

HISTOIRES D'ART
À L'ÉCOLE



JEUX ART & ***S***PORT



Réunion
des musées
nationaux
Grand Palais



Soutenu
par



**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

JEUX, ART & SPORT !



À l'occasion de Paris 2024, la Réunion des musées nationaux -Grand Palais et le Musée National du Sport font équipe pour créer un kit pédagogique à l'iconographie particulièrement riche.

Une nouvelle mallette Histoires d'Art à l'École, pour bouger et découvrir le sport à travers l'art, les Jeux Olympiques et Paralympiques.



La mallette JEUX, ART ET SPORT s'adresse aux jeunes de 5 à 12 ans grâce à des activités dont on peut moduler la difficulté et les objectifs.

En 4 ateliers, les participants vont découvrir les grandes familles de sports à travers des situations ludiques d'apprentissages, qui leur permettent d'en appréhender les enjeux sociaux, historiques, physiques et artistiques.

LA MALLETTE, C'EST :

- Plus de 150 cartes images d'oeuvres à découvrir par le jeu !
- Des jeux collaboratifs d'observation et de mise en situation.
- Des activités physiques sollicitant la motricité de tous les participants selon leurs capacités, en lien avec les programmes scolaires.

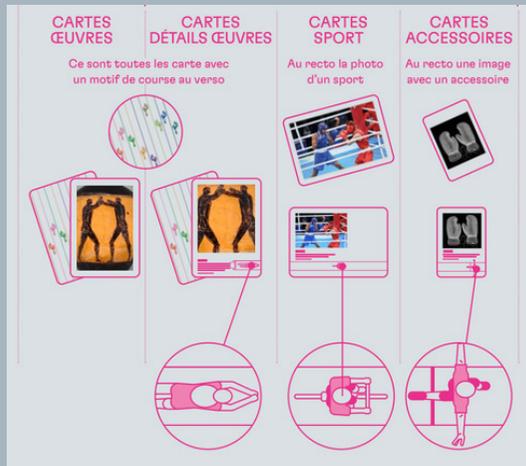


TRIATHLON DES



IMAGES

Il s'agit d'un jeu d'association qui permet à un petit groupe de partager ce que leur inspirent les œuvres. Ce jeu se joue en 3 manches que l'on peut enchaîner ou jouer en 3 temps. La 1^{re} manche permet d'associer une œuvre d'art à un détail de cette même œuvre. La 2^e manche associe 2 représentations d'une même pratique sportive. La 3^e manche permet de retrouver l'accessoire indispensable à chaque sport représenté.



2 NIVEAUX
DE JEUX NON
LECTEURS

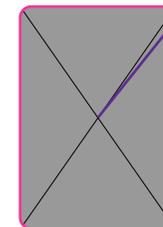
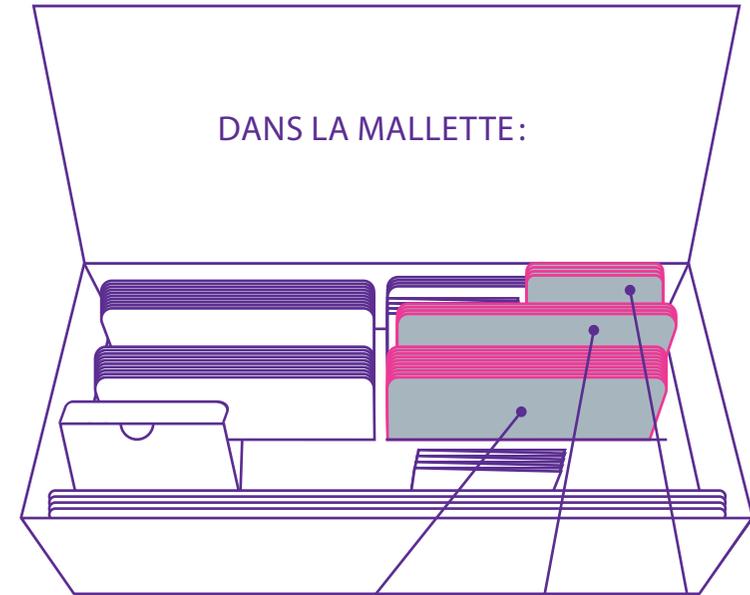


2 À 8
JOUEURS

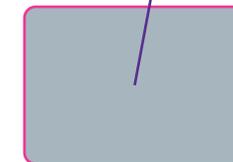


3

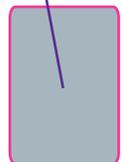
DANS LA MALLETTE:



20 cartes œuvres
20 cartes détails œuvres



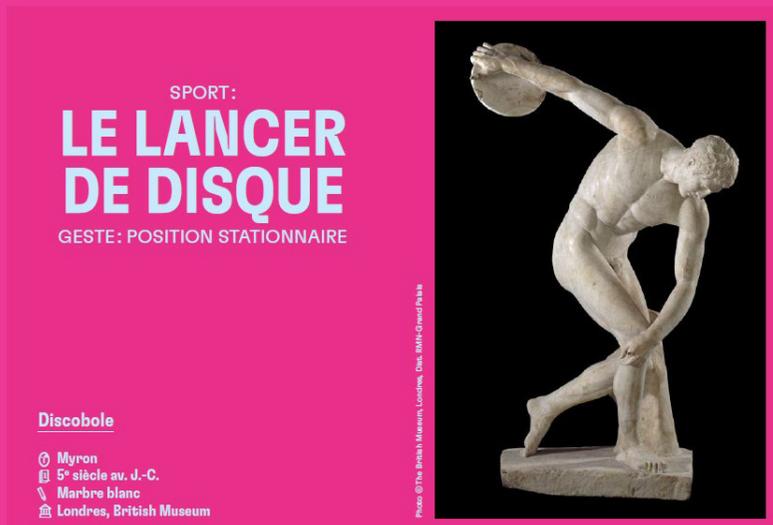
20 cartes sport



20 cartes accessoires

À VOS MARQUES

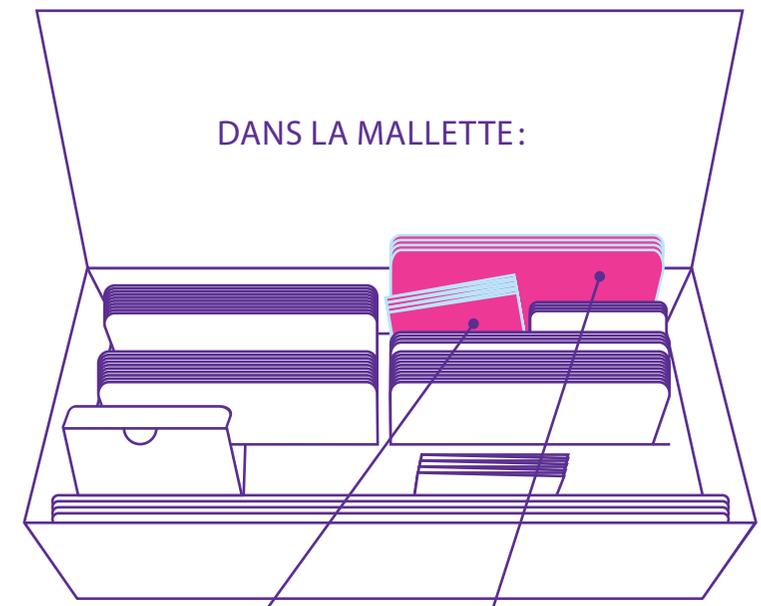
Il s'agit d'un jeu de rôle avec 4 activités.
À partir d'une sélection de 20 gestes sportifs représentés dans l'art, les joueurs vont se mettre en scène à travers un jeu de rôle, un mime, une chorégraphie et une battle de breaking ...



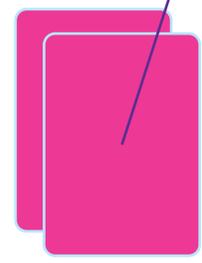
2 NIVEAUX
DE JEUX NON
LECTEURS

4 ÉQUIPES
DE 5
JOUEURS

4



20 cartes-images



1 carte silhouette
1 carte commande



En 4 exemplaires
pour permettre à
4 équipes de jouer
en même temps

SPORTS



EN LIGNES

Cet atelier permet de reconstituer 6 familles d'images qui témoignent de l'histoire des Jeux Olympiques et Paralympiques : les symboles, les grandes olympiades, les performances, les pionniers & pionnières, les sports disparus, les accessoires. Puis il s'agit de remettre les images dans l'ordre chronologique en utilisant les indices qui sont contenus dans les textes d'accompagnement. Des cartes Bouger viennent enrichir le jeu de défis sportifs.



2 NIVEAUX
DE JEUX NON
LECTEURS

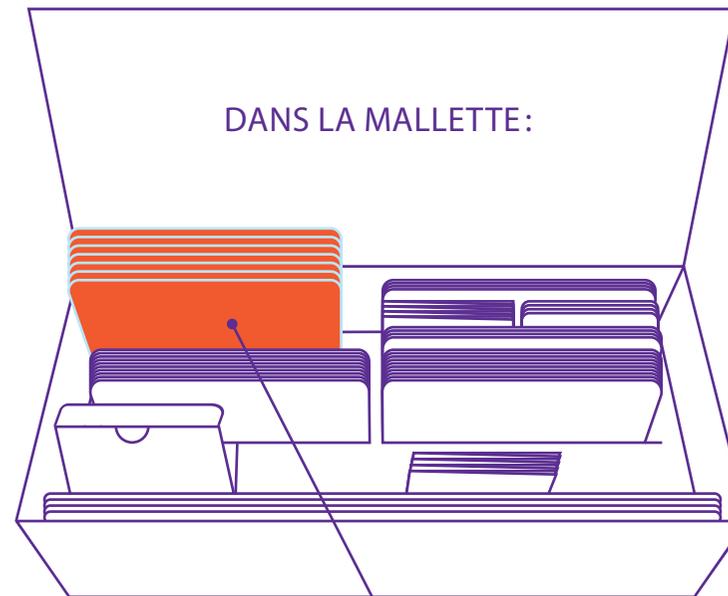


2 À 9
JOUEURS

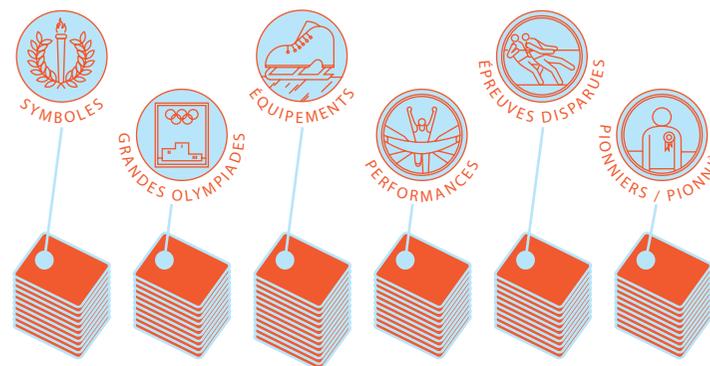


3

DANS LA MALLETTE:



60 cartes-images (il y a 6 familles de 10 cartes-images)



LA BELLE ÉQUIPE

Ce jeu est une aventure collective dans laquelle chaque participant incarne un sportif des premiers pas dans sa discipline jusqu'à sa qualification aux Jeux Olympiques et Paralympiques. En équipe et individuellement, les athlètes sont confrontés à des choix, des aléas et des défis athlétiques qui permettent d'obtenir des points de compétences. L'objectif final de ce jeu est de gagner une médaille d'or.

CÉCIFOOT

Le cécifoot est un sport collectif qui se joue sur un terrain de céleri. Les joueurs sont équipés de casques et de chaussures adaptées. Le jeu consiste à marquer des buts en utilisant un ballon de céleri.

PLACER ET LES POINTS MARQUÉS À CÔTÉ DES MARQUEURS

1 MARQUEUR 3

BREAKDANCE

Né dans les quartiers populaires de New York, le breaking est une danse urbaine. Particulièrement acrobatique, cette danse se caractérise par les tuttes organisées par les danseurs. Exploité à Paris en 2013 lors du Festival de Musique Hip Hop, Présenté pour la première fois au programme des Jeux Olympiques et Paralympiques à Paris en 2024, cette discipline associe la pratique sportive à la pratique artistique. Les athlètes réalisent les « powermoves » comme les « power up », les « six-step » ou encore les « freeze ».

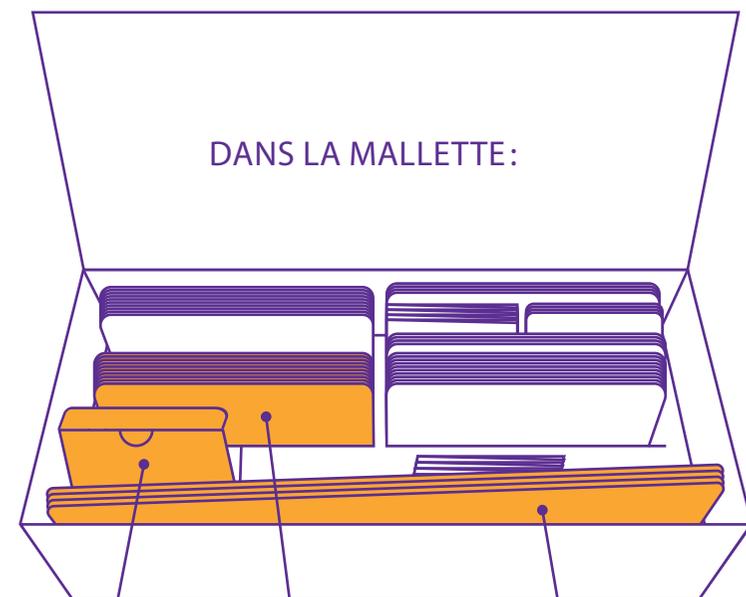
PLACER ET LES POINTS MARQUÉS À CÔTÉ DES MARQUEURS

1 MARQUEUR 3

NIVEAU LECTEURS

DE 8 À 24 JOUEURS

3



80 pastilles compétences

84 cartes

En 4 exemplaires pour permettre à 4 équipes de jouer

plateaux équipe