

JEU-CONCOURS ELVE/EPS/NUMERIQUE

2025/2026



Le jeu-concours est ouvert !

Let's move with tech !

*

Fit mit Tech !

*

Vooruit met techniek !

*

Ćwiczmy z nowymi technologiami !

Cette édition 2026 vous invite à participer à être innovant et fédérateur. Comme chaque année, ce concours vise à allier l'éducation physique et sportive (EPS), les langues vivantes étrangères (LVE) et le numérique éducatif pour offrir à vos élèves une expérience d'apprentissage dynamique, inclusive et, cette année scolaire, résolument tournée vers l'avenir en « **bougeant avec la technologie** » par l'utilisation de l'outil numérique.

À travers des activités pédagogiques, ludiques et collaboratives, votre classe pourra :

→ explorer des pratiques physiques traditionnelles du monde entier (par exemple créer des capsules vidéos multilingues pour expliquer les règles du baseball aux États-Unis ou le rugby en Nouvelle-Zélande) et les publier sur un blog

→ communiquer en langues vivantes étrangères lors d'un parcours d'orientation utilisant des robots. Par exemple : proposer un reportage vidéo montrant les élèves en activité

→ organiser des défis sportifs en langue étrangère avec une autre classe (inter-classes, correspondance avec une autre école en France ou à l'étranger). Par exemple, créer un reportage vidéo montrant l'utilisation d'applications pour mesurer et valoriser les réussites et/ou lors d'échanges en visio

→ créer des contenus multimedia en LVE sur le thème de l'EPS. Par exemple, filmer les étapes de réalisation d'un cahier multimédia avec capsules audio ou d'un jeu de flashcards à partir des consignes en EPS (de l'activité d'EPS à la création du jeu par les élèves)

→ et toutes autres idées que vous pourriez nous proposer

Ainsi, vos élèves développeront des compétences transversales tout en s'amusant.

Ce concours s'inscrit dans une démarche pédagogique créative, où le mouvement, la communication et la technologie se rencontrent pour stimuler la curiosité, l'esprit d'équipe et l'ouverture culturelle, pour transformer votre classe en un espace d'expérimentation joyeuse. Il est conçu pour être accessible à tous, quel que soit le niveau de vos élèves ou les ressources de votre école.

Les missions LVE-EPS-Numérique attendent des écoles, des classes : -

- une lecture physique traduite par des temps moteurs effectifs ;
- une dimension numérique par un scénario pensé et lisible dans sa perception visuelle qui met en jeu les compétences spécifiques du CRCN ;
- une communication bien établie dans la langue anglophone ou germanique ou néerlandaise ou polonaise .

Rejoignez-nous pour une année scolaire placée sous le signe de l'innovation et du plaisir d'apprendre ensemble.

Let's go !

Lasst uns gehen !

Laten we gaan !

Chodźmy !

➤ Ce concours est organisé par :

- La mission départementale pour le Numérique Éducatif 62
- La mission Éducation Physique et Sportive 62
- La mission Langues Vivantes et Relations Internationales 62

➤ Votre production s'appuiera sur un support numérique en ligne pour mettre en valeur les activités autour de l'EPS, des LVE et du développement du CRCN . Il pourra s'agir d'un lien vers un Blog ou un cahier multimédia de l'ENT incluant des capsules audio et vidéo, d'un lien vers une vidéo traditionnelle, un reportage vidéo, etc...

Règlement

👉 Le jeu-concours est ouvert à toutes les écoles et à tous les niveaux de classe (de la maternelle à la sixième). La liaison école-collège est particulièrement adaptée pour la réalisation d'un projet commun en langue (anglais, allemand, néerlandais, polonais).

👉 L'ensemble des vidéos et audios de votre production ne dépasseront pas 2 minutes.

👉 Lors de l'appréciation de chaque production, le jury se basera sur les critères suivants :

Relation avec le thème	Illustration d'une ou plusieurs valeurs en lien avec le thème de l'année
	Pertinence du scénario (la vidéo raconte une histoire et répond à une pédagogie de projet)
EPS	Temps moteur effectif
	Contenu susceptible de contribuer à un mode de vie physiquement actif

Compétences en langue	Cycle 1 ou cycle 2 ou cycles 1 + 2 : 3 activités langagières mobilisées
	Cycle 3 ou cycles 1 + 3 ou cycles 2 + 3 : 5 activités langagières mobilisées
Aspects techniques	Qualité sonore de la production
	Qualité visuelle de la production
	Respect de la durée maximale (2 min)
Aspects numériques	Adéquation des contenus au niveau des élèves et en lien avec le Cadre de Référence des Compétences Numériques
	Perception de l'usage du Numérique éducatif par les élèves
Implication des élèves	Participation active des élèves (en partie ou classe entière)
Ressenti	Impact sur l'auditeur/spectateur (plaisir, émotion)
	Impact sur l'auditeur/spectateur (originalité)

Le jury sera sensible à l'égalité filles/garçons dans les productions.

📩 Suite à votre inscription vous recevrez un mail **début mars** à l'adresse académique de l'école et/ou des participants pour vous inviter à nous communiquer le lien vers votre production via un formulaire qui vous sera adressé.

📩 La date limite de communication des liens est fixée au :

27 avril 2026

📩 Quatre productions seront primées : cycle 1, cycle 2, cycle 3, multicycles.

📩 Trois productions pourront recevoir une mention spéciale « coup de cœur ».

👉 Dans le cadre de ce jeu-concours, vous devez vous assurer de posséder les autorisations nécessaires (droit à l'image, droit d'utiliser des œuvres...).

👉 Le jury sera constitué de Madame la Directrice académique adjointe (Présidente du jury), des inspecteurs de l'Éducation nationale chargés des missions Langues Vivantes, EPS, Numérique Éducatif, Égalité filles-garçons, des conseillers pédagogiques départementaux EPS, Langues vivantes et Numérique Éducatif, des ERUN et de membres du Groupe de Travail Départemental Langues Vivantes.

👉 Des supports d'apprentissage sont disponibles sur le site ESPACE62 (<https://espace62.site.ac-lille.fr/langues-vivantes-relations-internationales/>) de la DSDEN 62 et sur les sites de circonscription.

👉 Vous trouverez des tutoriels ici :

- Mise en ligne sur TUBES [LIEN](#)
- Utilisation de Pod Educ [LIEN](#)
- Créer un Blog public sur l'ENT (accès via un lien) [LIEN](#)
- Partager votre Blog ou votre cahier multimédia avec les membres du jury sur l'ENT [LIEN](#)

👉 Vous pouvez solliciter les ERUN des circonscriptions pour vous aider sur le volet numérique mais aussi sur toutes les étapes du projet (juridique, technique et/ou matériel).

Pour participer :

Pour participer vous devez compléter le formulaire d'inscription **entre le 19/01/26 et le 10/03/26** à cette adresse :

https://eduline.ac-lille.fr/enquetes_en_ligne/342844?lang=fr

NB. une inscription vaut pour une production réalisée dans le cadre de ce concours. Si votre établissement produit plusieurs travaux, il vous faudra procéder à une inscription par réalisation.

Quelques conseils :

- Pour filmer, vous pouvez utiliser un caméscope, un appareil photo numérique, une tablette, un smartphone.
- Pensez à orienter votre appareil dans le format paysage (écran horizontal).
- Pensez à une captation sonore de qualité. Vous pouvez utiliser un micro externe, faire un doublage son, ...
- Pensez à rendre vos productions publiques en cas d'utilisation de l'ENT Exemple : Blog rendu public dans les paramètres OU à partager votre Blog ou cahier multimédia avec le groupe « Membres du jury Concours LV-EPS-Numérique 2025-26 » (cf tutoriel plus haut)
- Les conseillers pédagogiques peuvent également être sollicités.
- Pensez à bien indiquer le nom de votre école, la commune, le niveau et l'enseignant au début de votre production ou dans son nom
- L'important est que les élèves prennent plaisir à s'exprimer, physiquement, numériquement et linguistiquement !