

LE PARCOURS-JEUX DONT TU ES LE HÉROS !

À PARTIR
DE 9 ANS



JOUETS OLYMPIQUES En avant les champions !



Marie



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 **Marie** : découvre les sports qu'elle pratique, ses loisirs et sa principale peur.



Marie

Elle est une passionnée de danse classique et pratique la gymnastique depuis toute petite. Elle aime beaucoup le skateboard qu'elle a débuté récemment : elle en fait souvent le week-end avec son meilleur ami.

Elle prend des cours de piano, aime dessiner, lire et faire du shopping avec ses copines.

Quand elle était plus jeune, elle a pris des cours d'équitation mais depuis sa chute, elle a très peur des chevaux.

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.

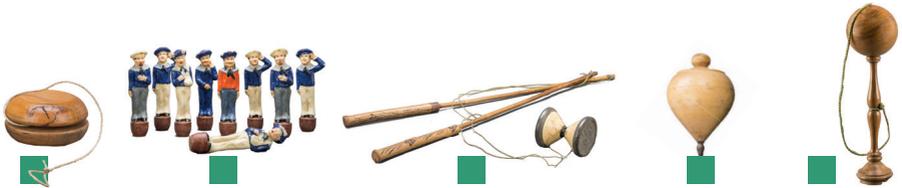
Observe attentivement la reproduction de la peinture et retrouve :

- ⊙ 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

RENDIS-TOI 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^e 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^e 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^e 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^e siècle.

TENNIS DE TABLE

On raconte que **le tennis de table aurait été inventé en Angleterre, à la fin du XIX^e siècle** : au cours d'un dîner, un joueur de tennis aurait voulu montré 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 jeu 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 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^e 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 :

👍 **Cuir et peau d'animal**

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.

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.15) SI TU N'AS PAS DE BLESSURE ET (p.16) 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.16** !

C'est le moment de tester ta rapidité et ta précision !



PATINAGE

DÉFI DU PALET

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.17**

- Tu t'es blessée précédemment :



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 !

C'est le moment
de tester
ta rapidité
et ta précision !



PATINAGE

DÉFI DU PALET

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 CONTINUE TON PARCOURS **p.17**

Cinquième jour

Nouvelle journée, nouveau défi ! Que tu te sois blessée ou non, tu reviens en pleine forme après ces heures de repos, prête à affronter tous les défis.

Que choisis-tu ?



La gymnastique ?

Une valeur sûre pour toi, tu en fais depuis toute petite !

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, un salto arrière et hop !
Atterris **p.18**



Oseras-tu tenter l'équitation ?

Depuis que tu es tombée à cheval, c'est un sport qui t'effraie un peu. 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. Cours **p.19**.



REVIENS SUR TES PAS POUR REJOINDRE LA VITRINE
DEVANT LAQUELLE TU ÉTAIS AUPARAVANT.

GYMNASTIQUE

La gymnastique est **un des sports les plus anciens qui existait déjà il y a plus de 2000 ans**. Elle 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 et retourne dans le coin des défis pour tester ton sens de l'équilibre.

DÉFI DES ÉQUILIBRISTES

Attention, ta pyramide doit tenir debout le temps que tu comptes jusqu'à 3 pour que ton défi soit validé.

Un seul des deux essais doit être retenu !

> **Tu gagnes 1 point par niveau.**

Exemple : ta pyramide a 3 étages, tu obtiens 3 points.

Alors, l'équilibre est-il ton point fort ?

Inscris ton score à la page finale **sans oublier ton + 1 point d'avantage !**

~~~~~  
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 :**

➔ Après l'équitation, un peu de vitesse ? Les courses de voiture t'attendent (p.20)

➔ La mer, le vent... Ca te fait rêver ! Rendez-vous (p.23) pour une course en bateau.

REJOINS MAINTENANT LA GRANDE VITRINE À LA SORTIE DE LA SALLE.

**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...

Regarde cette photo de famille prise en 1900.

*Quel est le nom de ce jouet très à la mode à cette époque sur lequel est assis le garçon ?*



## DÉFI COURSE DE CHEVAUX

Respecte bien les instructions du panneau. Alors, as-tu réussi à conduire ton cheval sur la dernière case en 2 coups ?

Calcule les points obtenus en regardant la fiche sur la table. Inscris-les à la fin du livret **sans oublier d'entourer ton étoile d'excellence** pour avoir fait le choix du défi course de chevaux malgré ta peur. Bravo à toi car pour être prête à participer aux Jeux olympiques, il ne faut pas seulement être la plus douée, **tu dois aussi montrer que tu as des valeurs sportives.**

~~~~~

QUITTE MAINTENANT LA SALLE DU XIX^E SIÈCLE
POUR REJOINDRE LE XX^E SIÈCLE AU GRENIER.

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

➔ Après l'équitation, un peu de vitesse ? Les courses de voiture t'attendent (p.20)

➔ La mer, le vent... Ca te fait rêver ! Rendez-vous (p.23) pour une course en bateau.

Sixième jour



C'est déjà la sixième journée... Au grenier, tu découvres des jouets et jeux d'une centaine d'années. Au programme aujourd'hui, **course de voiture puis sports collectifs**.

Peu de temps après l'invention de l'automobile à la fin du XIX^e 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^e 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 !

AVANCE MAINTENANT VERS LA VITRINE À GAUCHE AU FOND DE LA SALLE.

- Deux options sont possibles : ton idole est plutôt la reine du ballon rond Wendie Renard..... ou du ballon ovale Safie N'Diaye ?



Cours **p.21** pour un match de football.

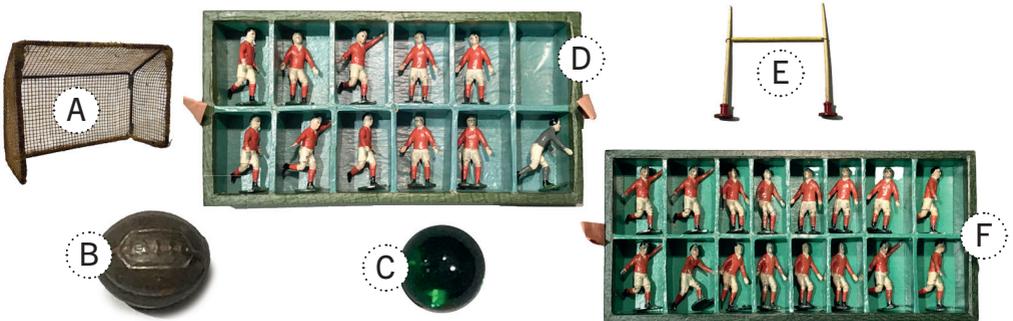


Pour le match de rugby, fonce **p.24**

FOOTBALL

Le football, tout comme le rugby, est apparu dès la fin du XIX^e siècle en Angleterre. Beaucoup de jeux et jouets ont été inventés autour de ces sports très populaires. 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 football.



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

Dans la vitrine, repère maintenant le jeu du **blow football** : il fallait souffler sur la balle pour la faire avancer.

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.



A TON TOUR DE TESTER LE DÉFI DU BLOW FOOTBALL DANS UNE VERSION PLUS MODERNE : DESCENDS À GAUCHE DANS LA SALLE DE LA TOUR PAR L'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. Rendez-vous (p.22) pour le prochain défi.

> **Aucun but ?** Pas de panique ! Inscris un score de 0 dans le tableau et rendez-vous (p.25) pour te rattraper au prochain défi.

DÉFI COURSE DE VOITURES

Foot ou rugby, une chose est sûre, tu maîtrises les sports de ballon ! **Es-tu aussi douée pour les courses automobiles ?** C'est le moment de te lancer !

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 pitchettes. Tu es une as du volant et **tu gagnes 5 points.**

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

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

Tu gagnes 1 seul point.

N'oublie pas de bien ranger les petites voitures et inscris tes points dans le tableau final y compris 0.

Une journée riche en aventure se termine !

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



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



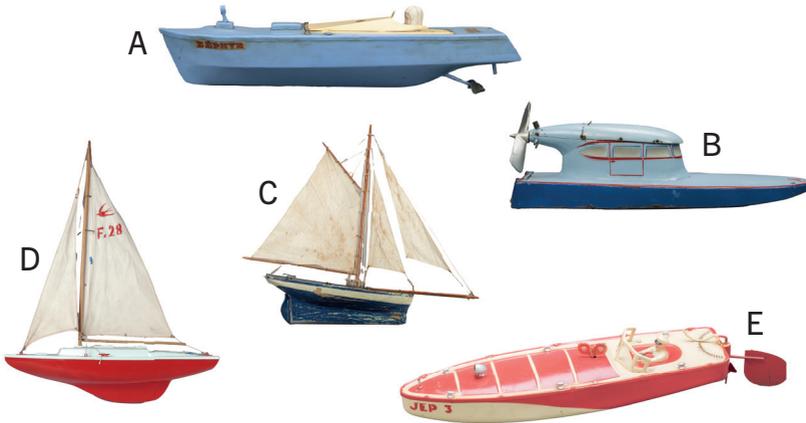
Sixième jour

C'est déjà la sixième journée... Au grenier, tu découvriras des jouets et jeux d'une centaine d'années. Au programme aujourd'hui, **régate puis sports collectifs**.

A cette époque, les enfants s'amuse 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 !

AVANCE MAINTENANT VERS LA VITRINE À GAUCHE AU FOND DE LA SALLE.

- Deux options sont possibles : ton idole est plutôt la reine du ballon rond Wendie Renard..... ou du ballon ovale Safie N'Diaye ?



Retourne **(p.21)** pour un match de football.



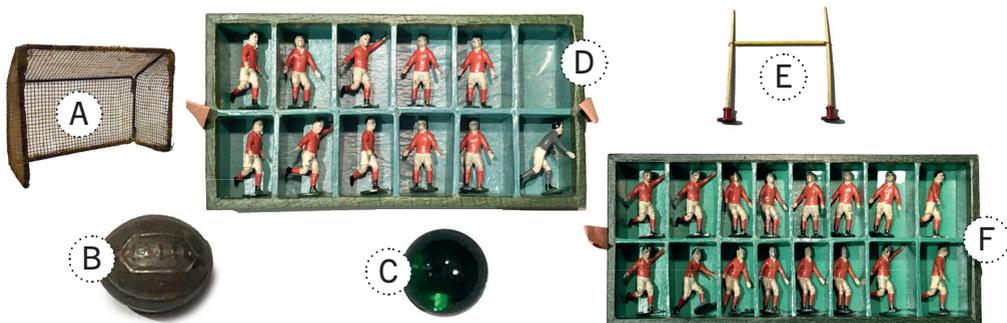
Pour le match de rugby, fonce **(p.24)**

Réponse : B, C et D.

RUGBY

Le rugby, tout comme le football, est apparu dès la fin du XIX^e siècle en Angleterre. Beaucoup de jeux et jouets ont été inventés autour de ces sports très populaires. 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 ET DESCENDS ENSUITE À GAUCHE, DANS LA SALLE DE LA TOUR PAR L'ÉTROIT PASSAGE, POUR AFFRONTER LE DÉFI RUGBY.

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 !

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. Inscris tes points à la page finale et retourne (p.22) pour le prochain défi.



Aucun drop réussi ? Rendez-vous (p.25) pour te rattraper au prochain défi mais n'oublie pas d'inscrire ton score même 0.



Tu es un peu déçue de n'avoir gagné aucun point au foot ou au rugby mais on ne peut pas être doué dans tous les sports !
Voilà un nouveau défi à relever pour te rattraper !

DÉFI COURSES DE VOITURES

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

Si tu joues à plusieurs :

> **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.

N'oublie pas de bien ranger les petites voitures et inscris tes points dans le tableau final.

Cette journée riche en aventure se termine enfin !

SORS DE LA SALLE DE TOUR ET DESCENDS L'ESCALIER POUR ATTEINDRE
LA DERNIÈRE SALLE OÙ TON PARCOURS S'ACHÈVERA DANS LA
DEUXIÈME MOITIÉ DU XX^E SIÈCLE. TU Y DÉCOUVRIRAS LES JOUETS
ET JEUX DE TES PARENTS ET GRANDS-PARENTS
ET PEUT-ÊTRE MÊME LES TIENS...
DANS LE LIVRET, POURSUIS (p.26)

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.

Tu es normalement arrivée au rez-de-chaussée dans la dernière salle.

Avance jusqu'au jeu face à toi. Pense à regarder, sur l'écran, **les reconstitutions de matchs en légos**.

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.

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

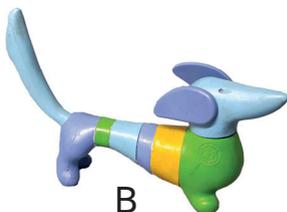
Ce sont des personnages de fiction, souvent un animal, qui représente une équipe ou un évènement sportif (coupe du monde...). Il existe une mascotte pour tous les Jeux olympiques d'hiver ou d'été depuis plus de 50 ans.

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



A

ALLEMAGNE



B

JAPON



C

ÉTATS-UNIS



D

RUSSIE

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.

POUR SUIS **p.28** ET TOURNE-TOI VERS LA VITRINE DERRIÈRE TOI.



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

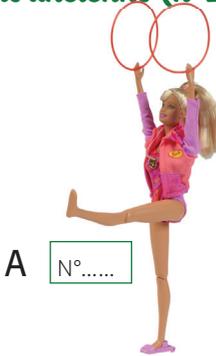
Après toutes ces aventures, à toi de faire le meilleur choix pour ton dernier défi :

- ➔ Tu es une débutante en skateboard mais tu es déjà aussi à l'aise sur une planche à roulettes que sur une poutre : l'équilibre, tu maîtrises ! Tu pars encore avec un avantage de **+ 1 point**. Saute (p.29).
- ➔ Pas d'avantage pour toi, tu veux un vrai dernier défi ! La découverte avant tout... alors ce sera du **basket-ball** (p.30).

SKATEBOARD

Barbie a été inventée en 1959, il y a 65 ans. Depuis sa création, elle pratique tous les sports : tennis, gymnastique, skateboard...

Retrouve chacune des Barbies dans la vitrine et classe-les de la plus ancienne (n°1) à la plus récente (n°3)



Sont-elles dans le bon ordre chronologique ? Regarde en bas de page puis continue dans la salle de la tour pour le **défi fingerskate**.

DÉFI FINGERSKATE

Le fingerskate est une planche à roulette en modèle réduit pour jouer avec les doigts, le majeur et l'annulaire comme avec un vrai skateboard.

Tu as eu le goût du risque en choisissant ce défi car c'est certainement le plus dur de tous les défis de ce parcours sportif !

Lis attentivement tous les conseils donnés pour réussir à faire décoller le skate.

> Vu la difficulté de ce défi, **tu gagnes déjà + 1 point** si tu réussis à faire rouler le skate en cercle tout autour de la table sans décoller tes doigts.

> As-tu réussi la célèbre figure nommée « ollie » ? Impressionnant !

Tu obtiens 3 points.

> Tu es parvenu à réaliser un 360°, un kickflip ou une autre figure ? Bravo ! Tu rides comme un pro ! **Tu gagnes 5 points.**

Inscris ton score en fin de livret sans oublier ton **+ 1 point d'avantage.**

Ton aventure sportive s'achève dans cette dernière salle.

Réponses : A. 3 (2001) B. 2 (1990) C. 1 (1970)

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

BASKET-BALL

Savais-tu que le basket avait été inventé aux Etats-Unis, à la fin du XIX^e 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, tel Tony Parker, as-tu marqué les 3 paniers ? Inscris ton score.

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.

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	
BONUS	
TOTAL :	

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 DIPLÔME DE PARTICIPATION AU PARCOURS SPORTIF !