

- PRÉSENTATION
- COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
- ACTIVITÉS
- LES CARTES
- ANNEXES



CYCLE 3 / CYCLE 4

la règle des "jeux"

JO Paris 2024



Les affiches des Jeux Olympiques

Présentation

Ce dossier présente en 30 cartes les affiches des 30 éditions des Jeux Olympiques de l'ère moderne.

D'Athènes en 1896 à Paris en 2024, le style et le graphisme évolue mais toutes ont vocation à mettre la ville hôte en lumière. Figuratives ou non, elles intègrent des valeurs humaines, historiques et se veulent des symboles de l'esprit olympique.

Compétences disciplinaires

HISTOIRE

- Maîtriser des repères (événements et personnages) dans le temps.
- Utiliser un vocabulaire spécifique en contexte.

GÉOGRAPHIE

- Se repérer sur un planisphère.
- Situer les continents, les grandes villes.
- Utiliser une approche de la géographie prospective.

TICE

- Effectuer des recherches sur Internet.
- Utiliser un logiciel pour concevoir une composition graphique.

EMC

- Participer à un débat en faisant preuve d'esprit critique (formuler des hypothèses, argumenter, écouter l'autre...).

ARTS PLASTIQUES

- Exprimer des choix esthétiques.
- Participer et réaliser une production individuelle et/ou collective.

PEAC

• Fréquenter :

- Appréhender des œuvres et des productions artistiques. (D1 et D3) / *Adaptation de son comportement face aux oeuvres et aux productions artistiques selon les circonstances de la rencontre.*
- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des oeuvres. (D2, D3) / *Partage de ses émotions et enrichissement de ses perceptions*

• Pratiquer :

- S'intégrer dans un processus collectif. (D5) / *Respect de l'avis des autres et formulation de propositions.*
- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production. (D1, D4) / *Exploitation des matériaux au service d'une intention.*
- Réfléchir sur sa pratique. (D1 et D5) / *Explication de son projet ou de sa production aux autres de manière structurée.*

• S'approprier :

- Mettre en relation différents champs de connaissance. (D1 et D5) / *Situation des œuvres du passé et du présent dans leurs contextes.*
- Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique. (D1, D3 et D5) / *Enrichissement de sa perception par une première analyse pour construire son jugement.*



Activités

Préparation des cartes :

Découper les 30 cartes, les plier en deux avant de coller.

Pour garantir une plus grande durée de vie au jeu de cartes, il est conseillé de les plastifier.

ETAPE 1 : Chronologie des JO

Organisation : constituer 5 groupes.

Préparation du jeu :

Chaque groupe dispose d'un jeu de cartes complet (30 cartes présentant les affiches des JO de l'ère moderne).

Déroulement du jeu :

- Chaque groupe observe les 30 cartes. Le but est de replacer les affiches dans l'ordre chronologique.
- Une fois cette première activité terminée, les groupes comparent leur classement à celui proposé par les camarades > débat, justification des choix pour aboutir à un consensus.

A noter :

- les deux guerres mondiales marquent des ruptures dans la chronologie (de 1912 à 1920 et de 1936 à 1948)
- deux affiches ne mentionnent pas de date (Barcelone 1992 et Atlanta 1996) et peuvent donner lieu à des recherches sur Internet par les élèves.



ETAPE 2 : Repérage dans le temps et dans l'espace

Organisation : reprendre les 5 groupes.

Préparation du jeu :

Chaque groupe dispose d'un jeu de cartes complet (30 cartes présentant les affiches des JO de l'ère moderne), d'un planisphère (voir annexe n°1 / imprimer en format A3 de préférence), et des atlas, manuels scolaires, ordinateur (Internet)...

Déroulement du jeu :

- Après avoir repéré sur les affiches les noms des villes ayant accueilli les JO, chaque groupe détermine à quel continent elles appartiennent et place chaque carte à sa place sur le planisphère.
- Une fois la localisation effectuée, chaque groupe note ses remarques, réflexions, interrogations...
- Mise en commun du planisphère obtenu au tableau et des remarques, réflexions, interrogations...

A noter :

- les Européens ont accueilli de nombreux JO alors que l'Afrique aucun.
- certaines villes ont organisé les JO à plusieurs reprises (Paris, Londres, Tokyo...).
- les JO de Tokyo, programmés en 2020, se déroulent en 2021 en raison de la pandémie.

[voir annexe n°2]

Prolongements possibles :

- Rechercher un athlète emblématique des différents JO (Jesse Owens à Berlin en 1936...) et rédiger sa biographie.

la règle des "jeux"

CYCLE 3 / CYCLE 4

- Repérer les villes organisatrices des périodes : avant la Grande Guerre / entre-deux-guerres / après la Seconde guerre mondiale (surligner ou entourer sur le planisphère (annexe 2) avec des couleurs différentes.

ETAPE 3 : Conception d'affiches

- Possibilité de venir à l'Historial pour mener un atelier autour des affiches de propagande durant la Grande Guerre.
- Document ressource : voir le dossier "Les histoires insolites des JO" (téléchargeable sur le site internet de l'Historial : www.historial.fr > Services et ressources > Service éducatif > Téléchargements et outils pédagogiques < Ressources pédagogiques pour la classe > Activités pour la classe)

Activité 1 : imaginer et construire une affiche sur les valeurs de l'Olympisme OU une affiche pour les futurs JO de 2052 (imaginer pour se projeter sur l'évolution des pratiques sportives, l'adaptation aux changements environnementaux... > voir annexe 4).

- Possibilité d'utiliser, crayons, peinture, collage, éléments de l'annexe 3

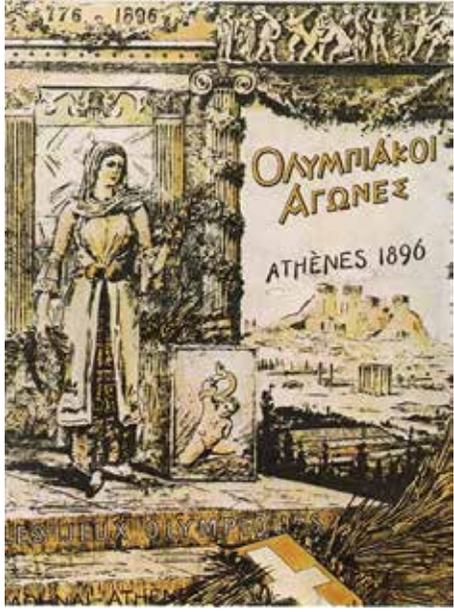
Prolongements possibles :

- en géographie prospective : travail sur la réalisation d'un quartier accueillant le village olympique en 2052 ;
- en français : rédiger un texte d'anticipation sur les JO du futur (à la manière de Jules Verne, de George Orwell...).

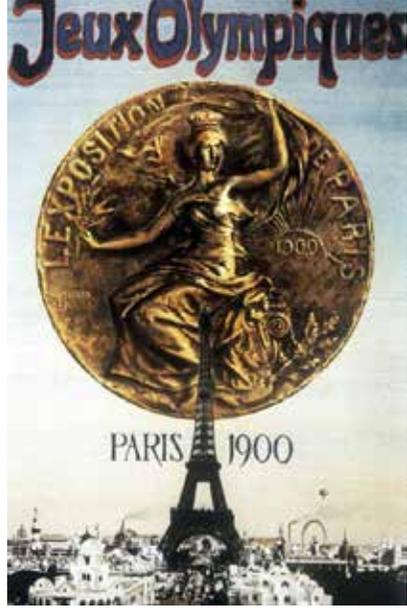
Activité 2 : rédiger un court texte de présentation et d'explication de l'affiche réalisée.

Activité 3 : présenter à l'oral l'affiche réalisée pour argumenter sur les choix esthétiques, symboliques...

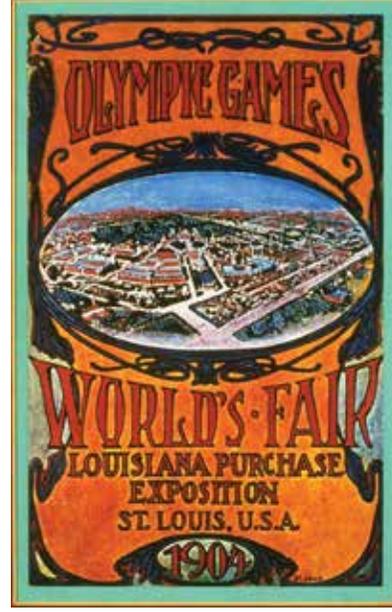




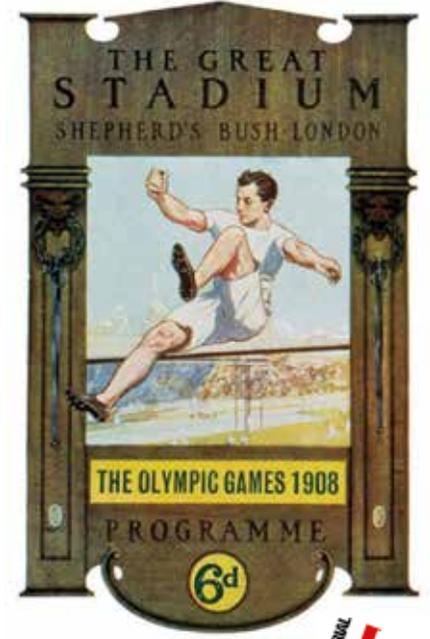
HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif



HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif



HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif



HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

Les affiches des
Jeux Olympiques

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

Les affiches des
Jeux Olympiques

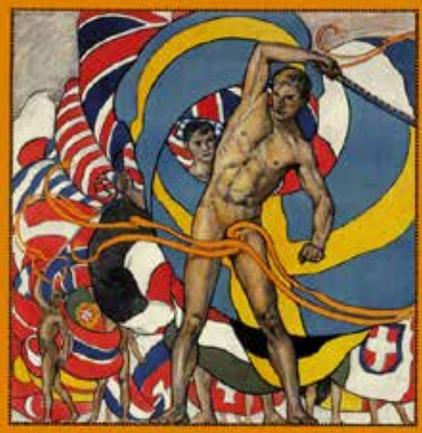
HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

Les affiches des
Jeux Olympiques

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

Les affiches des
Jeux Olympiques

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif



JEUX OLYMPIQUES
← STOCKHOLM 1912 →
LE 29 JUIN - 22 JUILLET

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif



- VII^e OLYMPIADE -
ANVERS (BELGIQUE)
1920 AOÛT-SEPTEMBRE 1920
SUBSIDIES PAR LES POUVOIRS PUBLICS

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif



PARIS 1924
VIII^e OLYMPIADE
JEUX OLYMPIQUES

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif



OLYMPISCHE
SPIELE · 1928
AMSTERDAM
JEUX OLYMPIQUES

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

Les affiches des
Jeux Olympiques

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

Les affiches des
Jeux Olympiques

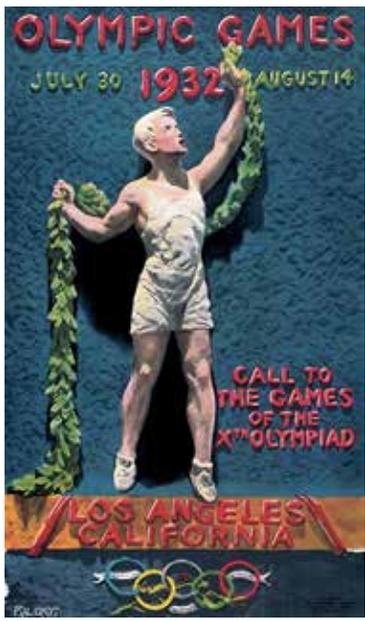
HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

Les affiches des
Jeux Olympiques

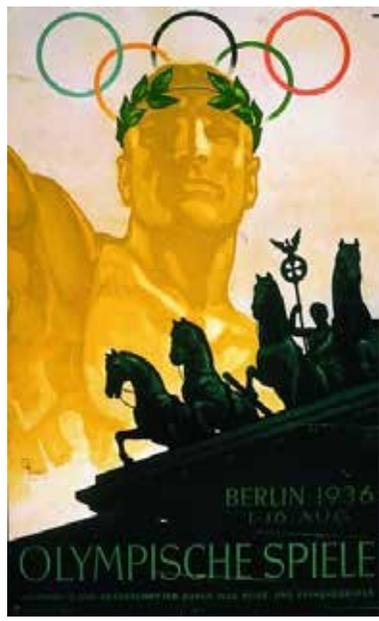
HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

Les affiches des
Jeux Olympiques

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif



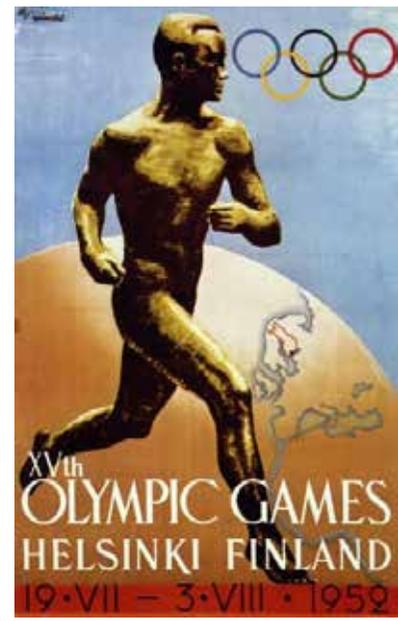
HISTORIAL
de la Grande Guerre
Péronne - Thiepval - Somme
Service éducatif



HISTORIAL
de la Grande Guerre
Péronne - Thiepval - Somme
Service éducatif



HISTORIAL
de la Grande Guerre
Péronne - Thiepval - Somme
Service éducatif



HISTORIAL
de la Grande Guerre
Péronne - Thiepval - Somme
Service éducatif

Les affiches des
Jeux Olympiques

HISTORIAL
de la Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

Les affiches des
Jeux Olympiques

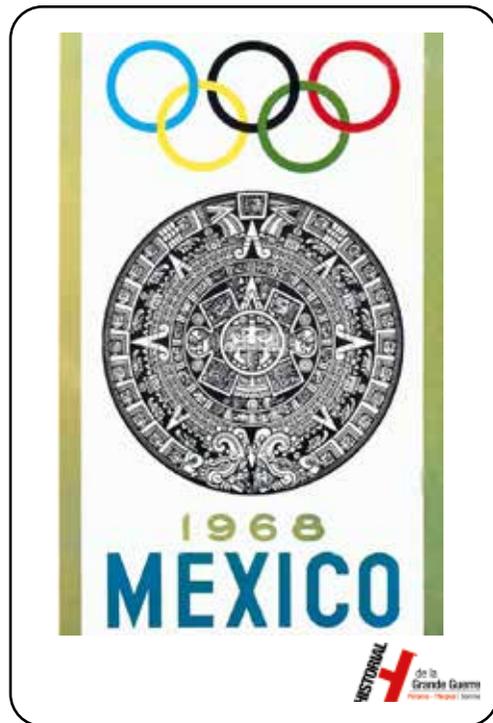
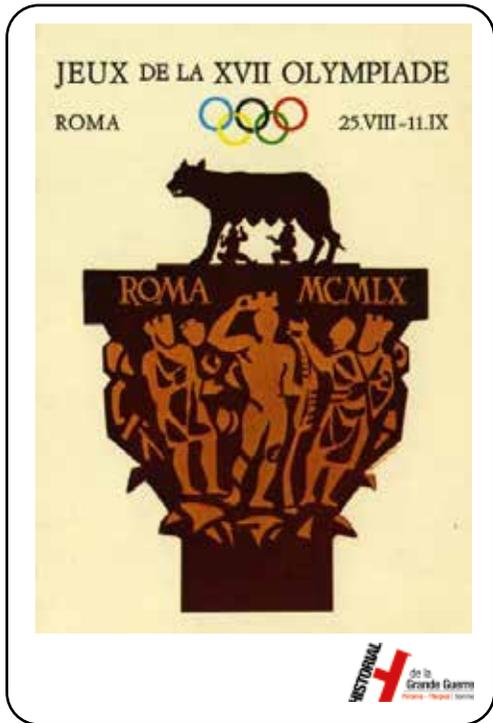
HISTORIAL
de la Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

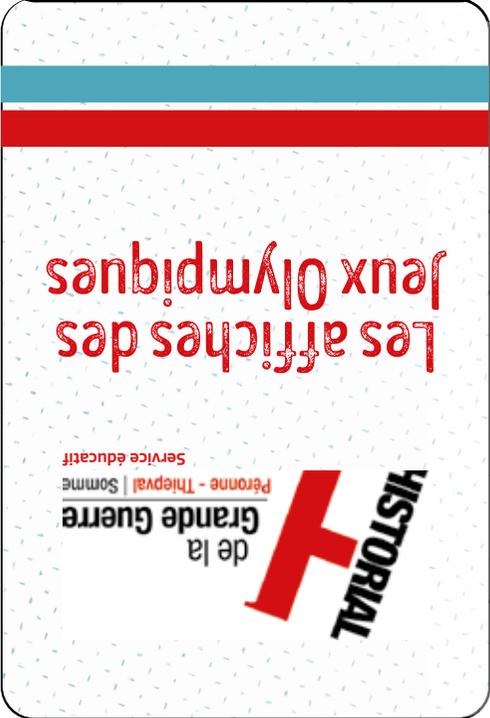
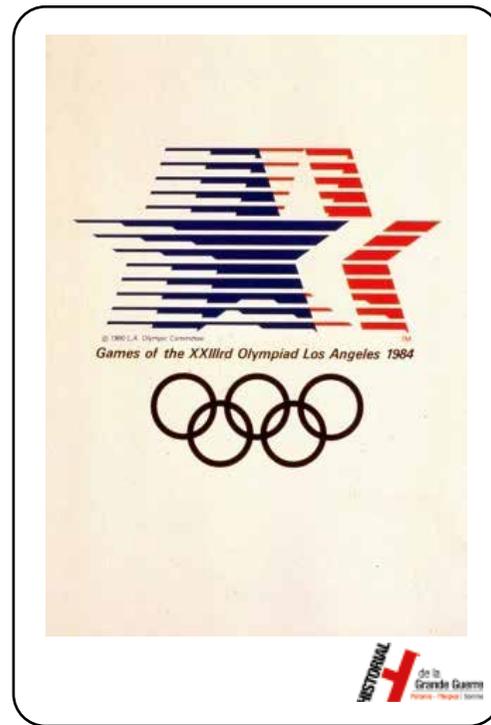
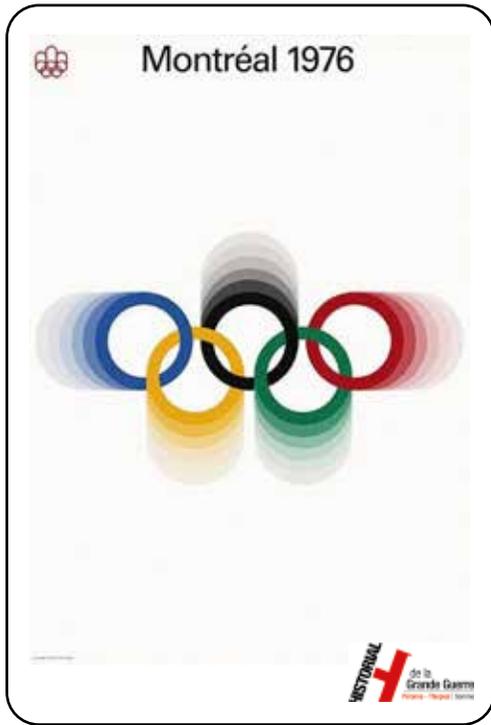
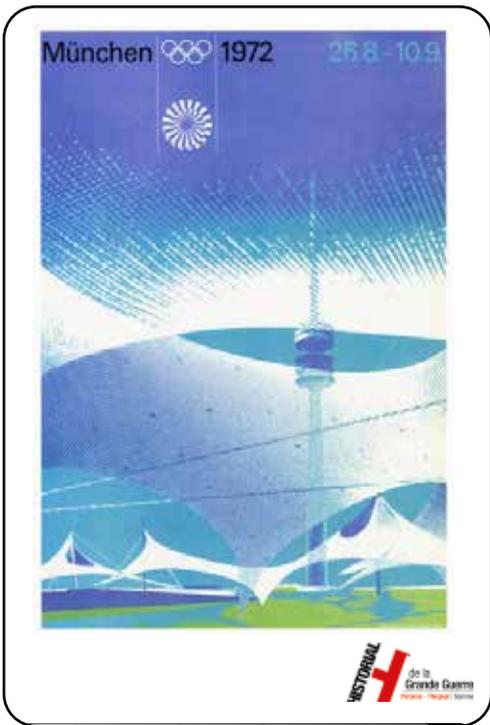
Les affiches des
Jeux Olympiques

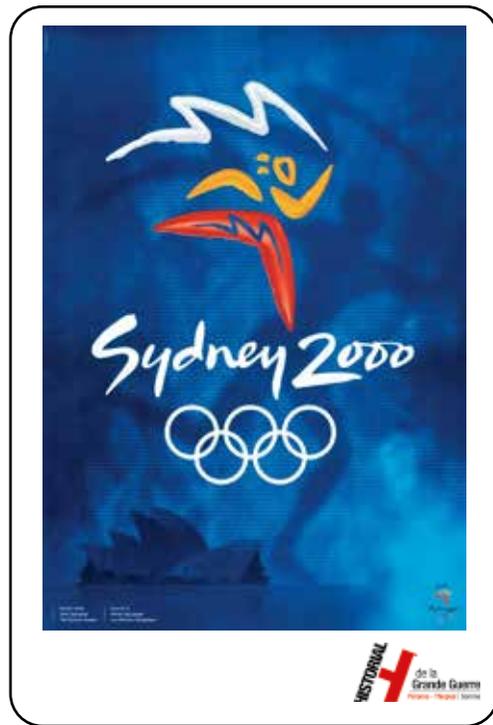
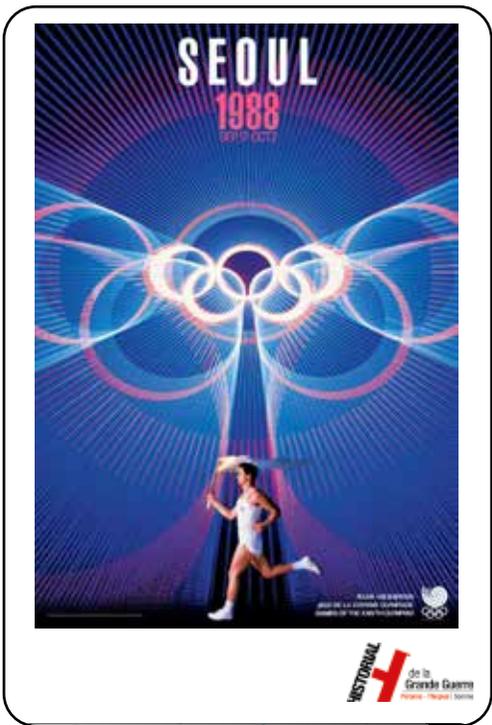
HISTORIAL
de la Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

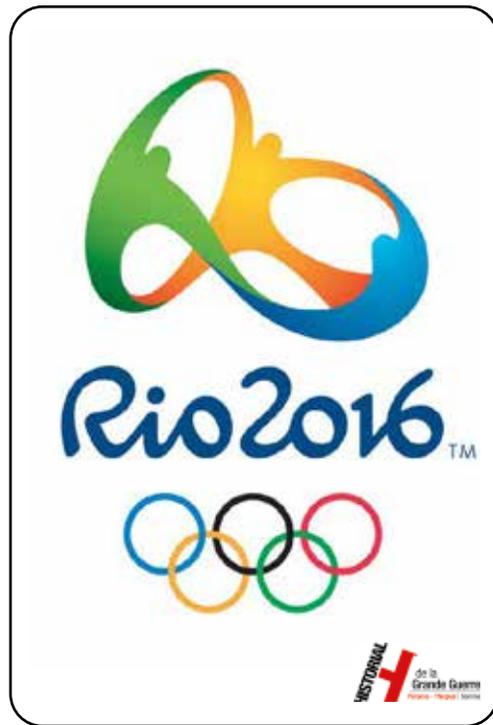
Les affiches des
Jeux Olympiques

HISTORIAL
de la Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif









HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif

HISTORIAL
de la
Grande Guerre
Péronne - Thiepval | Somme
Service éducatif



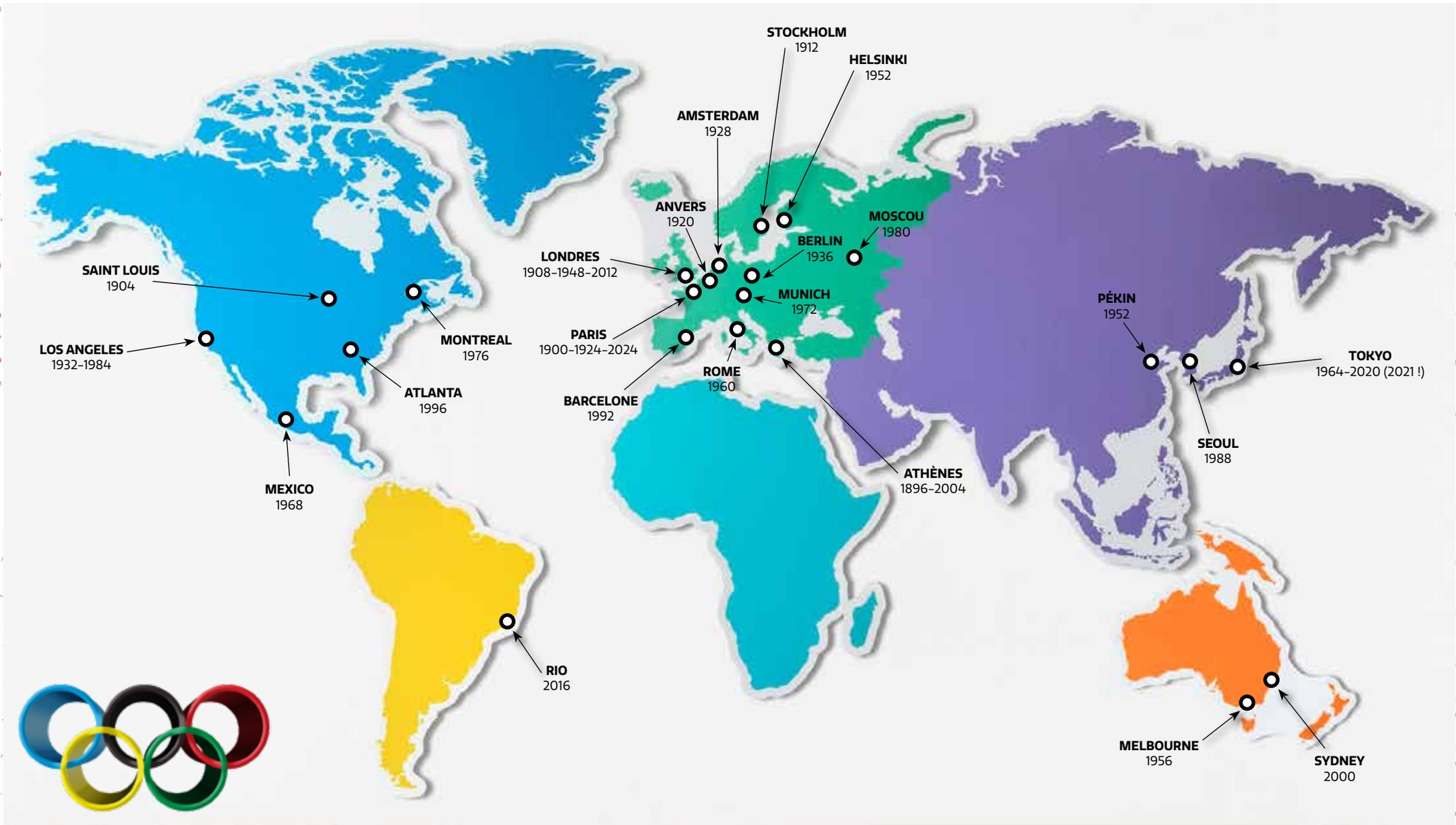
la règle des "jeux"

ANNEXE N°1

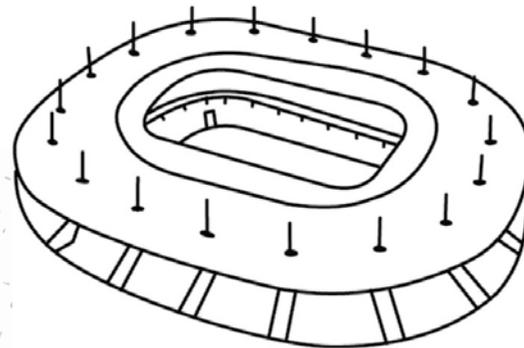
LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ



LES JEUX OLYMPIQUES D'ÉTÉ



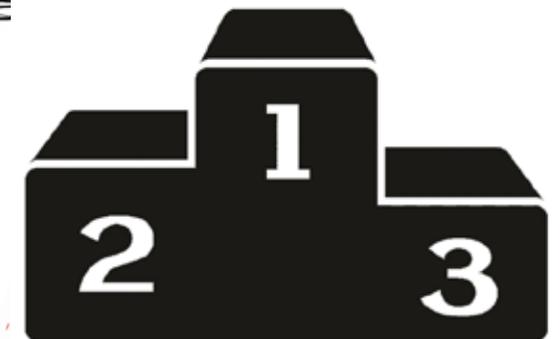
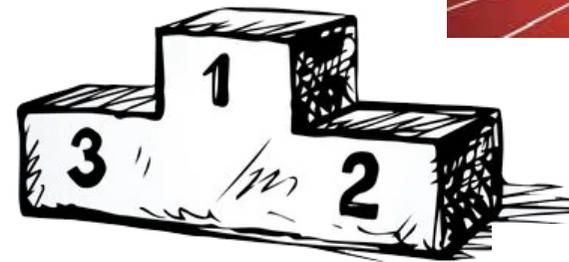
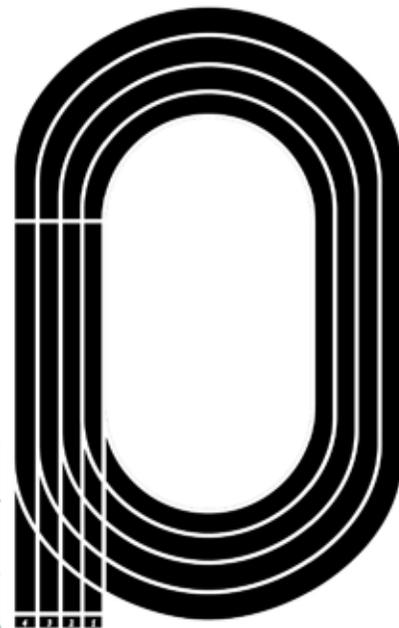
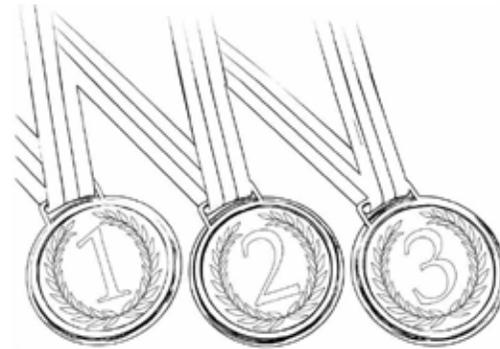
SPORT & OLYMPISME



la règle des "jeux"

ANNEXE N°3 (SUITE)

SPORT & OLYMPISME



Pour aller plus loin :

- > **"Les J.O. de l'an, 2052 : ces jeux qui étonneront le monde" (Raymond Gratereau, éd. Charles Corlet, 1994)**
- > **"Design fiction : immersion dans les jeux d'Auckland 2052" (Article de Valentin Bosle, 2021)**

<https://masterunicassas.fr/design-fiction-immersion-dans-les-jeux-dauckland-2052-2/>

Nouvelle-Zélande, 2052. Le pays est en ébullition. Il s'apprête à inaugurer la 48e édition des Jeux Olympiques. L'événement a pris un tour nouveau depuis l'été 2048, avec la fusion des Jeux Olympiques et Paralympiques. Dans moins de deux heures, une flamme holographique de quatre mètres de haut éclairera la capitale, officialisant le début des jeux.

Depuis 8 ans, la Nouvelle-Zélande prépare l'arrivée des athlètes et des touristes du monde entier. La ville s'est transformée. A l'est de Parnell, dans le quartier de Mission Bay, les kiwis qui flânaient le long du port Waitemata passent désormais devant l'un des douze nouveaux complexes sportifs. Le Grand Stadium, recouvert d'un dôme transparent, surplombe le front de mer. Ses spectateurs peuvent contempler le ciel, et s'y abriter quand le mercure avoisine les 50 degrés celsius. Avec plus de 120 000 sièges et près d'un million de places immersives, la structure est une prouesse architecturale. D'un blanc absolu, sa forme épouse celle des vagues environnantes.

J'observe avec fébrilité l'agitation dans les rues de celle que l'on surnomme la City of Sails, ma ville. Je devrais sans doute m'entraîner encore, mais je profite de ces dernières heures pour m'assurer une fois de plus que mon matériel est bien connecté, prêt à concourir. Depuis plus de dix ans, le laser tag fait partie des cinq nouvelles épreuves olympiques avec le crossfit, le Red Bull's League of Legends, le kinball et le parkour.

Le laser tag est un sport tactique. Bien que je le pratique depuis mon plus jeune âge, le jeu n'a cessé de s'intensifier. Aujourd'hui, un joueur professionnel ne doit faire qu'un avec son arme, et avec son équipe. Demain, c'est avec elle que je représenterai la Nouvelle-Zélande au poste de tireur.

Toute ma famille s'est déplacée pour l'occasion. Le NewZ-express leur permet de rejoindre Auckland depuis Christchurch à travers le

Pacifique en trente minutes à peine. Mes proches m'ont toujours soutenu, mais ils n'auraient pas parié sur ma sélection. Comment leur en vouloir ? Rares sont ceux qui auraient vu un aveugle participer à un tournoi de laser tag pendant la 48ème édition des Jeux Olympiques !

C'était l'automne dernier, à cause d'un accident de la route. Personne n'a été tenu pour responsable : ni moi, ni la voiture qui me percuta.

Les progrès de la science sont inouïs. Il y a trente ans, les recherches d'Eduardo Fernandez, neuro-ingénieur à l'université Miguel-Hernandez, ont fait des miracles. Son premier implant cérébral avait permis à un patient de recouvrer la vue pendant six mois. Aujourd'hui, ces implants sont opérationnels. Il n'y a plus à craindre que le système immunitaire y voit un corps étranger et ne les rejette. Bien qu'extrêmement coûteuse, je tenais à subir cette ORCA (Opération Robotique Chirurgicalement Assistée). Aujourd'hui, je suis fier d'avoir eu courage de prendre cette décision !

Jack. C'est le surnom que j'ai donné à mon implant. Grâce à lui, je concoure dans la catégorie tireur « Jeune Espoir ». Demain, lui et moi, nous avons une victoire à emporter. Une victoire olympique.

Jour-J. 15 minutes avant le début de l'épreuve. J'y suis. Autour de nous, l'ambiance est électrique. Bien plus que je ne l'avais imaginé. L'équipe s'est retrouvée dans le grand ouest, près du 8ème complexe sportif, situé dans les moyennes montagnes du Waitakere Regional Park. J'ai hâte de découvrir le décor virtuel qui nous attend pour ce premier duel contre la Géorgie. Une équipe redoutable, connue pour l'agressivité de ses offensives. Il va falloir être aux aguets.

5 minutes. Les secondes s'allongent. Dans quelques instants, je serai plongé dans l'arène. L'objectif de la matinée est simple : éviter les attaques, mettre en œuvre les tactiques répétées à l'entraînement et surtout, désamorcer leurs casques virtuels avant qu'ils ne s'en chargent. Pour nous, tireurs, le laser est intégré à notre gant. Toute la précision du tir tient à notre doigté. L'arme est le prolongement de notre avant-bras.

la règle des "jeux"

ANNEXE N°4 (SUITE)

Les éclaireurs de l'équipe, eux, disposent eux d'une "bulle protectrice", conçue pour se protéger des tirs opposés. Leur rôle : détecter la zone de désamorçage, en restant le plus discret possible.

2 minutes. Mon pouls s'accélère. Je suis toujours anxieux avant un match. Même si Jack est un précieux allié, les incidents sont vite arrivés. En plus, il a beaucoup de mal à se coordonner avec le casque du jeu. J'inspire calmement, je pense au paysage qui m'entoure. Nous sommes au cœur de la forêt de Titirangi, à quelque pas des plages de sable noir qui ont bercées ma jeunesse.

Le gong retentit. Nos maillots connectés se mettent à vibrer. Nous enfilons nos masques et réajustons nos gants. Nous découvrons l'univers de la première manche : une île désertique. De l'eau surgit partout autour de nous. Je n'avais jamais mis les pieds sur une île auparavant. Mon grand-père, lui, les connaissait bien : il avait l'habitude de voyager aux Maldives. Aujourd'hui, l'intégralité des terres de l'archipel ont été englouties, conséquence directe de la chute des glaces en Antarctique et au Groenland. Les gouvernements tentent de contenir le réchauffement climatique, et des éco-villes émergent dans les océans du monde entier pour héberger les anciens insulaires...

Première étape : trouver une planque pour les tireurs, seuls capables de protéger notre zone de désamorçage. Mais sur ce terrain, les obstacles et les forteresses naturelles sont rares. Au loin, je repère de vieilles maisonnettes sur pilotis. Les tireurs se mettent en route. Je ferme la marche. Tout à coup, l'équipe adverse surgit de derrière les palmiers et tente de nous faire reculer. Il nous faut à tout prix rejoindre ces habitations au plus vite : « Courez jusqu'aux maisons, je m'occupe de distraire les... ». Avant même d'avoir fini ma phrase, me voilà face à face avec un tireur adverse. Il tire.

Face au sol, je tente de rester immobile. Je ne vois plus rien. Le laser ennemi m'a touché en pleine tête : les ondes ont dû endommager ma prothèse rétinienne. Difficile d'établir une connexion avec Jack. Un vent de panique s'empare de moi. Déconnecté du plateau comme de la réalité, je tente de réfléchir.

Ma famille assiste à l'événement. Ils sont au cœur du Centre Business District (CBD) dans la Fanzone principale. Un espace de rediffusion à

360 degrés borde Aotea Square. Il permet aux millions de touristes de se plonger virtuellement dans les épreuves pour supporter leurs équipes favorites. Le noir de ma caméra embarquée projeté sur les écrans ne doit pas les rassurer. Sur les digiboards des bookmakers, la côte de notre équipe grimpe en flèche.

Je me relève tant bien que mal pour rejoindre mon équipe. Les bruits environnants guident mes pas. Mon instinct me somme de marcher vers l'est. Je dois être vigilant : je ne suis plus sur le plateau virtuel mais au beau milieu de la forêt de Titirangi. Jack tente de relancer le système tant bien que mal. En avançant, j'entends le speaker prononcer mon nom : il doit être surpris que je sois toujours debout. Jack est toujours là, car mes autres sens se sont adaptés à ma perte de vision. Mon odorat m'aide à me repérer : grâce à l'humidité ambiante, je détecte un cours d'eau. Au loin, j'entends des échanges de tirs laser.

Après avoir traversé la rivière, de nouveaux bruits de pas autour de moi. J'exécute alors notre signal de reconnaissance : deux claquements de doigts, puis trois légers sifflements.

J'attends une réponse, en prenant appui sur un arbre. Quelques secondes passent. Les bruits de pas s'intensifient. Caché derrière l'arbre pour éviter de potentiels tirs adverses, je réitère : deux claquements de doigts, puis trois légers sifflements... La réponse aurait dû arriver. Les pas se rapprochent encore. Je tente une dernière fois le signal. Mon rythme cardiaque s'emballe, quand soudain... deux sifflements et trois claquements de doigts résonnent ! Je reconnais mon capitaine. Il m'attrape par le bras sans un mot, comme pour me demander des nouvelles. Je lui réponds en murmurant : « Je vais bien, mais mon implant est endommagé, et je ne vois plus rien. Combien de temps reste-t-il ? Combien de pertes ? ».

Il m'informe que nous ne sommes que nous deux, avec 3 minutes de jeu restantes. D'après lui, tous pensaient que j'étais sorti faire réparer mon implant, mais celui-ci n'ayant pas été totalement déconnecté, la règle m'imposait de rester sur le terrain. J'apprends également qu'il ne reste plus qu'un Géorgien, montant la garde devant leur drapeau.

Je bidouille les entrées de communication pour me reconnecter avec Jack. Le plan est simple : le capitaine va tenter une percée pour faire diversion. C'est à ce moment précis que je devrai agir...