

# Olympiades écoles-collège de Sinnamary 2024

## Description du projet:

Une rencontre sportive entre les classes des écoles primaires et du collège sur le thème des jeux Olympiques Paris 2024. Chaque classe représentera une nation présente au J.O 2024. Les épreuves seront sportives, artistiques et culturelles. Deux journées sont prévues. La date du 30 mai durant laquelle les élèves de 3ème vivent leurs Olympiades. La date du 31 mai pendant laquelle les élèves de 3ème animent les Olympiades pour les CM1, CM2, 6ème, 5ème et 4ème.

## Objectifs:

- Promouvoir les valeurs de l'olympisme et du paralympisme.
- Découvrir et vivre la culture des jeux Olympiques et Paralympiques.
- Développer l'autonomie des élèves de 3ème en les impliquant dans l'organisation de l'évènement.
- Développer des compétences sociales (respect, faire des compromis, fairplay, vivre ensemble) via la rencontre dans des épreuves sportives.
- Encourager la communication et la mise en projet chez nos élèves par une préparation en amont des Olympiades.
- Favoriser la cohésion entre les élèves.
- Faire le lien entre l'école et le collège.
- Développer le goût de l'effort.

## Publics visés:

- Les élèves du cycle 4 (5ème/4ème/3ème)
- Les élèves du cycle 3 (CM1/CM2/6ème)

## Date: 30 et 31 mai

Le 30 mai, les élèves de 3ème découvriront et vivront les épreuves choisies pour les Olympiades de Sinnamary. Un rôle leur sera attribué durant la journée pour encadrer et animer la journée du 31.

Le 31 mai, les 3èmes animent (avec les adultes) la journée pour les autres niveaux (CM1/CM2/6ème/5ème/4ème).

## Les activités choisies:

Activités	Epreuves	Description	Pré-requis / préparation / aménagement
<b>Athlétisme</b>	Saut en longueur	3 essais par athlètes pour réaliser le plus long saut. On garde la meilleure performance de chaque athlète.	Aucun
	Relais 4x30m	Les classes de même niveau s'affrontent dans un relais 4x30m. 3 manches au total par équipe.	Aucun
	Lancer de javelot (Cycle 4) Lancer de vortex (Cycle 3)	3 essais par athlètes pour réaliser le meilleur lancer. On garde la meilleure performance de chaque athlète.	Aucun
<b>Natation</b>	Water polo	Match de 6min. Match aller-retour si seulement 2 classes sur un niveau. Sinon toutes les classes d'un même niveau se rencontre.	Savoir nager acquis recommandé. Possibilité de nager avec une aide à la flottaison. Profondeur adaptée à l'âge.
	Relais 4X25	Les classes de même niveau s'affrontent dans un relais 4x25m. 3 manches au total par équipe.	Savoir nager acquis recommandé. Possibilité de nager avec une aide à la flottaison.
	Natation synchronisée	Chaque classe à 2min maximum pour présenter une chorégraphie. Un jury de 3ème attribuera des points à chaque prestation.	Le groupe d'élèves doit avoir préparé une chorégraphie de 1 à 2min en respectant quelques consignes simples. Choisir une musique.
<b>Cécifoot (handisport)</b>	X	Match de 8min. Match aller-retour si seulement 2 classes sur un niveau. Sinon toutes les classes d'un même niveau se rencontre.	Aucun
<b>Rugby touch</b>	X	Match de 8min. Match aller-retour si seulement 2 classes sur un niveau. Sinon toutes les classes d'un même niveau se rencontre.	Connaître la règle du toucher 2 secondes. Connaître la règle de la passe en avant interdite.

# Déroulement des Olympiades:

## Avant le jour J:

Chaque classe participant à la manifestation représentera une nation participant aux J.O de Paris 2024. Les classes devront en amont choisir une nation et réaliser une banderole pour défiler lors de la cérémonie d'ouverture des Olympiades.

Les classes recevront des tee-shirts représentant les nations choisies à porter durant la journée.

Classe	Effectif	Taille des tee-shirt	Pays choisi
6ème Picolette	13		Mexique
6ème Ibis	25		Espagne
6ème Jacana	22		Portugal
5ème Roucou	19		Argentine
5ème Ixora	25		Etats-Unis
5ème Hibiscus	26		Canada
4ème Corail	13		Australie
4ème Caméléon	26		Italie
4ème Anaconda	26		Maroc
3ème Ocelot	22		France
3ème Jaguar	27		France
3ème Tatou	6		France
U.Sophie CE2-CM1	20 (10/10)		Jamaïque
U.Sophie CM1-CM2	19 (14/5)		Nouvelle-Zélande
U.Sophie CM2	21		Brésil
A.Latidine CM1	22		Japon
A.Latidine CM2	25		Kenya
A.Latidine CE2/CM1	24(18/6)		Afrique du Sud
Adultes encadrants	49		France
<b>TOTAL</b>	<b>450</b>		

Chaque classe devra répartir en amont ses athlètes sur les épreuves selon les règles suivantes:

- Chaque élève doit faire une activité le matin. Il choisit entre athlétisme et natation.
- Chaque élève doit faire une activité l'après-midi. Il choisit entre Cécifoot et Rugby touch.
- La classe doit répartir équitablement ses effectifs sur les activités. Exemple: une classe de 22 élève, 11 sur l'athlétisme et 11 sur la natation.

## La journée du 30 :

Une semaine avant, les élèves devront faire des vœux pour choisir un rôle lors des Olympiades du 31. Les professeurs d'EPS répartiront les élèves de 3<sup>ème</sup> sur tous les rôles à assumer en essayant de respecter les vœux des élèves.

Olympiades de 3<sup>ème</sup>. Les élèves testent les activités et vivent leurs Olympiades avec les professeurs d'EPS. Après chaque épreuve les élèves concernés seront briefés sur les missions attribuées à leur rôle. Chaque élève recevra une carte « mission » pour savoir ce qu'il doit faire pendant la journée du 31. La compétence « tenir et rôle et assumer des responsabilités » sera évaluée par les professeurs.

La remise des récompenses pour les Olympiades 3<sup>ème</sup> se fera le 31 mai en présence des autres niveaux.

ACTIVITES	ROLE	MISSION	NB
Athlétisme relais	Responsable d'épreuve	Donner les règles du jeu et de sécurité. Récupérer les résultats et les transmettre aux professeurs d'EPS.	1
	Placeur	Placer les élèves aux différents postes et dans les bons couloirs.	1
	Juge de performance	Noter l'ordre d'arrivée de chaque course.	1
	Juge de transmission	Vérifier que la transmission du relais se passe dans la zone de transmission. Vérifier le respect des règles de sécurité.	3
	Starter	Appeler les équipes. Donner le départ des courses. Communiquer avec le juge de performance.	1
Athlétisme Saut en longueur	Responsable d'épreuve	Donner les règles du jeu et de sécurité. Appeler les équipes et les répartir sur les ateliers. Récupérer les résultats et les transmettre aux professeurs d'EPS.	1
	Starter	Appeler les « sauteur ». Donner le départ pour le saut.	2
	Juge de planche	Vérifier que l'élève ne dépasse pas la ligne. Valider ou invalider le saut.	2
	Juge de performance	Noter les résultats des athlètes. Entourer la meilleure performance de chaque athlète.	2
Athlétisme Lancer	Responsable d'épreuve	Donner les règles du jeu et de sécurité. Appeler les équipes et les répartir sur les ateliers. Récupérer les résultats et les transmettre aux professeurs d'EPS.	1
	Starter	Appeler les « lanceurs ». Donner les ordres pour lancer et pour récupérer le javelot ou le vortex. Assurer le respect des règles de sécurité.	2
	Juge de performance	Noter les résultats des athlètes. Entourer la meilleure performance de chaque athlète.	2

Natation synchronisée	Responsable d'épreuve	Appeler les équipes. Donner les règles du jeu et de sécurité. Récupérer les résultats et les transmettre aux professeurs d'EPS.	1
	Juge	Note les chorégraphies de chaque équipe en remplissant la feuille de notation des juges.	2
	Responsable sono.	Gère le départ de chorégraphie. Passe les musiques des équipes.	1
Natation relais 4x25	Responsable d'épreuve	Appeler les équipes. Donner les règles du jeu et de sécurité. Récupérer les résultats et les transmettre aux professeurs d'EPS.	1
	Starter	Vérifier que les nageurs soient bien en place dans leur couloir. Donner les départs.	1
	Chronométreurs	Lancer le chrono au « top » du starter. Arrêter le chrono lorsque le 4 <sup>ème</sup> nageur touche le bord.	4
	Juge de performance	Noter les temps après chaque relais.	1
	Juge de relais	Vérifier que les élèves partent bien lorsque le coéquipier a touché le bord. Disqualifier en cas de non respect du règlement.	2
Natation Water polo	Responsable d'épreuve	Appeler les équipes. Annoncer les matchs. Donner les règles du jeu et de sécurité. Récupérer les résultats et les transmettre aux professeurs d'EPS.	1
	Juge de performance	Noter le résultat de chaque rencontre.	1
	Arbitre	Faire respecter le règlement. Connaître les règles.	3
	Chronométreur	Annoncer le début, la mi-temps et la fin des matchs.	1
Cécifoot	Responsable d'épreuve	Appeler les équipes. Annoncer les matchs. Donner les règles du jeu et de sécurité. Récupérer les résultats et les transmettre aux professeurs d'EPS.	1
	Arbitre	Faire respecter le règlement. Connaître les règles.	2
	Chronométreur	Annoncer le début, la mi-temps et la fin des matchs.	1
	Juge de performance	Noter le résultat de chaque rencontre.	1
Rugby touch	Responsable d'épreuve	Appeler les équipes. Annoncer les matchs. Donner les règles du jeu et de sécurité. Récupérer les résultats et les transmettre aux professeurs d'EPS.	1
	Arbitre	Faire respecter le règlement. Connaître les règles.	2

	Chronométreur	Annoncer le début, la mi-temps et la fin des matchs.	1
	Juge de performance	Noter le résultat de chaque rencontre.	1

### La journée du 31 :

7h30-8h30	Accueil des 3èmes au stade omnisports. Briefing des profs et des élèves. Installation des activités.
8h30-9h30	Accueil des CM1 - CM2 - 6ème - 5ème - 4ème.
9h30-12h	Épreuve d'athlétisme au stade omnisports. Épreuve de natation à la piscine municipale. Les élèves concernés se déplacent sur les installations.
12h-13h30	Repas au stade omnisports.
13h30-15h30	Rugby touch et Cécifoot au stade omnisports.
15h30-16h00	Fin des épreuves, remise des récompenses.

## Budget des Olympiades:

### Dépenses:

	Nombre	Prix (€)	Total
Repas	450	2625	8830,5 €
Tee-shirts	450	3860	
Éco-cups	450	700	
Médailles	150	495,5	
Vortex	8		
Mètre ruban	1		
Bus	1	750	
Boissons		200	
Divers		200	

### Recettes / demande subvention:

			Total
CTG <a href="mailto:subsport@ctguyane.fr">subsport@ctguyane.fr</a>	2025		8830,5 €
Rectorat	900		
Mairie	2500		
Foyer	202,5		
Participation des familles et adultes. (1 euros/enfant)	450		
Collège	300		
TER	2453		

## Évaluation des objectifs:

Objectifs	Evaluation des objectifs
<ul style="list-style-type: none"><li>- Promouvoir les valeurs de l'olympisme et du paralympisme.</li><li>- Découvrir et vivre la culture des jeux Olympiques et Paralympiques.</li><li>- Encourager la communication et la mise en projet chez nos élèves par une préparation en amont des Olympiades.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les élèves devront répondre pendant la journée à un quizz sur les jeux olympiques (dossier « culture des jeux olympiques » fourni à chaque classe). Cela nous permettra d'évaluer ce que les élèves ont retenu des jeux olympiques et paralympiques.</li><li>- Qualité et Contenu des bannières (en lien avec la nation choisie et les jeux olympiques).</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Développer l'autonomie des élèves de 3ème en les impliquant dans l'organisation de l'évènement.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les professeurs évalueront durant la journée les élèves de 3ème concernant leur implication dans les différents rôles sociaux.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Développer des compétences sociales (respect, faire des compromis, fairplay, vivre ensemble) via la rencontre dans des épreuves sportives.</li></ul>	Ambiance générale. Nombre de conflits. Cohésion au sein des équipes.
<ul style="list-style-type: none"><li>- Développer le goût de l'effort.</li></ul>	Implication des élèves dans les épreuves. Taux d'absentéisme le jour J.