

Malette olympique pédagogique

Projet éducatif N°3 - Semaine Olympique Universitaire 2016

Auteurs :

ALSUGUREN Jean-Baptiste (STAPS ULCO Calais)

BOUILLET Théo (STAPS Lille 2)

DEPREZ Adrien (STAPS USMB)

MORARD Chloé (AMOS Lyon)

I/ Définition du Projet : Objectifs et Enjeux

Note de Cadrage	
Nom du projet Mallette Olympique Pédagogique (MOP)	Nom des Directeurs de projet : ALSUGUREN Jean-Baptiste BOUILLET Théo DEPREZ Adrien MORARD Chloé
Titre public La course aux Anneaux	Commanditaire CDOS
Description Mallette pédagogique, sous forme de grand jeu de l'oie, mise à disposition des CDOS qui vont eux-mêmes les diffuser auprès des acteurs qui en feront la demande (fédérations, clubs, classes, etc). Cette mallette est accompagnée d'un livret pédagogique présentant les règles du jeu ainsi que les grands axes de l'Olympisme à travailler en amont du jeu.	
Contexte dans lequel prend place le projet : Méconnaissance de l'olympisme, ses valeurs, sa philosophie. Les individus confondent souvent JO et Olympisme. Manque de liens entre les différents acteurs pédagogiques.	
Finalité du projet : Initier et sensibiliser les jeunes publics à l'olympisme sous forme ludique.	
Les enjeux. Inculquer les valeurs de l'olympisme aux jeunes publics afin qu'ils puissent les transmettre dans leur propre vie. Répandre l'utilisation de la cet outil pédagogique au plus grand nombre.	
DIAGNOSTIC SWOT	
Forces <ul style="list-style-type: none"> - Ludique - Pédagogique - Instructif - Innovant - Portée importante - Facilité de mise en place - Reconductible, réutilisable - Peu coûteux - Produits recyclables, recyclés - Appui CDOS 	Faiblesses <ul style="list-style-type: none"> - Pas d'antériorité - Utilisation quasi-unique
Opportunités <ul style="list-style-type: none"> - Créer un lien entre mouvement 	Menaces <ul style="list-style-type: none"> - Convaincre certains acteurs

<p>olympiques et les écoles + entre les différents acteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réutilisable par de nombreux acteurs - S'inscrire dans Paris 2024 	<p>- Projet CIO (apprentissage vs découverte)</p>
---	---

Les acteurs :

- ANOF
- CNOSF
- CROS
- CDOS
- Région
- Département
- Communauté d'agglomération, communauté de commune, métropole

II/ Le Périmètre du projet : Cible, Territoire, Format et Coût.

Cible

Les enfants de plus de 10 ans.

Dans le milieu scolaire et périscolaire, les Comités Départementaux et les clubs via le CDOS ; les événements (sentez-vous sport) ; l'éducation populaire (MJC, centres de loisirs).

Territoire.

Test dans 4 départements la première année du lancement du projet, selon leur politique en termes d'éducation et d'olympisme.

Le format:

Malette pédagogique contenant un « jeu de l'oie » grandeur nature, fonctionnant sous forme de questions et défis sportifs, où l'enfant est « personnage » du jeu. Cette mallette est accompagnée d'un livret pédagogique présentant les règles du jeu ainsi que les grands axes de l'Olympisme à travailler en amont du jeu. La mallette est itinérante et disponible auprès des CDOS sur simple demande de prêt.

Règles :

- A partir de 10 ans
- Le départ du jeu s'effectuant sur la case Olympie, le but est de rejoindre cette même case le plus rapidement possible en faisant le tour du monde.
- 5 équipes
- Durée de jeu : un après-midi
- Contenu des cases : questions (histoire/JO et sports/valeurs de l'olympisme)
- 36 cases : défis sportifs (11) ; dopage, triche & corruption (3) ; cases dorées sur les valeurs de l'olympisme + questions de réflexion par rapport à la définition (3) ; cases continents (5) ; questions géographiques (5) ; cases institutions avec questions sur le CIO, CROS, CDOS, ANOF & CNOSF

Besoins :

Besoins matériels	Nombre	Besoins humains	Nombre
• Boîtes	12	• Relais territoriaux	5
• Cartes	228	• Relais référents (création de projet)	
• Livrets pédagogiques (règles + contenu d'apprentissage)	12	• Relais territoriaux volontaires	?
• Bâches (plateaux de jeu)	12	• Etudiants volontaires	?
• Dés en mousse	12	• Autogestion (mise en œuvre)	400
• Goodies (bracelets, stylos)	360		
• Clés USB (PPt + film)	12		
• Chasubles	360		

Cout du projet :

BUDGET PREVISIONNEL

Dépenses TTC	Recettes TTC
--------------	--------------

<p>12 Mallettes Olympiques</p> <ul style="list-style-type: none"> Malle Heavy box plastique , l.50 x P.100 x H.50 cm – Leroy Merlin 600€ (50€/boite) Dé en mousse – Décathlon pro 71.4€ (5.95€/dé) Bâche 5mX5m avec impression + livraison 3000€ (250€/bâche) Jeu de cartes (54) 180€ (15€/jeu) Goodies (bracelets, porte clé, stylo) Gratuit Clé USB (livret pédagogique, vidéo, livret CIO) 30€ Envois postaux 30€ Foulard (x360) 400€ <p>Graphiste 300€/jour</p>		<p>Apport Financier</p> <ul style="list-style-type: none"> CNOSF ANOF CROS/CDOS Conseil Générale Conseil Régionale Comités départementaux Mairie (TAPS) <p>Goodies A voir -200€/mal. -200€/mal. A voir ?</p>	
TOTAL : 4 311.4€		TOTAL : 4 311.4€	

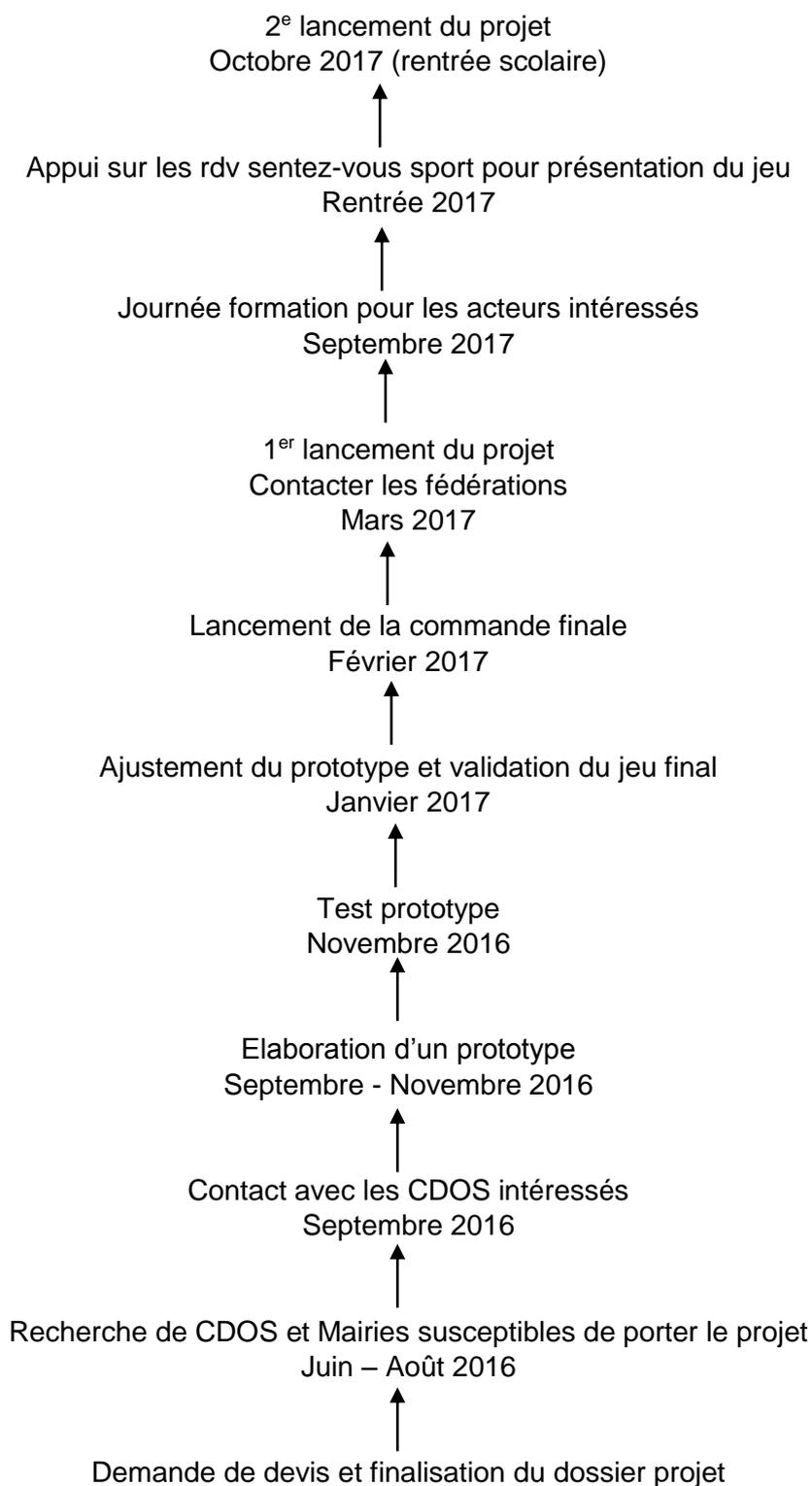
Communication :

- Circulaire des CDOS concernés à destination des comités départementaux sportifs, des conseils départementaux, des clubs, des associations.
- Démarcher les mairies à travers le service jeunesse et éducation afin de rentrer en contact avec certaines écoles et MJC.
- Revue EPS + articles dans les magazines spécialisés aux éducateurs, entraîneurs, animateurs.
- Site internet des CDOS concernés

Indicateurs d'évaluation :

Mise en place d'un questionnaire à l'intérieur de chaque boîte afin que les utilisateurs puissent rendre leurs ressentis par rapport au jeu, les points négatifs et positifs ainsi que leurs idées.

III/ Planification (faire un rétro-planning).



Juin - Juillet 2016

IV/ Données à ne pas oublier.

Indicateurs d'évaluation :

Mise en place d'un questionnaire à l'intérieur de chaque boîte afin que les utilisateurs puissent rendre leurs ressentis par rapport au jeu, les points négatifs et positifs ainsi que leurs idées.