

DEVINETTE : Qui suis-je ?



Trouver toutes les disciplines sportives représentées sur ce timbre :



Trouver trois symboles olympiques sur cette enveloppe :

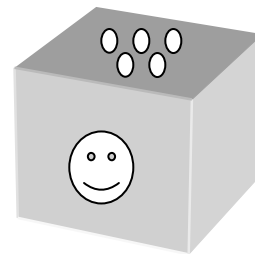
Trouver d'autres symboles :

Serment des Athlètes :



Au nom de tous les concurrents, je promets que nous nous présentons aux JO en concurrents loyaux, respectueux des règlements et désireux de participer dans un esprit chevaleresque pour la gloire du sport et l'honneur de nos équipes.

SYSTEME 5



Outil d'évaluation des comportements souhaités des enfants à l'issue des travaux de réflexion conduits à partir du thème « Valeurs de l'Olympisme »
cf. cahier pédagogique N°4, supplément à Enjeu Une autre idée du sport n° 372 – octobre 2003

SYSTÈME 5 s'apparente au jeu de l'oie et au trivial poursuite.

Il comprend :

- ⇒ Une piste de 70 cases alternativement BLEU – NOIR – ROUGE – JAUNE – VERT conduisant au drapeau olympique (Annexe 1)
- ⇒ 5 pions de couleur B – N – R – J – V (représentant le flambeau olympique)
- ⇒ 1 dé
- ⇒ 5 fiches scores (1 par équipe) « Valeur de l'Olympisme » récapitulatives des différentes valeurs retenues pour ce jeu (Annexes 3 et 4)
- ⇒ des cartes « Questions » décrivant chacune une situation concrète relative à une valeur retenue pour le jeu et à identifier par les enfants (Annexe 2)
- ⇒ des cartes « Valeurs » à remettre aux participants à chaque bonne réponse (Annexe 2)

RÈGLE DU JEU

- ⇒ **SYSTÈME 5** se joue à 5 joueurs, ou 5 équipes de 3 à 5 joueurs, et un meneur
- ⇒ Le but est de transmettre la flamme jusqu'aux anneaux olympiques en ayant identifié le maximum des valeurs suggérées (18 au total)
- ⇒ **SYSTÈME 5** présente 2 niveaux de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Niveau 1 : Praticant

- ⇒ Faire 5 pour être qualifié et pouvoir commencer la partie
- ⇒ Dès lors relancer le dé, avancer le pion d'autant de cases qu'en indique le dé
- ⇒ Choisir une carte « Questions » de la couleur de la case (B – J – V)
- ⇒ Répondre à la question correspondante posée par le meneur de jeu
 - ✓ Répondre exactement à cette question, c'est trouver parmi les 6 valeurs possibles dans la couleur (cf. fiche score Valeurs de l'Olympisme) celle qui est suggérée par la situation décrite. Le meneur de jeu remet alors à l'équipe la carte « Valeurs » correspondante. L'équipe complète ainsi au fur et à mesure les 3 colonnes de sa fiche score (Annexe 3)
 - ✓ Si la réponse est inexacte, l'équipe revient à la case précédemment occupée
 - ✓ L'équipe qui s'arrête sur une case noire passe son tour
 - ✓ L'équipe qui s'arrête sur une case rouge recule de 2 cases
 - ✓ Si la valeur a déjà été identifiée, l'équipe tire au sort une nouvelle carte « Questions »
- ⇒ Chaque équipe joue à tour de rôle après avoir répondu à une question.

Niveau 2 : Expert

Le principe est identique, la difficulté supplémentaire vient du fait que :

- ⇒ Toutes les fiches « questions » sont de la même couleur
- ⇒ La fiche score de l'équipe n'est plus organisée en 3 colonnes de 3 couleurs différentes, indicatives des valeurs à trouver mais se présente sous forme d'un tableau (18 cases) où sont repris pêle-mêle 18 valeurs de l'olympisme à identifier (Annexe 4).

Remarques :

- Des impératifs liés au délai et aux contraintes techniques et financières n'ont pu permettre de proposer ce jeu dans sa version complète.
- Mais la construction du jeu permettra d'impliquer les enfants, au niveau :
 - l'élaboration des questions,
 - la construction, l'agrandissement, l'illustration de la piste incluant l'usage des couleurs (5 couleurs, 5 anneaux, 5 cases, 5 équipes, 5 séries de valeurs)

Ainsi l'utilisation du jeu n'en sera que plus attrayante pour les enfants.

ANNEXE 2

1 – Exemples de cartes « Questions » avec, à titre indicatif, des réponses souhaitées entre parenthèses

⇒ **Niveau 1 : cartes bleues : valeurs propres à la personne**

Pour pratiquer des activités en sécurité, on doit suivre des consignes (Rigueur)	Je garde mon calme lorsque je trouve une décision d'arbitrage injuste (Maîtrise de soi)	Je n'abandonne pas même si c'est difficile (Effort, persévérance)
---	--	--

⇒ **Niveau 1 : cartes jaunes : valeurs à développer par rapport à l'autre**

Je partage mes victoires avec les autres (Générosité)	Je reste avec mon équipe quand elle est en difficulté (Solidarité, entraide)	Je félicite les gagnants à la fin du match (Fair play)
--	---	---

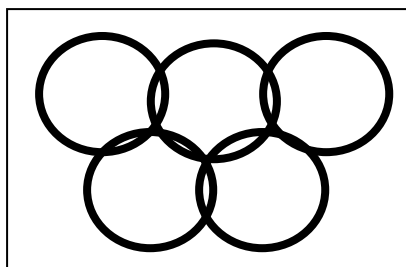
⇒ **Niveau 1 : cartes vertes : valeurs relatives à la vie collective**

J'accepte que l'arbitre puisse se tromper (Respect de l'arbitre)	J'explique les règles à celui qui ne les connaît pas et je les fais respecter (Respect des règles)	J'accepte de ne pas avoir toujours raison (Tolérance)
---	---	--

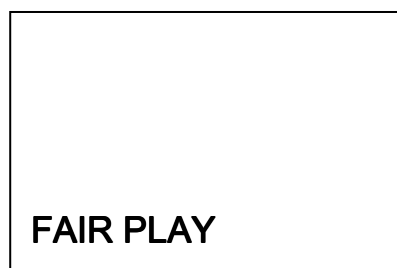
⇒ **Niveau 2**

Les cartes « Questions » sont toutes de même couleur

2 – Exemples de cartes « Valeurs »



RECTO



VERSO

**SCORES : VALEURS DE L'OLYMPISME
NIVEAU 1 : "PRATIQUANT"**

Valeurs propres à la personne	Valeurs à développer par rapport à l'autre	Valeurs relatives à la vie collective et sociale
Questions bleues	Questions jaunes	Questions vertes
Respect de soi Effort, persévérance Dépassement de soi Rigueur Exemplarité Autonomie	Loyauté Générosité Coopération Fair play Solidarité, entraide Compréhension mutuelle	Respect des règles Maîtrise de soi et respect de l'autre Respect de l'activité Respect des différences Egalité face aux pratiques Tolérance

ANNEXE 4

**SCORES : VALEURS DE L'OLYMPISME
NIVEAU 2 : "EXPERT"**

Respect des règles	Respect de l'arbitre	Fair play
Effort, persévérance	Autonomie	Générosité
Loyauté	Respect de soi	Rigueur
Maîtrise de soi et respect de l'autre	Tolérance	Coopération
Egalité face aux pratiques	Dépassement de soi	Compréhension mutuelle
Solidarité, entraide	Respect des différences	Exemplarité

