

## Valise pédagogique « Jouons avec l'Olympisme » :

Le Comité Départemental Olympique et Sportif (CDOS) du Tarn se tient à la disposition des établissements scolaires tarnais afin de réaliser à vos côtés des interventions ludiques, adaptées à l'âge de vos élèves. Parmi cette liste d'activités pédagogiques, deux d'entre elles (le Akinator et les mots fléchés) sont disponibles gratuitement en téléchargement. Pour toute information ou question, n'hésitez pas à nous contacter (coordonnées en pied de page ou sur le site Internet).

Nom du jeu	Description	Public cible
<b>2024 Bornes</b>	Un jeu de cartes accompagné de son plateau aux couleurs olympiques, reprenant le célèbre concept du Milles Bornes. Le but est d'arriver le plus vite à Paris en Juillet 2024 pour profiter des Jeux Olympiques. Mais gare aux attaques de vos adversaires !	De 7 à 77 ans (se joue idéalement entre 2 et 6 personnes mais possibilité de faire des équipes)
<b>Toi parler Grec ?</b>	Ce petit jeu ludique se propose d'associer des racines grecques, la signification de ces racines et un mot français issus de cette racine grecque. Tous les mots sont liés au sport. Ex : < etumos- signifie réel, vrai -> étymologie	A partir de la 4 <sup>ème</sup> et au delà (se joue à 3 joueur + l'animateur ou à 2*3 ou 3*3)
<b>Memory picto</b>	La boîte de jeu regroupe tous les pictogrammes officiels des sports olympiques de Paris 2024. Le but du jeu est d'en faire des paires.	De 7 à 77 ans (possible de faire des équipes au sein d'une classe donc beaucoup d'élèves peuvent y jouer en même temps)
<b>Memory mascotte</b>	Retrouver toutes les paires des mascottes officielles des Jeux Olympiques	Jeu à destination des écoles principalement
<b>Olympez-vous !</b>	Le but du jeu est de voir une image et de lui associer le plus vite possible le sport olympique qui correspond. L'équipe gagnante marque alors 2 points, elle retourne la carte réponse et pose la question à l'équipe adverse, qui a alors une chance de marquer 1 point.	Jouable à tous les âges mais si possible respecter les mêmes tranches d'âges entre les joueurs. Nécessite 2 équipes qui s'affronte
<b>Écrit l'histoire !</b>	Utilisez les cartes « nom du sport » afin de raconter une histoire qui s'écrit au fur et à mesure. Les récits deviennent parfois loufoque et c'est très amusant !	Dès 5 ans. Se joue dès 2 joueurs jusqu'à un nombre conséquent
<b>Akinator</b>	Utilisez également les cartes « nom du sport » et répondez aux questions de l'équipe adverse. L'objectif est de deviner quel sport est entre vos mains. Ce jeu est disponible au téléchargement (pour usage éducatif et non-commercial uniquement)	Adapté à tout âge. Se joue à 2 contre 2 ou bien en équipe (2 équipes réunissent x personnes qui posent les questions à tour de rôle)
<b>Jeu des mimes</b>	Utilisez les pictogrammes pour mimer le sport représenté. L'équipe adverse doit alors deviner. Ne pas hésiter à utiliser des outils à votre disposition type chaise, banc ou table ou un camarade consentant.	Dès 5 ans. De 3 à 10 joueurs

<b>L'intrus</b>	Dans ce jeu l'animateur sélectionne plusieurs « <i>cartes image</i> ». 4 des 5 cartes auront un point commun que n'aura pas la 5 <sup>ème</sup> carte, qui est l'intrus. Les élèves doivent trouver cette dernière. Ex : <b>athlétisme</b> – voile – kayak – aviron - canoë	Dès 5 ans. Ce jeu est généralement destiné aux jeunes enfants. Peut se jouer dans un groupe classe
<b>Mots fléchés</b>	Disponible directement au téléchargement (pour usage éducatif et non-commercial uniquement)	De 7 à 77 ans. Une planche par élèves
<b>1924 – 2024 – 2124</b>	L'objectif est de réfléchir à quoi ressembleront les Jeux Olympiques dans 100 ans en se basant sur ce à quoi ils ressemblaient il y a 100 ans.	Adapté pour un niveau collège ou lycée
<b>Quizz affiches des J.O</b>	L'objectif des élèves sera de parcourir une exposition d'affiches et de répondre pour chacune d'elles à une question liée à l'affiche.	Niveau collège principalement
<b>Plani-jeux</b>	Sur un planisphère, replacer les différents logos des Jeux antérieurs en retrouvant leur localisation.	Niveau CM2 – 6 <sup>ème</sup> . Peut se jouer collectivement ou à partir de 2 joueurs
<b>Jeu des correspondances</b>	Retrouver les lieux emblématiques dans lesquels les Jeux Olympiques de Paris 2024 se dérouleront.	Niveau collège. Peut se jouer collectivement
<b>Le loup-garou sportif</b>	Ce jeu reprend le concept du loup garou de Thiercelieux mais en y intégrant une dimension sportive. Vos élèves évolueront au sein du village olympique mais gare aux rodeurs qui ne sont jamais bien loin.	Niveau collège ou lycée + adultes. Peut se jouer avec un nombre important de joueur (jusqu'à une 20taine)
<b>Quizz JO d'été, d'hiver et Paralympique</b>	Un petit peu dans la même veine que « Action ou Vérité », les joueurs doivent sélectionner une carte Para – Été ou Hiver et répondre à la question. <i>Aussi disponible en version numérique via Kahoot.</i>	Convient des niveaux CM1 à la fin du collège. Se joue avec 2 joueurs ou plus
<b>Qu'handi-tes vous ?</b>	Ce jeu permet de parler tout à la fois de handicap, de sport adapté en intégrant une dimension scientifique liées aux pathologies qui peuvent conduire certains athlètes à participer aux Jeux Paralympiques.	Niveau fin de collège ou lycée. Peut se jouer avec un certain nombre de joueur
<b>Ça part dans tous les sens !</b>	L'objectif de ce jeu est de se mettre à la place d'une personne ayant un sens en moins ou bien défaillant. Ce jeu peut se jouer jusqu'à 7 groupes de pratiquant. Le but final est de préparer un goûter ensemble. Vivez le handicap du quotidien !	Ce jeu peut se jouer avec des enfants comme des collégiens. Se joue idéalement avec 7 ou 14 joueurs