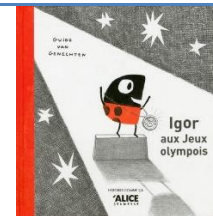


## Igor aux Jeux olympois

Guido van Genechten

Alice Jeunesse



### Présentation du livre

#### Rapport au thème

Les Jeux olympiques au pays des coccinelles où les valeurs d'entraide et de persévérance sont mises à l'honneur au détriment de la performance individuelle.

#### Résumé du livre

Pour la première fois, Igor la coccinelle assiste aux jeux olympois. Trop petite pour y participer, la bête à bon Dieu encourage les athlètes à s'élever dans les airs, soulever de la fonte et se mesurer au ping-pong. Avec son mégaphone, Igor est parfait comme barreur d'avion. Battant le rythme avec ferveur, le minuscule insecte entraîne son équipage sur la première marche du podium.

#### Particularité(s) du livre

L'album Igor aux Jeux Olympois se lit comme une énigme dont la clé est le personnage principal IGOR.

**Mots-clés** : Jeux olympiques, entraide, solidarité, persévérance, l'effort, humour.

### Points de résistance du livre

- Référence aux Jeux Olympiques : nécessité de présenter en parallèle les Jeux Olympiques et les sports rencontrés.
- Le personnage d'Igor peut être complexe à comprendre.
- Présence de vocabulaire technique faisant référence aux sports pratiqués.

### Exploitation du livre

#### Pistes pédagogiques

- **Présenter l'album comme une énigme :**

→ Le personnage d'Igor est présent à chaque page : identifier son rôle sur chacune d'elles.

Présenter en parallèle la page de garde et la 4<sup>ème</sup> de couverture :

- Deux indices : Igor est porte drapeau pour la cérémonie d'ouverture et il y a un mégaphone
- Image du mégaphone : nommer cet objet et chercher sa fonction.
- Émettre des hypothèses sur la discipline olympique d'Igor : *Quel sport pratique-t-il ?*

Présenter la 1<sup>ère</sup> de couverture et émettre de nouvelles hypothèses :

- Igor est sur le podium ; a une médaille : il a donc participé aux JO et il a gagné.

- **Faire le portrait du personnage principal : décrire Igor.**

Portrait physique :

- Igor a 3 points : c'est sans doute le plus jeune des athlètes.
- Il est minuscule : il est plus petit que les autres athlètes et « plus léger qu'une fourmi ».

Portrait moral :

- Il encourage et soutient les athlètes des autres disciplines.
- Igor est fort et très courageux : il dirige le bateau, et encourage son équipe en donnant le rythme.
- Un peu autoritaire, il est respecté des rameurs : « Il houspille les autres ».

- **La référence aux Jeux olympiques et vocabulaire**

- Identifier les références aux jeux olympiques :

| Jeux Olympiques               | Jeux olympois                |
|-------------------------------|------------------------------|
| Hymne Olympique               | Hymne Olympois               |
| Athlètes olympiques           | Athlètes à pois              |
| Tous les 4 ans                | Tous les 4 mois              |
| Cérémonie d'ouverture         | Cérémonie d'ouverture        |
| Flamme olympique              | Flamme olympoise             |
| Président du comité olympique | Président du comité olympois |
| Drapeau olympique             | Drapeau olympois             |

- Identifier et nommer les différentes activités d'entraînement d'un athlète : *football, course à pied, renforcement musculaire (faire des pompes, sauter à la corde, soulever des altères), la natation*. →Évoquer l'importance de l'échauffement et de l'entraînement.
  - Identifier et nommer les sports olympiques rencontrés dans l'histoire.
  - Associer le sport olympois au sport olympique : *saut en hauteur, en longueur, gymnastique (poutre, anneaux) ; tennis de table ; haltérophilie ; aviron*.
- **Lecture des petits mots qui illustrent le son produit par l'objet :**
    - Retrouver les petits mots suivants et comprendre leur signification : « Ping Pong » ; « Allez Hop » ; « Bang », « Go », « Une deux », « Flash ».
    - Compter le nombre de fois qu'apparaît l'expression « Allez-Hop ! » et identifier l'absence des lettres Z et H qui illustre l'accélération du rythme des rameurs : « *Alleez Hop* » devient « *ALLEOP* ».
    - Retrouver et identifier les moments de l'histoire où l'on rencontre des étoiles (les « FLASHS ») : la cérémonie d'ouverture et la remise des médailles.
    - Comprendre leur signification (inférence) : « *Qui se cachent derrière les étoiles ?* » Les photographes avec leur appareil photo ; Ce sont les flashes des photographes.  
→Référence à l'album Ma Photo de Dorothée de Monfreid de la sélection Racont'Arts.

### Production d'écrits

- Écrire le portrait d'Igor.
- Écrire une fiche de présentation de chaque sport à partir du jeu sur les sports olympiques : écrire le nom des sports, décrire chaque sport sous forme de fiche technique.
- Créer de devinettes à partir des fiches techniques.
- Créer une fleur de vocabulaire sur les Jeux olympiques.

### Liens avec les autres disciplines

- **Mathématiques :**

- **Construction du nombre et résolution de problèmes**

→Choix des quantités en fonction du niveau des élèves.

#### Dénombrer :

- Dénombrer les points sur le dos des coccinelles
- Dénombrer les rameurs

#### Comparer des quantités :

- Jeu de bataille : cartes coccinelles
- Classer les coccinelles de la jeune à la plus âgée.

Les doubles : *Combien y a-t-il de points sur le dos de la coccinelle en tout sachant que l'on voit 4 points sur un côté de la coccinelle et qu'il y a le même nombre de points de l'autre côté ?*

#### Les compléments à un nombre donné :

- Supports possibles : les coccinelles (*les points*) ou les bateaux (*rameurs*)
- Exemple : *Il a 5 places dans un bateau, il y a 3 rameurs. Il manque combien de rameurs.*
-

Équipotence :

- Je donne autant de médailles qu'il y a de coccinelles.  
Exemple : *Le bateau rouge est arrivé en premier. Combien dois-je préparer de médailles ?*

- **Grandeurs et Mesures / Compréhension**

- Retrouver les chiffres qui se trouvent dans les illustrations.
- Associer une écriture chiffrée à une notion de grandeurs ou de mesure si besoin en s'appuyant sur le texte : heure, masse, mesure.

Notions de lourd/léger : *Plus lourd/léger que - Moins lourd/léger que - Aussi lourd/léger que*

- Relever la phrase : « *Igor est plus léger qu'une fourmi* ».  
→Référence aux albums Plouf ! de P.Corentin et Un tout petit coup de main de A. Tompert et L.Munsinger.

Notions de hauteur et longueur : Les activités seront à mener en équipe (référence à la compétition)

- Hauteur : Construire *une tour plus haute que ...* - varier le matériel Kapla, cubes, légo ...
- Longueur : construire *un chemin plus long que ...*

Jeux du commerce :

- BataWaf de djeco : comparer les tailles (pour les petits)
- Cardline Animaux de Bombyx : classer des espèces sur une ligne selon leur taille, leur poids ou leur espérance de vie.

- **Musique** :

- Créer une partition en variant la longueur du son : *Alleeeez hop ! Alleeeez hop ! Alleez hop ! Alléop !*
- À partir d'étiquettes mots, varier la longueur du mot et faire avancer le bateau en suivant la cadence.
- Mettre en musique « L'hymne olympois ».

- **Explorer le monde du vivant / Questionner le monde**

Élevage : les coccinelles

<http://culturescientifique89.ac-dijon.fr/?ELEVAGES>

[http://culturescientifique89.ac-dijon.fr/IMG/pdf/Le\\_petit\\_monde\\_d\\_Adalia.pdf](http://culturescientifique89.ac-dijon.fr/IMG/pdf/Le_petit_monde_d_Adalia.pdf)

<https://www.espace-sciences.org/juniors/questions/la-coccinelle-est-elle-un-ange>

- Notion de Flotte / coule – fabriquer un bateau

### Pour aller plus loin

Guido van Genechten est aussi l'auteur-illustrateur de :

- La série d'albums dont le personnage principal est « *Petit Poisson blanc* ».
- L'album Cherche l'intrus et compte jusqu'à 10 (Mijade), livre à compter qui reprend les personnages des coccinelles.