

LA COLOMBE ET LE LABYRINTHE



À PROPOS DE L'ACTIVITÉ

L'emblème de la Trêve olympique se compose de plusieurs symboles. Il y a, en premier lieu, une colombe de la paix, tenant en son bec un rameau d'olivier. Derrière elle scintille la flamme olympique tandis que les anneaux olympiques siègent au premier plan. La colombe de la paix représente le vœu de construire un monde pacifique et meilleur grâce au sport. La flamme olympique, quant à elle, se compose d'éléments colorés effervescents, lesquels évoquent la liesse éprouvée durant la célébration que sont les Jeux. La colombe et la flamme olympique surplombent les anneaux olympiques : leur présence vient rappeler l'union des peuples des cinq continents pendant les Jeux Olympiques et Paralympiques.

Cette activité se concentre sur le symbole de la colombe et constitue une manière ludique de se l'approprier : il s'agit, tout d'abord, de résoudre un labyrinthe, pour permettre à la colombe de retrouver sa branche d'olivier. Dans un second temps, les élèves sont invités à recréer un labyrinthe, puis à le construire en 3D.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Se familiariser avec les symboles de la Trêve olympique.
- Comprendre le fonctionnement d'un labyrinthe grâce à des activités de création et de réflexion scientifique.
- Exprimer sa créativité dans un collectif.

ANCRAGES PROGRAMME

Français

- Mobiliser les ressources de la voix et du corps pour être entendu et compris.
- Organiser et structurer le propos selon le genre de discours.
- Description, explication, justification, présentation d'un point de vue argumenté, etc.
- Présenter une idée, un point de vue en tenant compte des autres points de vue exprimés (approbation, réfutation, apport de compléments, reformulation, etc.).

Arts plastiques

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.
- Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.
- Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.

Sciences

- Proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou un problème.
- Proposer des expériences simples pour tester une hypothèse.
- Formaliser une partie de sa recherche sous une forme écrite ou orale.



MODALITÉS

Durée : deux à trois séances d'une heure

Niveau cible : du CM1 à la 6^e

Matériel nécessaire :

- photocopies de l'annexe 1 ;
- cartons (par exemple de céréales) ;
- feuilles de papier ;
- bâton de colle ;
- crayons et feutres de couleur ;
- peinture.

AVANT L'ACTIVITÉ

À partir du feuillet d'informations, raconter l'origine de la colombe de la paix.

Faire un point sur :

- le contexte des Jeux Olympiques ;
- l'histoire de la Trêve olympique ;
- la signification de la colombe dans l'emblème de la Trêve olympique (symbolique de l'oiseau et de la branche d'olivier) ;
- la signification des anneaux olympiques ;
- le cadre de l'exercice (réunir la colombe et sa branche d'olivier).

REMARQUE :

Le cadre de l'exercice peut éventuellement être plus narrativisé pour les élèves de primaire que les élèves de 6^e (« il faut aider la colombe à retrouver son rameau d'olivier »). Il est également à noter que pour ces derniers, cette activité mobilise différentes matières. Il est donc nécessaire qu'elle soit réalisée en coopération entre les enseignants d'arts plastiques et de français.

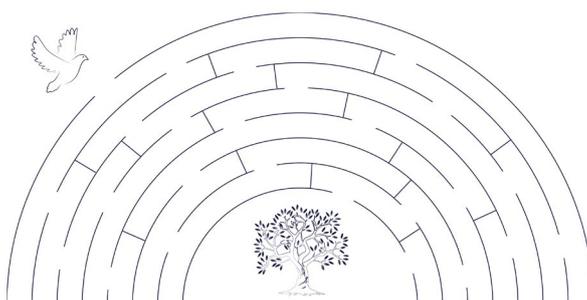
DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

PARTIE A

Trouver son chemin et comprendre le principe d'un labyrinthe

Étape 1

Montrer le labyrinthe de la fiche d'activité aux élèves.



Leur expliquer qu'il faut relier la colombe à sa branche d'olivier.

Une fois qu'ils ont réussi, faire dessiner aux élèves leur propre labyrinthe.

REMARQUE :

Pour inspirer les élèves, ne pas hésiter à leur montrer la variété des labyrinthes qui existent. En projeter des exemples (labyrinthes rectangulaires, ronds...).

Étape 2

Dans un moment de mise en commun à l'oral, les élèves devront expliquer leur démarche : comment ils ont procédé pour créer leur labyrinthe, est-ce qu'ils ont commencé par tracer le chemin avant de dessiner les murs ou bien l'inverse...

Chacun pourra expliquer sa méthode et la comparer à celle de ses camarades pour définir ce qui est le plus efficace. C'est ici une expérimentation quasi-scientifique.

PARTIE B

Fabrication d'un labyrinthe 3D

Créer des groupes de quatre ou cinq élèves.

Chaque groupe doit créer un schéma de labyrinthe, en prenant en compte la mise en commun de la partie précédente. Ensuite, chaque groupe s'organise comme il le souhaite pour recréer un labyrinthe en 3D grâce au matériel apporté.

Donner aux élèves la possibilité de décorer leur labyrinthe toujours sur le thème de la Trêve olympique et des Jeux Olympiques modernes : colombe en papier, branche d'olivier (en papier ou à partir de brindilles ramassées), obstacles dans le labyrinthe (haies, haltères, obstacles d'équitation, gardien de but ou mêlée de rugby...). La colombe et la branche sont les éléments obligatoires.

APRÈS L'ACTIVITÉ

Les élèves peuvent mettre les labyrinthes des autres à l'épreuve : avec un petit personnage qu'ils ont créé, ils peuvent s'aventurer dans les labyrinthes 3D de leurs camarades et essayer de les résoudre.



Ne pas hésiter à prendre une photo des élèves à côté de leurs labyrinthes pour le souvenir !

Labyrinthe

