

Ateliers Olympiques

Action éducative à destination des centres de loisirs et des temps périscolaires

- **Pour qui ?** Enfants de 7 à 16 ans prenant part aux activités périscolaires proposées par les collectivités.
Les enfants de 3 à 6 ans sont également des cibles à appréhender.

- **Quel concept ?**

Utilisation des thématiques olympiques et sportives comme support d'animation des différentes activités de loisirs et périscolaires

- **Les objectifs (pour quoi)**

Inspiré par les deux premiers principes fondamentaux de la Charte Olympique qui placent le sport « au service du développement harmonieux de l'humanité [...] dans le respect des principes éthiques fondamentaux universels », le CNOSF a défini trois objectifs principaux pour les Ateliers Olympiques :

- Mobiliser l'Olympisme comme **vecteur d'éducation**,
- Diffuser ses **valeurs** auprès des plus jeunes,
- Sensibiliser les jeunes à la pratique du sport et à ses **bienfaits**.

Dans le cadre de sa mise en œuvre, l'Atelier Olympique revêt également les objectifs opérationnels suivants :

- Créer les conditions d'un apprentissage des valeurs du sport et de l'Olympisme
- Organiser des activités impliquant les acteurs du mouvement sportif pour mettre en œuvre le projet et lui donner de la visibilité,
- Impulser une dynamique locale pérenne entre des acteurs différents (institutionnels, collectivités territoriales, sportifs, associatifs, éducatifs, etc.).

- **Un projet clé en main d'animation d'activités autour de l'Olympisme :**

L'animateur territorial et ou l'animateur sportif de club dispose, en fonction de son projet, de différentes pistes d'animation permettant de mettre en situation les enfants et leur faire « manipuler » de manière ludique les préceptes et événements olympiques

- Les Jeux Olympiques peuvent être le support **d'activités** ludiques et variées : concours, productions manuelles, etc.
- Les activités physiques et sportives restent bien sûr une occasion privilégiée pour la découverte de l'Olympisme, des Jeux Olympiques, des valeurs et symboles associés.

- **Des activités à géométrie variable :**

Le concept se veut souple dans sa mise en œuvre. Il repose sur 3 axes majeurs d'animation :

- Des défis/challenges sportifs adaptés aux infrastructures d'accueil
- Des ateliers de découverte culturelle et artistique (travaux manuels, visite de musée, etc.)
- Des échanges/rencontres autour de l'Olympisme et ses valeurs

Sur cette base, le projet d'animation peut se structurer autour d'une journée, d'une semaine, d'une période voire d'une année.

- Avec qui ? Acteurs mobilisés

- **Pilotage** : CNOSF
- **Mise en œuvre opérationnelle** : Collectivités (Service jeunesse / Accueil collectifs sans ou avec hébergement) en lien avec la DASEN et / ou la DRJSCS ou DDCSPP
- **Appui** : CROS/CDOS
- **Soutien dans la mise en œuvre** :
 - Associations sportives locales¹
 - Fédérations scolaires (délégations territoriales)

- Quelles ressources ?

- **Ressources animateurs disponibles sur le [site internet du CNOSF](#)**
- **Supports ludiques enfants**

- Comment s'inscrire dans la démarche ?

1. Enregistrement par la collectivité² sur la **[plateforme CNOSF](#)**
2. **Etude du projet** par le CNOSF
3. Transmission de l'avis favorable ou défavorable
4. En cas **d'avis favorable**
 - **Envoi d'un mail de confirmation de la validation au porteur de projet** avec mise en relation avec le CROS/CTOS ou CDOS référent sur le territoire
 - **Envoi d'un mail au CROS/CTOS ou CDOS référent** pour accompagnement du porteur de projet
 - **Remontée des bilans d'activités et éléments de valorisation** via le CROS/CTOS ou CDOS référent

¹ De nombreuses fédérations ont développé des offres de pratiques adaptées aux nouveaux temps périscolaires. Ces offres permettent d'animer des temps de découverte sportives mobilisant des animateurs sportifs et du matériel adapté

² Un interlocuteur par collectivité