



MALLETTE

JOURNÉE OLYMPIQUE

1

2

3

4

5

FICHE D'ACTIVITÉ SUR L'OLYMPISME

ORGANISER UNE JOURNÉE OLYMPIQUE

Quoi ? Depuis 1948, la Journée Olympique sert à célébrer la création du Comité International Olympique, le 23 juin 1894, et la rénovation des Jeux Olympiques. Cette manifestation est proposée dans la plupart des pays membres du CIO.

Pourquoi ? Le but est de mobiliser le plus grand nombre de participants valides et handicapés dans le plus pur esprit olympique, les cinq anneaux prouvant à chaque fois qu'ils exercent un fort pouvoir d'attraction dans la promotion du sport pour tous.

Comment ? Le CIO recommande qu'au cours de cette journée les participants se retrouvent au cours d'activités physiques et réflexives concourant à l'éducation olympique. Depuis 1987, la « course de la journée olympique » est un élément fédérateur qui renforce la devise de cet événement : « Bouger, apprendre, découvrir ».

Le cadre Olympique

Quel que soit l'activité choisie (animation d'une activité sportive, artistique ou plusieurs activités, etc.), et le temps disponible, le cadre olympique peut être respecté, s'il inclut ces 3 temps forts :

La cérémonie d'ouverture



- Le défilé des athlètes
- La lecture du [serment Olympique](#)
- L'[hymne Olympique](#)
- La flamme Olympique

La remise des récompenses



Chaque élève ayant participé à l'activité peut recevoir un diplôme à l'image des médailles que reçoivent tous les participants aux Jeux Olympiques.



La cérémonie de clôture

- Le défilé des athlètes sans distinction de nation
- L'extinction de la flamme Olympique

Une **activité clé en main** à monter :

1. Cérémonie d'ouverture
2. Ateliers autour de l'Olympisme artistique, culturel, sportif
3. Cérémonie de clôture

Un kit d'animation

Des activités à animer

- **Bouger** : organiser diverses activités sportives en fonction de l'âge des enfants et du matériel dont on dispose : match de sport collectif, course, relai solidaire, tout en veillant à faire appliquer aux élèves les valeurs apprises en amont.
- **Apprendre** : l'Olympisme est un moyen d'apprentissage dans toutes les matières : des documents pédagogiques sont à disposition sur [le site du CNOSE](#).
- **Découvrir** : au travers d'activités culturelles ou manuelles (rencontre avec un athlète, écriture de poèmes, réalisation d'une couronne d'olivier, etc.)

POUR ALLER PLUS LOIN...

Une animation sur l'Olympisme peut aussi être un travail à plus long terme (projet sur plusieurs mois ou toute l'année scolaire utilisant l'Olympisme comme fil rouge

- les [Classes olympiques](#) (scolaire)
- les [Ateliers olympiques](#) (périscolaire)

Les valeurs éducatives de l'Olympisme peuvent être traitées sous différentes thématiques :

- Olympisme pour aborder ensemble des disciplines scolaires
- Education aux médias

- Sport de haut niveau

- rencontre avec un sportif
- accès à une rencontre sportive professionnelle

- Sensibilisation au handicap :

- rencontre avec un athlète paralympique
- pratique de sport paralympique (basket fauteuil, cécifoot)

- Ecologie

- sport de pleine nature

- Mixité

- les femmes dans le sport (comparaison entre les Jeux Antiques, le début des Jeux modernes et les Jeux actuels. Quel chemin reste-t-il à faire ?)
- la mixité sociale et le respect

- Engagement associatif

- le bénévolat : présentation de l'organigramme d'une association, des activités pouvant être mises en place, des formations possibles pour les jeunes

1

Débuter la Journée par
une cérémonie d'ouverture
et la lecture du Serment
Olympique...





JOURNÉE OLYMPIQUE



**Laissons-nous gagner
par le sport**

LE SERMENT



*Prononcé pour la première fois
en 1920 aux Jeux d'Anvers,
le serment Olympique
commence par :*

*« Au nom de tous les
concurrents, je promets que
nous prendrons part à ces
Jeux Olympiques en respectant
et suivant les règles ».*

www.franceolympique.com
#OlympicDay #JournéeOlympiqueFR



2

Organiser un challenge
multi-activité pour
BOUGER et réfléchir aux
valeurs de l'Olympisme



Au-delà du plaisir d'agir

L'organisation d'un challenge sportif multi-activités permet d'engager une réflexion sur les symboles et les valeurs qui structurent son déroulement. Vécu par les élèves qui en comprennent le sens, il motive alors une réflexion éthique.

Le projet

Des mini-Jeux Olympiques au collège.

Enjeux d'apprentissage

Enjeux éducatifs

Travailler en équipe pour préparer, organiser et participer à un ensemble d'épreuves sportives, dans un contexte précis, celui de l'Olympisme.

Enjeux scolaires

Les références culturelles organisant le mouvement olympique (histoire, symboles, rituels) sont étudiées pour en comprendre le sens et les valeurs, avant d'être réinvesties.

Organisation

Tout le travail de préparation est effectué dans l'établissement, entre salles de classe, CDI et installations sportives.

En ce qui concerne les mini-Jeux Olympiques, la cérémonie d'ouverture peut être réalisée au collège (préau, cour) pour augmenter la visibilité de l'événement dans l'enceinte de l'établissement.

Ressources

- Le Comité départemental olympique et sportif, représentant du mouvement olympique dans le département.
- Dans l'établissement : les enseignants des différentes disciplines selon les programmes et les centres d'intérêts.

Déroulement

Avant

Étudier les symboles en référence à la charte olympique.

Constituer des équipes mixtes de 4 à 5 élèves : chaque équipe invente le nom et l'identité de son groupe (références culturelles ou linguistiques, logo, emblème, etc.).

Découvrir les valeurs et symboles de l'olympisme (discussions, questions-réponses, recherches documentaires etc.) pour en comprendre le sens et sélectionner les éléments qui seront repris dans l'organisation des mini-Jeux Olympiques: défilé des équipes, chorale chantant l'hymne olympique, rédaction et lecture des « 10 commandements du participant » à partir d'échanges sur les pratiques sportives, leur médiatisation, les risques de dérives, etc.

Définir les épreuves sportives, individuelles et collectives, en s'appuyant sur la programmation des activités enseignées dans l'établissement et en fonction des possibilités matérielles.

Organiser des recherches documentaires sur les activités retenues (histoire de la discipline, présence - ou non - dans les Jeux antiques et/ou modernes, etc.).

Impliquer les élèves dans la préparation des cérémonies protocolaires, dans l'organisation des ateliers sportifs, etc.

Pendant

L'organisation et le déroulement choisis respectent le protocole de la cérémonie d'ouverture des JO en s'appuyant sur les symboles existants : le défilé des athlètes, la montée du drapeau olympique, l'hymne olympique, la lecture des serments, le relais de la flamme, l'embrasement de la vasque, la proclamation de l'ouverture des JO en présence du public (élèves des autres classes, enseignants, autres personnels, etc.).

Les épreuves sportives combinent activité physique et connaissance culturelle (quizz, etc.). Qu'elles soient collectives ou individuelles, la contribution de tous les participants est prise en compte pour constituer la performance de l'équipe. Il s'agira ainsi de solliciter l'entraide, la coopération au sein des équipes, y compris en recourant aux activités qui ne figurent pas au programme olympique (par exemple, une épreuve d'orientation de type « course au score » permet d'organiser les rôles et d'associer activité sportive et validation des connaissances par un quizz à chaque balise et la recherche d'un nombre maximal de balises.

La mise en place (pose des balises en course d'orientation, tracés, etc.) et la gestion des épreuves sportives (matériel, arbitrage, chronométrage, table de marque, etc.) sont effectuées par les élèves selon une organisation veillant à alterner les tâches (sportif, organisateur, arbitre, spectateur).

Après

Préparer et concevoir un exposé approfondissant un thème de son choix (le personnage de Jesse Owens aux JO de Berlin, la trêve olympique d'hier à aujourd'hui, l'universalité des JO, etc.). Le présenter (exposition, présentation numérique, etc.) dans l'établissement en complément d'un compte-rendu témoignant des mini-JO.

Obstacles et difficultés

Pour surmonter la difficulté dans la constitution des équipes, on peut former des binômes ou trinômes par affinités que l'on regroupe ensuite pour constituer les équipes de 4 à 6.

La cohésion de l'équipe, pas toujours implicite, est favorisée par le travail de recherche d'identité, la création du logo, du nom, etc., où chacun pourra s'exprimer pour aboutir à un accord commun. Les modalités de fonctionnement doivent inciter les élèves à s'organiser et prendre des responsabilités dans les différentes tâches envisagées.

Les collégiens sont souvent des consommateurs peu avertis du spectacle sportif : leur regard sur l'arbitrage notamment est dévalorisé à la vue d'images de joueurs ou de commentateurs discutant les décisions arbitrales. Il s'agit de les amener à une mise à distance, notamment par la rédaction d'une charte de participation et leur investissement dans les différents rôles nécessaires au bon déroulement de l'épreuve (organisateur, arbitre).

Pour aller plus loin

« Les valeurs de l'Olympisme, un modèle éducatif en débat ». L'Harmattan. Ouvrage collectif. Février 2009.
Exposition virtuelle du Musée Olympique de Lausanne « best of 1992-2011, 20 ans d'émotions olympiques » : <http://assets.olympic.org/virtualexhibitions/expo-bestof-fr.html>

Contribution éducative du projet

Maîtrise de la langue

À partir de l'analyse du serment olympique et de témoignages du déroulement de la cérémonie d'ouverture, rédiger collectivement une charte de participation aux mini-Jeux Olympiques. Produire et présenter un exposé relatant la préparation et le déroulement de l'épreuve.

Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

Utiliser les outils informatiques (logiciels de traitement de texte) pour produire et présenter un exposé.

Culture humaniste

Effectuer des recherches documentaires les tensions et réalités historiques révélées à l'occasion des JO (montée du nazisme, guerre froide, place des femmes, etc.). Identifier les courants et les choix artistiques retenus pour concevoir une affiche.

Concevoir un logo caractérisant son équipe (nom, valeurs, ambition, etc.).

Connaître et chanter l'hymne olympique traduit en français.

Compétences sociales et civiques

Connaître quelques symboles et valeurs attribués au mouvement olympique.

Connaître le rôle du Comité international olympique (CIO) dans le concert des grandes organisations internationales.

Effets attendus dans la pratique d'activités physiques et sportives

En EPS

Agir dans le respect de soi et des autres.

Se mettre en projet.

Connaissances

Les règles sportives des différentes APSA.

Les règles de sécurité et de fonctionnement.

Le système de comptage des points.

Capacités

Utiliser avec efficacité les techniques et tactiques apprises.

Faire des choix en fonction des capacités des uns et des autres.

Organiser, arbitrer et/ou juger une épreuve sportive.

Attitudes

S'investir au maximum, pour soi et pour l'équipe.

Se montrer responsable des tâches confiées.

Inciter les joueurs à faire preuve de fair-play.

Dans l'environnement sportif

Être curieux et s'engager dans la pratique de nouvelles activités découvertes lors d'une activité ponctuelle.



Prolonger sa pratique scolaire en participant à l'association sportive de l'établissement ou un club sportif.

Transférer les attitudes de fair-play, de coopération au sein de l'équipe, etc. dans d'autres activités sportives.

Réinvestir les acquis relatifs au rôle d'arbitre ou d'organisateur en s'engageant dans une démarche de validation de jeune arbitre ou jeune officiel.

Dans la vie quotidienne

Savoir s'exprimer devant les autres (présenter un exposé, chanter, en groupe, gérer un atelier).

Appliquer les valeurs de respect (des autres, des règles) et de coopération dans sa vie courante.

Culture olympique

À Olympie, des feux sacrés brûlaient sur les autels devant les temples des Dieux, et des messagers, citoyens d'Elis, se déplaçaient de cité en cité pour annoncer la trêve sacrée. Aux Jeux Olympiques modernes, la flamme brûle pour la première fois dans une vasque à Amsterdam 1928 et le premier relais de la flamme a été organisé à l'occasion des Jeux de Berlin en 1936.

Le relais véhicule un message de paix et d'amitié entre les peuples. Le symbole olympique des 5 anneaux entrelacés, conçu par Pierre de Coubertin en 1913, représente les 5 continents unis par l'Olympisme. Le drapeau fût présenté en 1914 et flotta pour la première fois dans un stade olympique en 1920 aux JO d'Anvers. Les 6 couleurs du drapeau empruntent au moins une couleur présente sur le drapeau de chaque nation du monde : elles symbolisent le respect et l'universalité.

3

DECOUVRIR les Jeux
antiques à travers une
activité manuelle :
la confection d'une
couronne d'olivier !



Atelier de création :

Confection d'une couronne d'olivier

Durée : 30 minutes

Groupe cible : Enfants âgés de 6 à 12 ans

Matériel :

- Feuilles d'olivier (si possible ; dans le cas contraire, papier cartonné vert)
- Ficelle
- Colle
- Ciseaux pour enfants et adultes
- Crayons de couleur, feutres, marqueurs indélébiles
- Papier d'aluminium (rouge et doré), fils chenilles de couleur
- Une couronne terminée à montrer
- Documents de référence sur les vainqueurs des Jeux Olympiques de l'Antiquité.

Animateurs : 2-3

Brève description de l'activité

Les participants confectionnent une couronne d'olivier. Cet atelier permet d'expliquer comment étaient récompensés les vainqueurs lors des Jeux Olympiques de l'Antiquité en Grèce (à Olympie) : une couronne d'olivier leur était remise (« kotinos » en grec).

Instructions

Avant l'atelier

- Familiarisez-vous avec les Jeux Olympiques de l'Antiquité et la façon dont les vainqueurs étaient récompensés (voir fiche d'activité « Récompenses »).

Lors de l'atelier

- Présentez les Jeux Olympiques de l'Antiquité et expliquez que les vainqueurs recevaient une couronne d'olivier (pas de médailles d'or, d'argent ou de bronze comme aujourd'hui ; et il n'y avait qu'un seul vainqueur).
- Montrez une couronne d'olivier faite à la main.
- Expliquez la procédure :
 1. Prenez quelques feuilles d'olivier (ou découpez le papier cartonné vert en forme de feuilles).
 2. Faites un trou dans chaque feuille et insérez-y la ficelle.
 3. Si vous souhaitez donner un aspect plus "moderne" à la couronne, décorez-la avec du papier d'aluminium ou des fils chenilles.
 4. Mettez la couronne sur la tête... et prenez une photo !



Jeune participante portant une couronne d'olivier lors de la Journée olympique

© CIO, 2011

4

Une activité culturelle : le jeu de mémoire sur les valeurs olympiques



Jeu de mémoire sur les valeurs olympiques

Durée : 40 minutes

Groupe cible : Enfants et adolescents âgés de 9 à 15 ans.

Des enfants plus jeunes peuvent également y jouer, mais la discussion qui suit doit être adaptée en conséquence.

Taille maximale du groupe : 15 participants environ.

Matériel : Un jeu de cartes, Des ciseaux

Animateur : 1

Brève description de l'activité

Jeu de mémoire dans lequel les participants doivent associer deux cartes. Les cartes représentent des moments des Jeux Olympiques illustrant les valeurs olympiques que sont l'excellence, le respect et l'amitié.

Une fois le jeu terminé, les participants sont invités à associer les images à la valeur olympique qu'elles symbolisent et à en discuter.

Préparation (enseignant/animateur)

- Familiarisez-vous avec les cartes (1^{ère} rangée = photos illustrant l'excellence ; 2^e rangée = photos illustrant le respect ; 3^e rangée = photos illustrant l'amitié).
- Photocopiez les cartes (photocopiez-les éventuellement sur du papier plus épais). Préparez un jeu de cartes pour chaque petit groupe composé de deux à quatre personnes. Coupez les 18 cartes et mélangez-les.

Instructions

Jeu de mémoire

- Commencez par expliquer qu'il y a neuf paires de cartes représentant des images des Jeux Olympiques. Le but du jeu est de former des paires (jeu de mémoire classique).
- Formez de petits groupes composés de deux à quatre personnes et distribuez un jeu de cartes à chaque groupe.
- Expliquez le déroulement du jeu : chaque groupe place les cartes devant lui, face cachée. Chaque personne retourne deux cartes à tour de rôle. Lorsqu'un joueur parvient à constituer une paire, il rejoue. Si les cartes ne vont pas ensemble, elles doivent être remises à l'envers et placées exactement à l'endroit où elles étaient. Le joueur suivant retourne deux cartes et ainsi de suite. Le vainqueur est celui qui possède le plus grand nombre de paires à la fin du jeu.

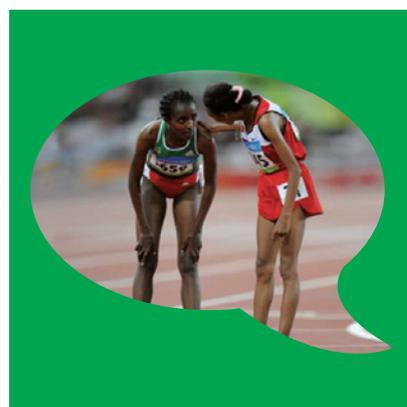
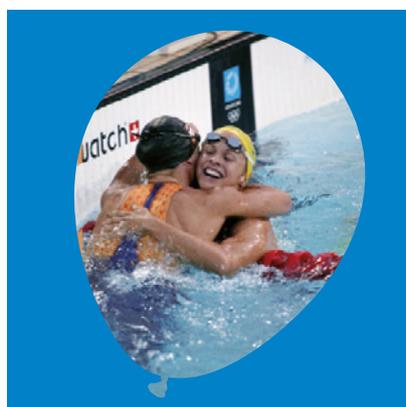
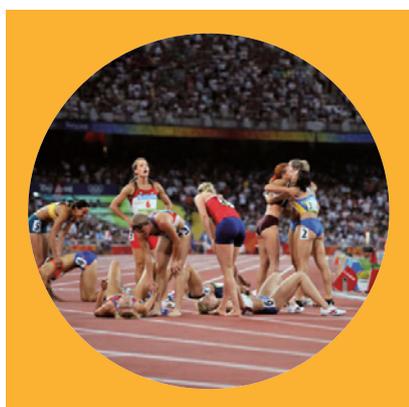
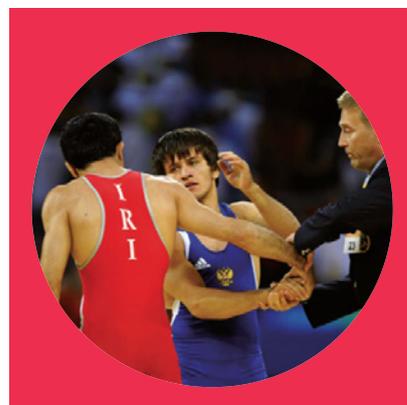
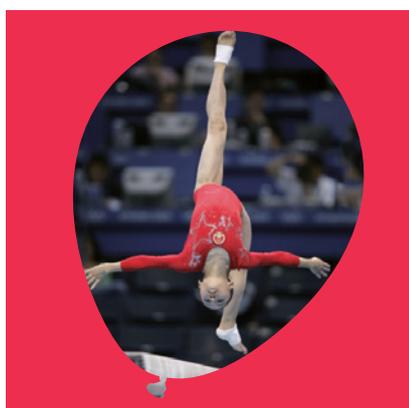
Classification des valeurs olympiques

- Une fois le jeu terminé, expliquez aux participants que chaque photo représente l'une des trois valeurs olympiques (excellence – respect – amitié). Demandez-leur de vous dire à quelle carte correspond quelle valeur. *En fonction des connaissances du groupe, il pourrait s'avérer utile de présenter les valeurs olympiques dans un premier temps.*
- Vous pouvez jouer avec le groupe tout entier ou avec des groupes plus petits, puis en discuter tous ensemble.

Discussion

- Le jeu de mémoire est une bonne manière de lancer la discussion sur les valeurs olympiques.
- Même si les trois valeurs olympiques sont représentées séparément dans ce jeu, il est important de rappeler qu'elles sont liées lorsque l'on parle de sport, de compétition et de Jeux Olympiques : que serait l'excellence sans le respect et l'amitié ? Et l'amitié sans le respect et l'excellence ? Un véritable champion se doit de respecter ces trois valeurs ensemble !

Cartes illustrant les valeurs olympiques



5

Clôturer la journée par une remise de récompense : le diplôme de participation à la Journée Olympique





COMITÉ INTERNATIONAL OLYMPIQUE

JOURNÉE OLYMPIQUE

Le Comité International Olympique
certifie que

a participé à la Journée olympique
organisée sous les auspices du Comité National Olympique de

le _____

Thomas Bach
Président du CIO

Président du CNO