



CLASSES OLYMPIQUES



Visite au Musée des Beaux-Arts de Dijon

Visite ludique et pédagogique conçue pour éveiller la curiosité artistique des élèves tout en valorisant leur expérience corporelle et leur culture sportive.



Déroulement

Le Musée des Beaux-Arts de Dijon ouvre ses portes aux élèves pour une **visite exceptionnelle placée sous le signe du sport, du mouvement et de l'expression corporelle dans l'art**. À travers un parcours thématique, les élèves découvriront comment les artistes, de l'Antiquité jusqu'à l'époque contemporaine, ont représenté le corps en action, dans l'effort ou en pleine performance physique.

Entre sculptures dynamiques, peintures vibrantes de vie et représentations athlétiques, cette visite leur permettra d'explorer les liens étroits entre l'art et le sport, mais aussi de porter un nouveau regard sur le corps en mouvement comme sujet artistique.

1. Accueil des élèves au musée
2. Présentation du lieu, des règles de visite et du thème de l'activité.
3. Parcours guidé dans les collections permanentes et temporaires

Sélection d'œuvres en lien avec la représentation du mouvement, du geste et du corps dans l'effort.

4. Moments d'interaction

Objectifs

- Comprendre comment l'art peut représenter le corps humain dans le mouvement.
- Explorer la place du sport et de l'effort physique dans les arts visuels.
- Développer le sens de l'observation, l'analyse d'image et l'expression orale.
- Favoriser la sensibilité artistique et corporelle.
- Faire des liens entre les pratiques artistiques, physiques et culturelles.

Public cible

- Collégiens de la 6^e à la 3^e



Escape Game

Thème : "Sauver les jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024"

Deroulement

1^{re} étape

- "Les anneaux olympiques et le drapeau paralympique ont disparu ! Sans eux, la cérémonie d'ouverture des Jeux de Paris 2024 ne pourra pas avoir lieu !"

But : Retrouver les 5 anneaux olympiques et le drapeau paralympique.

2^e étape

- "Les médailles ont disparu ! Comment récompenser les meilleurs athlètes du monde sans médaille ?"

But : Partir à la recherche des 3 médailles olympiques : or, argent, bronze.

3^e étape

- "La flamme olympique finit son parcours dans la ville de Paris, partons à sa poursuite pour la rejoindre !"

But : Suivre le parcours de la flamme à travers Paris, ville hôte des Jeux de 2024.

Objectifs

- Transmettre les valeurs de l'olympisme.
- Faire découvrir l'histoire des Jeux.
- Développer l'esprit d'équipe.
- Sensibiliser à la pratique sportive.
- Stimuler leur vivacité d'esprit.

Public cible

- De 11 à 17 ans



Ludi'Sport

Séances d'activités physiques incorporant des éléments inspirés des jeux vidéo.



Deroulement

Le but du jeu est de devenir la meilleure équipe sport santé, pour cela vous allez devoir acquérir des badges connaissances ainsi que des points de vie sport santé. Ces récompenses seront débloquées en relevant des défis. Tout au long de la séance, vous allez pouvoir observer votre progression dans le jeu et votre classement.

- **Echauffement** : Cardio – Musculaire et Articulaire
- Jeu d'adresse – Cornhole – Tir à l'arc
- **Quizz** : VRAI OU FAUX, des défis physiques seront donnés comme : Squats – Pompes – Jumping Jack – Fentes – Mountain Climbers...
- **Jeu à élimination – Vitesse – Réflexion morpion – Relai**
- **Fréquence cardiaque** : L'équipe doit trouver une activité physique qui les fera être à 70/80% de leur FC max.
- **Jeu à élimination – Tir à la corde – Force**



Objectifs

- Pratiquer de manière novatrice et ludique une activité physique.
- Motiver les adolescents et les seniors à bouger plus représente un enjeu de santé publique.
- Lutter contre la sédentarité et l'obésité des jeunes et des personnages âgés.

Public cible

- Collégiens de la 6^e à la 3^e

Questions pour un olympien

Deroulement

Chaque équipe se trouve en face du meneur, les joueurs sont les uns derrière les autres, en face de leur buzzer. Seuls les premiers de la file jouent mais peuvent être aidés par leur équipe. Après chaque question, le premier joueur de la file passe derrière et c'est le 2^e joueur qui joue pour la question suivante et ainsi de suite.

Le meneur pose les questions, les participants ne peuvent pas buzzer avant que le meneur ait prononcé le mot "Jouez !", sous peine d'une sanction (carton jaune une première fois, carton rouge en cas de récidive). Après ce signal, il est possible de buzzer.

Le premier joueur qui buzz peut répondre à la question, si la réponse est correcte, l'équipe remporte la carte, si la réponse est incorrecte, le joueur ayant buzzé en deuxième peut répondre, si cela est encore possible. Si un joueur buzz avant le signal ou si sa réponse est incorrecte, il ne peut plus jouer du tour.

FINALITÉ : A la fin des questions, l'équipe qui détient le plus de cartes remporte le jeu.

BONUS : Le ou les joueurs qui réussissent à trouver les valeurs représentées font remporter un point bonus à leur équipe.

Objectifs

- Développer de la culture sportive autour des jeux Olympiques
- Apprendre et connaître certaines valeurs et mots clefs liés au sport.
- Savoir respecter les règles énoncées et l'arbitrage.
- Favoriser l'entraide et la communication dans le jeu.

Public cible

- Collégiens de la 6^e à la 3^e



Découverte du handisport



Deroulement

Lors d'une intervention au sein d'un établissement scolaire, d'une entreprise ou d'un événement, le CDOS met en avant l'handisport.

Intervention animée par le Comité Départemental Handisport

Lors de cette intervention, différentes activités peuvent être mises en place telles que :

- du basket fauteuil
- du hand fauteuil
- boccia

La classe Olympique peut se dérouler aussi bien en intérieur qu'en extérieur sur différents terrains de sports ou en herbe.



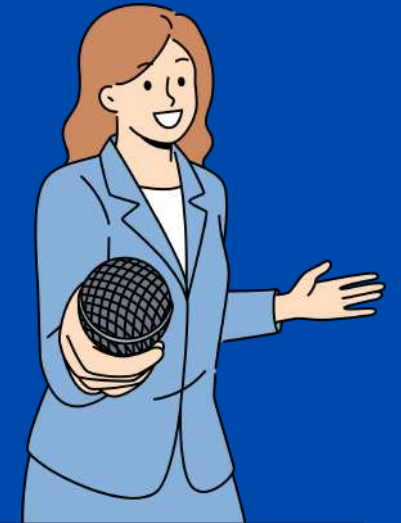
Objectifs

- Sensibiliser les jeunes à l'handisport
- Promouvoir les valeurs olympiques et sportives à travers une intervention spécialisée
- Faire découvrir la motricité des personnes Handi via des actions sportives

Public cible

- Collégiens de la 6^e à la 3^e

Rencontre/interview de sportif de haut niveau ou professionnels



Deroulement

Lors d'une intervention au sein d'un établissement scolaire, d'une entreprise ou d'un événement, le CDOS organise une rencontre avec un ou plusieurs professionnel(s) du sport.

Cette intervention est animée par un élu du CDOS 21

Lors de cette intervention, en anglais et/ou en français, un sportif.s côte-d'orien.s en partenariat avec le Conseil Départemental de la Côte-d'Or, parle de son parcours sportif.
(ex : JDA basketball, DFCO...)



Objectifs

- Faire connaître la discipline via des athlètes professionnels
- Promouvoir les valeurs olympiques et sportives à travers une intervention spécialisée
- Mettre en avant la vie sportive des athlètes

Public cible

- Collégiens de la 6^e à la 3^e

Alimentation et activités physiques



Deroulement

Lors d'une intervention au sein d'un établissement scolaire, d'une entreprise ou d'un événement, le CDOS met en avant le sujet de "L'alimentation et les activités physiques"

Cette intervention est animée par un(e) spécialiste de l'alimentation tel qu'une nutritionniste, coach ou autre.

Lors de cette intervention, un quiz ou un questionnaire est proposé afin de faire participer chaque personne. Des produits alimentaires sont également emmenés dans le cadre d'une sensibilisation sur les différents aliments et mettre en avant l'alimentation équilibrée.



Objectifs

- Sensibiliser les jeunes à la pratique sportive et à ses bienfaits
- Promouvoir les valeurs olympiques et sportives à travers une intervention spécialisée
- Expliquer l'importance d'une bonne nutrition et celle de manger équilibré

Public cible

- Collégiens de la 6^e à la 3^e

Addictions et conduites à risque



Deroulement

Lors d'une intervention au sein d'un établissement scolaire, d'une entreprise ou d'un événement, le CDOS met en avant le sujet des addictions et des conduites à risque.

Intervention animée par un agent de l'IREPS

Pour cette sensibilisation il y a deux parties.

- Une partie théorique sur « qu'est-ce qu'une addiction », les définitions, des exemples etc...
- Une partie pratique sur des activités qui soient ludiques.
(ex : masque simulation alcool, des quiz...)



Objectifs

- Sensibiliser les jeunes à la pratique sportive et à ses bienfaits
- Promouvoir les valeurs olympiques et sportives à travers une intervention spécialisée
- Expliquer l'importance d'une bonne nutrition et de manger équilibré

Public cible

- Collégiens de la 6^e à la 3^e

Lutte contre les violences dans le sport



Déroulement

Lors d'une intervention au sein d'un établissement scolaire, d'une entreprise ou d'un événement, le CDOS met en avant le sujet des violences dans le sport.

Intervention animée par un salarié des "*Colosses aux pieds d'Argile*"

L'association propose des interventions sur :

- la prévention aux risques de violences sexuelles
- le bizutage
- l'harcèlement en milieu sportif

En complément des actions de sensibilisation, des guides et des affiches à destination des jeunes et des éducateurs peuvent être proposées.



Objectifs

- Sensibiliser les jeunes sur la lutte contre les violences dans le sport
- Promouvoir les valeurs olympiques et sportives à travers une intervention spécialisée
- Expliquer l'importance du respect et de la tolérance des autres

Public cible

- Collégiens de la 6^e à la 3^e

Mixité et égalité hommes / Femmes



Deroulement

Lors d'une intervention au sein d'un établissement scolaire, d'une entreprise ou d'un événement, le CDOS met en avant le sujet de "La mixité et l'égalité hommes / femmes"

Cette intervention est effectuée par Didier Foulont (président des clubs des Gazelles, rugby féminin), une discussion ouverte qui aborde l'histoire de la place de la femme dans le sport, et également une discussion avec les élèves sur leur vision du sujet et ce qu'ils en pensent.



Objectifs

- Sensibiliser sur la mixité et l'égalité hommes / femmes
- Mettre en avant l'exclusion et les injustices faites par les inégalités hommes / femmes
- Faire comprendre l'importance des femmes et des hommes aux mêmes opportunités, droits, occasions de choisir, conditions matérielles tout en respectant leurs spécificités

Public cible

- Collégiens de la 6^e à la 3^e

Quiz Exposition



Deroulement

Le CDOS possède 13 kakémonos traitants de différents thèmes autour du sport et des Jeux Olympiques :

- Une identité
- Des évènements internationaux
- Des innovations constantes
- Des volontés d'égalités
- Paris 2024

Les élèves sont divisés en groupe (3 à 4), chaque groupe se retrouvera, à tour de rôle, devant un kakémono. Les élèves auront alors 5 minutes pour lire et répondre au quizz du kakémono.

Les quizz sont composés de 10 à 12 questions. A la fin, une note globale est faite pour chaque groupe et celui qui obtient la meilleure note remporte le jeu.

Objectifs

- Transmettre des connaissances sur l'histoire de l'olympisme.
- Utiliser une production existante pour ouvrir les portes du monde olympique au grand public.
- Promouvoir les valeurs olympiques, les jeux olympiques et paralympiques de Paris 2024.
- Faire connaître les actions du CDOS 21.

Public cible

- Collégiens de la 6^e à la 3^e





Cdos2l.org



03 80 45 84 85



Batiment Dionysos,
1 rue Jean Monnet
21 300, Chenôve



CDOS Côte d'Or



cdos.cotedor@franceolympique.com
ssbe.cotedor@cdos2l.org



CDOS
CÔTE-D'OR