figure dans la bibliothèque des ressources. Comment leurs accomplissements inspirent la Nouvelle Zélande à être plus active ?

### ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- Site Internet du *Olympic Ambassador Programme*, Comité National Olympique de Nouvelle-Zélande, 2016. [00 / Feuilles d'activité.](#)



# Vivre selon les règles du fair-play

**Thèmes éducatifs olympiques :** fair-play, respect, équilibre

## Contexte de l'activité

Ces activités aideront les élèves à explorer la signification du fair-play et l'impact d'une conduite déloyale.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Fair-play et avions en papier ! Pensez aux sports que vous aimez pratiquer. Qu'est-ce qui rend le sport amusant ? Qu'est-ce qui vous frustre ? Écrivez différents moyens qui vous aident à être un athlète fair-play. Fabriquez cinq avions en papier (avec des feuilles de papier usagé / recyclé) et, sur chaque avion, écrivez des mots qui, selon vous, décrivent le fair-play dans le sport. Disposez cinq cerceaux en plastique pour représenter le symbole des anneaux olympiques, jetez les avions en papier dans les anneaux.

### Intermédiaire 9–11 ans

La phrase « juste ne signifie pas égal » est parfois utilisée dans le contexte du sport. Discutez de ce que cela signifie pour vous. Partagez vos idées avec vos camarades.

### Moyen 12–14 ans

Constituez deux équipes d'étudiants et faites-les débattre sur la question suivante : dans le sport, faut-il beaucoup de règles pour jouer loyalement ? Faites en sorte qu'une équipe plaide en faveur du oui et l'autre du non. Après le débat, divisez les équipes en paires et demandez à chaque étudiant de réfléchir aux arguments présentés par chaque équipe. Pour finir, faites un sondage : combien d'étudiants ont changé d'avis sur la question ?

### Supérieur 15–18 ans

Il est demandé aux étudiants de lire l'histoire suivante :

Quand le coureur de fond Christopher Brasher s'est qualifié pour les Jeux Olympiques de Melbourne en 1956, il considérait qu'il s'agissait du point d'orgue de sa carrière sportive. Brasher n'avait jamais remporté de course de toute sa vie, mais une 3e place au steeple-chase lors des essais olympiques en Grande-Bretagne lui avait permis de gagner une place dans l'équipe. Les demi-finales furent difficiles pour Brasher, mais il réussit à se qualifier pour la finale. Il fut le qualifié le plus lent. Quelques jours plus tard, Brasher se retrouva en peine à l'arrière du groupe et il semblait qu'il ne finirait pas parmi les médaillés. Mais deux tours avant la fin, Brasher eut un regain d'énergie qui le poussa devant les concurrents fatigués. Il commença à progresser vers l'avant et, avec un seul obstacle en vue, il se battait pour une médaille. Dans les 80 derniers mètres, Brasher prit la tête et, pour la première fois de toute sa carrière, remporta une course, la finale olympique. Quelques heures plus tard, il fut disqualifié pour avoir bloqué la voie aux coureurs ayant terminé à la 2e et la 3e places. Ernst Larsen (Norvège) et Sándor Rozsnyói (Hongrie) reçurent respectivement les médailles d'or et d'argent. C'est alors que quelque chose de véritablement incroyable et honorable se produisit.

En apprenant l'histoire de Brasher, Larsen et Rozsnyói se rapprochèrent du juge en chef de l'athlétisme et lui dirent qu'ils étaient consternés par la décision de disqualifier Brasher. Ils demandèrent au chef de rétablir Brasher, quand bien même cela signifiait qu'ils devraient accepter une place inférieure sur le podium. Quelques heures plus tard, les juges annulèrent leur décision initiale et Brasher fut rétabli.

Rédigez une courte pièce et jouez l'histoire de Chris Brasher, Ernst Larsen et Sándor Rozsnyói. Quelles leçons de fair-play peuvent être tirées de cette histoire ?

## Résultats d'apprentissage

Reconnaître l'importance du fair-play, pas uniquement dans le sport mais aussi dans la vie en général.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Constructivisme, créativité, résolution de problèmes, collaboration, jeu de rôles, réflexion, discussion.

## Matériel suggéré

Vêtements pour le jeu de rôles, chaises et tables pour débattre, cinq cerceaux en plastique, papier pour faire des avions en papier.

## Référence de la bibliothèque des ressources

- *Fair Play Teaching Resource* UNICEF Nouvelle Zélande, 2011. 03 / [Manuels](#).



# Pratiquer le respect de soi et d'autrui

Thèmes éducatifs olympiques : respect

## Contexte de l'activité

Lorsque les jeunes qui vivent dans un monde multiculturel apprennent à accepter et à respecter la diversité, et observent un comportement personnel pacifique, ils encouragent la paix et la compréhension internationale. Les activités suivantes incitent les élèves à réfléchir sur leur compréhension du respect et sur le rôle que celui-ci joue actuellement dans leur vie.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Une école (ou un club sportif communautaire) accueille un grand nombre de jeunes réfugiés venant d'un autre pays. Pendant la classe, tous les enfants interagissent bien. Mais à la pause, ces enfants jouent séparément du reste du groupe. En groupe, discutez de façons dont vous pourriez inviter / inclure ces enfants à jouer avec vous. Partagez vos idées avec d'autres groupes.

### Intermédiaire 9–11 ans

Créez une fresque du respect. Demandez aux étudiants de rassembler des magazines et des journaux, et d'y chercher des images et histoires promouvant le respect. Découpez ces images et collez-les sur une grande feuille de papier. Demandez à chaque membre du groupe d'expliquer pourquoi ils ont choisi cet élément en particulier.

### Moyen 12–14 ans

Créez deux équipes de débat et demandez-leur de réfléchir à la question suivante : est-il possible de respecter vos adversaires dans une compétition sportive, ou s'agit-il d'un signe de faiblesse dans la compétition ? Après le débat, demandez aux étudiants de consigner par écrit leurs réflexions sur le rôle du respect dans le sport. Qu'est-ce que c'est et comment influence-t-il votre vie ?

### Supérieur 15–18 ans

Si on vous demandait de créer ou réviser une charte ou constitution pour les Nations Unies, traitant des défis que le monde doit relever, qu'y incluriez-vous ? Créez votre propre charte et partagez-la avec d'autres groupes. Votre document contient-il des principes que vous pourriez immédiatement mettre en œuvre dans votre environnement d'apprentissage ?

## Résultats d'apprentissage

Reconnaître que le respect est un outil puissant pour transformer nos propres vies et la vie des autres.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Enquête, compétences de débat, créativité, résolution de problèmes, collaboration, cercles de littérature.

## Matériel suggéré

Matériel artistique, espace pour le débat.

## Référence de la bibliothèque des ressources

- « *The Olympic Values Test: Activity Sheet* » Comité International Olympique (CIO), 2011. [00 / Feuilles d'activité.](#)
- Site Internet de l'*UNESCO*, Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO). [03 / Liens.](#)
- « *Sport and Recreation on Robben Island* » Taylor & Francis, Keim, M. & Bouah, L., 2013. [02 / Bonnes pratiques & 03 / Références.](#)
- Page Internet *Sport pour l'Espoir*, Comité International Olympique (CIO). [03 / Liens.](#)

# Mes droits = mes responsabilités

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect, équilibre, fair-play

## Contexte de l'activité

Dans le cadre d'une discussion, d'un jeu de rôle et d'un exercice de résolution de problèmes, les étudiants explorent leur compréhension des droits et des responsabilités.

### Adaptations à différents groupes d'âge

#### Primaire 5–8 ans

Les étudiants de ce groupe d'âge ont tendance à réfléchir de manière concrète et séquentielle, de sorte qu'ils pourraient considérer cette activité comme relativement abstraite. Les éducateurs peuvent commencer par donner des exemples de responsabilités que les étudiants ont à la maison, à l'école et sur le terrain de sport. Cela peut débiter comme une série de règles, mais avec les conseils de l'éducateur, cela pourrait amener les étudiants à mieux comprendre ce que signifie être responsable. Exemple : il est de la responsabilité d'un étudiant de participer à un entraînement de sport collectif. Approfondir leur compréhension signifierait que participer à chaque entraînement leur permet non seulement de développer leurs propres compétences, mais aussi de contribuer au développement des autres.

De la même façon, des discussions avec des étudiants de ce groupe d'âge devraient inclure des exemples concrets, puis explorer attentivement une réflexion approfondie qui aide les étudiants à comprendre que les « droits » ne sont pas seulement un ensemble de règles autocrates. Exemple : tout le monde a le droit de jouer. Cela ne signifie pas que l'arrêt d'un jeu agressif et excluant constitue une violation de droits. Demandez aux étudiants de discuter en groupes de ces deux concepts et aidez-les à développer leur compréhension des différences.

#### Intermédiaire 9–11 ans

La saison sportive va commencer. Organisez une réunion pour discuter des valeurs qui guideront l'équipe tout au long de la saison. Selon vous, qu'est-ce qui est important ? Exemples : confiance, honnêteté, partage, soutien mutuel, etc. En équipe, dressez une liste des droits et responsabilités sur lesquels vous êtes tous unanimes. Demandez à chaque joueur de signer ce document, encadrez-le et affichez-

le dans un gymnase / une classe / un espace de réunion. Consultez régulièrement ce document et vérifiez si l'équipe honore cet engagement.

#### Moyen 12–14 ans

Réfléchissez à la question suivante : pensez-vous que les discours puissent apporter le changement ? Certains des grands orateurs de l'histoire ont parlé avec éloquence des droits de l'homme. Lisez le passage sur Martin Luther King Jr. à la page 104 du manuel des Fondamentaux. Rédigez et répétez un bref discours sur les droits de l'homme (ou un aspect de ceux-ci) qui inspirera l'auditoire et provoquera l'action. Prononcez votre discours devant vos camarades, puis discutez non seulement du style de la présentation, mais aussi du pouvoir et de la signification du message.

#### Supérieur 15–18 ans

Une école rencontre de nombreux problèmes avec son programme sportif. La triche est omniprésente. Les joueurs se disputent constamment, remettent en cause l'intégrité des arbitres et manquent de respect à leurs entraîneurs. Il vous a été demandé, ainsi qu'à votre équipe, de créer un plan pour régler ces problèmes. Vous avez identifié plusieurs points clés qui, selon vous, pourront aider : rédiger un code de déontologie, élaborer une charte des droits et responsabilités et organiser des ateliers développant l'esprit et enseignant le respect.

Séparez-vous en petits groupes et travaillez sur chacun de ces points. Une fois ce travail terminé, chaque groupe présente ses solutions. Cette approche est appelée l'apprentissage coopératif « jigsaw » : un problème est soumis à différents groupes qui travaillent sur une partie du problème / de la solution, puis rassemblent les réponses. Pensez-vous que ces solutions régleront le problème dans cette école ?

### Résultats d'apprentissage

Découvrir les différences entre les droits et les responsabilités des personnes et des groupes.

### Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Apprentissage coopératif « jigsaw », apprentissage coopératif « carrousel », cercle de partage, questionnement socratique, fiches d'entrée, fiches de sortie, schéma conceptuel.

### Matériel suggéré

Matériel d'écriture, espaces de réunion.

### Référence de la bibliothèque des ressources

- « Mallette des enseignants », Agence mondiale antidopage (AMA), 2014. 03 / Manuels.

# Faire des choix difficiles

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect, équilibre, fair-play

## Contexte de l'activité

Dans le sport, et dans la vie, nous sommes souvent confrontés à des dilemmes. Lorsque nous sommes face à des situations compliquées, nous prenons des décisions dont nous pensons qu'elles sont les meilleures pour régler ces situations. L'expérience et les compétences que nous développons en grandissant nous aideront à gérer ces situations, mais les dilemmes peuvent être très compliqués pour les jeunes. Ces activités présentent aux étudiants certains des dilemmes qu'ils affronteront peut-être et leur permettront d'explorer différentes réponses.

## Résultats d'apprentissage

Développer des compétences pour aider à guider le processus décisionnel (sous l'influence des valeurs olympiques) face à un défi.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Discussion guidée, questionnement socratique, résolution de problèmes, collaboration, capacités de réflexion, capacités de communication, créativité.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Le premier match de la saison sportive scolaire va commencer. Plusieurs nouveaux étudiants ont rejoint votre école et veulent jouer dans votre équipe. Un étudiant s'est pris d'une aversion instantanée à l'égard de ces nouveaux enfants et dit au reste de l'équipe de ne pas leur faire de passes ou de ne pas les inclure dans les activités de l'équipe. Il souhaite ainsi que ces nouveaux joueurs passent un moment si désagréable qu'ils abandonneront. Vous ne voulez pas prendre part à ce projet. Que pouvez-vous faire ?

Discutez de vos options avec votre groupe, puis partagez vos réflexions avec le reste de la classe.

### Intermédiaire 9–11 ans

Vous êtes membre de l'équipe sportive de l'école ou de la communauté et l'équipe a connu un certain succès. Après un match perdu par votre équipe, l'un des autres joueurs vous tient responsable de la défaite. Ce reproche est réitéré pendant plusieurs entraînements. Les coéquipiers commencent alors à se moquer de vous et vous menacent quand vous leur dites d'arrêter. Vous craignez que les intimidations ne s'aggravent si vous en parlez à l'enseignant ou à l'entraîneur. Que pouvez-vous faire ?

Constituez cinq groupes et demandez aux étudiants de réfléchir à ce dilemme sous différents points de vue :

- Le point de vue de l'auteur de l'intimidation. Pourquoi le joueur se comporte-t-il ainsi ? S'est-il passé quelque chose qui puisse expliquer ce changement de comportement ? Si le comportement est la communication, pourquoi cet étudiant communique-t-il ?
- Le point de vue de la victime. Que vit cet étudiant ? Existe-t-il des raisons pour lesquelles l'auteur de l'intimidation a ciblé cet étudiant ?
- Le point de vue des autres membres de l'équipe. Qu'ont-ils remarqué ? Comment se sentent-ils face à ce comportement d'intimidation ?
- Le point de vue de l'entraîneur. Que devrait faire l'entraîneur s'il remarque ce type de comportement ?
- Le point de vue des parents. Que devraient faire les parents si ce comportement devient apparent ?

Demandez à chaque groupe de présenter à toute la classe leurs réflexions sur ce dilemme et les solutions pour y faire face.

Suite au verso

## Matériel suggéré

Espace de discussion.



## Faire des choix difficiles suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Moyen 12–14 ans

Vous avez récemment rejoint une équipe sportive scolaire et vous aimez vraiment jouer avec vos nouveaux coéquipiers. L'un des joueurs les plus populaires vous a chaleureusement accueilli. Vous apprenez rapidement que de nombreux joueurs de votre équipe et dans votre école pensent que cet enfant est « cool ». Un jour, alors que vous rentrez chez vous après un match, l'« enfant cool » vous interpelle et, devant le reste de l'équipe, sort un paquet de cigarettes. La cigarette a été allumée et on vous encourage, voire on vous met la pression, pour que vous en preniez une aussi. Que faites-vous dans cette situation ?

En petits groupes, discutez des options qui s'offrent à vous.

#### Supérieur 15–18 ans

Un adolescent qui adore courir a décidé qu'il voulait gagner sa vie avec ce sport. Il s'entraîne très dur, mais il est juste en-dessous du niveau requis pour faire de la compétition professionnelle. Un entraîneur reconnaît le talent de cet adolescent, mais suggère qu'il va devoir prendre des dopants s'il veut s'améliorer et devenir un athlète de haut niveau. Que devrait faire l'athlète ? Il sait qu'il triche et que le dopage a des risques significatifs pour sa santé. Ce garçon vient d'une famille pauvre et l'argent qu'il pourrait gagner pourrait transformer leur vie, ce qui complique ce dilemme.

Constituez de petits groupes et explorez les problèmes associés à ce dilemme.

# Faire de son mieux à la recherche de l'excellence

**Thèmes éducatifs olympiques :** recherche de l'excellence, équilibre

## Contexte de l'activité

La recherche de l'excellence est souvent associée à la victoire et, bien qu'il s'agisse d'un objectif de compétition, une telle interprétation est assez restrictive. Nous avons tous des capacités différentes, dans le sport et dans la vie, et chercher à faire de son mieux est un objectif noble et stimulant.

La recherche de l'excellence forme notre personnalité et donne un sens à nos performances. Son influence n'est pas limitée à l'arène sportive ; la recherche de l'excellence peut s'étendre à tous les aspects de nos vies et affecte ceux qui nous entourent.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5-8 ans

Complétez les activités suivantes et découvrez de nouveaux sports !

**Remplissez les blancs. Complétez les phrases suivantes en insérant les bons sports à partir de la liste ci-dessous.**

- (a) Deux sports qui se pratiquent sur la glace sont \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_.
- (b) Deux sports qui se pratiquent sur une pente enneigée sont \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_.
- (c) Quatre sports qui se jouent avec un ballon sont \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_.
- (d) Trois sports qui se pratiquent sur l'eau sont \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_.
- (e) Deux sports où les chevaux sont aussi des athlètes sont \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_.
- (f) Deux sports où les athlètes visent une cible sont \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_.
- (g) La course, le saut et le lancer sont des épreuves \_\_\_\_\_.
- (h) Un sport où les athlètes tournent et pivotent sur des barres et des anneaux est \_\_\_\_\_.
- (i) Deux sports olympiques impliquant un combat entre deux personnes sont \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_.

**tir à l'arc**

**pentathlon moderne**

**ski**

**volleyball**

**lutte**

**basketball**

**gymnastique**

**aviron**

**hockey**

**sports équestres**

**athlétisme**

**tir**

**boxe**

**luge**

**patinage**

**voile**

**snowboard**

**canoë**

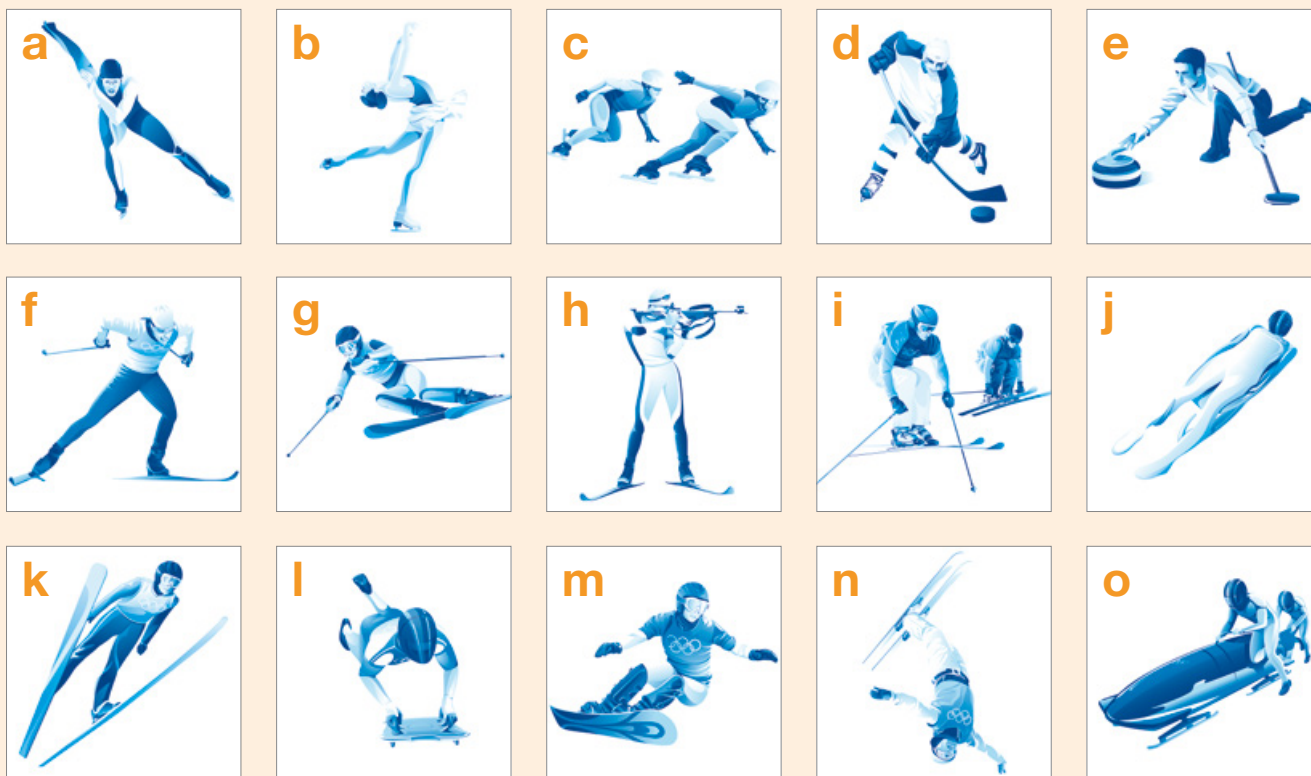
**football**

## Faire de son mieux à la recherche de l'excellence suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Primaire 5-8 ans

Identifiez les sports d'hiver qui sont représentés sur les pictogrammes ci-dessous.



- |                                      |   |                                       |  |
|--------------------------------------|---|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> luge        | <input type="checkbox"/> ski alpin        | <input type="checkbox"/> saut à ski   | <input type="checkbox"/> patinage artistique |
| <input type="checkbox"/> ski de fond | <input type="checkbox"/> bobsleigh        | <input type="checkbox"/> piste courte | <input type="checkbox"/> combiné nordique    |
| <input type="checkbox"/> snowboard   | <input type="checkbox"/> freestyle        | <input type="checkbox"/> biathlon     | <input type="checkbox"/> patinage de vitesse |
| <input type="checkbox"/> skeleton    | <input type="checkbox"/> hockey sur glace | <input type="checkbox"/> curling      |  |

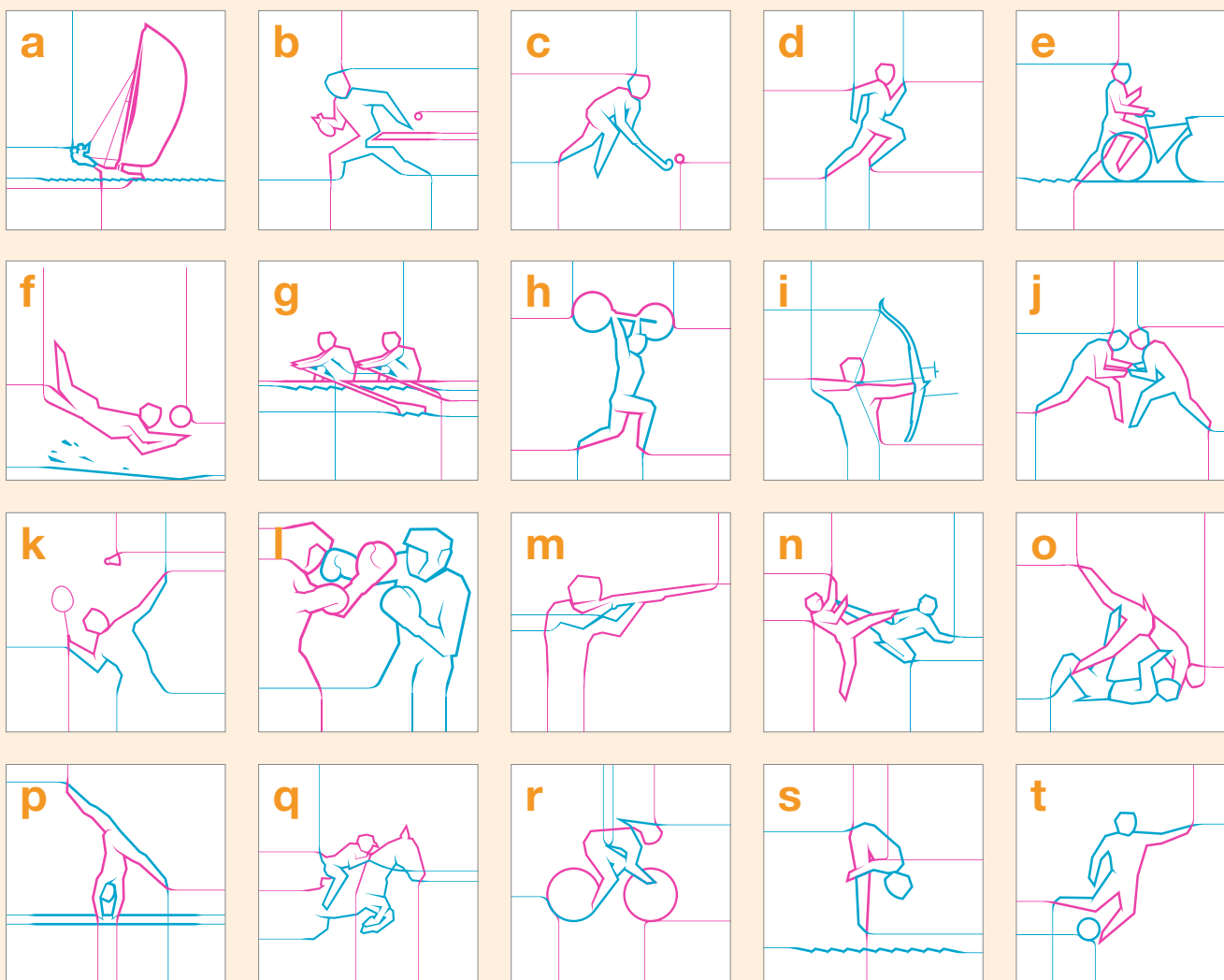
Images tirées des Jeux Olympiques d'hiver de Vancouver en 2010

## Faire de son mieux à la recherche de l'excellence suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Primaires 5-8 ans (suite)

Identifiez les sports d'été qui sont représentés sur les pictogrammes ci-dessous.



- volleyball de plage
- sauts d'obstacles à cheval
- football
- haltérophilie

- voile
- gymnastique
- athlétisme
- lutte

- judo
- triathlon
- cyclisme sur piste
- tir

- boxe
- plongeon
- aviron
- hockey

- taekwondo
- tennis de table
- tir à l'arc
- badminton

Images tirées des Jeux Olympiques d'été de 2012 à Londres



## Faire de son mieux à la recherche de l'excellence suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Intermédiaire 9–11 ans

« Ce n'est pas la médaille qui compte. » Lorsque l'athlète canadienne Leah Pells s'est qualifiée pour le 1 500 m féminin aux Jeux Olympiques d'Atlanta en 1996, ce fut le point d'orgue de sa carrière. Elle se retrouvait face à des concurrentes pleines de talent et elle ne pensait pas aller au-delà des premières étapes. Mais Leah Pells était au sommet de sa forme et, avec un esprit courageux, elle se battit et arriva en finale. La finale olympique fut un véritable spectacle avec des athlètes formidables accélérant, sprintant et accélérant de nouveau. Leah Pells courait derrière le groupe et il semblait peu probable qu'elle finisse en tête. Dans le dernier tour, le rythme infernal du début commença toutefois à faire des dégâts sur de nombreux coureurs. Leah Pells tenta sa chance. Un par un, elle dépassa ses rivales fatiguées. En arrivant dans la dernière ligne droite, elle était 6<sup>e</sup>, puis 5<sup>e</sup> et elle dépassa finalement la ligne d'arrivée en 4<sup>e</sup> position. Elle n'était qu'à une marche du podium olympique.

Après sa course, elle fut interviewée devant les caméras de télévision. Un commentateur lui demanda : « Vous devez être tellement déçue ? » Leah Pells regarda le commentateur et les larmes lui montèrent aux yeux. « Déçue ? Ce fut la plus belle course de ma vie. Je suis si heureuse que je pourrais en pleurer. Ce n'est pas que la médaille qui compte... »

En groupes, discutez de l'histoire « Leah Pells ». Quelle est la leçon qu'elle a essayé de partager avec le commentateur ? Dans votre groupe, décrivez une performance sportive qui vous a satisfait, alors même que vous n'avez pas gagné. Qu'est-ce qui l'a rendue spéciale ?

#### Moyen 12–14 ans

Vous marchez dans le hall de votre école et voyez l'une de ces affiches inspirantes qui décorent souvent les murs. En lettres grandes et colorées, l'affiche dit « Tracer la voie vers l'excellence personnelle ! » Il y a une photo d'une fille qui court sur une piste. Autour de la photo sont écrites les phrases suivantes :

- « Fixer des objectifs élevés mais réalistes vous motivera. »
- « Nous avons tous des capacités différentes. Fixer vos objectifs en fonction de votre potentiel personnel vous permettra de continuer à travailler dur pour réaliser votre rêve. »
- « Obtenir un feedback des entraîneurs et des pairs vous aide à affiner votre performance. »
- « Équilibrez vos vies sportive et personnelle en célébrant les accomplissements et sans être trop dur avec vous-même en cas d'échecs. »

Vous vous arrêtez et regardez la photo, puis lisez les messages. Êtes-vous d'accord avec ce qui est écrit ?

Prenez quatre grandes feuilles de papier et écrivez les déclarations ci-dessus. Scotchez-les au mur et permettez aux étudiants d'écrire leurs pensées / réflexions. Donnez cinq minutes aux étudiants à chaque poste et faites les passer de l'une à l'autre. Ne les laissez pas discuter. Une fois que chacun s'est arrêté à chaque poste, demandez aux étudiants de résumer les commentaires sur cette feuille.

#### Supérieur 15–18 ans

La recherche de l'excellence n'est pas uniquement pertinente dans le sport, elle s'applique aussi à tous les autres domaines de la vie. Faites des recherches sur la vie d'une personne qui vous a inspiré. Puis rédigez un article pour un magazine décrivant les vertus sur lesquelles l'athlète s'est fondé ou qu'il a inscrites en exemple dans sa recherche de l'excellence.

### ★ Résultats d'apprentissage

- Reconnaître que la recherche de l'excellence consiste à tester les limites du potentiel personnel et à aspirer à faire de son mieux.
- Comprendre que ce principe s'étend à tous les aspects de nos vies.

### ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Enquête, collaboration, créativité, journaux, journaux réponses, blogs, vlogs, apprentissage coopératif « carrousel », apprentissage coopératif « jigsaw », cercle de partage.

### Matériel suggéré

Matériel artistique, espace de réunion, papier pour affiche, stylos.

### ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- Page Internet *Pro Safe Sport Online Academy*, Conseil de l'Europe. [03 / Manuels](#).

# La persévérance et les Jeux Olympiques

**Thèmes éducatifs olympiques :** recherche de l'excellence, joie de l'effort, respect

## Contexte de l'activité

La persévérance est souvent citée comme une valeur ou une aptitude fondamentale qui nous aide à faire face aux défis que la vie nous présente. Continuer, aller de l'avant, ne pas céder sous la pression, toutes ces phrases nous incitent à surmonter nos difficultés. Les Jeux Olympiques représentent peut-être le test ultime pour la persévérance d'un athlète. Nombre d'entre eux n'arrivent d'abord pas à rejoindre leur équipe nationale, mais réussissent finalement, par une persévérance inébranlable, à concourir au niveau olympique. Ces activités / histoires sont écrites pour inspirer les étudiants et les aider à comprendre ce que signifie concourir au niveau olympique.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

La persévérance signifie continuer, malgré les difficultés ou les défis que vous pouvez rencontrer. Pensez à une période où vous avez dû faire preuve de persévérance sur le terrain de sport. Votre équipe a peut-être perdu une série de compétitions. Comment avez-vous surmonté cette déception ? Quelles compétences avez-vous utilisées pour vous encourager à continuer ? Constituez de petits groupes et discutez de vos expériences avec vos camarades de classe.

### Intermédiaire 9–11 ans

L'athlète britannique Kelly Holmes était une coureuse d'envergure internationale. Elle a atteint la finale de chaque compétition à laquelle elle a participé et a remporté un certain nombre de médailles. Elle a remporté la médaille de bronze au 800 m des Jeux Olympiques de Sydney en 2000, ce qui serait l'apogée d'une grande carrière pour de nombreux athlètes. Après ces Jeux, Kelly a été blessée, mais elle n'a pas pu abandonner son rêve de médaille d'or aux Jeux Olympiques. En arrivant à Athènes pour les Jeux Olympiques de 2004, Kelly se trouvait au sommet de sa forme. Bien qu'elle dût affronter les meilleurs talents jamais rassemblés dans la compétition du 800 m, Kelly remporta la médaille d'or. Quelques jours plus tard, elle y ajouta la médaille d'or au 1 500 m. Ses deux médailles d'or furent la récompense pour des années de détermination et de persévérance.

Connaissez-vous des athlètes, ou avez-vous des amis, qui ont une histoire similaire à raconter (l'histoire d'années d'entraînement, de nombreux échecs, puis finalement un succès durement gagné) ? Partagez ces histoires avec vos camarades de classe.

Suite au verso

## Résultats d'apprentissage

Reconnaître que la persévérance peut nous donner les moyens d'atteindre le succès et de réaliser notre potentiel.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Collaboration, discussion, enquête, cercle de partage.

## Matériel suggéré

Espace de réunion.

## La persévérance et les Jeux Olympiques suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Moyen 12–14 ans

C'est un exercice sur la persévérance et l'« athlète inconnu ». Les pages des livres d'histoire olympique sont remplies d'histoires d'athlètes célèbres. Nombre de ces athlètes ont atteint le sommet de l'accomplissement athlétique et ont obtenu des médailles olympiques en témoignage de leur succès. Mais il existe aussi d'innombrables histoires d'autres athlètes pour remplir les pages de l'histoire olympique. Pour ces athlètes, la simple qualification aux Jeux Olympiques a été un accomplissement majeur. Il ne fait aucun doute qu'il existe des histoires d'athlètes qui ont fait de grands sacrifices pour rejoindre leur équipe nationale. Certains d'entre eux auront maintes fois tenté de se qualifier et échoué, mais ils ont persévéré et ont finalement participé aux Jeux.

Activité : trouvez un athlète local qui s'est qualifié aux Jeux Olympiques. Demandez-lui de décrire son « expérience de qualification aux Jeux ». Rédigez cette interview et partagez vos conclusions avec vos camarades de classe.

#### Supérieur 15–18 ans

Peu de temps avant les Jeux Olympiques d'hiver de Calgary en 1998, le patineur de vitesse américain Dan Jansen était le grand favori pour la médaille d'or du 500 m sprint. Malheureusement, quelques heures avant sa course, Dan Jansen apprit que la leucémie venait d'emporter sa sœur. Dan Jansen était déterminé à donner le meilleur de lui-même et il s'aligna sur la ligne de départ, mais il a chuta quelque mètres plus loin et tomba sur la glace. Il était effondré. Quelques jours plus tard, il participa à l'épreuve du 1 000 m. Il démarra à une vitesse jamais égalée, mais tomba de nouveau à mi-course. Une expérience telle que celle-ci serait suffisante pour mettre un terme à la carrière de nombreux athlètes, mais Dan Jansen revint à la compétition. Lors des Jeux Olympiques d'hiver d'Albertville en 1992, Dan Jansen finit quatrième dans ses deux épreuves. De nombreux commentateurs déclarèrent que Dan Jansen serait l'un des plus grands athlètes à ne jamais remporter de médaille olympique. Pourtant, il n'abandonna pas. Deux ans plus tard, lors des Jeux Olympiques d'hiver de Lillehammer en 1994, Dan Jansen participa à ses derniers Jeux et remporta le 1 000 m. Enfin, il avait remporté une médaille d'or olympique !

Réfléchissez à l'histoire de Dan Jansen. Quelles leçons en avez-vous tirées ? Quel conseil donneriez-vous à un ami ou à un athlète qui a connu une série de performances décevantes ?

# Résilience et les Jeux Olympiques

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect, joie de l'effort, fair-play

## Contexte de l'activité

Les Jeux Olympiques sont pleins d'exemples d'athlètes ou d'équipes qui ont dû relever d'immenses défis pour concourir. Cette feuille d'activité fournit des exemples des différentes façons dont s'exprime la valeur de la résilience. Les exemples cités et les questions posées sont destinés à aider les étudiants à identifier les compétences qu'ils peuvent utiliser pour surmonter des difficultés personnelles (sur le terrain de sport ou dans la vie).

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Questions de discussion : la résilience signifie se remettre rapidement d'une difficulté. Comment faites-vous pour vous sentir mieux quand vous êtes contrarié ? Que faites-vous si une performance sportive a été décevante ?

Rédigez ou décrivez une courte histoire au sujet d'un athlète qui est tombé et a fini la course en dernier. Que se passe-t-il ensuite ? Comment cet athlète se sent-il ? Que peut-il / elle faire pour reprendre confiance et faire mieux à la prochaine course.

### Intermédiaire 9–11 ans

Le 6 août 1945, une bombe atomique tomba sur la ville japonaise d'Hiroshima. Des milliers de personnes furent tuées et la ville fut totalement détruite. Cette date était aussi la date de naissance d'Yoshinori Sakai. Sakai a grandi dans une ville non loin d'Hiroshima. Il adorait courir et, adolescent, il rejoint le club d'athlétisme local. À 19 ans, Yoshinori reçut un incroyable honneur : il fut choisi pour être le dernier porteur de la flamme olympique lors de la cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques de Tokyo en 1964.

Selon vous, pourquoi Yoshinori Sakai a-t-il été choisi pour allumer la vasque olympique ? Dans quelle mesure était-il un symbole de résilience ?

Au Japon, il existe une histoire très célèbre d'une jeune fille qui était très malade à cause des effets radioactifs de la bombe atomique d'Hiroshima. La jeune fille, Sadako, était mourante quand ses amis lui rendirent visite. Ses amis voulaient à tout prix l'aider et, selon une ancienne légende japonaise, ils commencèrent à faire des centaines de grues en origami. La légende promettait que son vœu se réaliserait à quiconque fabriquerait 1 000 grues en papier. Chaque année, des enfants japonais fabriquent des milliers de grues en papier. Ce sont des symboles de paix et de résilience.

Activité : consultez des sites d'origami et apprenez à faire des grues en papier.

Suite au verso

## Résultats d'apprentissage

Reconnaître que les défis sont inhérents à la vie et au sport et que développer une résilience nous permet de relever ces défis.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Collaboration, jeu de rôles, cercle de partage, rédaction créative, apprentissage par projets, enquête.

## Matériel suggéré

Matériel artistique (pour origami), espace de réunion.

## Résilience et les Jeux Olympiques suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Moyen 12–14 ans

Lopez Lomong a grandi dans un petit village au Soudan du Sud. Lorsqu'il avait à peine six ans, il fut kidnappé pour en faire un enfant soldat. Avec quelques amis, ils réussirent à s'échapper et coururent pendant trois jours avant de passer la frontière kényane. Lopez passa les dix années suivantes dans un camp de réfugiés, avant d'être aidé pour intégrer une école à New York. Lopez découvrit tôt qu'il était un coureur très doué et remporta rapidement des titres nationaux. En 2008, Lopez fut sélectionné pour représenter les États-Unis aux Jeux Olympiques de Beijing. Bien qu'il n'ait pas remporté de médaille, son histoire personnelle inspira l'équipe et il fut choisi pour porter le drapeau américain lors de la cérémonie d'ouverture.

Imaginez qu'on vous ait demandé d'interviewer Lopez Lomong. Quelles questions aimeriez-vous lui poser ? Avez-vous des questions sur la résilience. Comment a-t-il surmonté ces défis ? Simulez cet entretien.

#### Supérieur 15–18 ans

Le Mouvement olympique a montré à maintes reprises qu'il était une organisation résiliente. Étudiez l'histoire des Jeux modernes et identifiez des domaines qui ont entraîné des menaces ou défis significatifs pour le Mouvement olympique. Les domaines que vous pourriez examiner sont par exemple : boycotts, corruption interne (notamment Salt Lake City), terrorisme, politique et racisme (en particulier la manifestation Black Power lors des Jeux de Mexico en 1968). Choisissez des façons de partager vos conclusions avec vos camarades de classe : présentations écrites, jeu de rôles, discours, présentation d'affiches, etc.

# Le courage aux Jeux Olympiques

**Thèmes éducatifs olympiques :** respect, joie de l'effort, recherche de l'excellence

## Contexte de l'activité

Cette feuille d'activité étudie la valeur du courage. Il existe des histoires bien connues d'athlètes courageux qui ont remporté des médailles olympiques, mais nous connaissons moins ceux dont la simple participation aux Jeux Olympiques fut le sommet de leur succès. L'idée centrale sous-jacente à ces histoires est que le courage (une valeur que nous avons tous en nous) peut nous renforcer lorsque nous faisons face à des défis, sur le terrain de sport ou dans la vie.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5-8 ans

Questions de discussion : que signifie le mot « courage » pour vous ? Pensez à un moment où vous avez été tenté d'abandonner lorsque vous avez fait face à un défi. D'une manière ou d'une autre, vous avez continué. Qu'est-ce qui vous a donné la force de persévérer ? Lisez l'histoire de Marla Runyan ci-dessous. Comment a-t-elle fait preuve de courage ?

Marla Runyan est une athlète unique. Légalement, elle est une athlète aveugle, mais elle a en réalité une vision limitée. Marla a combattu sa mauvaise vision toute sa vie et n'a jamais pensé qu'elle la priverait d'opportunités pour pratiquer un sport. Marla a découvert qu'elle était très bonne en sport. Elle s'est durement entraînée et a rapidement été sélectionnée aux Jeux Paralympiques de 1992. Marla rencontra un succès incroyable, remporta quatre médailles d'or, mais le meilleur était encore à venir. Marla adorait courir le 1 500 m, distance très difficile pour les athlètes aveugles, car ils se cognent souvent les uns aux autres. Malgré cela, Marla se qualifia pour représenter les États-Unis aux Jeux Olympiques de 2000 et 2004. Elle devint ainsi la première athlète aveugle à participer à la fois aux Jeux Paralympiques et aux Jeux Olympiques.

Rédigez une histoire sur l'expérience de Marla Runyan dans la compétition avec une déficience visuelle.

Suite au verso

## Résultats d'apprentissage

Découvrir le rôle majeur que joue le courage pour les athlètes qui participent aux Jeux Olympiques.

## Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Collaboration, discussion, enquête, cercle de partage.

## Matériel suggéré

Espace de réunion.

## Le courage aux Jeux Olympiques suite

### Adaptations à différents groupes d'âge (suite)

#### Intermédiaire 9–11 ans

La plupart des livres sur les Jeux Olympiques vous parleront d'athlètes qui ont réalisé des performances incroyables et ont surmonté l'adversité. La plupart des histoires ont des fins heureuses, avec une médaille autour du cou de l'athlète. Dans le cas d'« Eric l'anguille », il n'y avait pas de médaille. En effet, il termina avec le temps le plus lent jamais enregistré dans une compétition de natation olympique masculine. Mais si vous lisez son histoire, vous apprendrez que le simple fait de participer aux Jeux Olympiques était le résultat d'un immense courage.

Eric « l'anguille », Moussambani Malonga, était un nageur de Guinée équatoriale qui participa aux Jeux Olympiques de Sydney en 2000. Eric n'était pas un nageur né. Il n'avait commencé à pratiquer ce sport que huit mois avant le début des Jeux. Il s'exerçait dans un lac (pas une piscine de 50 m) et cette entreprise était particulièrement dangereuse dans la mesure où chacun savait que le lac était infesté de crocodiles ! Eric participa à l'épreuve de 100 m nage libre et finit forcément avec le temps le plus lent jamais enregistré.

Répartissez-vous en groupes de trois ou quatre étudiants. Discutez de l'histoire d'Eric et réfléchissez aux questions suivantes : a-t-il été courageux ou imprudent de s'entraîner dans le lac aux crocodiles ? Selon vous, qu'est-ce qui a motivé Eric à essayer un sport dans lequel il était manifestement destiné à finir dernier ? Partagez vos idées avec vos camarades de classe.

#### Moyen 12–14 ans

La rameuse canadienne Silken Laumann était la grande favorite pour la médaille d'or aux Jeux Olympiques de Barcelone en 1992. Toutefois, lors d'une séance d'entraînement, son skiff se brisa, la blessant grièvement à la jambe après qu'une autre embarcation se fut encastrée dans la sienne. Silken dut subir cinq opérations et fut hospitalisée trois semaines. Sa participation aux Jeux Olympiques paraissait peu probable, tandis que gagner une médaille semblait impossible. Après sa sortie de l'hôpital, Silken reprit immédiatement l'entraînement. Sa jambe était endommagée, mais elle continua de s'entraîner. Aux Jeux, Silken réalisa une performance inspirante et remporta une médaille de bronze ; chose qui, quelques semaines auparavant, quand elle était alitée à l'hôpital, aurait pu sembler inatteignable.

Comment a-t-elle fait ? Quels aspects de sa personnalité lui ont permis de surmonter cet incroyable revers ? Discutez en groupes et partagez vos idées. Imaginez que vous interviewez Silken Laumann. Quelles questions voudriez-vous lui poser ? Existe-t-il des leçons de ses expériences que vous souhaiteriez intégrer dans votre vie ?

#### Supérieur 15–18 ans

L'histoire de Jesse Owens est peut-être l'un des exemples de courage les plus célèbres dans l'histoire des Jeux Olympiques. Jesse Owens était un athlète américain spécialisé dans le sprint et le saut en longueur et avait été sélectionné pour participer aux Jeux Olympiques de 1936 à Berlin. Les Jeux avaient suscité la controverse parce que le dirigeant allemand, Adolf Hitler, était déjà en train de constituer une énorme armée et faisait vigoureusement la promotion d'une idéologie de la supériorité aryenne. Hitler pensait que les athlètes allemands devaient paraître supérieurs à tous les autres athlètes. Jesse Owens n'était pas de cet avis et s'attacha à remporter quatre médailles d'or, à la grande colère d'Hitler.

Le paragraphe ci-dessus n'est qu'une brève description des expériences de Jesse Owens aux Jeux Olympiques de Berlin. Faites des recherches sur sa vie et réfléchissez à la façon dont il a fait preuve de courage face à la présence intimidante des nazis. Partagez ce que vous avez appris avec vos camarades de classe. Existe-t-il d'autres exemples d'athlètes qui ont fait preuve de courage et que vous trouvez tout aussi inspirants ?



# Vivre une vie active, saine et équilibrée

## Thèmes éducatifs olympiques :

joie de l'effort, recherche de l'excellence, fair-play, équilibre, respect des autres

## Contexte de l'activité

Ces activités pourraient parfaitement être intégrées dans un programme d'enseignement des aptitudes fondamentales. Elles peuvent être utilisées avec n'importe quel groupe d'âge, à condition d'en adapter le contenu aux capacités des étudiants.

## Adaptations à différents groupes d'âge

### Primaire 5–8 ans

Apprendre à adopter une alimentation saine et à faire des choix équilibrés. Il faut apprendre aux étudiants à reconnaître l'importance de consommer les bons nutriments et d'éviter la nourriture nocive, telle que le sucre et les acides gras trans. Pour l'activité, il convient de les encourager à effectuer au moins une heure d'exercice par jour et à limiter le temps passé devant un écran. Il faut enseigner aux étudiants qu'une activité physique quotidienne a des bénéfices significatifs pour la santé.

### Intermédiaire 9–11 ans

Dans ce groupe d'âge, les étudiants peuvent être impliqués dans des conversations sur l'évolution de leur corps. En termes d'activités, il est recommandé de mettre l'accent sur l'éducation en extérieur et la pratique d'un sport.

### Moyen 12–14 ans

Il est possible d'enseigner aux étudiants le bon processus décisionnel et son rôle dans la minimisation des comportements à risque. Pour l'activité, les étudiants sont prêts à choisir leur propre sport et / ou à faire leurs propres projets physiques.

### Supérieur 15–18 ans

Dans leurs dernières années de lycée, les étudiants peuvent être confrontés à des défis complexes avec des choix de modes de vie non sains, notamment la consommation de tabac, drogue, alcool et autres comportements à risque. On considère que la pratique d'un sport contribue à protéger les jeunes contre la pression d'essayer des choses nocives. Les étudiants sont encouragés à rejoindre des équipes, en compétition ou intramuros. S'ils ne sont pas attirés par des sports de compétition, ils peuvent être encouragés à opter pour des activités s'inscrivant dans un « courant de bien-être », par exemple le yoga, les classes de remise en forme.

Suite au verso

## ★ Résultats d'apprentissage

- Reconnaître les comportements qui contribuent à des modes de vie sains et néfastes.
- Choisir des sports et activités saines qui font écho à ses intérêts, sont agréables et promeuvent des choix de mode de vie positifs.

## ✓ Stratégies d'enseignement suggérées et compétences d'apprentissage

Créativité, collaboration, résolution de problèmes.

## Matériel suggéré

Espace de discussion, accès à des sports et opportunités d'éducation en plein air.

## Vivre une vie active, saine et équilibrée suite

### ↓ Référence de la bibliothèque des ressources

- Page Internet *Olympic Adventure*, Comité International Olympique (CIO). 03 / Liens.
  - « *Moving Together: Promoting psychosocial well-being through sport and physical activity* » Fédération internationale des Sociétés de la Croix-Rouge (FICR) et Red Crescent Societies Reference Centre for Psychosocial Support (PS Centre), 2014. 03 / Manuels.
  - Page Internet *Pro Safe Sport Online Academy*, Conseil de l'Europe. 03 / Manuels.
  - Page Internet *Let's Move!*, Maison Blanche. 01 / Sensibilisation & 03 / Liens.
  - Page Internet *Designed to Move*, Designed to Move, 2015. 03 / Publications.
  - Vidéo « *Your past is not your destiny: Flavio CANTO* », Comité International Olympique (CIO), 2015. 02 / Bonnes pratiques.
  - Manuels « *Red Ball Child Play* », Right to Play International. 02 / Bonnes pratiques & 03 / Manuels.
  - Infographie « *Politiques d'Éducation Physique de Qualité* », Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO), 2015. 01 / Sensibilisation.
  - « *Active gaming: The new paradigm in children's physical activity* » Digital Culture & Education, Hansen, L. and Sanders, S. W., 2011. 01 / Sensibilisation.
  - « *Sport for All – Play for Life: A Playbook to Get Every Kid in the Game* » The Aspen Institute, 2015. 03 / Publications.
- Lectures complémentaires :**
- « *Éducation Physique de Qualité (EPQ): Directives à l'intention des décideurs* », Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO), 2015. 01 / Sensibilisation.
  - Site Internet de l'*UNESCO*, Organisation des Nations unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO). 03 / Liens.
  - « *L'éducation physique et le sport à l'école en Europe* » Agence Exécutive Éducation, Audiovisuel et Culture, 2013. 01 / Programme scolaire.
  - « *Health Position Paper* », Association for Physical Education, 2015. 01 / Sensibilisation.
  - « *Football Resource Kit: Using Football in Child Labour Elimination and Prevention Projects* », Organisation internationale du travail (OIT), 2013. 03 / Manuels.
  - « *Recommandations mondiales en matière d'activité physique pour la santé* » Organisation mondiale de la santé (OMS), 2010. 01 / Sensibilisation.

# Glossaire

Les termes ci-dessous enrichiront votre base de connaissances mais ne sont pas nécessairement inclus dans les documents pédagogiques. Ce glossaire est à usage général.

**Apprentissage collaboratif « carrousel »** – C'est une activité de brainstorming. L'éducateur pose une question (qui peut avoir plusieurs parties) et l'écrit sur plusieurs bouts de papier. Ceux-ci sont scotchés au mur. Les étudiants vont d'un papier à l'autre. Ils lisent la question sur le papier, y réfléchissent, puis écrivent leurs propres réponses. Ils passent ensuite au papier suivant. À la fin, les papiers sont retirés et étudiés pour y déceler des schémas, sujets de discussion, etc. Cette méthode permet d'activer les connaissances préalables de l'étudiant et faire naître de nouvelles pistes d'investigation. Elle permet aux élèves de la classe qui sont moins confiants, moins ouverts, d'apporter des contributions réfléchies.

**Apprentissage collaboratif « jigsaw »** – Dans cette méthode, les étudiants sont répartis en groupes et étudient une pièce différente d'un problème. Ensuite, ils se réunissent, partagent leurs idées et assemblent leur solution au problème. Cette méthode est très efficace pour promouvoir la collaboration. Si une pièce du puzzle domine les autres (tout comme un puzzle, « jigsaw » en anglais), cela ne fonctionnera pas. Les pièces doivent s'imbriquer les unes aux autres.

**Apprentissage par l'expérience** – Dans cette méthode, les étudiants sont chargés d'accomplir des activités dans lesquelles la force et l'impact de la leçon sont révélés par l'« action ». Dans la feuille d'activité paralympique 19, la meilleure façon d'« étudier » les exercices est de faire les jeux, plutôt que de réfléchir sur ceux-ci.

**Apprentissage par projets** – Les étudiants sont encouragés à choisir une question qui guidera leur apprentissage pour la durée indiquée de la mission ou du projet. Le PEVO et l'apprentissage par projets sont des outils naturels car les étudiants peuvent choisir un ou plusieurs thèmes éducatifs, puis explorer les aspects correspondants à leurs intérêts. L'approche de l'apprentissage par projets permettrait aux étudiants de choisir comment présenter ce qu'ils ont appris.

**Apprentissage virtuel** – Les étudiants qui ont accès aux technologies de l'information et de la communication (appelées TIC) peuvent utiliser ces ressources pour utiliser de façon créative de nombreuses activités suggérées du PEVO. Ils peuvent partager leurs idées sous forme de vidéoconférences, podcasts, espaces de discussion ou réseaux sociaux.

**Blogs** – Les étudiants ayant accès à Internet peuvent écrire sur leurs expériences du PEVO et poster leur contribution en ligne. Un blog est comme un journal intime et peut prendre tout style d'écriture qui, selon vous, correspond à sa finalité. Vous pouvez avoir envie d'écrire de façon persuasive, d'exprimer des opinions

ou de célébrer les succès des autres. Le blog peut être exactement ce que vous voulez qu'il soit. Certains blogs sont écrits pour un public d'abonnés, tandis que d'autres peuvent servir uniquement pour la joie de l'expression personnelle. Il existe énormément de ressources de blog disponibles en ligne que vous pouvez trouver facilement sur des moteurs de recherche.

**Cercle de partage** – Dans cette méthode d'apprentissage, les étudiants sont placés en cercle et doivent résoudre un problème. Chaque personne dans le cercle réfléchit au problème, généralement une question ouverte complexe. Un élève sera chargé de transcrire les réponses et contributions de chaque personne dans le cercle. Après avoir rassemblé toutes les contributions, le scribe résume les réponses et il s'ensuit une nouvelle discussion.

**Cercles de littérature** – C'est un moyen formidable de rassembler les idées des étudiants sur des sujets du PEVO. Les étudiants sont placés en (ou choisissent des) petits groupes. Un texte à lire leur est attribué, puis ils discutent de son contenu. Ils peuvent rendre compte des conversations et des opinions qui ont été exprimées au groupe dans son ensemble. Ces cercles de littérature peuvent être utilisés pour étudier des livres ainsi que de courtes pièces.

**Collaboration** – Il s'agit de l'un des moyens d'apprentissage du 21<sup>e</sup> siècle et d'une technique importante pour enseigner de nombreuses activités du PEVO. Les étudiants sont non seulement encouragés à « s'entendre », mais aussi à rechercher et valoriser les idées des autres dans le cadre de leur coopération sur des projets et missions.

**Compétences de communication** – Nombre de ces activités du PEVO développent les compétences de communication des étudiants. Par écrit, ils ont l'opportunité d'exprimer leurs opinions de façon créative par le récit, la rédaction d'articles et des interviews. Ils peuvent aussi développer leurs méthodes d'expression personnelle par le mouvement, la comédie et la parole (notamment monologues ou dialogues). Les activités du PEVO valorisent la réflexion et les contributions de tous les élèves, quelles que soient leurs capacités, et nombre des méthodes d'enseignement recommandées sont conçues pour permettre une égalité des voix dans le débat et la discussion.

**Compétences de débat** – La pratique du débat comme stratégie pédagogique permet de développer de nombreuses compétences. En voici quelques exemples : communication verbale, écoute active, réflexion critique et confiance en soi.

**Compétences de réflexion** – Nombre des activités du PEVO incitent les étudiants à explorer leurs propres idées sur le matériel. Des compétences de réflexion, telles que l'analyse, la réflexion, la synthèse et la théorisation, sont intégrées dans ces activités.

**Connaissances sociales** – Compréhension de la manière de participer activement au sein d'une communauté (locale, internationale) dans le but d'engager un changement positif dans la société.

**Constructivisme** – Il s'agit d'une philosophie éducative qui suggère que les étudiants apprennent plus efficacement quand ils « effectuent » ou expérimentent l'apprentissage, plutôt que quand ils interagissent de façon passive avec le contenu. Nombre des activités du PEVO incitent l'étudiant à développer sa réflexion et sa compréhension des valeurs à l'aide du constructivisme, et non à rester assis en classe pendant la leçon.

**Créativité** – Elle est reconnue comme l'un des moyens d'apprentissage clés du 21<sup>e</sup> siècle. Les étudiants sont encouragés à apporter leurs propres idées face à des problèmes et moyens d'expression.

**Discussion en groupe** – Un modérateur (éducateur ou étudiant) est désigné pour présenter des questions à un groupe de personnes (peut-être des étudiants ou experts). Le format des réponses du groupe peut varier. Le modérateur peut adresser une question à un membre particulier du groupe ou poser la même question à tous les membres. Après un temps spécifique consacré à la réponse à la question (sans interruption), les autres membres du groupe peuvent commenter les réponses.

**Enquêtes** – Il peut s'agir d'un processus individuel ou collaboratif qui encourage les étudiants à être leurs propres explorateurs des connaissances et de la compréhension. Cela peut se faire de plusieurs manières :

- **Enquêtes guidées** – L'enseignant fournit une question, le ou les étudiants choisissent ensuite de faire les recherches, puis communiquent leurs conclusions.
- **Enquêtes structurées** – L'enseignant fournit une question et attend un résultat spécifique de la recherche. L'aspect clé de cette approche est que les étudiants développent une réflexion analytique et une pensée réflexive.
- **Enquêtes ouvertes** – Les étudiants choisissent leurs propres questions, méthodes de recherche et méthodes de communication de leurs résultats et découvertes.

**Enseignement par les pairs** – Les recherches ont montré de façon répétée que permettre aux étudiants d'enseigner les uns aux autres a un impact majeur sur le succès de l'apprentissage de l'étudiant et de l'enseignant. C'est particulièrement vrai pour les étudiants qui considèrent que le sujet est complexe. Avoir un pair enseignant aide l'étudiant à se rattacher de manière significative à la fois au matériel et à ses pairs.

**Espaces de discussion** – Nombre des activités du PEVO sont conçues pour solliciter et développer la réflexion des étudiants. Les espaces de discussion numériques pourraient être d'excellents forums pour collaborer avec des étudiants d'autres régions du monde. L'utilisation d'espaces de discussion comme méthode d'enseignement, bien que très prometteuse, doit se faire avec un jugement professionnel éclairé car elles peuvent aussi être un lieu d'expression de contenu inapproprié. Il est conseillé aux éducateurs de consulter leurs services informatiques pour obtenir leurs recommandations.

**Étude de cas** – Les étudiants peuvent décider de procéder à une étude ciblée et détaillée portant sur un aspect particulier du PEVO. Des méthodes de démonstration de l'apprentissage (toujours selon une approche personnalisée) doivent être choisies par l'étudiant.

**Fiches de mission** – Les éducateurs rédigent des missions qui décrivent ou soutiennent les activités du PEVO. Ces fiches peuvent être prises en groupes et utilisées pour susciter des questions ou clarifier des compréhensions.

**Fiches d'entrée** – Au début d'une leçon ou unité, les étudiants sont encouragés à rédiger leurs questions sur ce sujet sur une petite fiche. En particulier, ils écriront ce qu'ils savent et ce qu'ils veulent savoir. Ces fiches peuvent être utilisées tout au long de l'unité par l'éducateur et l'étudiant, mais aussi comme rappels pour cibler le travail et répondre aux questions.

**Fiches de sortie** – Le compagnon de la fiche d'entrée est la fiche de sortie. À la fin de l'unité, l'étudiant écrit les choses qu'il a apprises, ainsi que les sujets qu'il souhaite approfondir et les questions ou défis auxquels il a été confronté.

**Journaux** – Les étudiants sont encouragés à tenir un journal tout au long de leur travail autour de ces activités du PEVO. Le journal peut enregistrer leurs pensées et former leurs idées sur des sujets qui nécessitent un débat et une opinion. Les journaux peuvent devenir une arme puissante dans le développement de la personnalité d'un étudiant.

**Journaux de réponses** – Ils sont utilisés par l'étudiant pour consigner ses réflexions (dans le temps) sur une question. Par exemple : l'éducateur peut poser une question « Le PEVO peut-il changer le caractère d'un étudiant ? ». Quand l'étudiant participera aux activités du PEVO, il sera en mesure d'écrire dans le journal pour répondre à cette question.

**Lecture / discussion / réflexion / rédaction guidée ou dirigée** – L'éducateur peut utiliser le matériel du PEVO et tout matériel complémentaire (articles, livres, blogs, sites

Internet) pour aider les étudiants à comprendre les questions posées. Dans la lecture dirigée, l'éducateur peut demander à l'étudiant de faire des prédictions (« Selon vous, que se passerait-il si... ? »), utiliser des instructions pour stimuler une réflexion plus profonde, aider les étudiants à faire des comparaisons, trouver des similitudes et noter des différences.

**Métacognition** – Par cette technique, les étudiants sont poussés à analyser leur processus de réflexion. Que leur dit-il ? Le raisonnement se révèle-t-il biaisé ou profond ? Suscite-t-il ou nécessite-t-il des questions ultérieures pour gagner en clarté ? Cette méthode est parfaitement adaptée aux théoriciens, non aux personnes qui sont encore à un niveau séquentiel concret (tels que les jeunes enfants).

**Personnalisation** – Cette méthodologie puise dans les moyens d'apprentissage du 21<sup>e</sup> siècle (créativité, collaboration, compétences de communication, résolution de problèmes) et permet à l'étudiant de concevoir son apprentissage autour de ses intérêts et styles d'enseignement privilégiés. Les étudiants peuvent alors choisir la façon dont ils expriment leur apprentissage (en substance, ils le personnalisent).

**Portfolio** – Un portfolio est un recueil des travaux réalisés par un étudiant. Il peut s'agir d'un document physique (un classeur, un dossier) ou d'un espace numérique où divers supports peuvent être enregistrés. Il donne une vue d'ensemble des apprentissages, la façon dont l'étudiant a progressé ainsi que les forces et faiblesses de ce dernier.

**Prezzi / PowerPoint** – Un certain nombre d'outils numériques peuvent être utilisés pour présenter en couleurs des idées liées à ces activités du PEVO.

**Questionnement socratique** – Cette ancienne stratégie, inspirée des enseignements du philosophe grec Socrate, est dirigée par l'éducateur, qui incite les étudiants à remettre leurs compréhensions en question et à défendre leurs opinions.

**Questions / réponses** – Cette méthode se fonde sur les capacités de l'éducateur à poser des questions qui explorent la compréhension d'un étudiant, puis les stimulent avec d'autres questions basées sur leurs réponses. Cette approche donne aux étudiants l'opportunité de faire des prédictions et de fournir un raisonnement dont la force ou l'exactitude seront remises en question à leur tour.

**Récit** – Une stratégie pédagogique utilisée comme puissant instrument pour communiquer sur un thème ou un concept avec les apprenants.

**Réflexion** – L'acte de réfléchir sur une expérience dans le but d'améliorer l'instruction ou les résultats de l'activité ou de la leçon.

**Réflexion critique** – Plutôt qu'une unique compétence, la réflexion critique est un amalgame de plusieurs processus de réflexion : analyse de l'information, synthèse sous forme d'une signification personnelle et formation d'un jugement au sujet de cette nouvelle information.

Il s'agit d'une compétence importante dans le PEVO car elle aide l'étudiant à développer sa propre compréhension plutôt que de la recevoir d'un éducateur.

**Résolution de problèmes** – La capacité à déterminer des solutions dans des situations variées. Certaines solutions sont meilleures que d'autres, et les jeunes devraient mener une réflexion critique et envisager de collaborer avec d'autres lorsqu'ils recherchent des solutions optimales.

**Schéma conceptuel** – Cette technique requiert des étudiants qu'ils identifient les rapports entre des idées et des thèmes, puis les expriment de façon visuelle. Exemple : l'Olympisme est lié aux thèmes éducatifs olympiques, qui sont liés à la joie de l'effort, qui elle-même est liée à un aspect du sport. Cette stratégie de réflexion aide les étudiants à catégoriser un grand nombre d'informations qui peuvent ensuite être analysées (ou utilisées de quelque façon requise par le projet ou la mission).

**Suivi et évaluation** – Un suivi est en cours et comprend des vérifications avec les participants, leur famille et les instructeurs, de manière à rassembler les réactions en vue d'améliorer continuellement le programme. L'évaluation est une analyse complète des données (quantitative, qualitative) utilisées pour déterminer si le programme a rempli ses objectifs et fournir un retour d'information aux participants.

**Table ronde** – Dans cette stratégie, un éducateur écrit une question (ou plusieurs questions) sur un morceau de papier. Les étudiants écrivent des réponses ou suggèrent des idées, puis passent le papier aux autres membres du groupe. C'est une façon utile de générer des idées, mais c'est aussi un moyen pour l'éducateur de jauger le niveau de compréhension du groupe.

**Théâtre forum** – L'une des plus grandes contributions de la Grèce antique (avec les Jeux Olympiques) fut le théâtre. Il était considéré comme une façon puissante de provoquer la réflexion, partager des idées et inspirer de nouvelles façons de traiter les problèmes. Certaines de ces activités du PEVO utilisent le théâtre pour donner vie à des problèmes émergents de l'Olympisme, fournissant aux étudiants un moyen ludique de se rattacher à ce matériel.

**Travail inverse** – Il s'agit d'une stratégie unique d'enseignement dans laquelle les étudiants commencent leur travail au point final. Les étudiants doivent alors déterminer les étapes précédentes qui ont permis d'atteindre ce point.

**Vlogs** – Les connaissances technologiques des étudiants fournissent de nombreuses façons uniques de montrer à leurs éducateurs ce qu'ils ont appris. Les vlogs sont l'équivalent vidéo des blogs. Les étudiants peuvent enregistrer ensemble une interview, ou un monologue, puis le télécharger sur un site Internet ou un site d'hébergement. Cette méthode offre un potentiel considérable pour les étudiants.



**COMITÉ INTERNATIONAL OLYMPIQUE**

FONDATION OLYMPIQUE POUR LA CULTURE ET LE PATRIMOINE,  
QUAI D'OUCHY 1, 1001 LAUSANNE, SUISSE

[www.olympic.org/pevo](http://www.olympic.org/pevo)

