

<http://lettres-lca.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article207>

Une journée antique autour des jeux olympiques

- Langues et Cultures de l'Antiquité -

Date de mise en ligne : samedi 12 juillet 2014

Copyright © Lettres & Langues et Cultures de l'Antiquité - Tous droits

réservés

Une journée antique autour des jeux olympiques : j

Résumé

Il s'agit d'organiser une journée, inter-établissements, culturelle et sportive, pour des élèves latinistes et/ou hellénistes de 3ème sur le thème des jeux olympiques. Après un travail en classe sur les jeux olympiques dans la Grèce antique et dans le monde moderne, il s'agit de proposer aux élèves de tester, en fin d'année, leurs connaissances sur le monde antique et les épreuves, presque comme dans la Grèce antique.

a. Objectifs pédagogiques et compétences visées

- ▶ Connaître et s'appropriier un événement de la vie grecque antique dont l'influence est encore sensible dans notre vie moderne.
- ▶ Clore l'année ou les années de découverte des Langues et Cultures de l'Antiquité par l'événement populaire que représentent les jeux olympiques.
- ▶ Rencontrer des élèves d'autres établissements ayant choisi les options latine et/ou grecque.
- ▶ Mobiliser les connaissances et les notions de langue et de civilisation vues en cours.
- ▶ Comprendre la possibilité et l'intérêt de croiser les disciplines : grec, latin, français, arts, musique, EPS, mathématiques.

b. Descriptif sommaire

- ▶ Matinée consacrée aux épreuves culturelles : musique, connaissances sur les jeux olympiques, culture antique, étymologie, langue grecque, mathématiques.
- ▶ Après-midi consacré aux épreuves sportives : saut, courses, lancer, pugilat.

c. Descriptif détaillé

- ▶ Présentation des enjeux de la journée.

Une journée antique autour des jeux olympiques

- ▶ Constitution des équipes (par tirage au sort).
- ▶ Choix du nom des équipes (dans une liste de groupes d'inspiration antique).
- ▶ Explication des règles pour les ateliers culturels et artistiques de la matinée.

Début des ateliers (7 ateliers ; 20 minutes par atelier)

- ▶ Chant : comprendre une partition, apprendre un couplet et un refrain d'une chanson en latin.
- ▶ Jeux olympiques : faire des activités sur le thème des jeux olympiques (jeu iconographique, mots croisés, mots mêlés, quizz, vrai/faux)
- ▶ Etymologie : trouver des mots à partir d'une racine grecque ou latine (exemples : aqu- ; -phob- ; poly-)
- ▶ Mathématiques : compter à la romaine (abaques).
- ▶ Culture antique : répondre à des questions de culture gréco-romaine (exemples : comment s'appelle l'amphithéâtre de Rome ? comment est mort Jules César ? quel est le principal monument construit sur l'Acropole d'Athènes ?)
- ▶ Langue grecque : lire, transcrire, traduire des mots grecs
- ▶ Dessin « Dessinez, c'est gagné ! » : dessiner un objet ou un personnage de l'Antiquité à faire deviner aux membres de l'équipe (exemples : Jules César, amphore, amphithéâtre...)
- ▶ Chant collectif en latin
- ▶ Déjeuner

Présentation des épreuves sportives

- ▶ Inscription aux épreuves
- ▶ Entraînement et passage
- ▶ Saut : sauter en longueur sans élan et avec un poids dans chaque main.
- ▶ Lancer : lancer le javelot le plus loin possible.
- ▶

Course simple : courir un aller de 192,27m (course du stade antique).

- ▶ Course avec charge : courir un aller de 192,27m avec une charge (telle une armure).
- ▶ Pugilat : toucher son adversaire (attaque) puis parer les coups (défense)

Remise des récompenses (médailles et couronnes)

d. Limites et perspectives

- ▶ Trouver un lieu approprié aux activités de groupes et de sports
- ▶ Mobiliser des collègues d'éducation musicale, de mathématiques, de français et d'EPS...
- ▶ Gérer les effectifs en fonction du nombre d'épreuves, de participants et d'équipes.