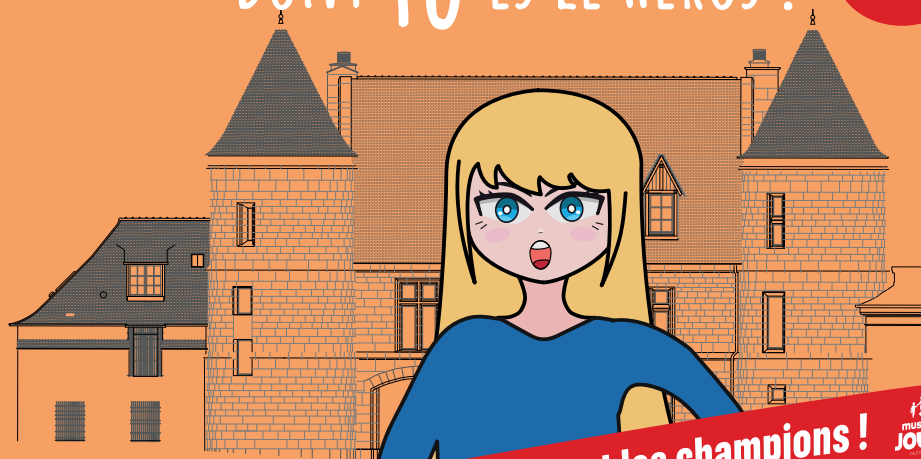


# LE PARCOURS-JEUX DONT TU ES LE HÉROS !

À PARTIR  
DE 9 ANS



**JOUETS OLYMPIQUES En avant les champions !**



**Emma**



Grâce à ce livret, tu vas pouvoir te glisser dans la peau de l'un des quatre personnages et suivre son parcours tout au long de la visite de l'exposition. **Tu auras 7 jours pour prouver que tu es un sportif accompli prêt à participer aux Jeux olympiques.**

Chaque nouvelle journée, tu devras résoudre un jeu sur les jouets exposés et relever un ou plusieurs défis sportifs qui te rapporteront des points.

**Observe les vitrines et lis attentivement les cartels** (les petites étiquettes qui se trouvent à côté de chaque jouet) **ou les panneaux** des salles afin de répondre aux questions. Pour les défis, il te suffira de suivre les instructions affichées.

Sauras-tu faire preuve d'observation, de concentration et d'adresse pour parvenir sur le podium des champions ?

**Attention, pour pouvoir participer aux Jeux olympiques, il ne faut pas seulement être un bon sportif en gagnant des points à chaque défi. Tu devras également montrer que tu as les valeurs de l'olympisme : l'excellence, l'amitié et le respect.**

### L'excellence

Ce n'est pas seulement être le meilleur, c'est aussi faire tous les efforts possibles pour progresser, persévérer, dépasser ses limites et ses peurs...

### L'amitié

C'est apprendre à jouer ensemble, avec ses coéquipiers et ses adversaires, quelles que soient les différences de chacun. C'est l'esprit d'équipe et la solidarité avec ceux qui ont plus de difficultés.

### Le respect

C'est celui du matériel, des règles du jeu mais aussi le respect des autres joueurs en ne se moquant pas d'eux, même s'ils perdent. Il faut aussi savoir accepter sa propre défaite. C'est le fair-play !

Pour obtenir à la fois des points aux défis et acquérir les valeurs olympiques, **il te faudra donc faire les bons choix qui dépendront également des compétences, des goûts et des peurs de ton personnage.**

Enfin, tu devras parfois faire face à des événements dus au hasard de la vie qui influenceront la suite de ton parcours. Il te faudra alors te rendre à la page indiquée pour en découvrir les conséquences.

Au dos du livret, un tableau te permet d'**inscrire les points gagnés à chaque défi** et d'**entourer les étoiles représentant les valeurs olympiques que tu as obtenues.**

**Si tu as 1 étoile, tu gagnes un bonus de + 1 point, 2 étoiles : + 3 points et 3 étoiles : + 6 points.**

1, 2, 3, PRÊT, FEU, PARTEZ !

Te voilà, pendant 7 jours, dans la peau de la jeune sportive **Emma** : découvre les sports qu'elle pratique, ses loisirs et sa principale peur.



## Emma



Elle est passionnée de football depuis qu'elle est petite et joue dans une équipe au niveau régional. Elle est une grande fan de la footballeuse Wendie Renard et va régulièrement voir des matchs avec son grand frère.



Elle joue de la clarinette, aime aller au musée, se baigner et faire des travaux manuels.



Elle est un peu effrayée par la vitesse et n'aime pas les manèges, le karting, les courses de Formule 1...

Comme tout sportif, tout au long de ton parcours, tu devras faire preuve :

- ⊕ **d'honnêteté** en respectant les instructions de chaque défi, sans tricher dans le compte des points et face à tes adversaires.
- ⊕ **de respect** par rapport au matériel en l'utilisant comme il est indiqué et en le remettant à sa place pour les joueurs suivants.
- ⊕ **de patience** en laissant les autres joueurs terminer leur défi.

**Ton aventure commence sur la page suivante.**





## Premier jour

Une première journée commence pour toi avec un retour à l'époque antique (en bas de l'escalier).

Avant toute chose, **tout sportif participant aux Jeux olympiques se doit de connaître leur histoire. A toi de le montrer !**

Les Jeux olympiques ont été inventés il y a plus de 2000 ans, en Grèce antique : **pendant presque 12 siècles, ils ont été l'évènement sportif et culturel le plus important.** Ils avaient lieu tous les 4 ans et à cette occasion, les spectateurs et participants voyageaient des quatre coins de l'Empire grec, de l'Italie jusqu'à la Turquie pour se rendre à Olympie.

A cette époque, tout le monde n'avait pas le droit de participer aux Jeux olympiques.

*En t'aidant des informations sur le panneau, entoure les critères qui étaient exigés pour être autorisé à concourir.*

ÊTRE UN HOMME

ÊTRE EUROPÉEN

ÊTRE UN SPORTIF PROFESSIONNEL

ÊTRE UNE FEMME

ÊTRE D'ORIGINE GRECQUE

DISPOSER DE SES DROITS DE  
CITOYENS (NE PAS ÊTRE UN ESCLAVE)

RENDEZ-VOUS **(p.5)** POUR DÉCOUVRIR SI TU PEUX POURSUIVRE L'AVENTURE !





## Deuxième jour

**Cette deuxième journée mettra à l'épreuve ton sens de l'observation, ton adresse et ta concentration.**

Sur le panneau, le tableau peint par Pieter Bruegel l'Ancien en 1560 montre les enfants jouant aux quilles... Ce sont de vrais sportifs ! **Pourtant, à cette époque-là, on ne parle pas encore de sport mais de jeux de force et d'adresse.** Ce sont des activités qui demandent habileté, réflexe et rapidité.

**Observe attentivement la reproduction de la peinture et retrouve :**

- ⊙ les enfants jouant au cerceau
- ⊙ un enfant sur des échasses
- ⊙ un enfant faisant le poirier

As-tu réussi ? Pour le savoir, regarde les réponses en bas de page.

Dans la vitrine, tu peux voir certains des jeux d'adresse représentés sur la peinture de Pieter Bruegel l'Ancien. **Aujourd'hui, toi et tes amis, vous jouez encore avec la plupart d'entre eux.** Beaucoup existaient dès l'Antiquité.

**Relie chaque jeu d'adresse au nom qui lui correspond :**



■ BILBOQUET   ■ TOUPIE   ■ YOYO   ■ DIABOLO   ■ JEU DE QUILLES

RENDSTOIT À LA **p.6** POUR VÉRIFIER TES RÉPONSES.

Réponses : enfants jouant au cerceau au milieu du premier plan, un enfant sur des échasses au centre du tableau et enfant faisant le poirier devant la balustrade rouge.

Pour être autorisé à participer aux Jeux Olympiques, il fallait :

- 👍 Être un homme
- 👍 Etre d'origine grecque
- 👍 Disposer de ses droits de citoyen



**Si tu as trouvé toutes les bonnes réponses, bravo !** Tu as une bonne connaissance de l'histoire des Jeux olympiques. Tu es sur la bonne voie. Continue ainsi !



**Tu t'es trompée?** La prochaine fois, tu reliras plus attentivement le panneau et comme on disait à cette époque-là, *errare humanum est* : l'erreur est humaine !

### Le sais-tu ?

Kyniska, fille du roi de Sparte, fut la première femme dont le nom a été inscrit sur la liste des vainqueurs olympiques. A cette époque, seuls les hommes étaient autorisés à concourir aux épreuves. Mais, dans les courses de chars, la couronne du vainqueur revenait à son propriétaire et non pas au cavalier. Kyniska entraîna donc des chevaux et des hommes et son attelage gagna la course de chars à quatre chevaux. Elle remporta une couronne et obtint une statue à Olympie.



Regarde le planning des épreuves qui se déroulaient pendant les cinq jours.

Si tu avais pu être spectatrice des Jeux olympiques à cette époque, à quelle épreuve aurais-tu préféré assister ?

**Inscris ci-dessous le jour où tu aurais aimé venir.**

.....

Evidemment, c'est un fait imaginaire... car non seulement à **cette époque-là, les femmes n'étaient pas autorisées à participer aux épreuves mais elles ne pouvaient pas non plus y assister.** Après la suppression des Jeux olympiques, ils ne renaîtront que 15 siècles plus tard !

L'AVENTURE SPORTIVE PEUT MAINTENANT VRAIMENT COMMENCER.  
MONTE L'ESCALIER POUR REJOINDRE LA SALLE 1. TU Y DÉCOUVRIRAS LES JOUETS DES ENFANTS QUI VIVAIENT AU XIX<sup>e</sup> SIÈCLE. DANS TON LIVRET, RENDS-TOI **(p.4)**.

| Voilà les noms des différents jeux d'adresse :



YOYO



JEU DE QUILLES



DIABOLO



TOUPIE



BILBOQUET

Les as-tu déjà essayés ? C'est le moment d'en tester quelques-uns !

*Dirige-toi vers les défis sportifs à l'entrée de la salle pour faire ton choix :*



### Les jeux de quilles ?

Le bowling n'est pas ta sortie préférée mais pourquoi pas tester cette version miniature !

Rendez-vous **(p.8)** pour le défi du jeu de quilles. 12 points peuvent être remportés !



Tu es bien tentée par ce **jeu de toupie** qui n'a pas l'air facile mais il te permettra de gagner jusqu'à 24 points !

Cours à la **(p.7)**.



C'est la première fois que tu entends parler du **bilboquet**. Il paraît que c'était le jeu préféré du roi Henri III, il y a 500 ans. Cela éveille ta curiosité !

Rendez-vous **(p.7)** pour un défi avec un bilboquet un peu plus simple que le vrai de vrai.



## DÉFI BILBOQUET

Dans le vrai jeu de bilboquet, le but est de lancer la boule sur le manche. Celui du défi est une version simplifiée mais pas si facile non plus ! Suis les instructions et lance-toi.

**Tu gagnes 3 points par lancer réussi.**

INSCRIS TON SCORE DANS LE TABLEAU FINAL  
ET AVANCE MAINTENANT JUSQU'À LA SALLE SUIVANTE.  
DANS LE LIVRET, DIRIGE-TOI (p.9).



## DÉFI TOUPIE

La toupie est un jeu qui existe depuis plus de 2000 ans ! Dans la vitrine des jouets de l'Antiquité, en bas de l'escalier, il y en a une fabriquée en terre cuite. L'avais-tu remarquée ?

Le jeu de toupie du défi est original car il se joue avec des petits anneaux. Respecte les consignes affichées et compte ensuite les points comme indiqué ci-dessous :

**Garde ton meilleur score parmi les 3 tirs.**

**Tu as mis un anneau dans :**

**la case orange 10 -----> 2 points.**

**la case verte 20 ou 30 -----> 3 points**

**la case jaune 40 ou 50 -----> 4 points**

**la case verte 70 ou 80 -----> 5 points**

**la case orange 90 -----> 6 points**

**la case jaune 100 -----> 8 points.**

INSCRIS TON SCORE DANS LE TABLEAU FINAL ET AVANCE JUSQU'À LA  
SALLE SUIVANTE. DANS LE LIVRET, CONTINUE (p.9).

**- Tu n'as marqué aucun point ?** Rassure-toi, c'était un jeu d'adresse difficile ! N'inscris rien dans le tableau car tu as le droit à une deuxième chance. **Tente le défi bilboquet juste au-dessus.**

## DÉFI JEU DE QUILLES



### Le sais-tu ?

Au début, les jeux de quilles comportaient 9 quilles et étaient plutôt destinés aux adultes car on avait l'habitude de parier de l'argent quand on y jouait. C'est pourquoi ils ont été interdits par la loi, à plusieurs reprises. Pour avoir toujours le droit d'y jouer, les joueurs ont donc eu l'idée d'inventer un nouveau jeu avec, cette fois-ci, 10 quilles. C'est depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, à l'époque des jouets que tu vois dans la vitrine, que le jeu des quilles est considéré comme un jeu d'adresse.



Les jeux de quilles existaient depuis plus de 5000 ans et ont traversé le temps. On raconte même que le roi Louis XVI aurait joué aux quilles. Aujourd'hui, on le nomme également le bowling.

Suis les consignes du panneau et compte le nombre de quilles que tu as renversées à la fin des 2 lancers. Attention, entre les tirs, tu ne dois pas remettre les quilles debout !

**Aucune quille n'est tombée ?** Tu n'as peut-être pas choisi le jeu d'adresse qui te convenait. Pour ce premier défi, tu as le droit à une deuxième chance, n'inscris rien dans le tableau final.

RENDS-TOI (p.7) POUR LE DÉFI BILBOQUET.

**Tu as réussi à renverser des quilles ?** Précision et concentration sont tes qualités !  
**Tu gagnes 1 point par quille tombée.**

**10 quilles sont tombées en 1 tir ?** C'est un strike ! **Tu remportes + 2 points de bonus à ajouter aux 10 points.**

INSCRIS TON SCORE DANS LE TABLEAU FINAL ET AVANCE JUSQU'À LA SALLE SUIVANTE.

DANS LE LIVRET, CONTINUE (p.9)



## Troisième jour



Pour cette troisième journée, te voilà toujours à la même époque. C'est seulement à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle qu'on commence à parler de « sport » comme celui que tu connais aujourd'hui.

**Les Jeux olympiques sont d'ailleurs de retour en 1896 à Athènes, en Grèce.** Ils ont été réinventés par Pierre de Coubertin.

### Le sais-tu ?

L'une des premières disciplines des Jeux olympiques à laquelle les femmes ont eu le droit de participer est le croquet en 1900. Il consiste à faire passer des boules en bois à travers des arceaux en les frappant à l'aide d'un maillet. Mais, le croquet n'a jamais vraiment réussi à être considéré comme un vrai sport. Il a été une discipline olympique une unique fois ! As-tu vu les jeux de croquet dans la salle précédente ?

Dans la vitrine face à toi, sont présentés des jouets autour des sports de raquettes et de la natation.

*Observe-les un instant avant de faire ton choix :*



Tu n'as jamais pratiqué de sports de raquettes mais aujourd'hui, tu es en forme et tu as envie de te lancer. C'est parti pour le **tennis de table** **(p.10)** !



Un petit saut dans l'eau ? Même pas peur, tu es prête à relever le défi **natation** ! Plonge **(p.11)** .



### LE JEU DES GRÂCES

Avant de changer de page, jette un coup d'œil au jeu des grâces, aujourd'hui disparu. Il consistait à se lancer un cerceau avec deux bâtonnets et était très à la mode au début du XIX<sup>e</sup> siècle.

## TENNIS DE TABLE

On raconte que **le tennis de table aurait été inventé en Angleterre, à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle** : au cours d'un dîner, un joueur de tennis aurait voulu montrer à ses amis quelques techniques de jeux sur une table. Il aurait alors utilisé **un bouchon de champagne pour la balle, des boîtes à cigares pour les raquettes et des livres pour le filet**.

Au début c'est un sport surtout réservé aux plus riches ! Mais, au vu de son succès, des fabricants de jeux vont peu à peu créer les équipements pour y jouer.

Observe attentivement les raquettes de ping-pong les plus anciennes de la vitrine.

*En quelle matière sont-elles fabriquées ?*

*Entoure la bonne réponse.*

PEAU D'ANIMAL, BOIS ET CUIR

CARTON ET CUIR

PLASTIQUE ET BOIS



### Le sais-tu ?

Le nom de « ping-pong », autre appellation du tennis de table, serait une onomatopée venant du son que produit la balle quand elle tombe sur la table : « ping » pour le bruit du choc de la balle qui cogne contre la raquette et « pong », le bruit du rebond sur la table.



DÉCOUVRE **(p.12)** LA RÉPONSE  
ET LE DÉFI PING-PONG À RELEVER.

## NATATION

A l'origine, **les hommes préhistoriques ont appris à nager afin de traverser les rivières et les lacs** comme le montrent les peintures découvertes dans les grottes. Ce n'est qu'au XIX<sup>e</sup> siècle, il y a environ 200 ans, qu'on a commencé à organiser des compétitions de natation.

Retrouve, dans la vitrine, **la plus ancienne poupée nageuse mécanique, Ondine**, habillée d'un costume de bain violet. Quand on tournait la clé, elle nageait la brasse sur le dos.

**Elle a été inventée en 1876 par Elie Martin** qui voulait rassurer son fils pour aller dans l'eau et lui apprendre les mouvements à reproduire pour pouvoir nager.

*Parmi les silhouettes ci-dessous, entoure celle qui lui correspond.*



A



B



C



### Le sais-tu ?

Le corps de la poupée nageuse Ondine est en liège pour qu'elle puisse flotter, ses bras et ses jambes sont en caoutchouc. Le plastique n'existait pas encore à cette époque-là.

DÉCOUVRE LA RÉPONSE EN BAS DE PAGE  
ET Fonce (p.12) OÙ LE DÉFI NATATION T'ATTEND.

Réponse : B



## DÉFI PING-PONG

La bonne réponse était :

👍 **Peau d'animal, bois et cuir**

Lis maintenant les instructions du panneau. Attention, si tu as moins de 9 ans, tu as le droit à 2 essais en plus.

**Retiens ton meilleur score parmi les 3 essais :**

**- Tu gagnes 1 point par rebond.**

**- Tu as fait plus de 15 rebonds ?** Impressionnant ! Tu es la reine du ping-pong.

**Tu obtiens + 2 points de bonus.**

N'oublie pas d'inscrire ton score à la page finale...

**- Tu n'es pas parvenue à faire rebondir cette balle de l'autre côté du filet ?** Tout le monde ne peut pas être doué au tennis de table. Retente une nouvelle fois.

**- Si tu n'as toujours pas réussi lors de cette deuxième tentative, inscris 0 dans le tableau final.** Tu ne marques aucun point mais tu obtiens **une étoile d'excellence**, une des valeurs olympiques, pour ta persévérance (à entourer à la fin de ton livret). Courage...

CONTINUE TON PARCOURS DANS LA SALLE SUIVANTE, **(p.13)** DANS LE LIVRET.

## DÉFI NATATION

Suis maintenant les instructions du panneau et imagine-toi en championne de natation pour te donner du courage. N'oublie pas de tourner le sablier !

**- Moins de 15 mouvements ?** Tu n'es pas en grande forme aujourd'hui. Même une étoile de mer serait plus rapide que toi. **Tu gagnes 2 points.**

**- De 15 à 20 mouvements ?** Les Jeux olympiques ne sont pas encore pour toi mais c'est un bon début. **Tu obtiens 5 points.**

**- De 20 à 30 mouvements ?** Quelle nageuse ! **Tu gagnes 10 points.**

**- Plus de 30 mouvements ?** Une vraie sirène. Ton surnom est Ariel, non ? **Tu obtiens 12 points.**

N'oublie pas d'inscrire ton score à la page finale  
ET CONTINUE TON PARCOURS DANS LA SALLE SUIVANTE, **(p.13)** DANS LE LIVRET.

## Quatrième jour

Cette quatrième journée débute pour toi par **la découverte de sports qui nécessitent agilité et équilibre tels que la gymnastique ou le patinage**. Avance jusqu'à la deuxième vitrine pour découvrir les jouets que les fabricants ont inventés autour de ces deux sports.

**A toi de choisir !**



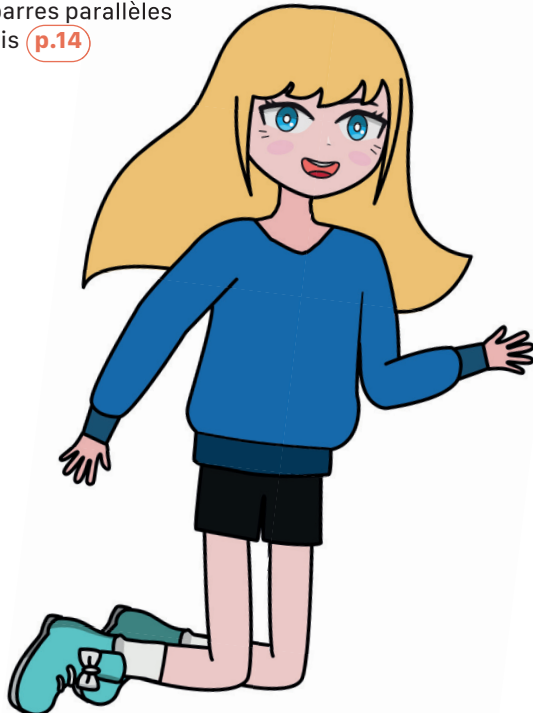
Tu n'es pas une grande acrobate mais tu es impressionnée par la **gymnastique**, un des sports les plus anciens qui existait déjà il y a plus de 2000 ans.

Un petit saut sur les barres parallèles et hop ! Atterris **p.14**



**Le patinage...** à roulettes ou à glace ? Tu es curieuse et ces jeux de skating rink t'intriguent.

File **p.15** pour en savoir plus.



## GYMNASTIQUE

La gymnastique peut se pratiquer au sol ou sur des agrès : la poutre, les barres asymétriques, les barres parallèles...

### Regarde le jeu d'adresse du gymnaste exposé dans la vitrine.

Le but est de marquer le maximum de points en propulsant, à l'aide de la catapulte, chaque petit gymnaste jusqu'aux trapèzes où ils se suspendent grâce à leurs crochets.

Un enfant a fait une partie de jeu.

### Compte le nombre de points qu'il a obtenu.

Es-tu douée en calcul ? Pour le savoir, vérifie la réponse en bas de la page.

Tous ces gymnastes acrobates t'ont donné envie de faire de même. Comme eux, **tu as tenté de faire une figure acrobatique mais ce fut moins réussi, tu as fini par terre !**

**Tourne la roue du hasard sur ta gauche pour découvrir les conséquences de cette chute. La flèche indique :**



Pas de chance ! **Tu t'es fait mal à la main avec laquelle tu écris.** Tu ne peux plus l'utiliser pour le moment.



**Ton œil droit a mal supporté la chute au sol.** Pour ton prochain défi sportif, il faudra le protéger !



Tu es une chanceuse ! La chute a été dure mais **rien de cassé**, c'est reparti.

APRÈS CETTE MÉSAVENTURE, DIRIGE-TOI VERS LE DÉFI DES ÉQUILIBRISTES TOUT DROIT DEVANT TOI, AU FOND DE LA SALLE. DANS LE LIVRET, RENDEZ-VOUS (p.17) SI TU N'AS PAS DE BLESSURE ET (p.18) SI TU T'ES FAIT MAL À LA MAIN OU À L'ŒIL.

## PATINAGE

Il y a 300 ans, au XVIII<sup>e</sup> siècle, un Hollandais qui ne voulait plus attendre l'hiver pour patiner a eu l'idée de fixer des roulettes en bois sur des chaussures : c'est la naissance du **patin à roulettes** ! A la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, le patinage à roulettes peut se pratiquer dans des salles à plancher de bois, **les skating rinks** comme le jeu miniature présenté dans la vitrine.

Observe, dans la vitrine, cette vignette de jeu.

Entoure les 4 erreurs qui se sont glissées sur l'image ci-dessous.



Alors as-tu le sens du détail ? **Vérifie les réponses en bas de page.**

Savais-tu qu'au début, les roues des patins à roulettes étaient disposées en ligne s'inspirant de la lame des patins à glace ? Regarde, dans la vitrine, ceux datant d'il y a plus de 130 ans.

CONTINUE TON AVENTURE **(p.16)** .

Les 4 erreurs étaient : la robe rouge de la femme au centre, la plume sur le chapeau de son partenaire de danse, le chapeau absent du personnage à terre, la coiffe différente de la jeune fille de gauche

**Le patinage artistique** est un des plus vieux sports présents aux Jeux olympiques d'hiver ! Très curieuse, tu n'as pas résisté à tenter une arabesque pour imiter les champions olympiques : une jambe tendue vers l'arrière, le pied dans la main, le corps penché vers l'avant mais.... tu finis par terre !

*Tourne la roue du hasard sur ta gauche pour découvrir les conséquences de cette chute.*

**La flèche indique :**



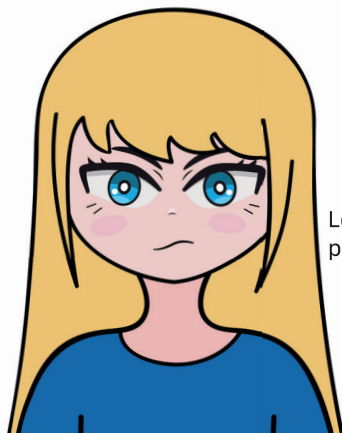
Pas de chance ! **Tu t'es fait mal à la main avec laquelle tu écris.** Tu ne peux plus l'utiliser pour le moment.



**Ton œil droit a mal supporté la chute** au sol. Pour ton prochain défi sportif, il faudra le protéger !



Tu es une chanceuse ! La chute a été dure mais **rien de cassé**, c'est reparti.



Le patinage artistique n'est pas pour toi mais le hockey sur glace ?

DIRIGE-TOI TOUT DROIT VERS LE FOND DE LA SALLE POUR RELEVER LE DÉFI DU PALET ET TESTER TES COMPÉTENCES POUR VISER. DANS LE LIVRET, RENDEZ-VOUS (p.17) SI TU N'AS PAS DE BLESSURE ET (p.18) SI TU T'ES FAIT MAL À LA MAIN OU À L'ŒIL.

- Tu as de la chance, tu ne t'es pas fait mal malgré tes acrobaties.

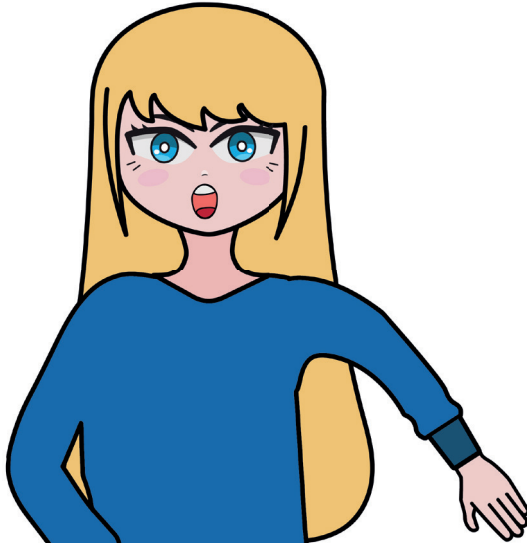


**Tu tentes le défi ainsi.**

Tu as plus de chance de gagner des points en étant en pleine forme ! Suis les instructions du panneau.



**Tu décides d'être solidaire avec les joueurs qui se sont fait mal :** toi-aussi, tu joueras comme si tu t'étais blessée à l'œil ou à la main. Pour cette preuve de fair-play envers tes adversaires, **tu obtiens une étoile de respect**, (une des valeurs olympiques à entourer à la fin de ton livret) quel que soit ton résultat. Direction la **(p.18)** !



**PATINAGE**

**DÉFI DU PALET**

**GYMNASTIQUE**

**DÉFI DES ÉQUILIBRISTES**

Lis attentivement les consignes et regarde la fiche collée sur la table pour le calcul des points.

INSCRIS TON SCORE À LA PAGE FINALE ET CONTINUE TON PARCOURS **(p.19)**

- Avec la roue, tu es tombé sur :

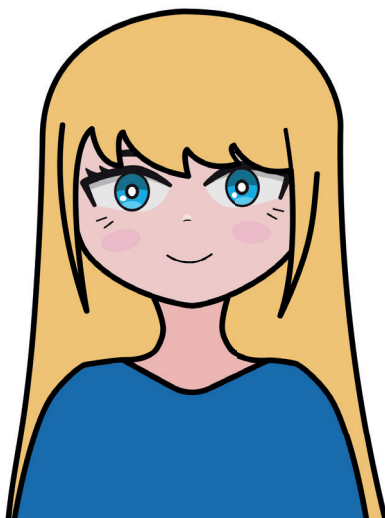


Cache ton œil droit  
avec le bandeau



Joue avec la main avec  
laquelle tu n'écris pas.

- Si tu ne t'es pas blessée mais que as simplement fait le choix de jouer dans les mêmes conditions que les joueurs blessés, par solidarité :  
à toi de choisir ton handicap !



**PATINAGE**

**DÉFI DU PALET**

**GYMNASTIQUE**

**DÉFI DES ÉQUILIBRISTES**

Lis attentivement les consignes et regarde la fiche collée sur la table pour le calcul des points.

- sans t'être fait mal, tu as décidé de jouer dans les mêmes conditions que les joueurs blessés : rappelle-toi **tu gagnes une étoile de respect.**
- Tu as joué malgré tes blessures : **tu obtiens une étoile d'excellence** pour ta persévérance.

INSCRIS TON SCORE À LA PAGE FINALE ET POURSUIS TON PARCOURS **p.19**



# Cinquième jour

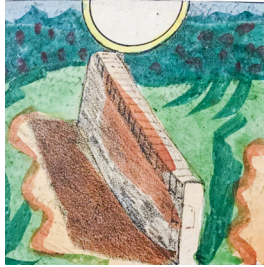
Nouvelle journée, nouveau défi ! Que tu te sois blessée ou non, **tu reviens en pleine forme aujourd'hui**. Rejoins la grande vitrine à la sortie de la salle. Prête à monter à cheval ?

**Les courses de chevaux existaient dès l'Antiquité** comme tu l'as déjà vu. On retrouve donc depuis longtemps des jouets sur ce thème : cheval-bâton, cheval à bascule... **Au XIX<sup>e</sup> siècle, les courses de steeple-chase, des courses d'obstacles à chevaux, vont se développer.** Dans la vitrine, des jeux de société évoquent ce nouveau sport équestre.

*Observe attentivement le plateau de jeu illustré de dessins de saut d'obstacles et inscris le numéro de case de chaque image ci-dessous.*



A



B



C

Vérifie les réponses en bas de page puis retourne à l'endroit où tu étais précédemment pour relever le **défi course de chevaux**.

## DÉFI COURSE DE CHEVAUX

Respecte bien les instructions du panneau et regarde la fiche collée sur la table pour inscrire les points obtenus à la fin du livret.

~~~~~  
 QUITTE MAINTENANT LA SALLE DU XIX<sup>e</sup> SIÈCLE  
 POUR REJOINDRE LE XX<sup>e</sup> SIÈCLE AU GRENIER.

**- Mais, avant de monter, prends le temps de faire ton choix :**

➔ Tu n'es pas une solitaire et tu préfères les sports collectifs. C'est parti pour le rugby (p.21)

➔ La mer, le vent... Ca te fait rêver ! Rendez-vous (p.20) pour une course en bateau.

Réponse : A:11, B:2, C:4





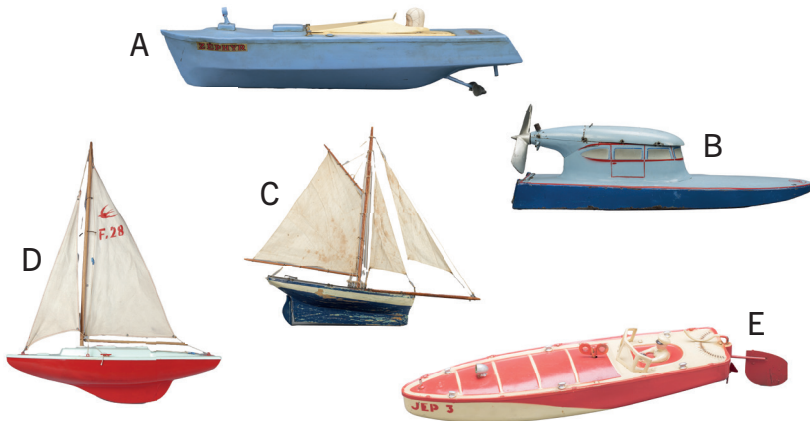
## Sixième jour

C'est déjà la sixième journée... Au grenier, tu découvriras des jouets et jeux d'une centaine d'années.

A cette époque, les enfants s'amusaient à faire des courses de bateaux, les régates, sur les bassins des jardins publics : les plus riches ont souvent des beaux voiliers miniatures construits comme les vrais ! Les autres profitent des loueurs de bateaux au bord des bassins.

**Regarde attentivement tous les bateaux exposés devant toi** : il y a des voiliers et des canots mécaniques qui fonctionnent avec une clé.

**Parmi les images ci-dessous, barre ceux que tu ne vois pas dans la vitrine.**



Tu as réussi un sans-faute ? Pour les réponses, c'est en bas de la page !

**- A toi maintenant de faire le meilleur choix pour la suite :**

- ➔ - Les voitures qui roulent vite, tu n'as jamais trop aimé. Mais, être une sportive accomplie, c'est aussi savoir surmonter ses peurs. Tu veux dépasser tes limites et gagner **une étoile d'excellence** pour avoir donné le meilleur de toi-même, rend-toi (p.23) pour une course de voitures.
- ➔ - Le football ? C'est un sport que tu pratiques depuis que tu es petite, une valeur sûre pour toi ! Tu pars donc avec **un avantage de + 1 point** car s'il y a bien un sport où tu es douée, c'est celui-là. Tu veux être certaine de gagner des points alors, c'est parti, cours (p.24) et avance vers la vitrine à gauche au fond de la salle.

# Sixième jour

C'est déjà la sixième journée... Entre dans la salle du grenier où tu découvriras des jouets et jeux d'une centaine d'années. Toi la grande fan de Wendie Renard, tu as décidé de partir sur les traces de Safi N'Diaye, la championne du rugby.

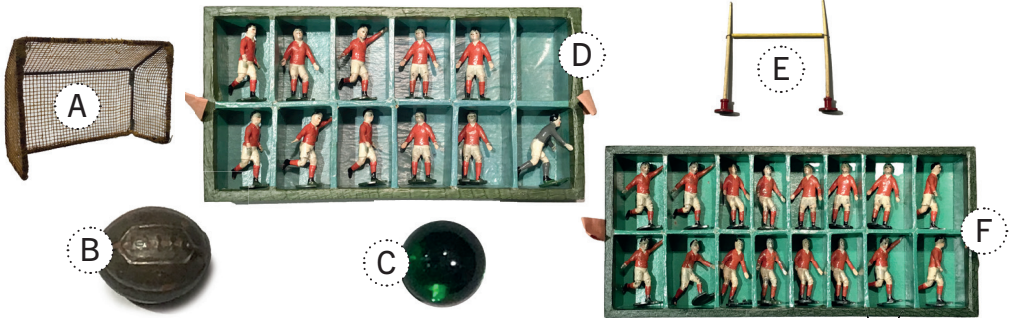
DIRIGE-TOI VERS LA VITRINE À GAUCHE AU FOND DE LA SALLE.

## RUGBY

**Le rugby**, est apparu à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, il y a plus de 130 ans, en Angleterre. Beaucoup de jeux et jouets ont été créés autour de ce sport !

Des enfants ont mélangé les deux jeux de football et de rugby qui se ressemblent beaucoup. Les pions sont exactement pareils !

Entoure les éléments qui appartiennent au jeu de rugby.



RETROUVE LES RÉPONSES  
EN BAS DE LA PAGE

### Le sais-tu ?

La légende raconte qu'en 1823, il y a environ 200 ans, au collège de la ville de Rugby, en Angleterre, un joueur aurait pris le ballon à pleine main lors d'un match de football et l'aurait porté derrière la ligne de but adverse. Le rugby serait né !



- A toi maintenant de faire le meilleur choix pour la suite :

➔ - Les voitures qui roulent vite, tu n'as jamais trop aimé. Mais, être une sportive accomplie, c'est aussi savoir surmonter ses peurs. Tu veux dépasser tes limites et gagner **une étoile d'excellence** pour avoir donné le meilleur de toi-même, rend-toi (p.23) pour une course de voitures et reviens sur tes pas vers la vitrine des trains.

➔ - Le football ? C'est un sport que tu pratiques depuis que tu es petite, une valeur sûre pour toi ! Tu pars donc avec **un avantage de + 1 point** car s'il y a bien un sport où tu es douée, c'est celui-là. Tu veux être certaine de gagner des points alors, c'est parti, cours (p.24) et avance vers la vitrine à gauche au fond de la salle.

Réponse : B, E et F.

## DÉFI COURSE DE VOITURES

Lis bien les consignes du panneau.

**Ta voiture a-t-elle franchi la ligne d'arrivée ?**

**A plusieurs joueurs :**

> **Tu obtiens 5 points si tu es la première arrivée.**

Sinon, tu ne gagnes aucun point.

**Si tu joues seule :**

> Ta voiture a atteint l'arrivée en moins de 6 coups de pitchnettes. Tu es une as du volant et **tu gagnes 5 points.**

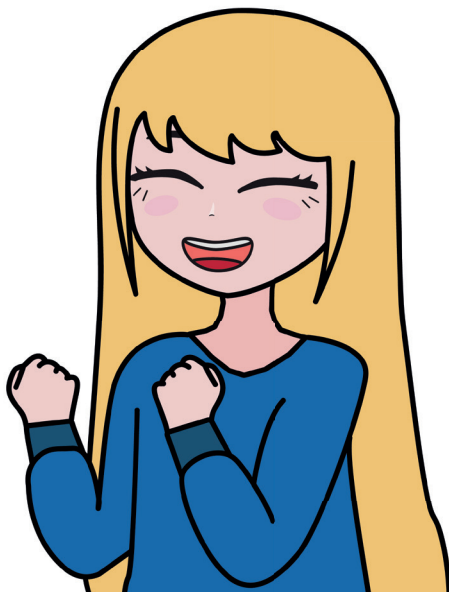
> En 7 à 12 coups de pitchnettes ? Bien joué ! **Tu obtiens 3 points**

> En plus de 12 coups de pitchnettes ? Même un escargot aurait pu te doubler.

**Tu gagnes 1 seul point.**

Range bien les petites voitures et inscris tes points à la fin du livret (y compris le 0 si tu as perdu) sans oublier d'entourer **une étoile d'excellence** pour avoir su surmonter ta peur des courses de voiture.

Tu as le droit à un deuxième défi. Rendez-vous **p.25** pour le découvrir !



DANS LE LIVRET, POURSUIS **p.26**

## COURSE DE VOITURES

Peu de temps après l'invention de l'automobile à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, **la première compétition de « voiture sans chevaux » a lieu entre Paris et Rouen en 1894**, il y a 130 ans ! Sur la ligne de départ, les voitures avancent grâce au pétrole ou à la vapeur d'eau.

Pour les enfants, **les fabricants inventent très rapidement des voitures à pédales**, identiques aux vraies. Tu peux en voir plusieurs autour du circuit de trains électriques.

### Le sais-tu ?



À la suite des nombreux accidents qui ont eu lieu lors des courses de voiture au début du XX<sup>e</sup> siècle, les compétitions vont être de nouveau autorisées à la seule condition qu'elles aient lieu sur des routes fermées par des barrières. C'est la naissance des circuits automobiles fermés et des premiers Grand Prix.

*Relie chaque roue à la voiture à pédales correspondante.*



A

1



B

2



C

3



Tu as réussi un sans-faute ? Pour les réponses, c'est en bas de la page à l'envers !

CONTINUE À GAUCHE DANS LA SALLE DE LA TOUR QUE TU ATTEINS PAR UN ÉTROIT PASSAGE POUR AFFRONTER LE DÉFI COURSE DE VOITURE. DANS LE LIVRET, POURSUIS **p.22**.

## FOOTBALL

Le football est né à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, en Angleterre, tout comme le rugby. Regarde tous les jeux qui ont été créés autour de ce sport !

**As-tu repéré le jeu de blowfootball ? Comment y jouait-on ?**

- En soufflant sur la balle
- En tapant dans la balle avec un des tubes
- En tirant sur la balle à coups de pitchnettes avec le doigt

Retrouve les bonnes réponses en bas de la page à l'envers.

**Tu es douée au football mais le seras-tu autant au blow football ?**

A ton tour de tester ce défi dans une version plus moderne :

### Le sais-tu ?

Au Moyen Âge, on utilisait des vessies d'animaux que l'on remplissait de paille ou d'air en les gonflant à la bouche pour en faire des ballons.



CONTINUE À GAUCHE DANS LA SALLE DE LA TOUR QUE TU ATTEINS PAR UN ÉTROIT PASSAGE.

## DÉFI BLOW FOOTBALL

Respecte bien les instructions indiquées sur le panneau. N'oublie pas de tourner le sablier ! Alors, as-tu réussi à marquer des buts ? Ne conserve que ton meilleur résultat parmi les 2 essais :

> **Tu gagnes 2 points par but.** Inscris ton score à la page finale, sans oublier d'ajouter ton **+ 1 point d'avantage.**

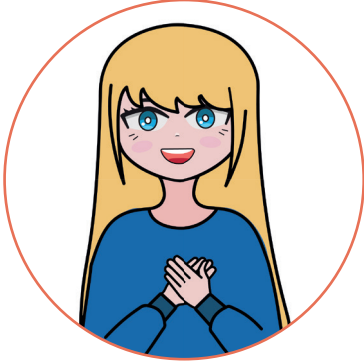
> **Aucun but ?** Pas de panique ! Tu es meilleure au foot qu'au blowfootball mais même si tu n'étais pas en forme aujourd'hui, tu as au moins ton **+ 1 point d'avantage** à inscrire dans le tableau final.

Que tu aies marqué des buts ou non, tu as le droit à un dernier défi avec un ballon.

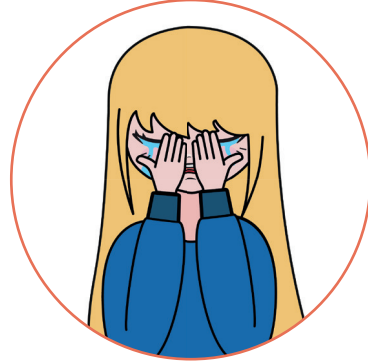
RENDEZ-VOUS **(p.25)** POUR LE DÉCOUVRIR !

## DÉFI RUGBY

Suis attentivement les consignes affichées. Alors, as-tu réussi à marquer ?



**Oui ?** Tu es une future Safi N'Diaye !  
Gagne **2 points par drop** (lancer)  
réussi.



**Aucun drop réussi ?** Tu feras mieux  
au prochain défi. Courage...

Cette journée riche en aventure se termine enfin !

SORS DE LA TOUR ET DESCENDS L'ESCALIER POUR ATTEINDRE LA DERNIÈRE SALLE  
OÙ TON PARCOURS S'ACHÈVERA DANS LA DEUXIÈME MOITIÉ DU XX<sup>E</sup> SIÈCLE.  
TU Y DÉCOUVRIRAS LES JOUETS ET JEUX DE TES PARENTS ET GRANDS-PARENTS  
ET PEUT-ÊTRE MÊME LES TIENS...

Il est temps de choisir, dès maintenant, le défi pour ton dernier jour :

> **Encore du foot ?** Tu adores ce sport et comme tu es douée, tu pars encore avec  
**+ 1 point d'avantage**, pas de risque pour toi ! Dans le livret, continue (p.26) .

> Pas d'avantage pour toi ! Tu veux un vrai défi pour le dernier jour. Ce sera le défi  
**fingerskate**, du skate avec les doigts... Poursuis (p.30) .

# Septième jour

C'est le dernier jour et bientôt la fin de ton aventure sportive ! Aujourd'hui, tu commences par un **défi football** pour te mettre en forme.

Toi qui adore aller voir des matchs de football, regarde, sur l'écran **les reconstitutions en Légos** !

AVANCE MAINTENANT JUSQU'AU JEU FACE À TOI.

## DÉFI FOOTBALL

Respecte bien les instructions du panneau et regarde la fiche collée sur la table pour inscrire les points obtenus à la fin du livret sans oublier ton **+ 1 point d'avantage**.

CONTINUE ENSUITE DANS LA SALLE SUIVANTE ET ARRÊTE-TOI DEVANT LA GRANDE VITRINE FACE À TOI, OÙ SONT EXPOSÉES DES MASCOTTES.

Ce sont des personnages de fiction, souvent un animal, qui représente une équipe ou un évènement sportif (coupe du monde...). Il existe une mascotte pour tous les Jeux olympiques d'hiver ou d'été depuis plus de 50 ans.

*En t'aidant de la carte du monde affichée, relie chaque mascotte au pays dont elle provient.*



A

BRÉSIL



B

BOSNIE-HERZÉGOVINE



C

CANADA



D

CHINE

Retrouve les réponses en bas de page puis amuse-toi à créer ta propre mascotte personnalisée à l'aide d'une des tablettes ! Tu peux même la télécharger sur un téléphone portable en souvenir.

RENDEZ-VOUS **p.27**

Pour cette dernière journée, laisse le hasard déterminer pour toi la question à laquelle tu devras répondre : **alors cyclisme ou course de voiture ?**

*Pour le savoir, lance les dés sur la piste prévue à cet effet.*



### Courses de voitures / moto

Après les voitures à pédales, les fabricants de jouets créent des voitures et des motos de taille plus réduite. Repère dans la vitrine ces véhicules.

*Relie chaque jouet à son mode de fonctionnement.*



ON LA FROTTE AU SOL (À FRICTION)



ON LA GUIDE AVEC UNE TÉLÉCOMMANDE (À PILE)



ON TOURNE LA CLÉ (MÉCANIQUE)



### Cyclisme

Les premiers vélos ont été inventés il y a plus de 150 ans ! Les fabricants vont très rapidement créer beaucoup de jeux et jouets autour du cyclisme : figurines, jeu de parcours... Des visiteurs ont commenté les jeux qu'ils voyaient dans la vitrine.

*Entoure les remarques vraies.*

A

QUEL SOUVENIR CES FIGURINES ! ON TIRAIT DANS UNE BILLE PUIS ON AVANÇAIT LE CYCLISTE À L'EMPLACEMENT OÙ ELLE S'ÉTAIT ARRÊTÉE.

B

LE CYCLISTE SUISSE ARRIVE EN TÊTE !

D

CES FIGURINES DE CYCLISTES SONT EN PLASTIQUE.

C

DANS LE JEU DU VELDIV, IL Y A UN CYCLISTE AMÉRICAIN.

E

EN PLUS DES CYCLISTES EN CARTON, IL Y A MÊME LE CAMION PUBLICITAIRE DU MAGAZINE L'ÉQUIPE. UN VRAI JEU DU TOUR DE FRANCE !

Réponses pour les véhicules : A. Mécanique, B. A friction, C. A pile.  
Réponses pour le cyclisme : A, B et E sont vraies.





### Le sais-tu ?

En 1948, en Angleterre, un médecin d'un hôpital militaire cherche un moyen d'améliorer le rétablissement de ses patients handicapés, blessés pendant la Seconde Guerre mondiale. Au moment où les Jeux Olympiques ont lieu à Londres, il imagine alors des épreuves sportives en fauteuil roulant notamment le basket-ball qui devient le premier handisport. 12 ans après sont créés les premiers jeux paralympiques officiels.

En 1960, il y a plus de 60 ans, ont eu lieu les **premiers Jeux paralympiques** : ce sont les Jeux olympiques réservés aux personnes handicapées.

*Retrouve, dans les vitrines, Becky, l'amie de Barbie en fauteuil roulant.*

Elle pratique un handisport : c'est un sport dont les règles ont été adaptées pour les personnes handicapées.

*A ton avis, à quels jeux paralympiques a-t-elle participé ?  
Entoure la bonne réponse.*

JEUX PARALYMPIQUES  
D'ÉTÉ DE TORONTO EN 1976

JEUX PARALYMPIQUES D'HIVER  
D'ALBERTVILLE EN 1992

JEUX PARALYMPIQUES D'ÉTÉ  
DE SYDNEY EN 2000

RENDEZ-VOUS MAINTENANT (p.29) POUR DÉCOUVRIR LE BASKET-BALL.  
SAVAIS-TU QUE C'ÉTAIT UN DES PREMIERS HANDISPORTS ?

## BASKET-BALL

**Savais-tu que le basket avait été inventé aux Etats-Unis, à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, il y a plus de 120 ans ?** C'est un professeur d'éducation physique qui le créa car il cherchait un sport à enseigner à ses élèves, en intérieur, au cours des hivers très froids, entre la saison de football américain et celle de baseball. Au début, on jouait au basket-ball avec des paniers de pêche.

*Dans la vitrine derrière toi, il y a plusieurs jeux de basket-ball.  
Classe-les du plus vieux (n°1) au plus récent (n°3) :*



A N°.....



B N°.....



C N°.....

### Le sais-tu ?

Le sais-tu ? Le basket-ball s'inspire d'un jeu maya existant depuis plus de 3000 ans, le pok-to-pok. Le but du jeu était de lancer la balle dans des anneaux de pierre situés à 5m du sol.



Sont-ils dans le bon ordre chronologique ? Regarde en bas de page puis continue dans la salle de la tour à gauche pour le défi basket.

### DÉFI BASKET

Pour jouer, respecte les consignes indiquées sur le panneau. Si tu as plus de 9 ans, place-toi au niveau de la croix la plus éloignée.

**> Tu gagnes 2 points par panier réussi.**

Alors, as-tu marqué les 3 paniers ? Inscris ton score à la fin du livret.

**Ton aventure sportive s'achève dans cette dernière salle.**

Réponses : A.3 (2005), B.1 (1950) et C.2 (2000)

RENDEZ-VOUS MAINTENANT À LA DERNIÈRE PAGE POUR DRESSER  
LE BILAN DE TON PARCOURS SPORTIF

# Septième jour

C'est le dernier jour et bientôt la fin de ton aventure sportive ! Toi qui adores aller voir des matchs de football, regarde, sur l'écran **les reconstitutions en Lègos** ! Aujourd'hui, tu commences par un **défi fingerskate** pour te mettre en forme.

CONTINUE DANS LA SALLE SUIVANTE ET DIRIGE-TOI DIRECTEMENT AU FOND, À GAUCHE, PAR LE PETIT ESCALIER DANS LA SALLE DE LA TOUR POUR AFFRONTÉ TON DÉFI

## DÉFI FINGERSKATE

Le fingerskate est une planche à roulette en modèle réduit pour jouer avec les doigts, comme avec un vrai skateboard.

**C'est certainement le plus dur de tous les défis de ce parcours sportif !**

Regarde la fiche collée sur la table pour inscrire les points obtenus à la fin du livret puis **retourne devant la grande vitrine où sont exposées les mascottes.**

Ce sont des personnages de fiction qui représentent une équipe ou un événement sportif (coupe du monde...). Il existe une mascotte pour tous les Jeux olympiques d'hiver ou d'été depuis plus de 50 ans.

*En t'aidant de la carte du monde affichée, relie chaque mascotte au pays dont elle provient.*



A

BRÉSIL



B

BOSNIE-HERZEGOVINE



C

CANADA



D

CHINE

Retrouve les réponses en bas de page puis amuse-toi à créer ta propre mascotte personnalisée à l'aide d'une des tablettes ! Tu peux même la télécharger sur un téléphone portable en souvenir.

RENDEZ-VOUS **p.27**

**Te voilà à la fin de la septième journée après avoir relevé 8 défis sportifs, plus ou moins faciles, tout au long de ton parcours.**

**C'est maintenant le moment de calculer tes points et de voir si tu as su montrer que tu avais les valeurs de l'olympisme.**

As-tu acquis les valeurs olympiques (Excellence, Amitié, Respect) ?



**1 étoile :  
1 point  
de bonus**



**2 étoiles :  
3 points  
de bonus**



**3 étoiles :  
6 points  
de bonus**

| DÉFIS          | POINTS |
|----------------|--------|
| DÉFI 1         |        |
| DÉFI 2         |        |
| DÉFI 3         |        |
| DÉFI 4         |        |
| DÉFI 5         |        |
| DÉFI 6         |        |
| DÉFI 7         |        |
| DÉFI 8         |        |
| <b>BONUS</b>   |        |
| <b>TOTAL :</b> |        |

## Es-tu une sportive accomplie prête à participer aux Jeux olympiques ?

**> Tu as plus de 40 points ?** Très impressionnant ! Ce score élevé montre que tu as su faire preuve de concentration, de patience et d'adresse pendant ce parcours sportif tout en respectant les valeurs de l'olympisme. Pas de doute, tu es une future championne et déjà prête à participer aux Jeux olympiques. Te verra-t-on aux Jeux olympiques d'hiver de Milan en 2026 ou à l'été 2028, à Los Angeles ?

**> Tu as entre 20 et 40 points ?** C'est déjà un bon résultat ! Tu as relevé l'ensemble des défis mais certains t'ont, semble-t-il, donné un peu plus de mal que d'autres. Tu as su montrer ta persévérance et dépasser tes limites, cela te servira aussi dans la vie. Encore un peu d'entraînement pour devenir une championne olympique mais tu es sur le bon chemin !

**> Moins de 20 points :** Tu ne devais pas être très en forme ou peut-être fais-tu partie des plus jeunes participantes de ce parcours sportif ? Comme tu l'as vu, être une sportive accomplie, ce n'est pas seulement être la meilleure mais c'est aussi faire tous les efforts possibles pour progresser et si tu es arrivée jusqu'ici, c'est que tu as persévéré malgré tes échecs. Comme l'a dit Pierre de Coubertin, l'important, c'est de participer !

En souvenir de ton aventure, tu peux maintenant prendre une photo de toi sur le podium avec tous les accessoires sportifs que tu le souhaites !

**RENDEZ-VOUS À L'ACCUEIL POUR OBTENIR TON DIPLOME DE PARTICIPATION AU PARCOURS SPORTIF !**