

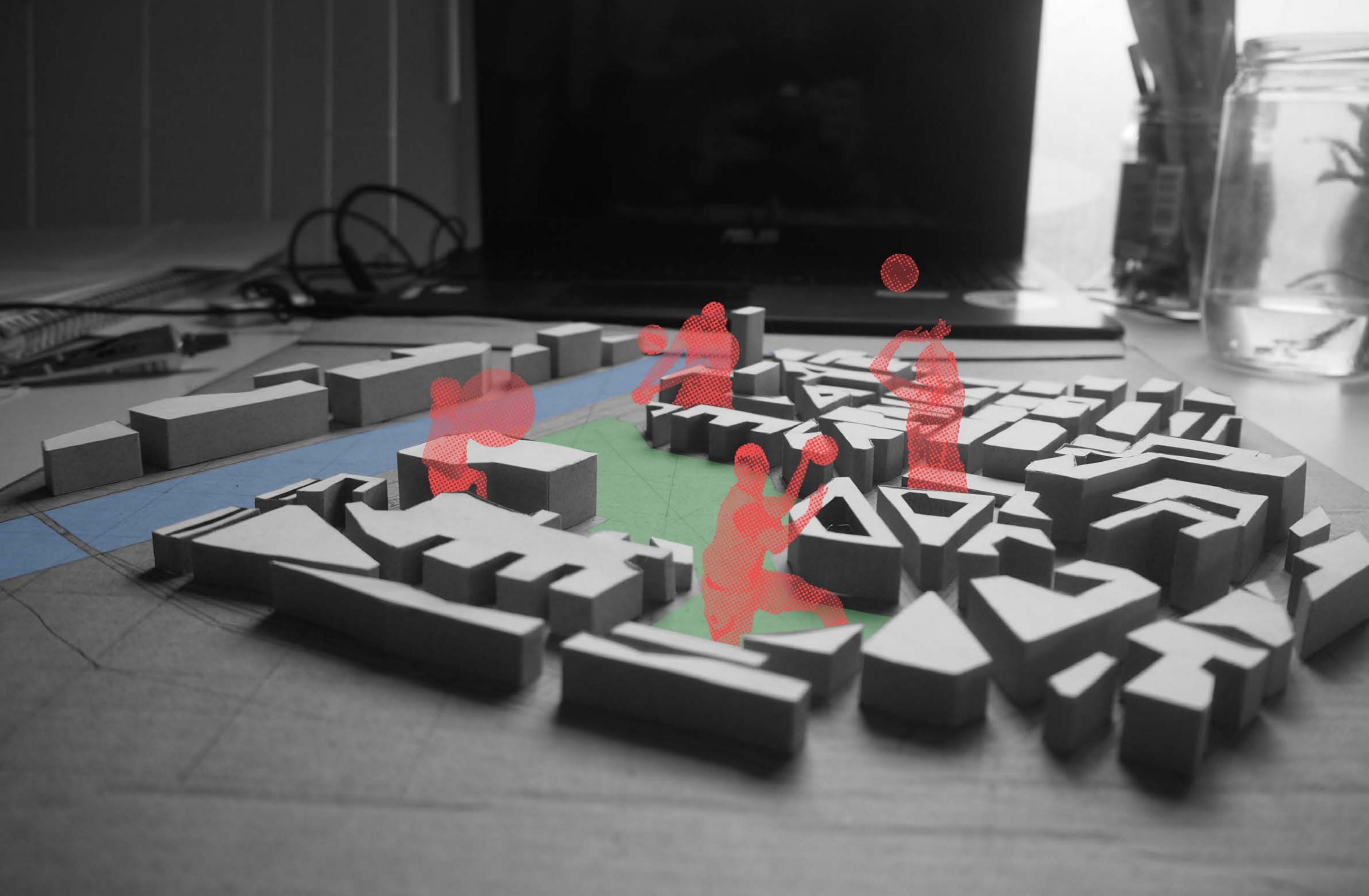
JOURNÉE  
OLYMPIQUE

EN PARTENARIAT AVEC

LA FÊTE  
DU SPORT

Macro-projet de DSAA - École BOULLE - Juin  
2020

PABLO DESPEYSES



Découvrez le site dédié au projet

[HTTPS://PABLODESPEYSSES.COM/MACRO-PROJET](https://pablodespeysse.com/macro-projet)

Pour une expérience optimale sur ce pdf :



LE SCROLL EST DÉCONSEILLÉ



DÉPLACEZ VOUS AVEC LES BOUTONS

EN AVANT!

JOURNÉE  
OLYMPIQUE

EN PARTENARIAT AVEC  
LA FÊTE  
DU SPORT

BONJOUR, JE SUIS PABLO DESPEYSSES, DESIGNER ESPACE, ÉVÉNEMENTIEL ET MÉDIATION. POUR LA PROCHAINE ÉDITION DE LA JOURNÉE OLYMPIQUE JE PROPOSE DE METTRE LE SPORT À LA RUE. CE PROJET PREND PLACE AUTOUR ET DANS LE PARC ANDRÉ-CITROËN DE PARIS.

SUR CE DOCUMENT VOUS POUVEZ DÉCOUVRIR TOUS LES ÉLÉMENTS DE MON PROJET QUI TRANSGRESSE VOLONTAIREMENT LES CODES DE LA RÉGLEMENTATION SPORTIVE ET DE L'ESPACE PUBLIC.

La Journée Olympique?

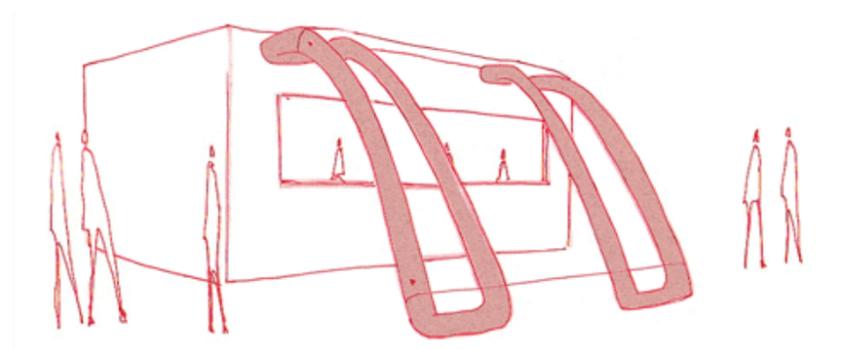
Sports au programme

Vidéo explicative

OÙ EST LE JEU ?

## LES STRUCTURES

Découvrez le projet de façon concrète, à travers l'ensemble du dispositif scénographique déployé.



Structures

## LES INTERACTIONS

Du jeu dans la réglementation et des règles qui dérèglent, venez interagir avec le tableau de bord.



Interactions

## L'ATELIER

L'atelier de découverte d'un sport prend place sur chaque terrain de jeu, voici son déroulement.



Atelier

## LE PARCOURS AUDIO

Plongez dans l'ambiance de la Journée Olympique en entrant dans le quartier du Parc André Citroën



Parcours audio

## La scénographie événementielle

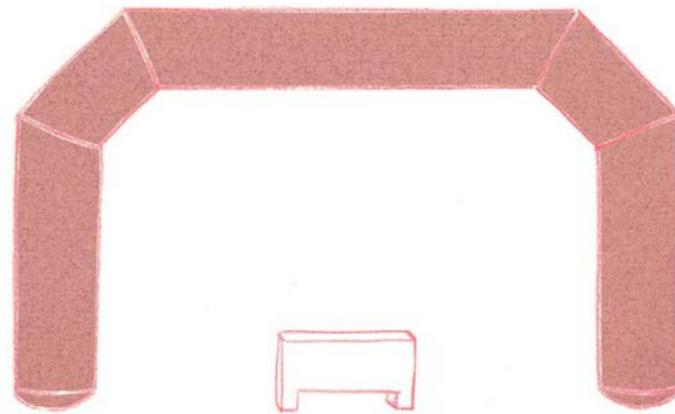
La scénographie de l'événement est composée de différents éléments comprenant des structures spatiales ainsi qu'une communication « verte ».

En progressant dans l'espace de l'événement nous découvrons les composants de la scénographie qui s'entremêlent. Des barrières de sécurité et des ballons indiquant les parkings nous invitent à passer sous l'arche d'entrée. Les rues sans voitures accueillent dorénavant des containers et des terrains de jeu mobiles. En marchant dans la rue, le visiteur est averti : ici on joue !

L'ensemble constitue une transition progressive, telle une mise en condition, de la ville quotidienne à la ville terrain de jeu.

[Retour à l'accueil](#)

### L'ARCHE



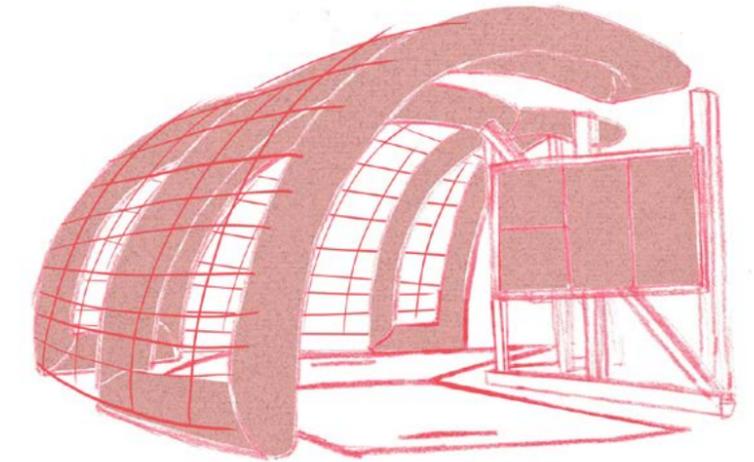
Environ 20 arches sont déployées partout dans le quartier. Elle sont la porte d'entrée de la Journée Olympique et indiquent aux visiteurs qu'ils sont au bon endroit. L'arche est accompagnée d'un bloc de béton qui assurent la piétonnisation des rues où se déploient les structures de la Journée Olympique.

### LA COMMUNICATION



La communication et le tracé des terrains sont réalisés par claytag, une technique de tag biodégradable, à l'aide de pochoirs ou à la main. Cette communication permet de faire durer l'événement dans le temps, invite le visiteur à réinvestir les lieux, et s'efface au bout de quelques semaines pour rendre l'événement ponctuel.

### LE TERRAIN DE IEU

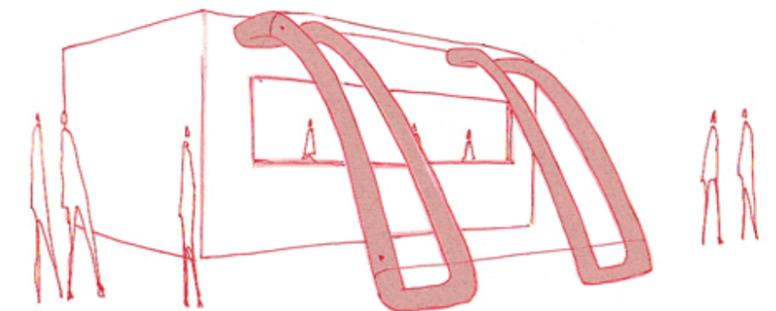


Il y a 14 espaces de jeu au total. C'est ici que prennent place les ateliers de découverte des sports.

En prenant en compte les contraintes urbaines et le caractère éphémère de la Journée Olympique, j'ai développé ces structures, pouvant à la fois contenir le jeu, déplacer le jeu et faire intervenir le spectateur. Le jeu est à la fois caché et visible : il est nomade.

Pour permettre au terrain de jeu de s'installer n'importe où dans les rues, j'ai imaginé des voûtes en PVC gonflables maintenues entre elles par un filet et une ossature porteuse en bois.

### LE CONTAINER



4 containers sont disposés autour du parc André-Citroën. Ils jouent le rôle de centre d'information et d'espace de documentation pour les visiteurs, mais il permet également de stocker les structures des terrains de jeu repliées pendant la nuit.

## Déroulement de l'atelier de découverte

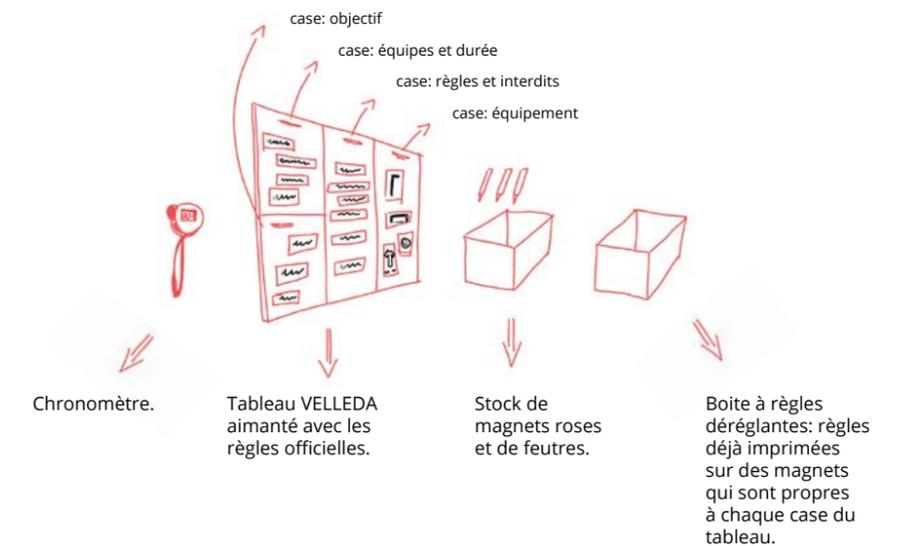
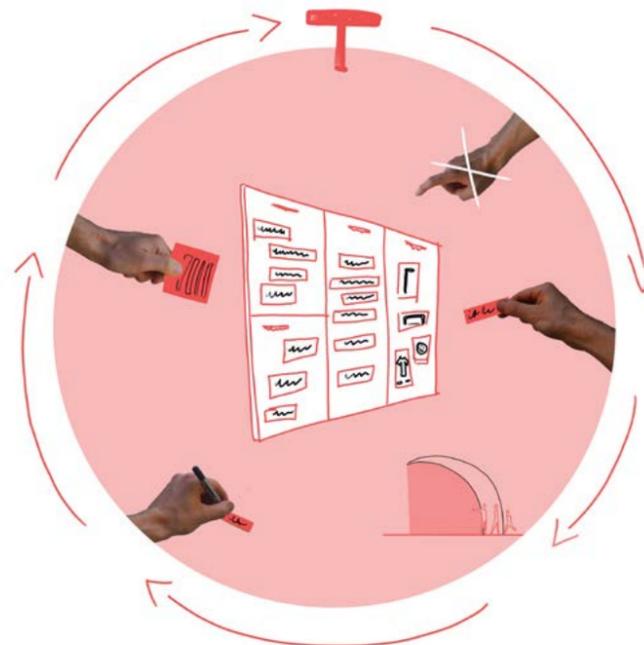
Lors de la nouvelle édition de la Journée Olympique que je propose, les rues autour du Parc André-Citroën deviennent les terrains de jeux des sports collectifs avec un ballon. Des structures s'y déploient et accueillent chacune un atelier de découverte d'un sport, parmi les 14 au programme.

- l'atelier dure 1 heure
- l'atelier est composé de plusieurs petites parties (15 min maximum)
- tout le monde doit pouvoir jouer au moins une partie
- tout le monde a le droit de changer une règle du jeu
- une règle peut être changée, mais pas supprimée
- le médiateur est garant du tableau de bord (réglementation et conditions du jeu)
- le médiateur est arbitre par défaut, mais un joueur peut être désigné arbitre

[Retour à l'accueil](#)

### PENDANT LA PREMIÈRE PARTIE:

Pas de modifications possible des règles



Chronomètre.

Tableau VELLEDA aimanté avec les règles officielles.

Stock de magnets roses et de feutres.

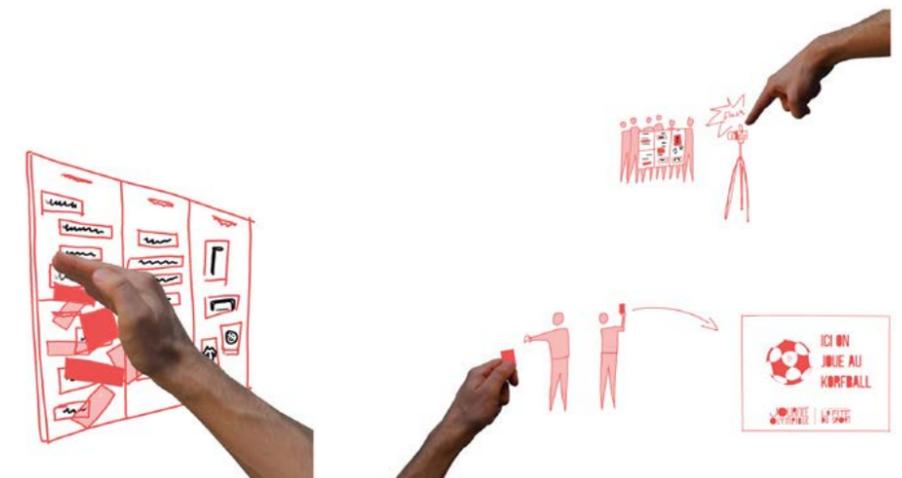
Boîte à règles déréglantes: règles déjà imprimées sur des magnets qui sont propres à chaque case du tableau.

APRÈS  
1H  
D'ATELIER

Le tableau de bord est réinitialisé. Il est prêt pour recommencer un nouvel atelier de découverte.

### APRÈS LA PREMIÈRE PARTIE ET ENTRE CHAQUE PARTIE SUIVANTE:

- Les joueurs peuvent adapter la réglementation à l'aide des magnets roses et des feutres.
- Les joueurs peuvent également tirer au sort des règles déréglantes qui rééquilibrent les forces dans le jeu.
- De nouveaux joueurs peuvent entrer en jeu pendant le temps de pause.



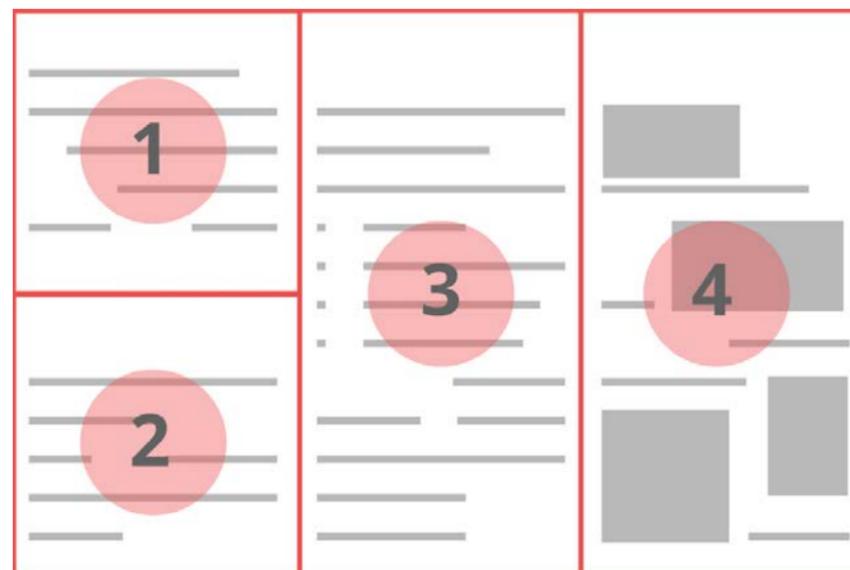
## Interagir avec le tableau de bord

Le tableau de bord est l'élément principal de l'activité de découverte du sport. Il présente la réglementation officielle ainsi que les conditions nécessaires pour la pratique du sport en question.

Il y en a un par terrain de jeu, étant donné que chaque sport à son terrain de jeu, il y a donc un tableau de bord par sport (14 sports au total).

Il se divise en 4 catégories:

[Retour à l'accueil](#)



### RÉÉCRIRE UNE RÈGLE ÉTABLIE

En partant de règles, des équipements, de la comptabilisations des points, et d'autres éléments déjà existants, les joueurs peuvent les adapter et les ajuster au terrain de jeu ou bien à leurs envies.

Faites l'expérience, ci-dessous, de dérégler un élément existant sur le tableau de bord d'un sport:



CASE 1: durée de la partie et nombre de joueurs

CASE 2: objectif de la partie

CASE 3: ensemble des règles et interdits de la partie

CASE 4: équipements nécessaires au bon déroulement de la partie

Le tableau de bord est au coeur de l'interaction entre le sport, la ville et les joueurs. En effet, sur l'heure de l'atelier, les visiteurs sont invités à modifier les éléments propres au sport afin de garder du jeu mécanique et ludique, dans le sport et sur le terrain de jeu.

Au cours de l'atelier les joueurs peuvent donc interagir avec celui-ci des deux façons présentés ci dessous:

### PIOCHER UNE RÈGLE QUI DÉRÈGLE

Pour cette deuxième forme d'interaction les joueurs ne partent pas d'un élément existant sur le tableau de bord.

Ils peuvent piocher au hasard une « règle qui dérègle ». Il s'agit d'un ensemble de règles inventées qui font en sorte de casser la rigueur du jeu, quitte à aller vers l'absurde. Ils peuvent s'appliquer à tous les sports au programme.

Les voici triées par catégories:



Découvrez en plus concernant les règles du jeu sur le site du projet, avec une expérience interactive:

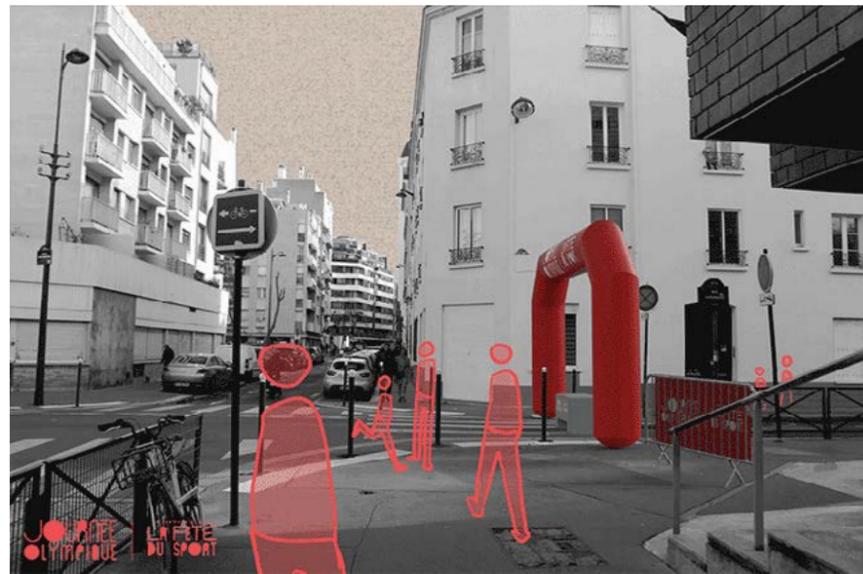
[Interaction sur le site](#)

# Le parcours audio

Retrouvez le parcours audio sur le site du macro projet en cliquant sur le bouton suivant:

[Retour à l'accueil](#)

[Parcours audio](#)



# C'est quoi la Journée Olympique?

---

« Bouger, apprendre et découvrir » sont les maîtres mots de la Journée Olympique qui se déroule chaque année le 23 juin. L'événement n'est pas seulement une manifestation sportive, son organisation a pour objectif de promouvoir, à travers le monde entier, les valeurs olympiques. Une journée durant laquelle les tensions et les inégalités sont mises en suspens.

La Journée Olympique fait écho aux Jeux Olympiques et invite, à échelle nationale, les citoyens à se réunir pour découvrir des activités physiques et sportives, des ateliers de travaux manuels ou culturels, des conférences, des démonstrations sportives et des rencontres avec des athlètes ayant participé aux Jeux Olympiques.

Cet événement a été créé à l'initiative du CIO, en janvier 1948, lors de la 42e session du comité, afin de commémorer la fondation du Mouvement olympique et promouvoir les idéaux olympiques des pays membres. La première Journée olympique fut ainsi célébrée le 23 juin 1948 par neuf comités nationaux olympiques qui organisèrent des cérémonies dans leur pays respectifs : Autriche, Belgique, Canada, Portugal, Grande-Bretagne, Grèce, Suisse, Uruguay et Venezuela. On compte aujourd'hui plus de 200 comités nationaux qui participent à cet événement.

Depuis la candidature de Paris 2024, cette date prend une importance toute particulière. En effet, elle permet de mettre en avant la ville et sa capacité d'organiser un événement international. C'est à l'occasion de la Journée Olympique de 2017 qu'une piste de course flottante a été installée sur la Seine (voir le site de l'agence Ubi Bene ci dessous)

[Retour à l'accueil](#)

# 14 Sports au programme

## KIN-BALL



### ÉQUIPES / DURÉE

3 x 4 joueurs.

### OBJECTIF

Se joue à la main. Servir le ballon à une équipe de façon à ce qu'elle ne puisse pas être récupérée. L'équipe qui sert gagne 1 point si la balle touche le sol. 3 manches gagnantes (1 manche = 13 points).

### RÈGLES / INTERDITS

L'équipe servie à le droit de récupérer la balle avec n'importe quelle partie du corps. L'équipe qui récupère la balle sert à son tour.

### ÉQUIPEMENTS

Terrain de 20m x 20m. Ballon de 122cm de diamètre.

## BASKETBALL



### ÉQUIPES / DURÉE

2 x 5 joueurs. 4 x 12 min.

### OBJECTIF

Faire passer la balle dans le panier. Un tir réussi à moins de 6m25 m = 2 points. Un tir réussi à plus de 6m25 m = 3 points.

### RÈGLES / INTERDITS

Se joue à la main. Les dribbles sont autorisés. 3 pas maximum avec le ballon en main. 24 secondes par équipe pour attaquer.

### ÉQUIPEMENTS

Terrain de 26m x 14m. Un panier de 3m 05 de haut, avec un panneau. Un ballon de 25 cm de diamètre.

## KORFBAL



### ÉQUIPES / DURÉE

2 x 8 joueurs. 2 x 30 min.

### OBJECTIF

Faire passer le ballon dans le panier. 1 panier = 1 point.

### RÈGLES / INTERDITS

Se joue à la main. Sur une zone du terrain : 4 joueurs attaquent et 4 joueurs défendent. Les joueurs ne peuvent pas sortir de leur demi-terrain, mais la balle oui. Tout les 2 buts : les équipes changent de zone et de rôles. Pas de dribbles.

### ÉQUIPEMENTS

Terrain de 60m x 30m, divisé en 2 zones. Ballon de 23cm de diamètre. 2 paniers de 3m50 de haut sans panneau.

## POULL-BALL



### ÉQUIPES / DURÉE

2 x 5 joueurs.

### OBJECTIF

Faire tomber une des deux cibles (cube de mousse sur un socle).

### RÈGLES / INTERDITS

Se joue à la main. 3 passes maximum avant de tirer. 3 pas et 5 secondes maximum balle en main. Pas de dribbles. Contact avec le porteur du ballon interdit.

### ÉQUIPEMENTS

Terrain de 40m x 20m. Une balle de 55cm de diamètre. 2 socles de 1m50 de haut. 2 cubes de mousse de 50cm de côté. Une zone interdite aux joueurs autour de la cible.

## VOLLEY-BALL



### ÉQUIPES / DURÉE

2 x 6 joueurs.

### OBJECTIF

Match en 3 sets de 25 points (gagnés avec au moins 2 points d'avance). Un point est marqué lorsque : le ballon touche le sol adverse ou bien s'il y a une faute adverse.

### RÈGLES / INTERDITS

3 touches de ballon par équipe avant de renvoyer la balle de l'autre côté du filet.

### ÉQUIPEMENTS

Terrain 18m x 9m. Ballon de 21 cm de diamètre. Filet de 2m50 de haut et 9m de large.

## SEPAK TAKRAW



### ÉQUIPES / DURÉE

2 x 3 joueurs.

### OBJECTIF

Le premier à remporter 2 manches (il y a 21 points par manche) gagne le jeu. Un point est marqué lorsque la balle touche le sol adverse ou lorsque l'équipe adverse envoie la balle hors du terrain.

### RÈGLES / INTERDITS

Se joue au pied. 3 passes maximum entre joueurs d'une même équipe. Pas de contact avec la main ou la bras. Pas de contact avec le filet ou les poteaux. Pas de contact avec les murs et le plafond. Il est interdit de « porter » la balle.

### ÉQUIPEMENTS

Terrain de 6m10 x 13m40. 1 filet de 1m55 de haut. Une balle en rotin tressé de 15cm de diamètre.

## SMOLBALL



### ÉQUIPES / DURÉE

2x4 joueurs. 3x20 min.

### OBJECTIF

Placer la balle dans le but adverse. Comptabilisation des points : un but marqué = 1 point.

### RÈGLES / INTERDITS

Contact autorisé avec la cuisse, la poitrine et la raquette. Les parois peuvent être utilisées dans le jeu. Pas plus de 4 secondes avec la balle. Pas plus de 4 pas en portant la balle sur la raquette. Pas plus de 4 rebonds/touches de balle.

### ÉQUIPEMENTS

Raquette en bois pressé. Balle molle (revêtement en mousse) de 10,5 cm de diamètre. Lunettes de protection pour le gardien. Gant de protection pour la main tenant la raquette. Terrain de salle multi-sport standard. 2 cages de 1m25 x 2m.

## TCHOUCKBALL



### ÉQUIPES / DURÉE

2 x 7 joueurs. 3 x 15 min.

### OBJECTIF

Un but est marqué lorsque la balle touche le sol du terrain (en dehors de la zone de but) après avoir rebondi sur le cadre. L'équipe adverse doit récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol pour pouvoir attaquer à son tour (et annuler le point marqué par l'adversaire).

### RÈGLES / INTERDITS

Se joue à la main. Aucun côté n'est attribué à une équipe. 3 passes maximum avant de tirer. Pas de contact ou d'interception du ballon. Pas de dribbles.

### ÉQUIPEMENTS

Terrain de 14m x 24m. 2 cadres inclinés. 1 balle de handball taille 0.

## NETBALL



### ÉQUIPES / DURÉE

2 x 7 joueurs. 4 x 15 min.

### OBJECTIF

Faire passer la balle dans le panier. Un but est marqué lorsque : la balle passe par le panier.

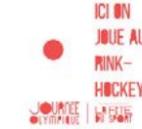
### RÈGLES / INTERDITS

Chaque joueur à un rôle et des surfaces de terrain attribuées.

### ÉQUIPEMENTS

Terrain de 30m50 x 15m25. Un ballon de 27cm de diamètre. 2 paniers de 3m05 de haut, et de 38cm de diamètre.

## RINK HOCKEY



### ÉQUIPES / DURÉE

2 x 6 joueurs. 2 x 20min.

### OBJECTIF

Placer la balle dans les cages adverses.

### RÈGLES / INTERDITS

Contact physique entre joueurs interdit. 45 secondes pour jouer. Interdit de lever la balle à plus de 1m50.

### ÉQUIPEMENTS

Terrain de 40m x 20m. Patins à roulettes. Croses en bois. Une balle en liège pressée de 7,2cm de diamètre. 2 cages de 1m x 2m.

## FLOORBALL



### ÉQUIPES / DURÉE

2 x 6 joueurs. 3 x 20min.

### OBJECTIF

Placer la balle dans le but adverse.

### RÈGLES / INTERDITS

La balle ne peut être touchée qu'avec la crosse.

### ÉQUIPEMENTS

Terrain de 40m x 20m. 2 cages de 1m20 x 1m50 à 36m l'une de l'autre. Une balle de 7 cm de diamètre. Une crosse avec le bout en plastique.

## LACROSSE



### ÉQUIPES / DURÉE

2 x 10 joueurs. 4 x 20min.

### OBJECTIF

Mettre la balle dans les cages adverses.

### RÈGLES / INTERDITS

Contacts physiques autorisés. Toucher, intercepter ou tirer la balle ne se fait qu'avec la crosse (sauf pour le gardien).

### ÉQUIPEMENTS

Terrain de 100m x 60m. Balle de 6,3cm de diamètre. Crosse avec un petit filet au bout. Casque de protection. Cage de 2 x 2m.

## FOOTBALL GAÉLIQUE



### ÉQUIPES / DURÉE

2 x 15 joueurs. 2 x 30 min.

### OBJECTIF

Si la balle entre dans les cages = 3 points. Si la balle passe entre les deux poteaux au dessus des cages = 1 point.

### RÈGLES / INTERDITS

Se joue à la main et au pied. Le dribble est autorisé mais doit être suivi d'une touche de balle au pied. Une passe en avant est autorisée seulement en tapant le ballon avec les deux mains. Placage et tacle interdits.

### ÉQUIPEMENTS

Terrain de 130m x 80m. Ballon de 27cm de diamètre. 2 cages de football surmontées de 2 poteaux (similaires au rugby).

## SOFTBALL



### ÉQUIPES / DURÉE

2x12 joueurs. une partie dure 9 manches.

### OBJECTIF

Faire avancer les joueurs autour de 4 bases et revenir jusqu'à la base initiale. 1 tour complet = 1 point.

### RÈGLES / INTERDITS

1 manche : l'équipe 1 attaque, l'équipe 2 défend, quand 3 joueurs de l'équipe 1 sont éliminés, la 2 attaque et la 1 défend. Le batteur devient coureur s'il touche la balle que la défense lui lance. Il court d'une base à l'autre.

### ÉQUIPEMENTS

Une batte de 5,7 cm de diamètre maximum. Une balle molle cousue de 10 cm de diamètre. Un gant de baseball. Des protections de baseball.

[Retour à l'accueil](#)

## Où est le jeu?

---

Les surfaces roses sur la carte du quartier du Parc André-Citroen correspondent aux espaces de démonstration des sports collectifs avec un ballon de la Journée Olympique.

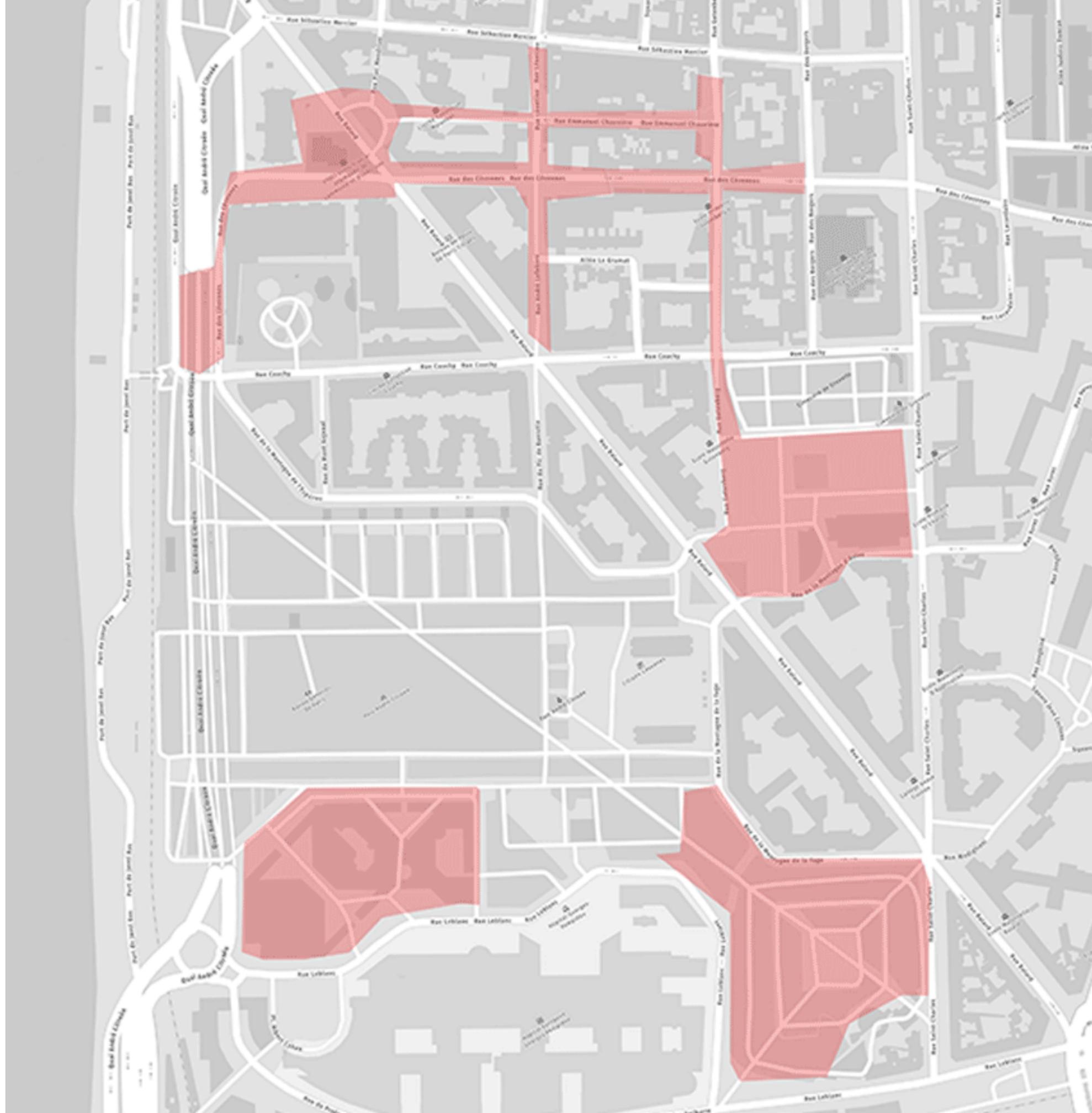
**Partez à la recherche des espaces de jeux dans le quartier en cliquant sur les différents espaces sur la carte.**

À vous de jouer!

NB: Le scroll est déconseillé, naviguez entre les pages avec les boutons à gauche sur chaque page

[Retour à l'accueil](#)

[J'ai fini de jouer!](#)



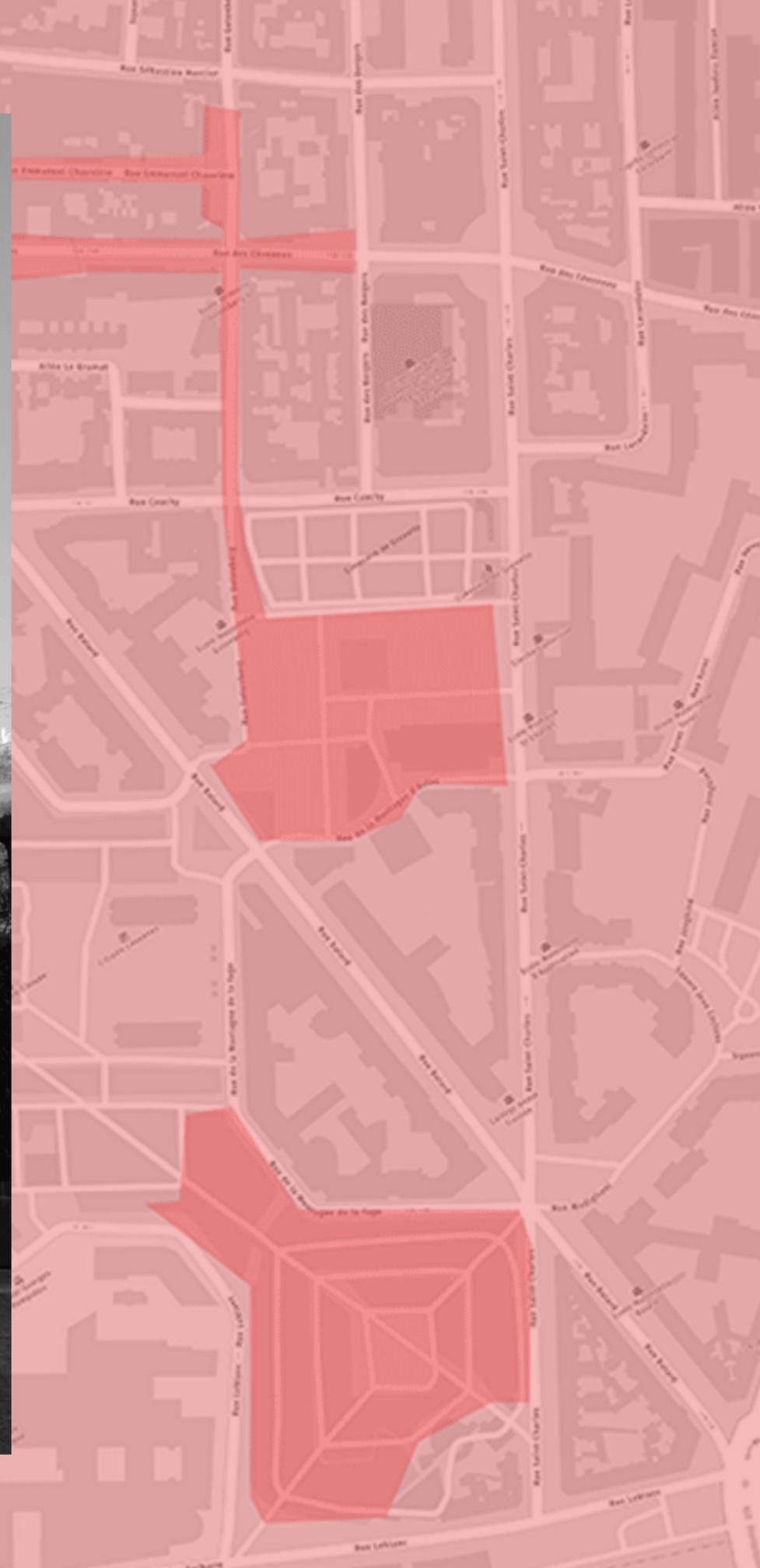
[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



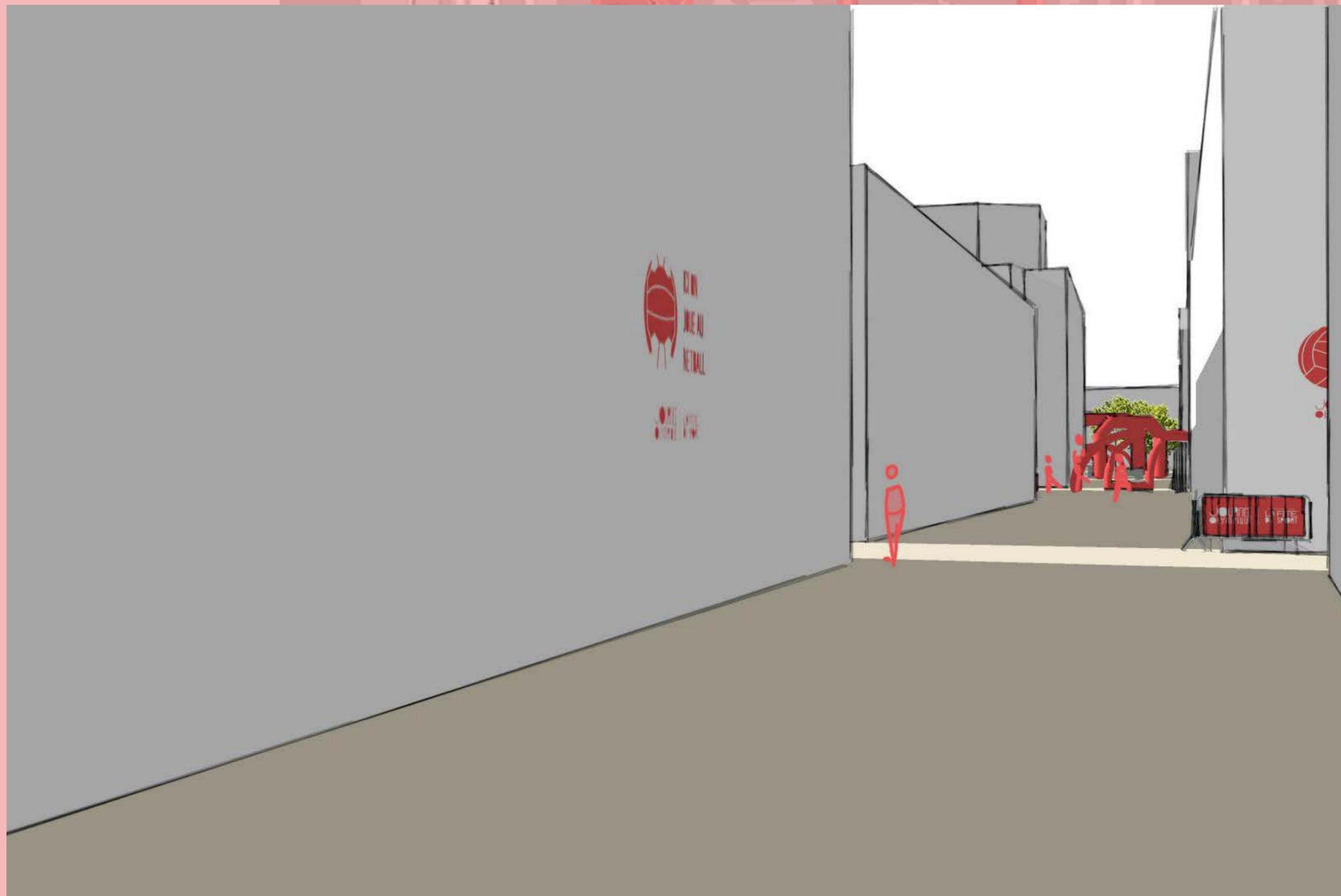
[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



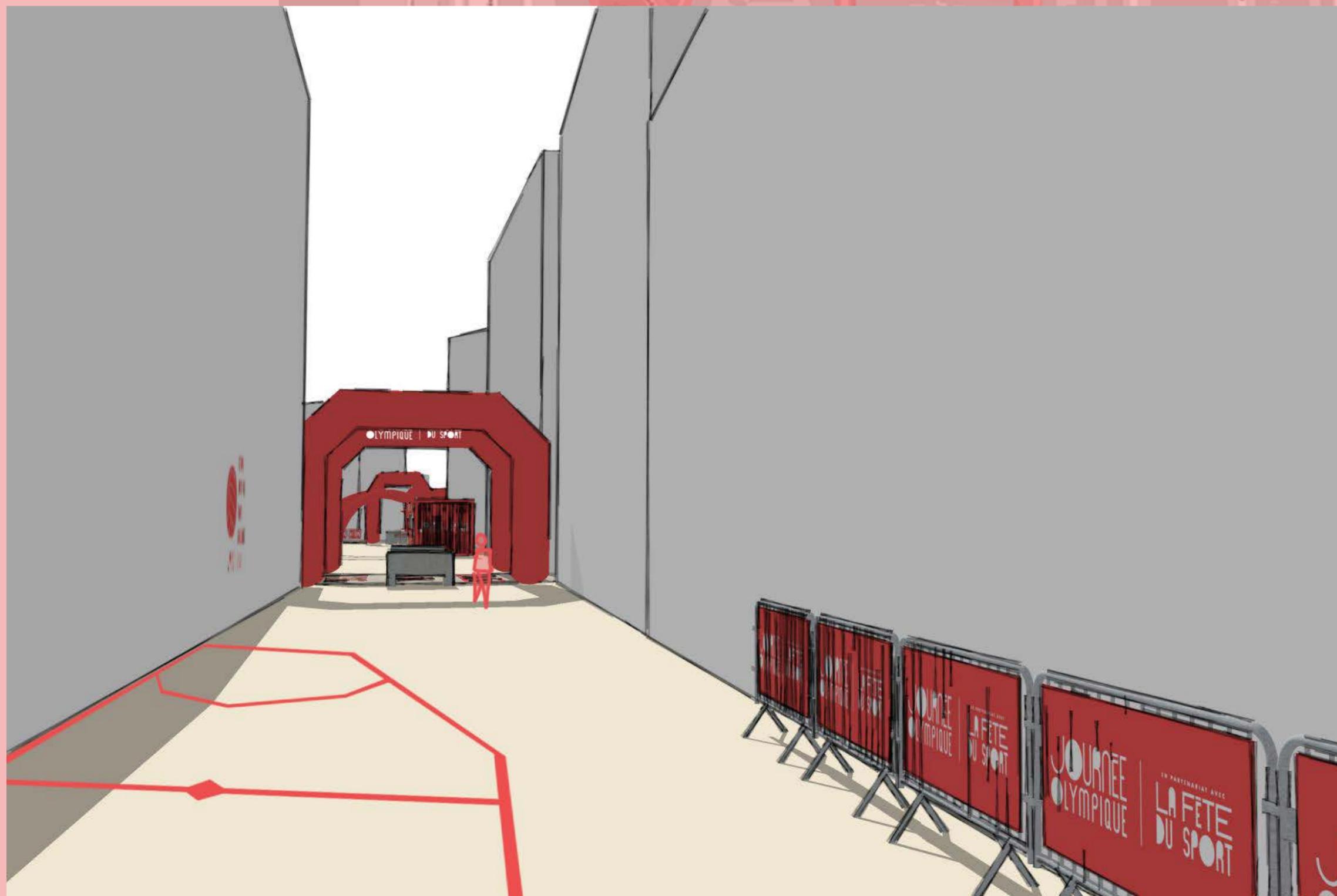
[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



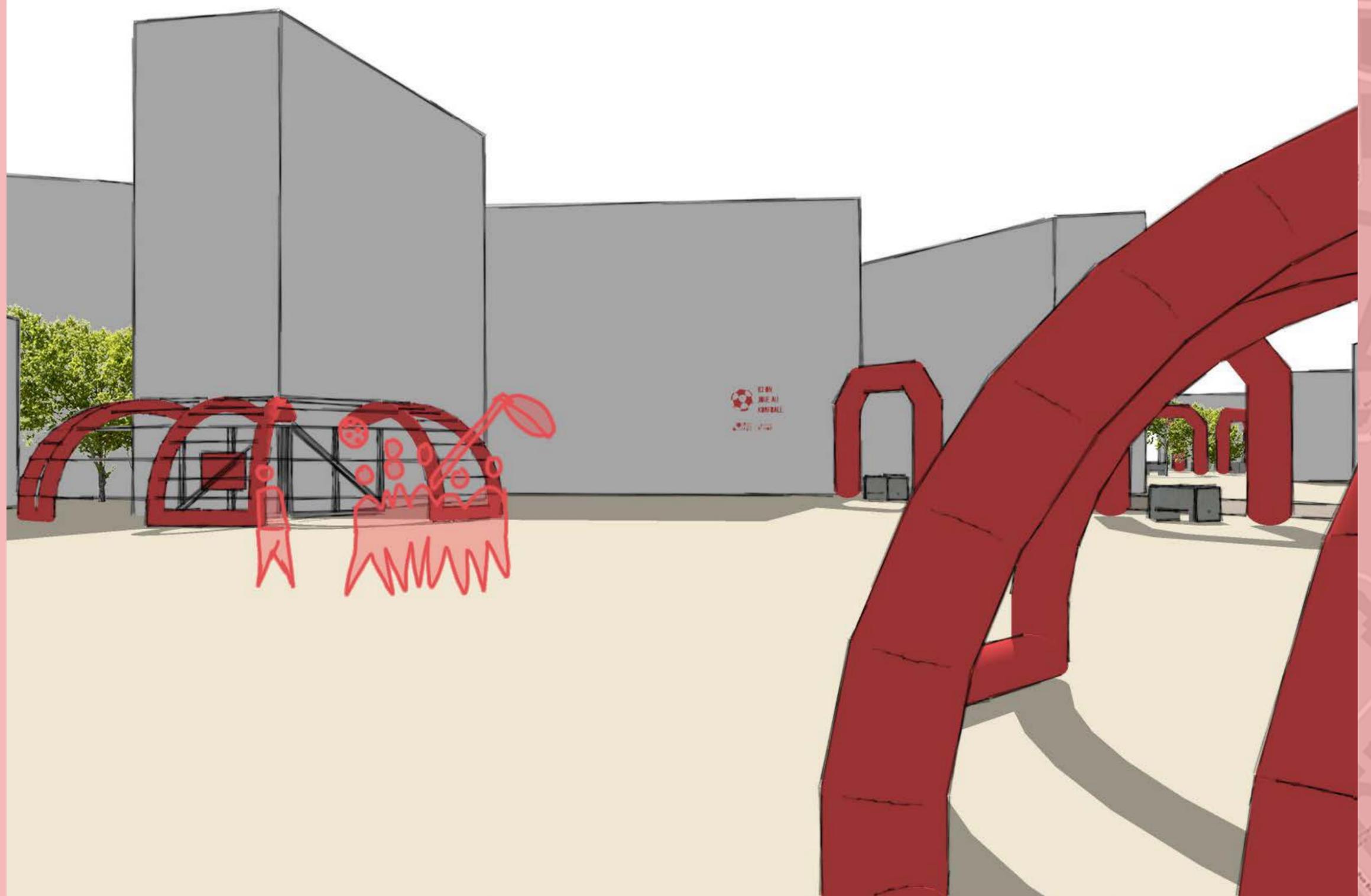
[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



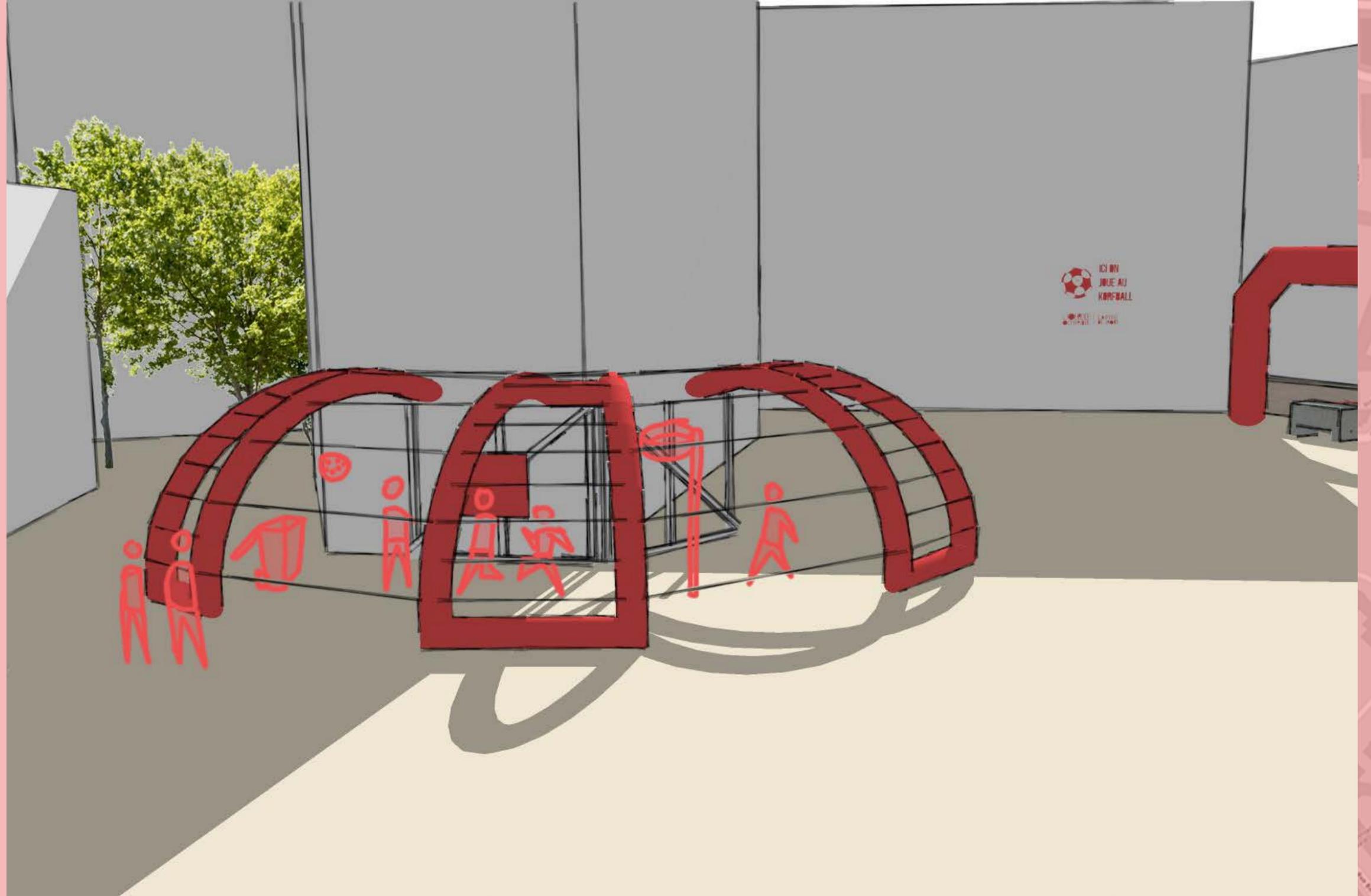
[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



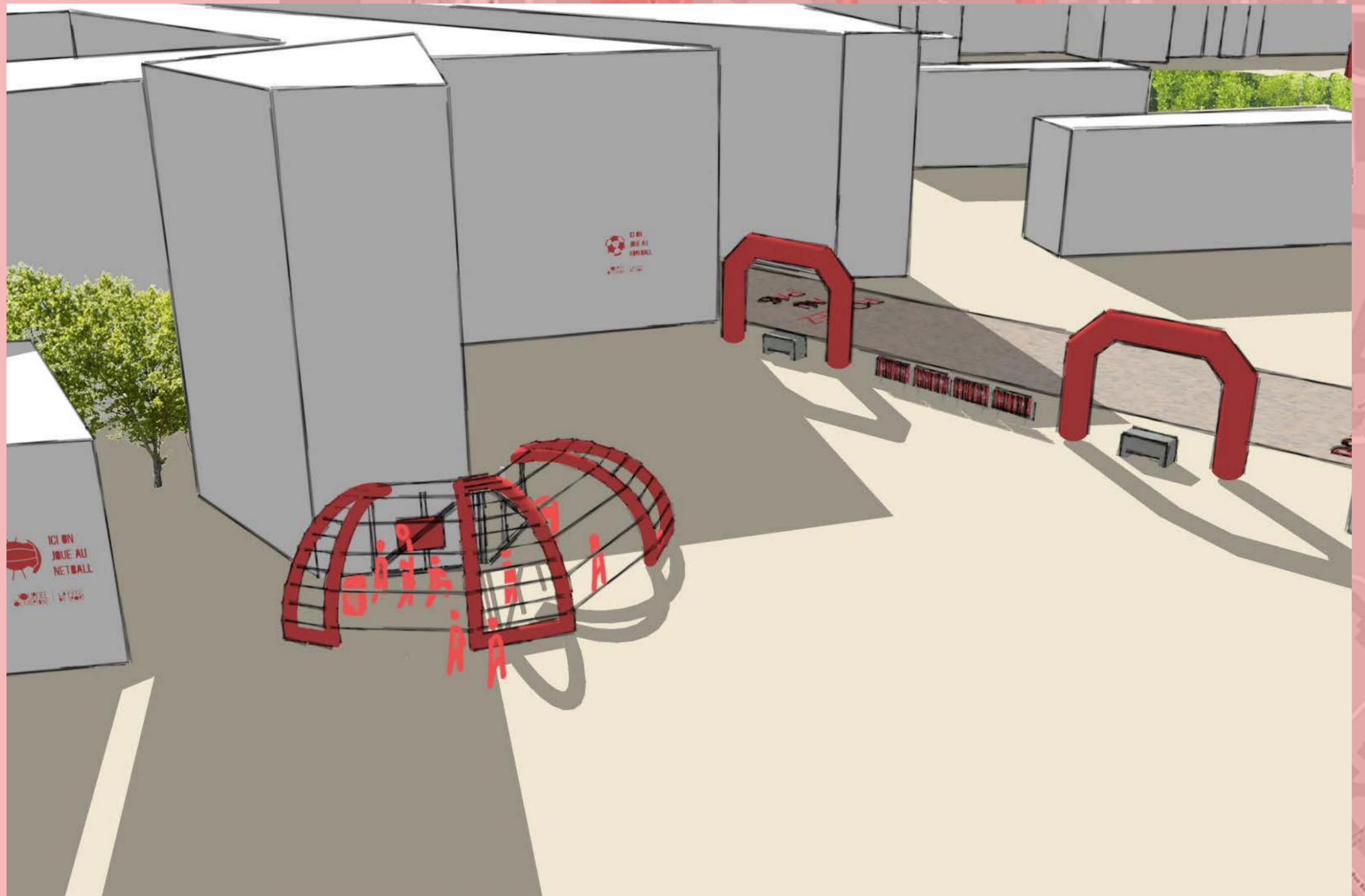
[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



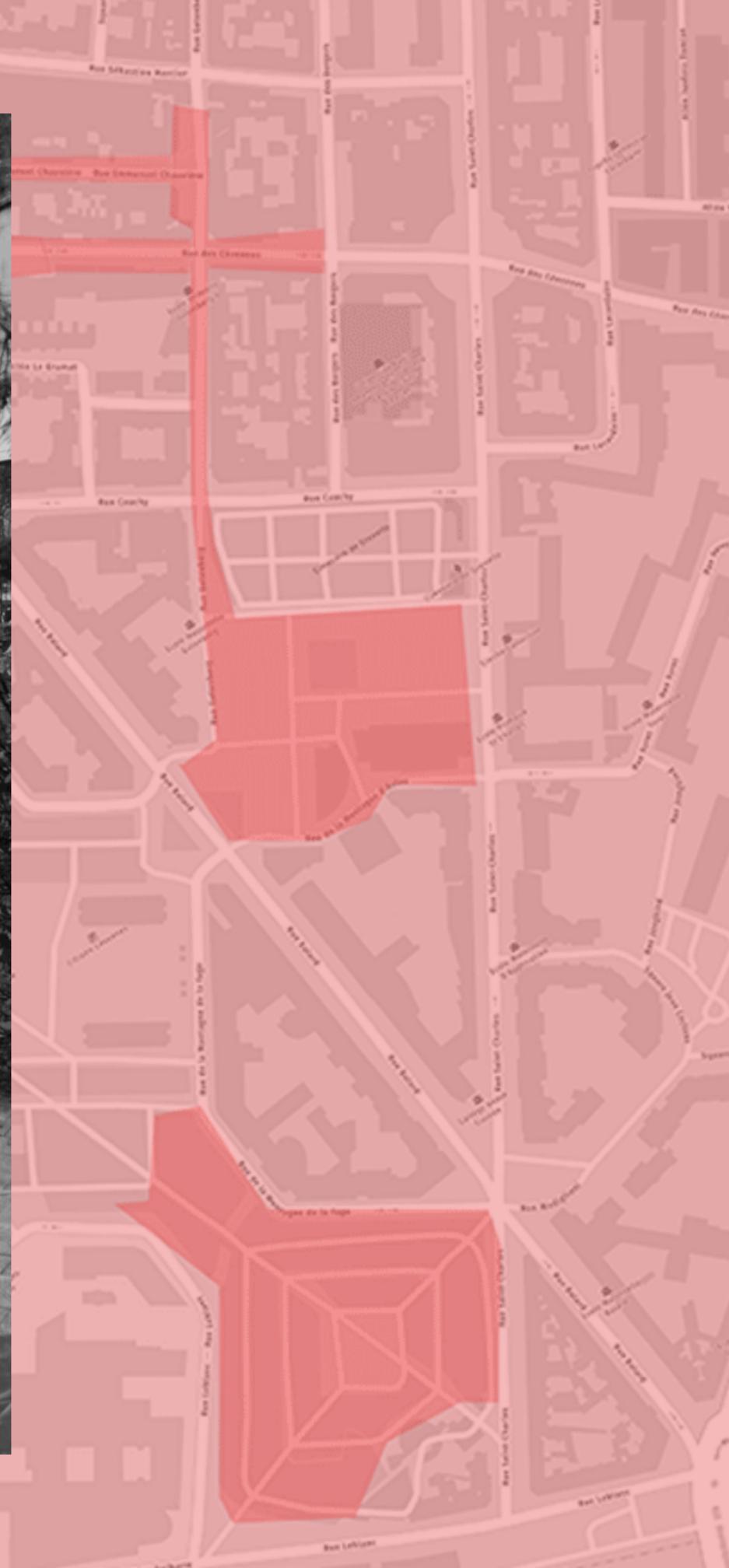
[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



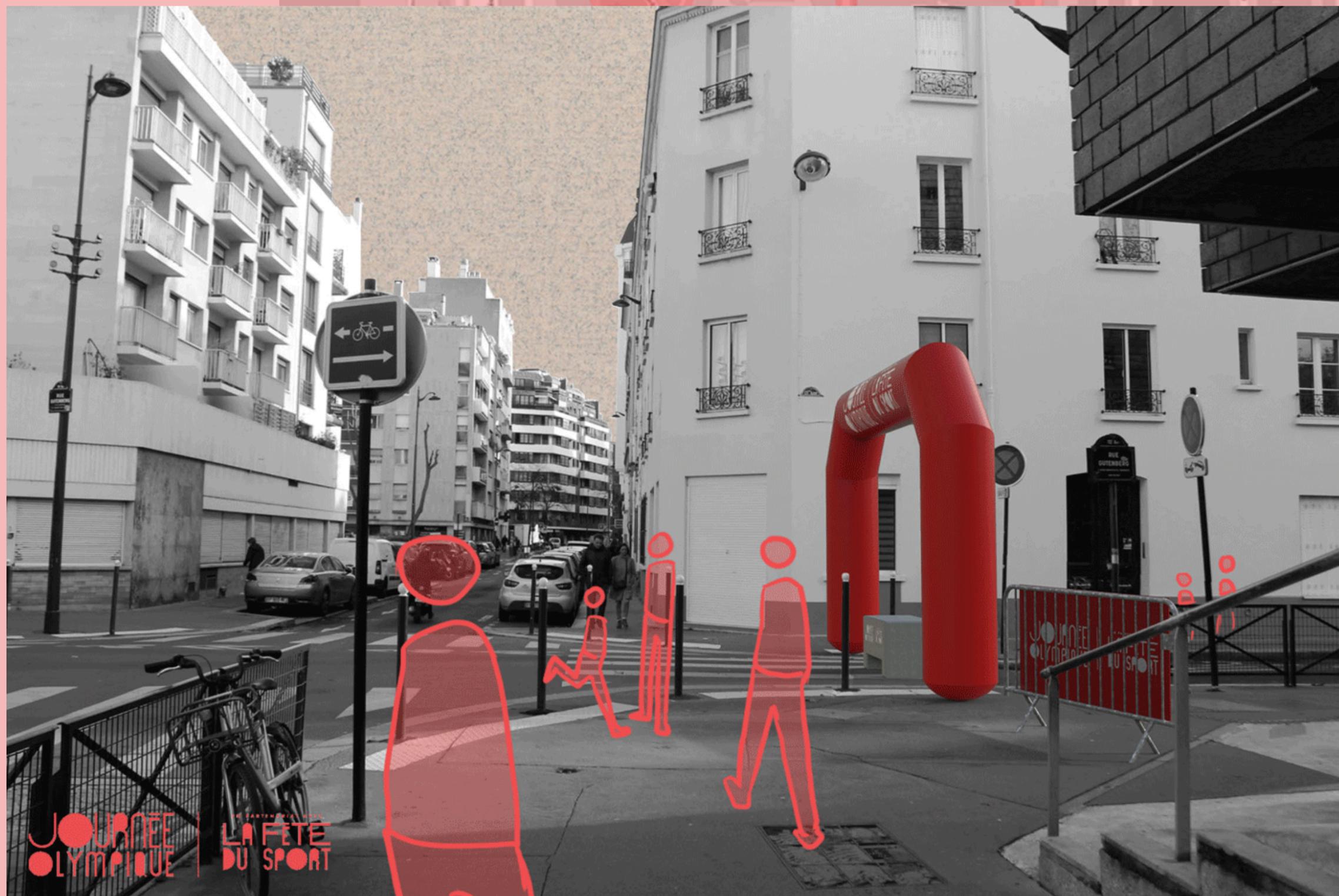
[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

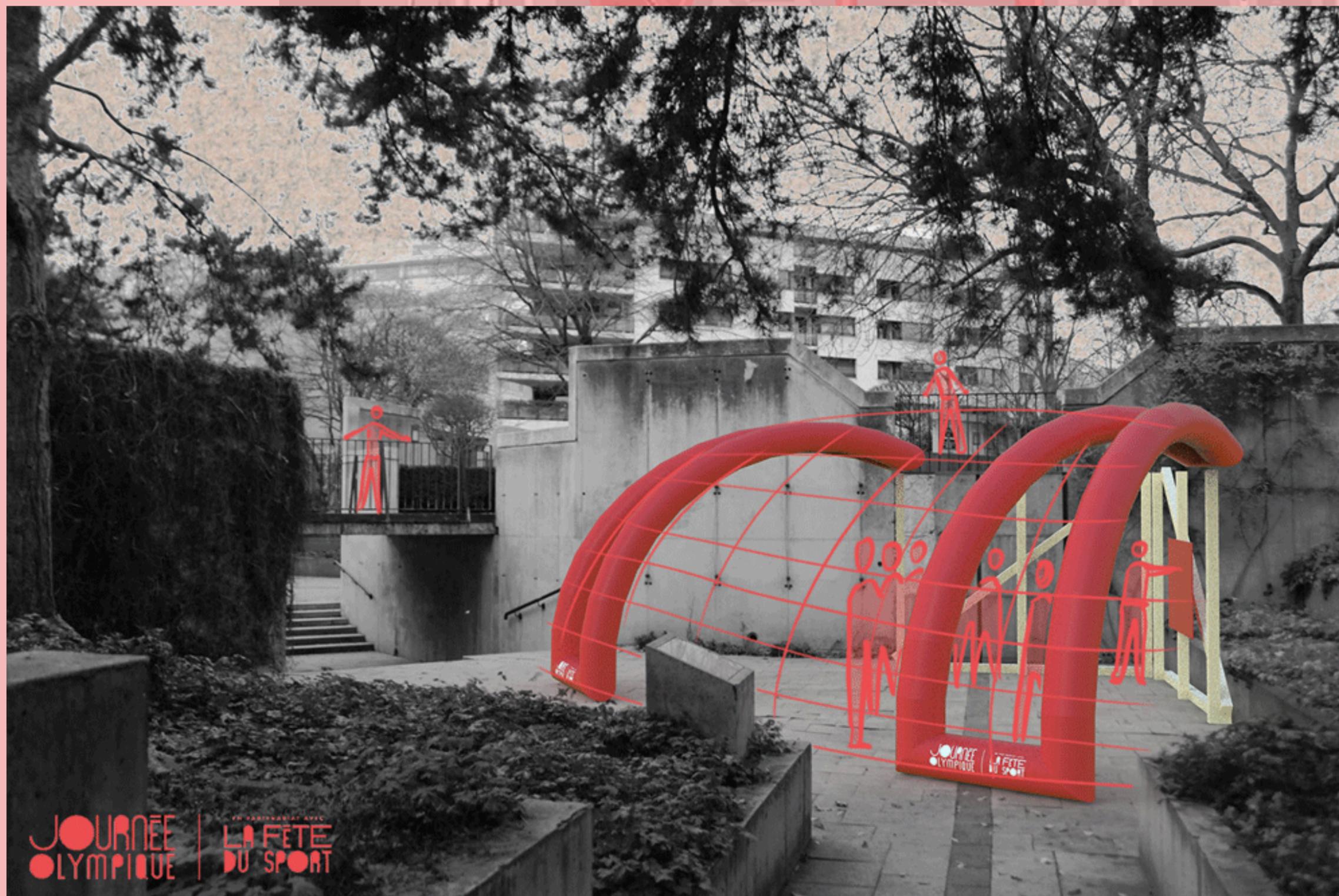
[Retour à l'accueil](#)



JOURNÉE OLYMPIQUE | LA FÊTE DU SPORT

[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



JOURNÉE OLYMPIQUE | EN PARTENARIAT AVEC LA FÊTE DU SPORT

[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



JOURNÉE OLYMPIQUE | LA FÊTE DU SPORT

[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



JOURNÉE OLYMPIQUE | LA FÊTE DU SPORT

[Retour sur la carte](#)

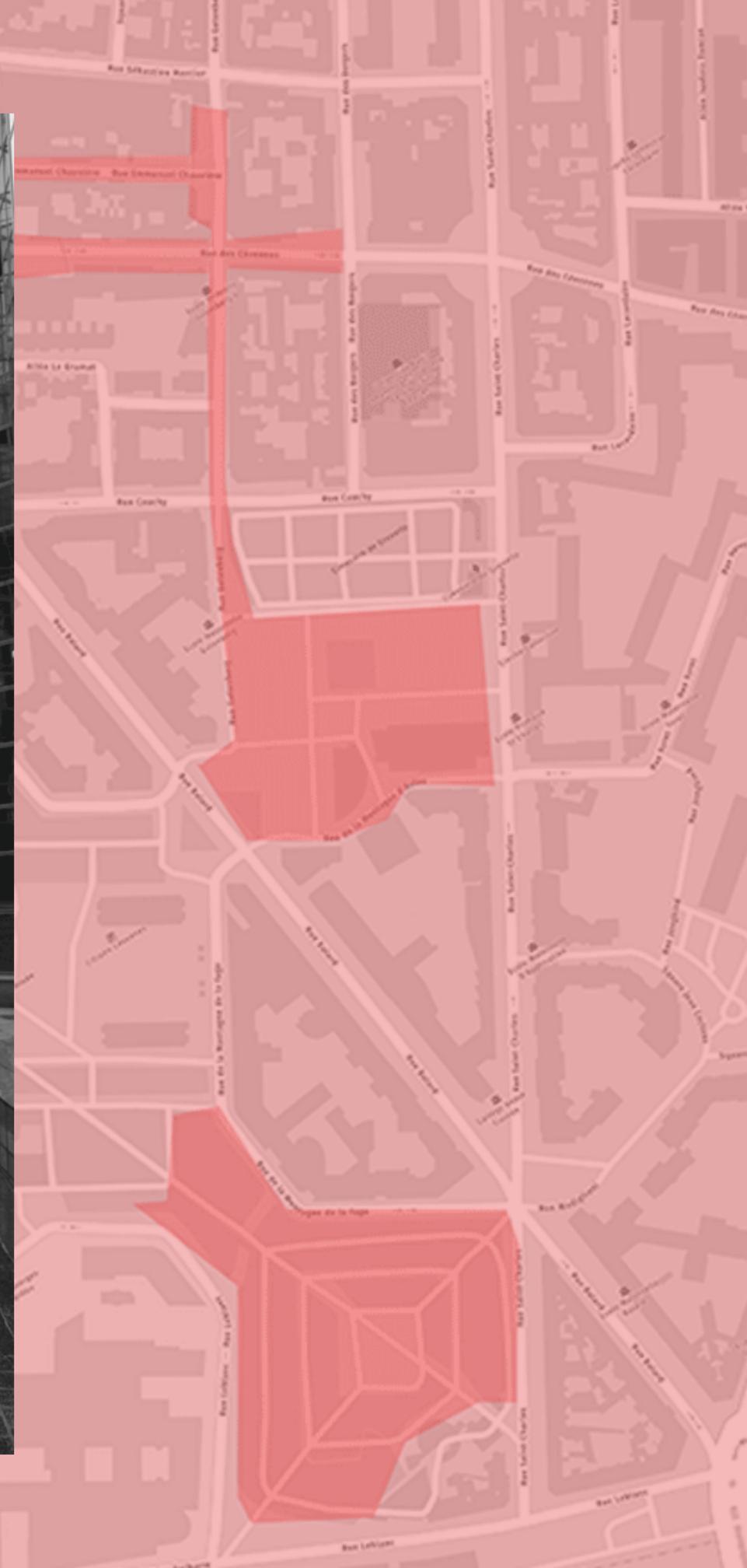
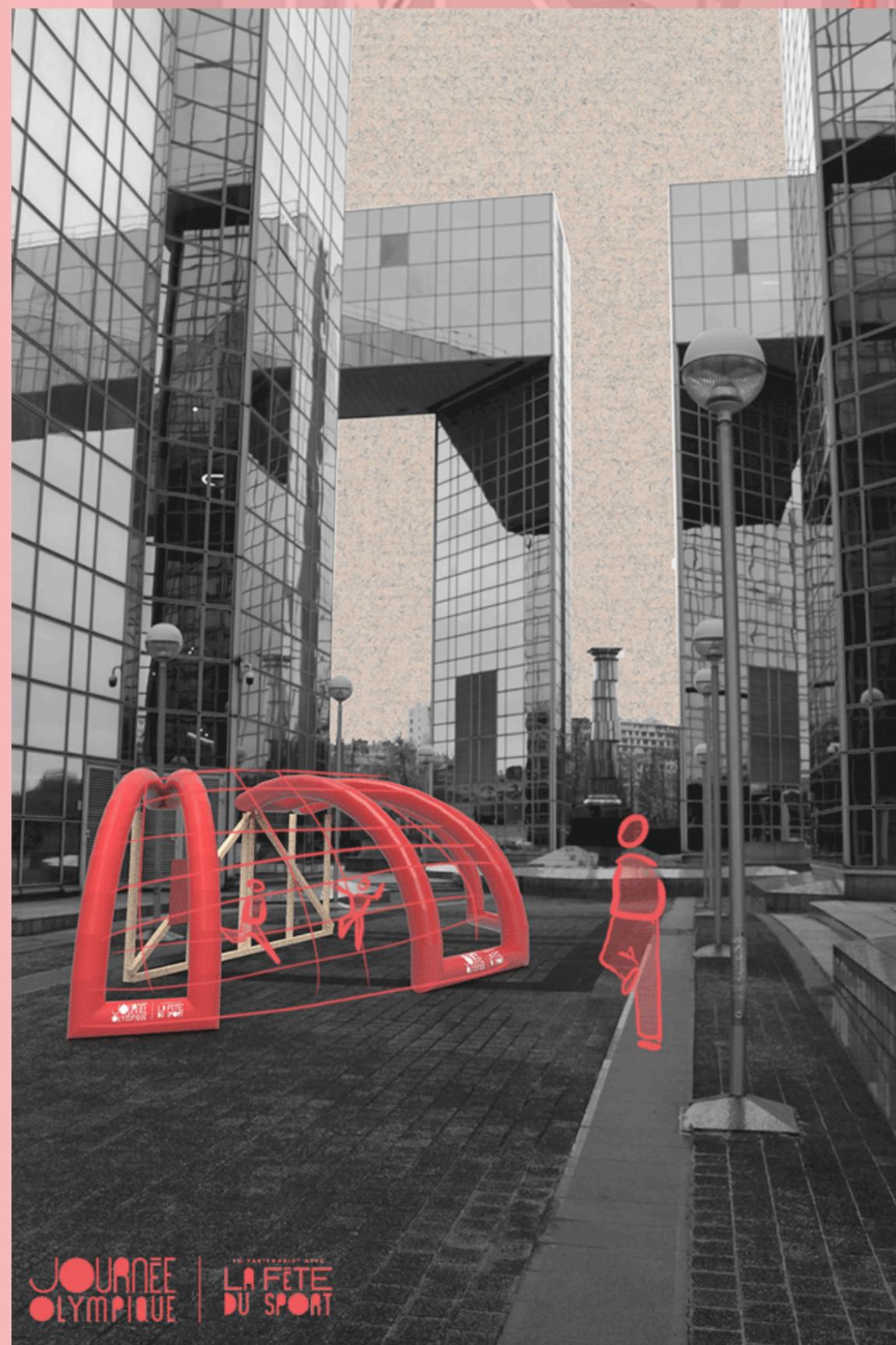
[Retour à l'accueil](#)



JOURNÉE OLYMPIQUE | LA FÊTE DU SPORT

[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)

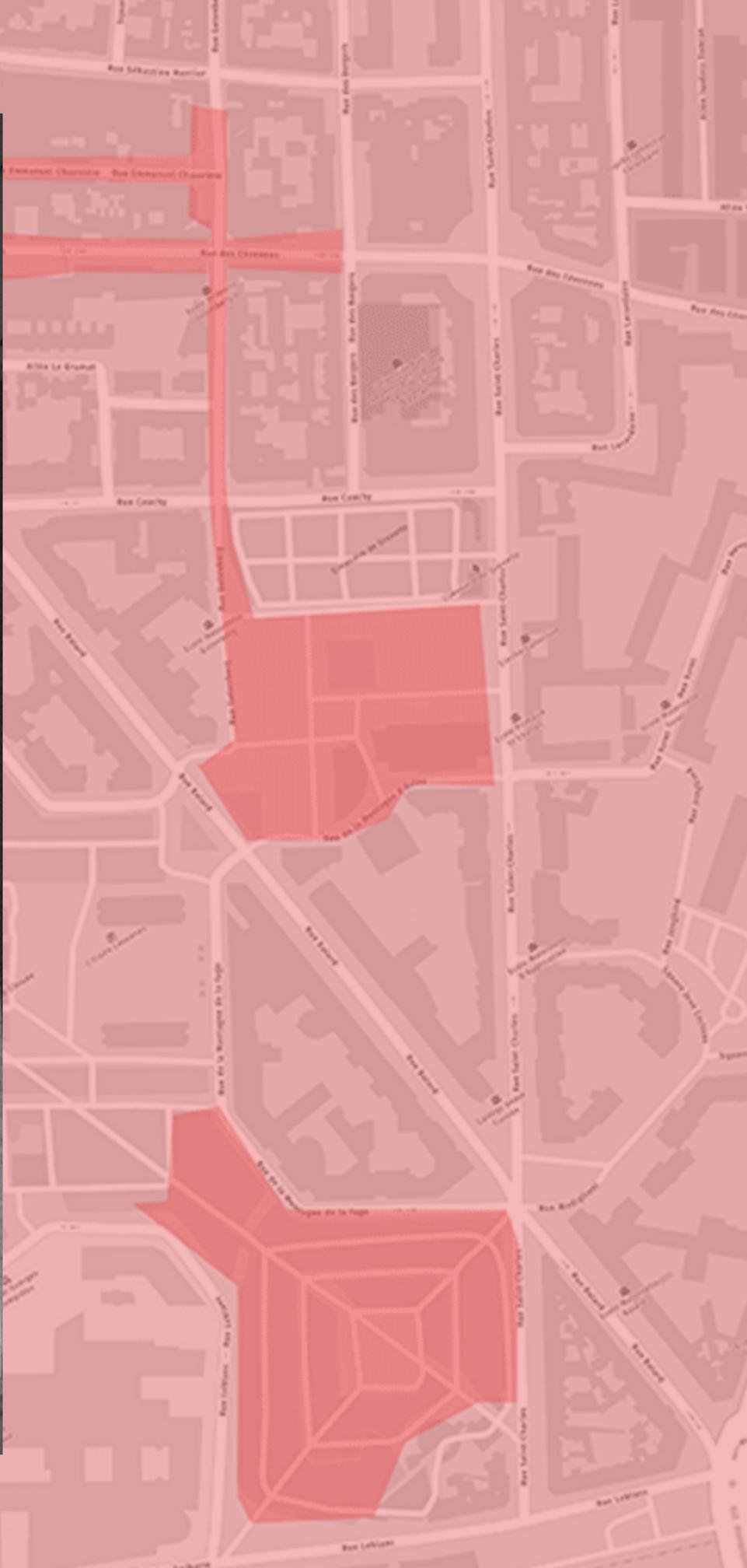


JOURNÉE OLYMPIQUE | EN PARTENARIAT AVEC LA FÊTE DU SPORT



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



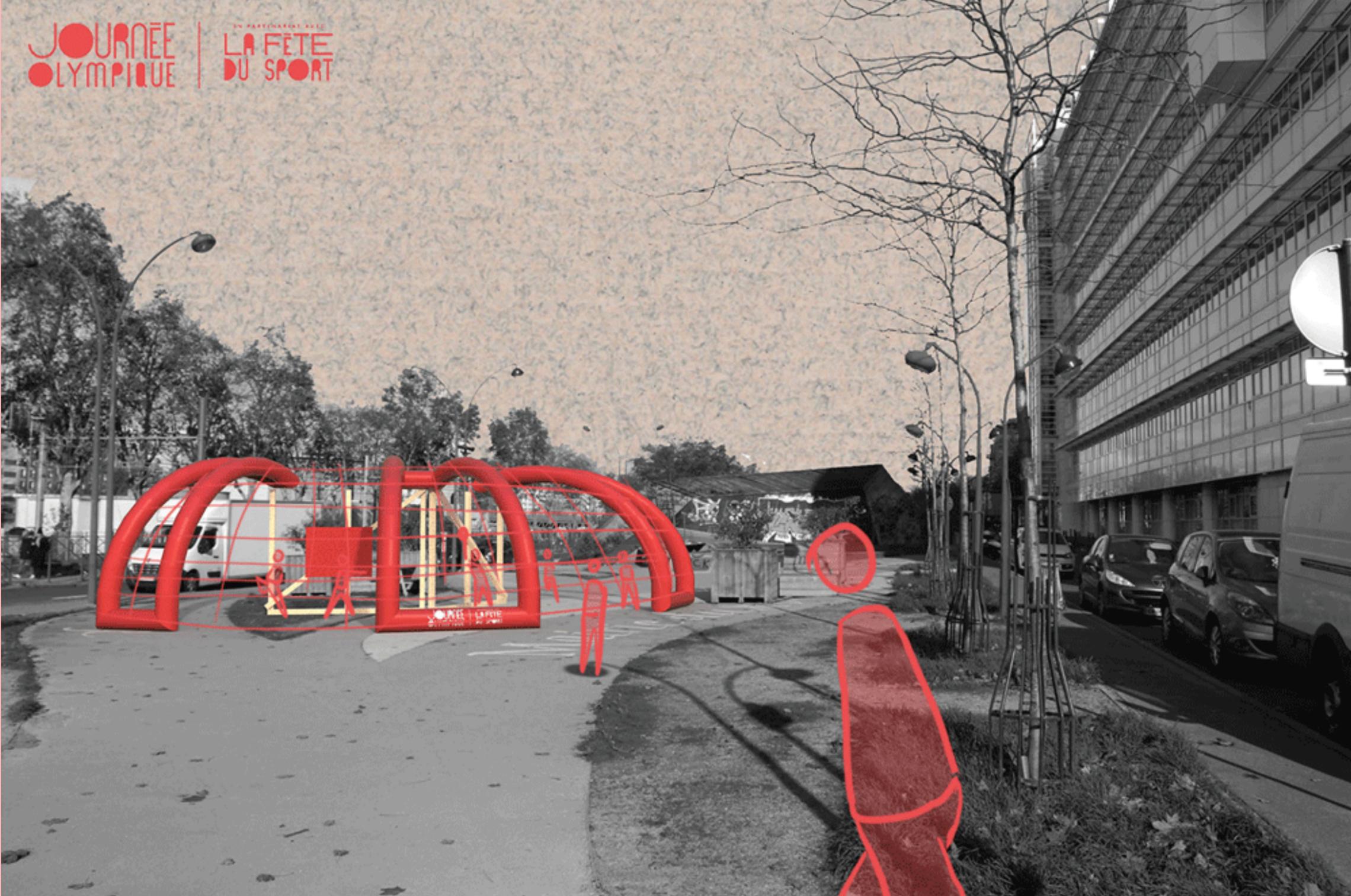
JOURNÉE OLYMPIQUE | LA FÊTE DU SPORT

[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



JOURNÉE OLYMPIQUE | LA FÊTE DU SPORT

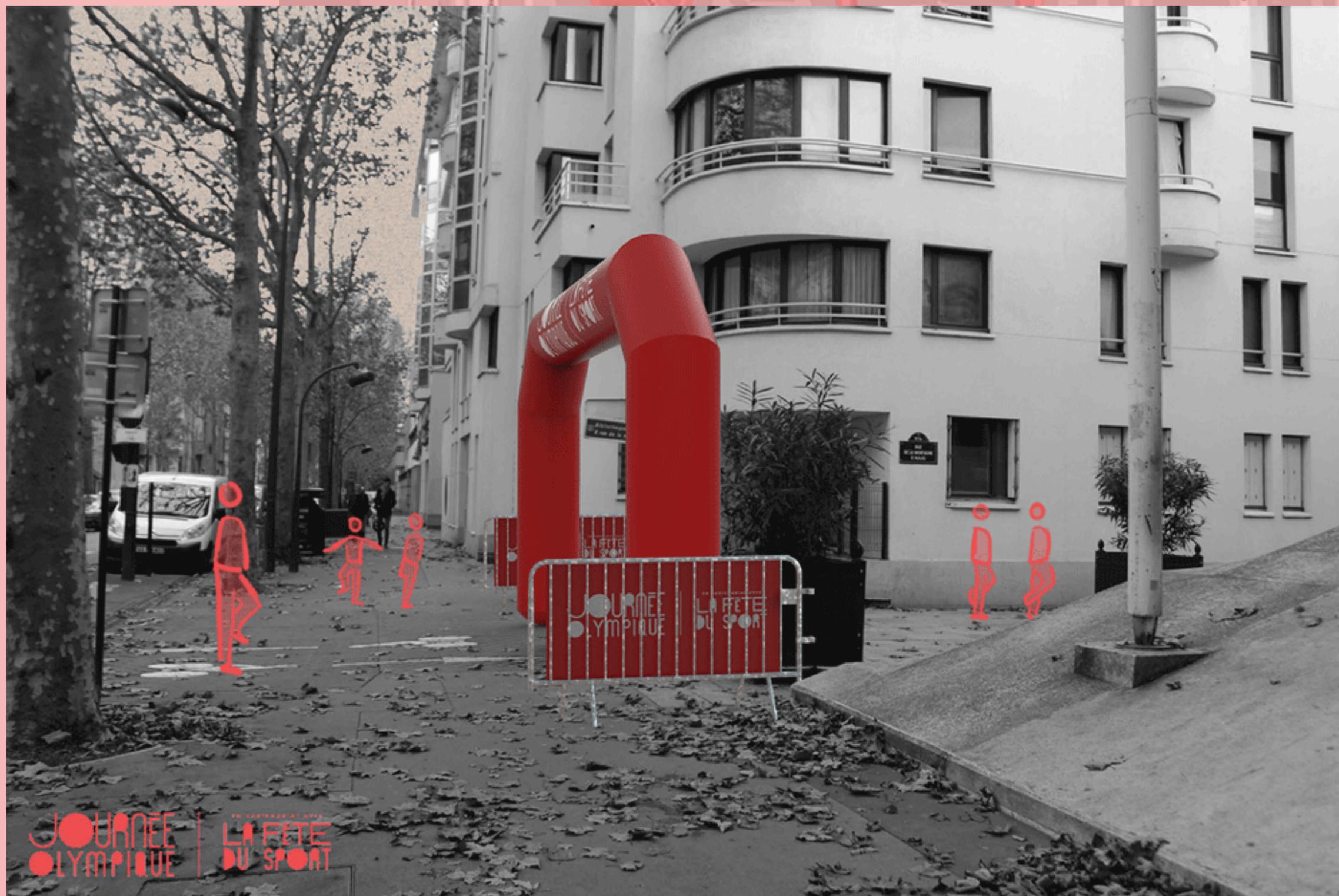


[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)

[Retour sur la carte](#)

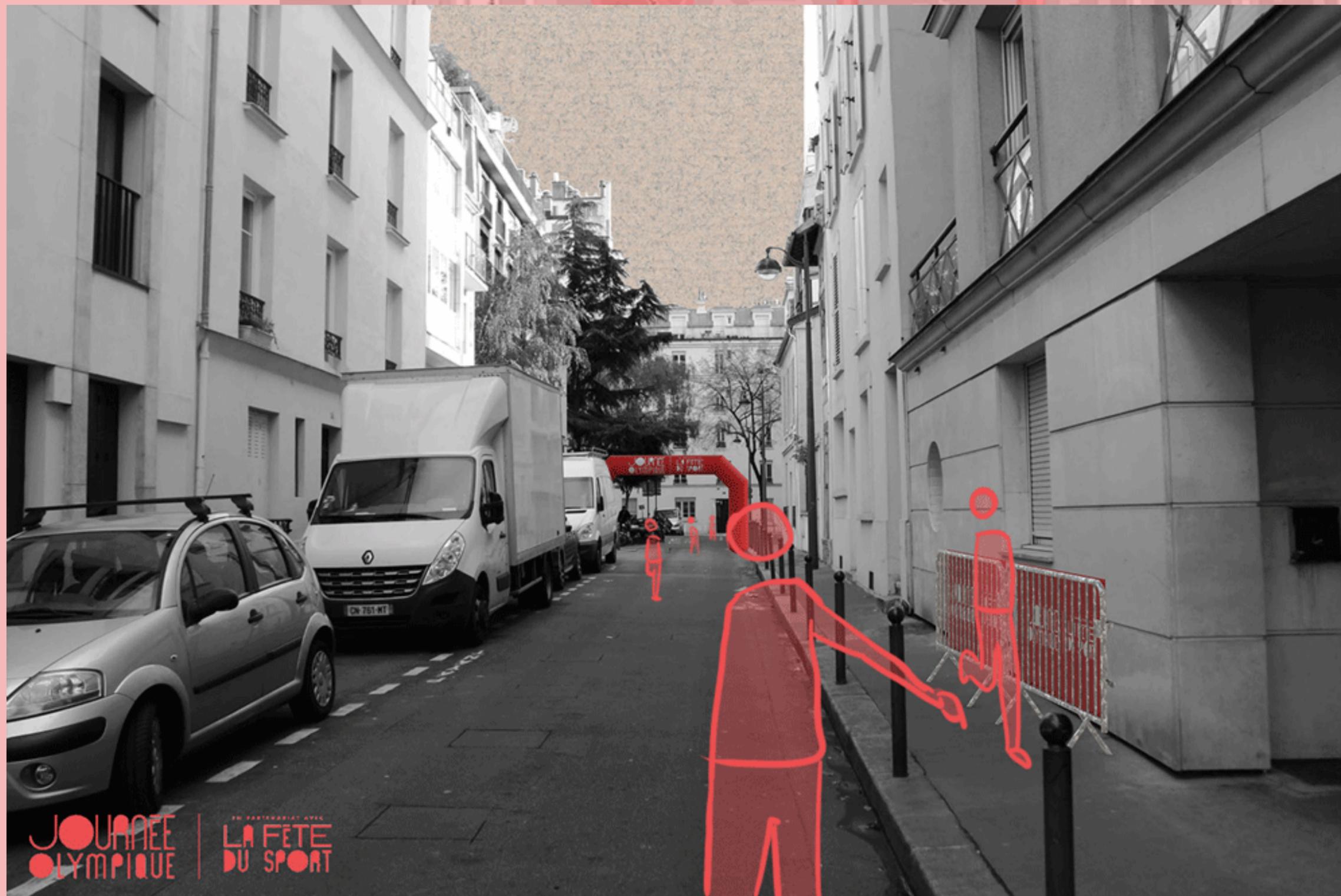
[Retour à l'accueil](#)



JOURNÉE OLYMPIQUE | LA FÊTE DU SPORT

[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



JOURNÉE OLYMPIQUE | EN PARTENARIAT AVEC LA FÊTE DU SPORT

[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



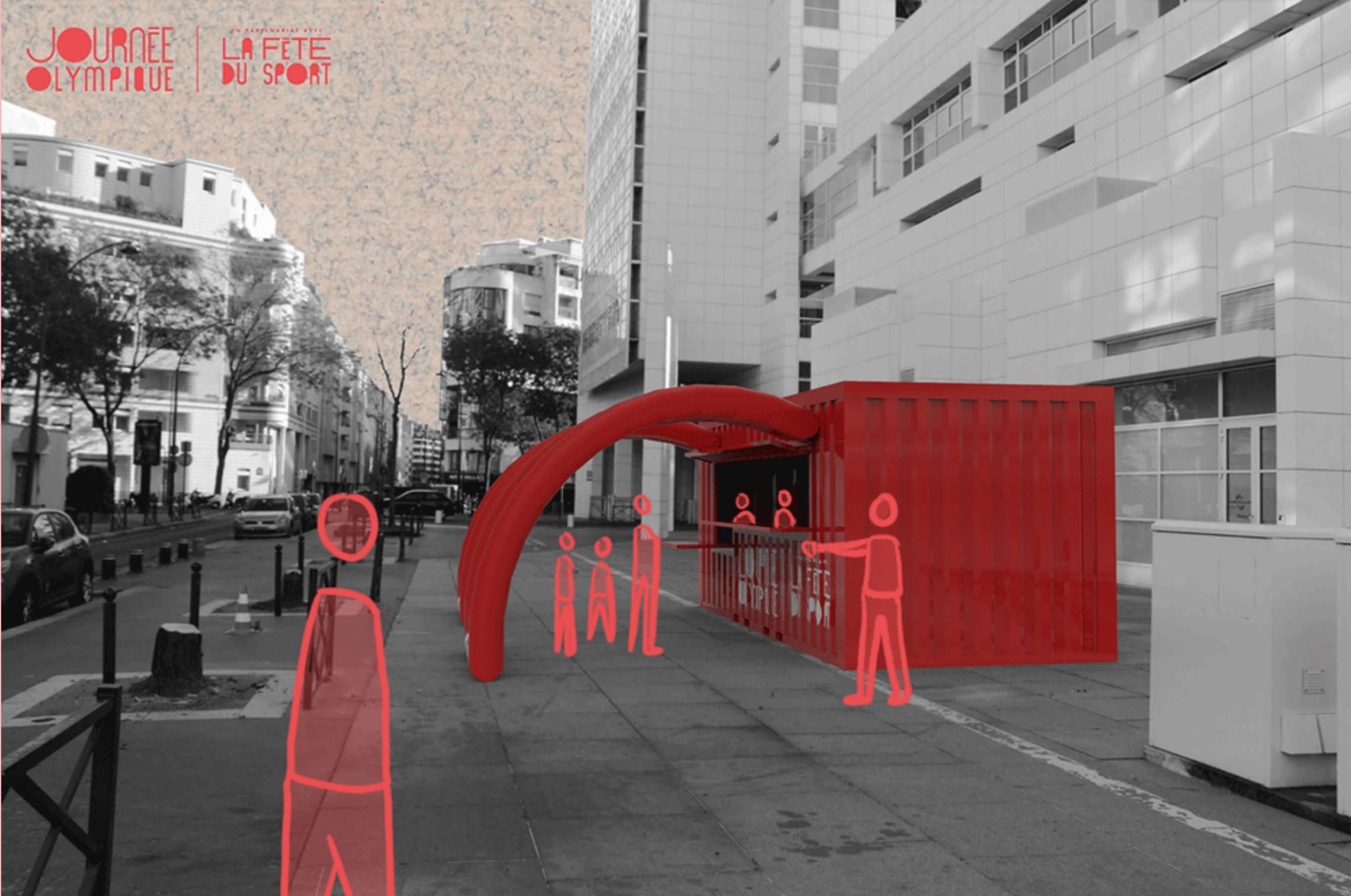
JOURNÉE OLYMPIQUE | LA FÊTE DU SPORT

[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



JOURNÉE OLYMPIQUE | LA FÊTE DU SPORT

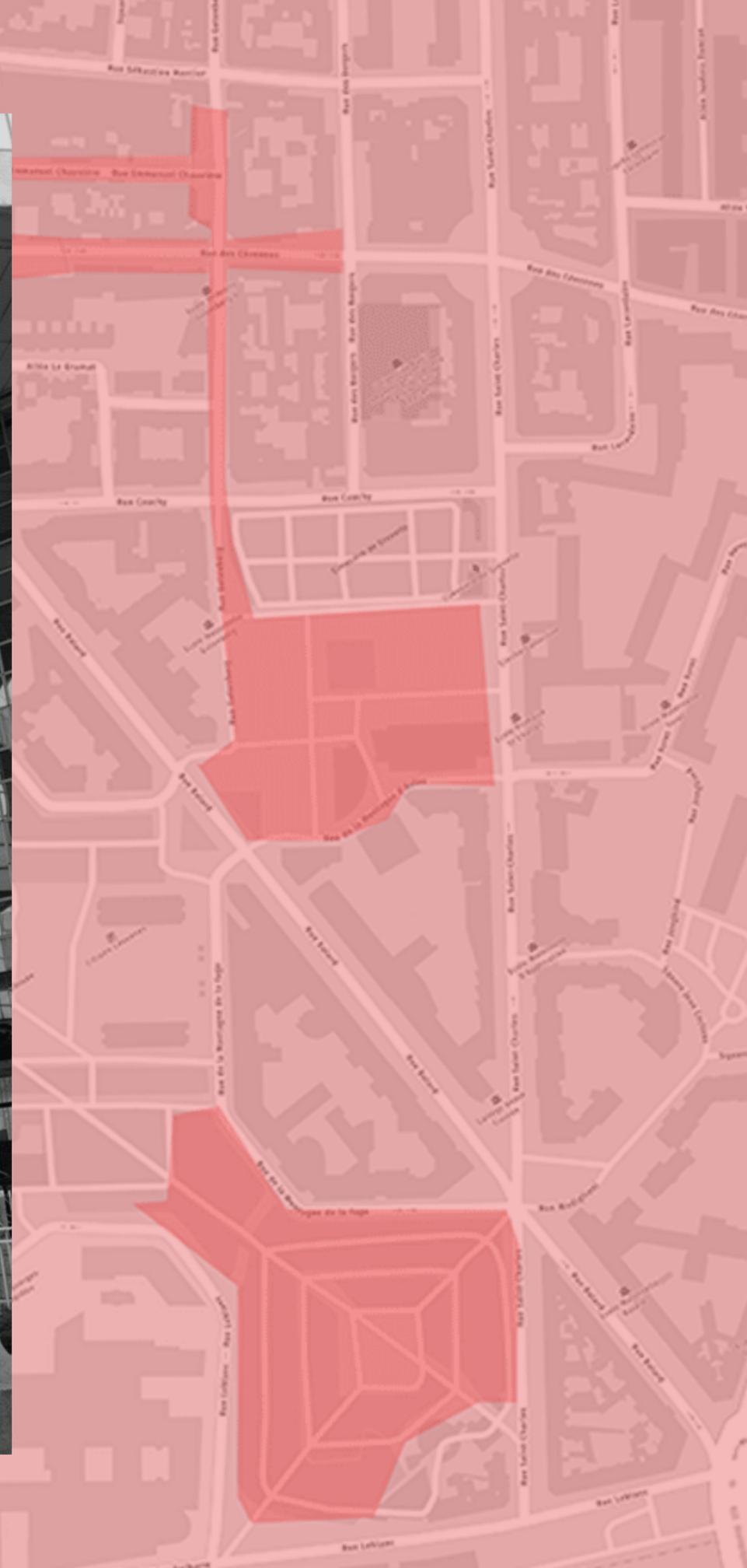


[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)

[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)

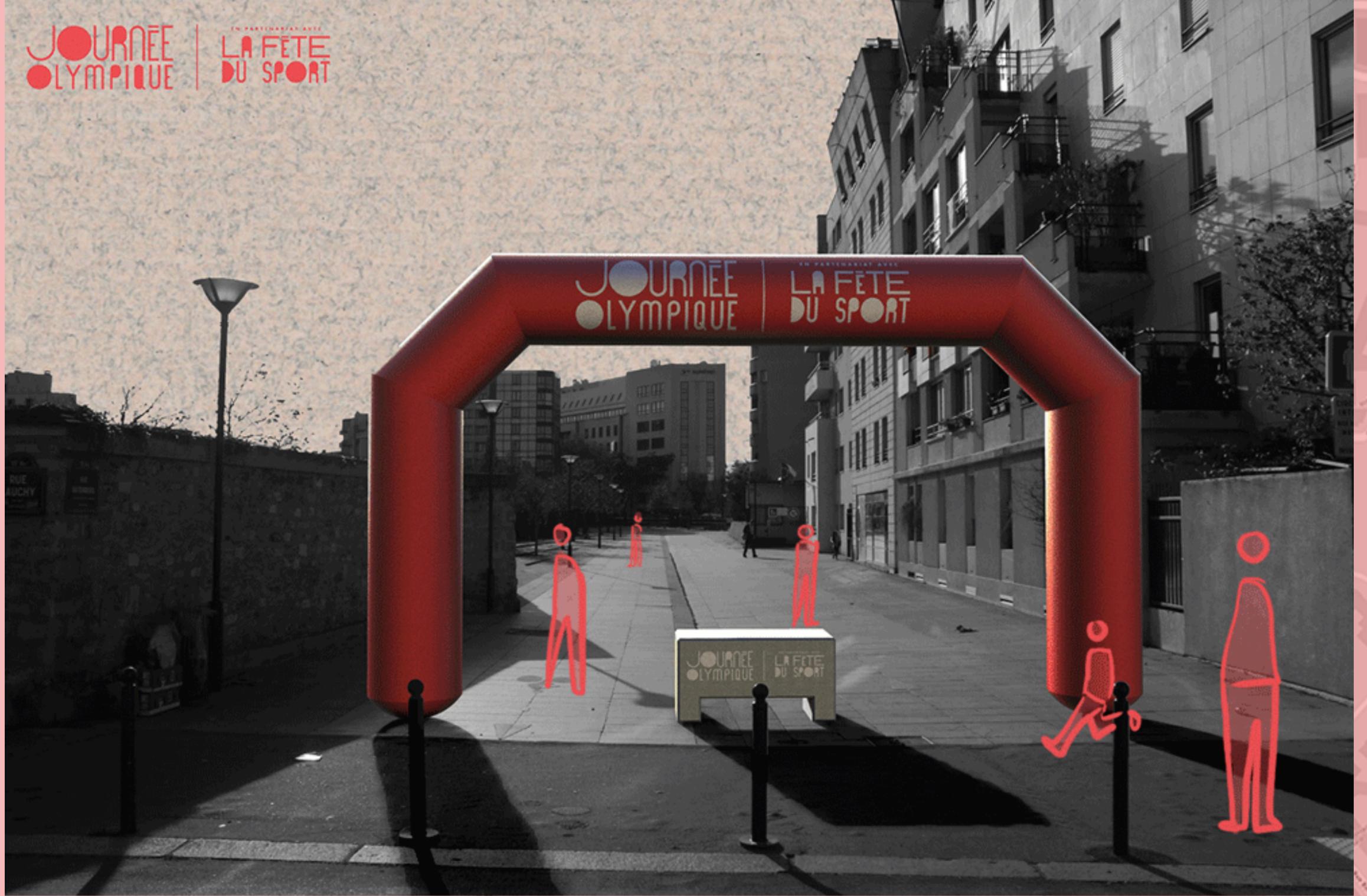


JOURNÉE OLYMPIQUE | EN PARTENARIAT AVEC LA FÊTE DU SPORT

JOURNÉE OLYMPIQUE | EN PARTENARIAT AVEC LA FÊTE DU SPORT

[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



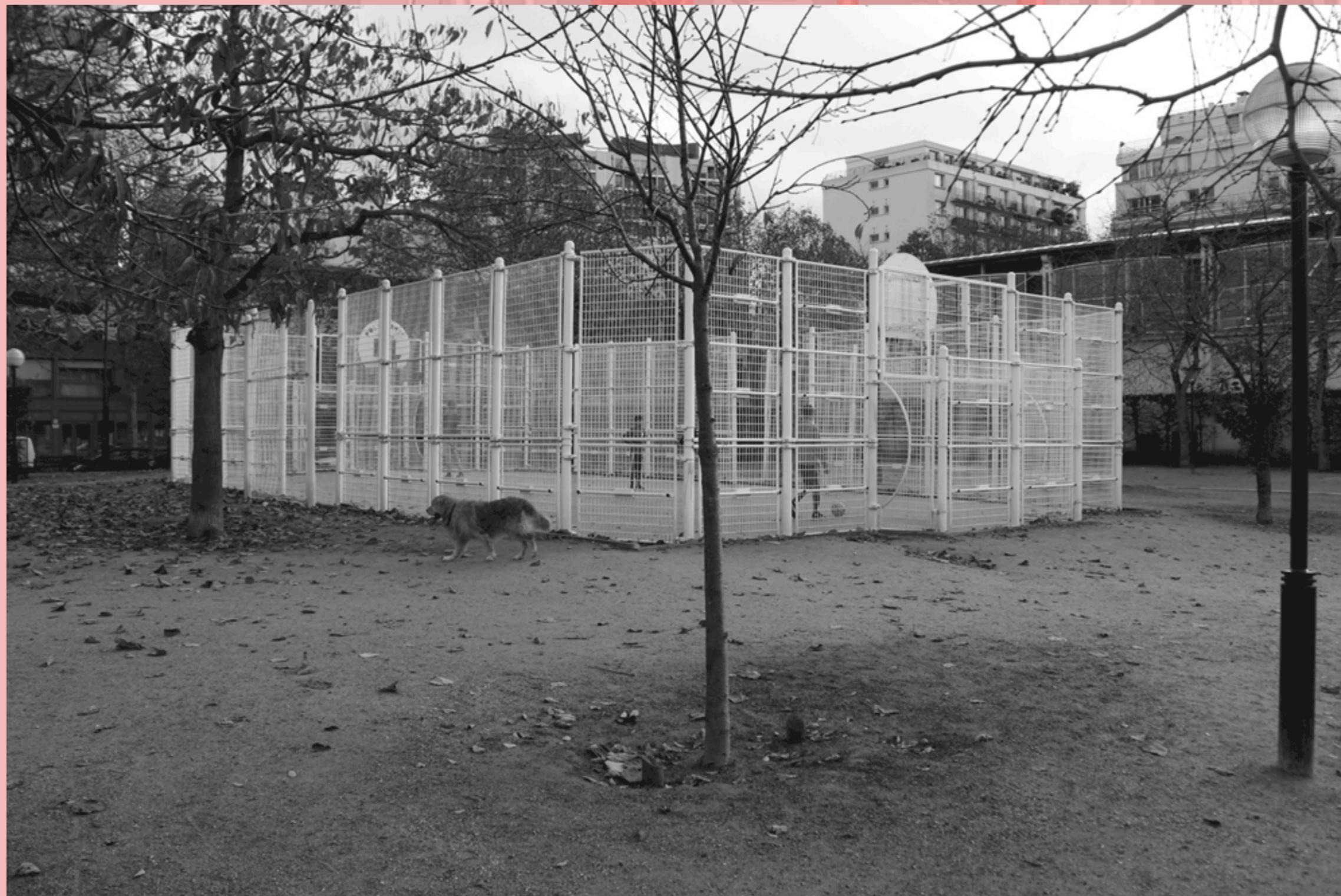
[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)





[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)

[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



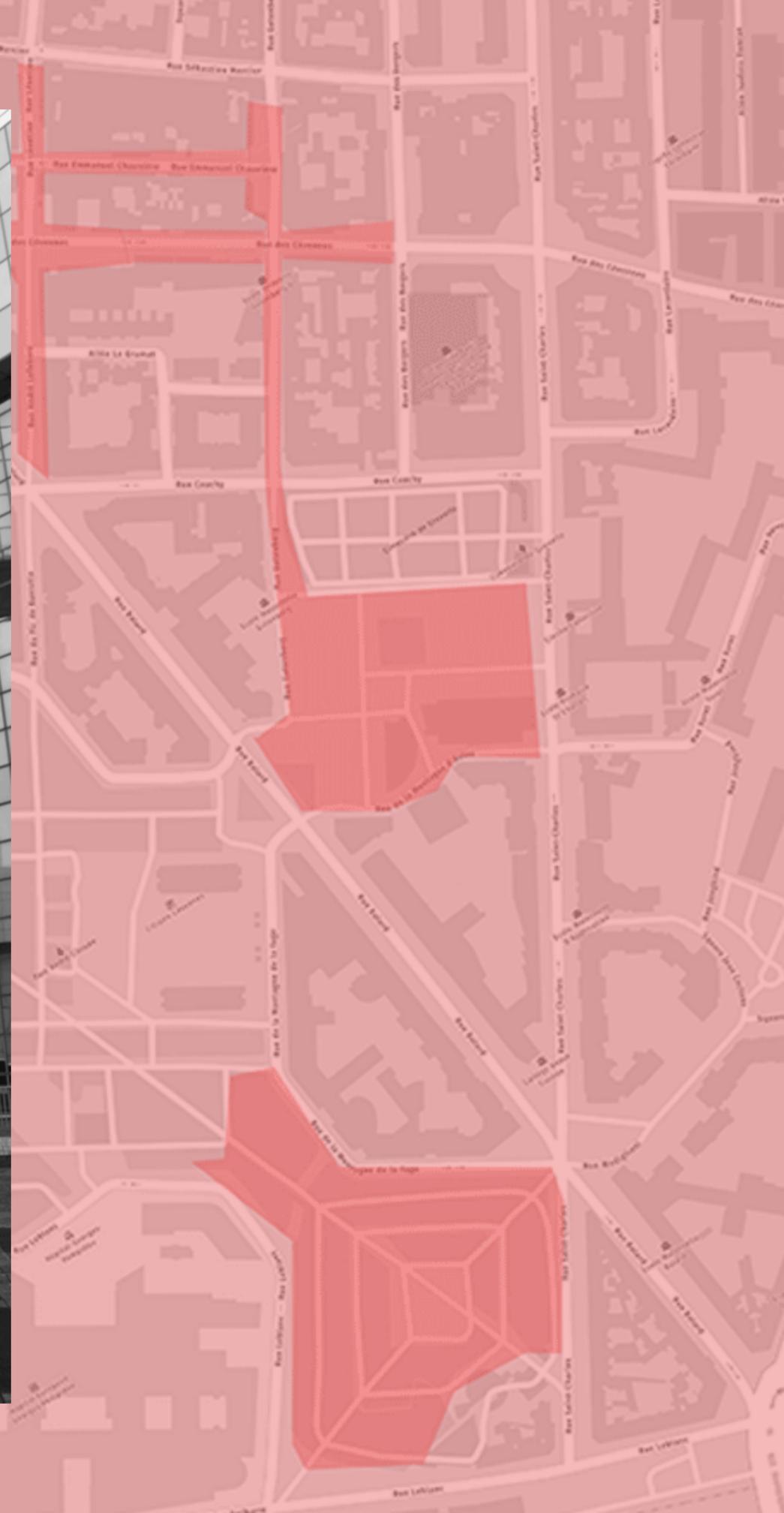
[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)





[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[Retour sur la carte](#)

[Retour à l'accueil](#)



[HTTPS://PABLODESPEYSSES.COM/  
MACR-PROJET](https://pablodespeysse.com/macros-projet)

## Gardez une trace de la Journée Olympique

---

Merci d'avoir pris le temps de découvrir mon projet. Avant de nous quitter je vous propose d'aller faire un tour le site de mon macro-projet.

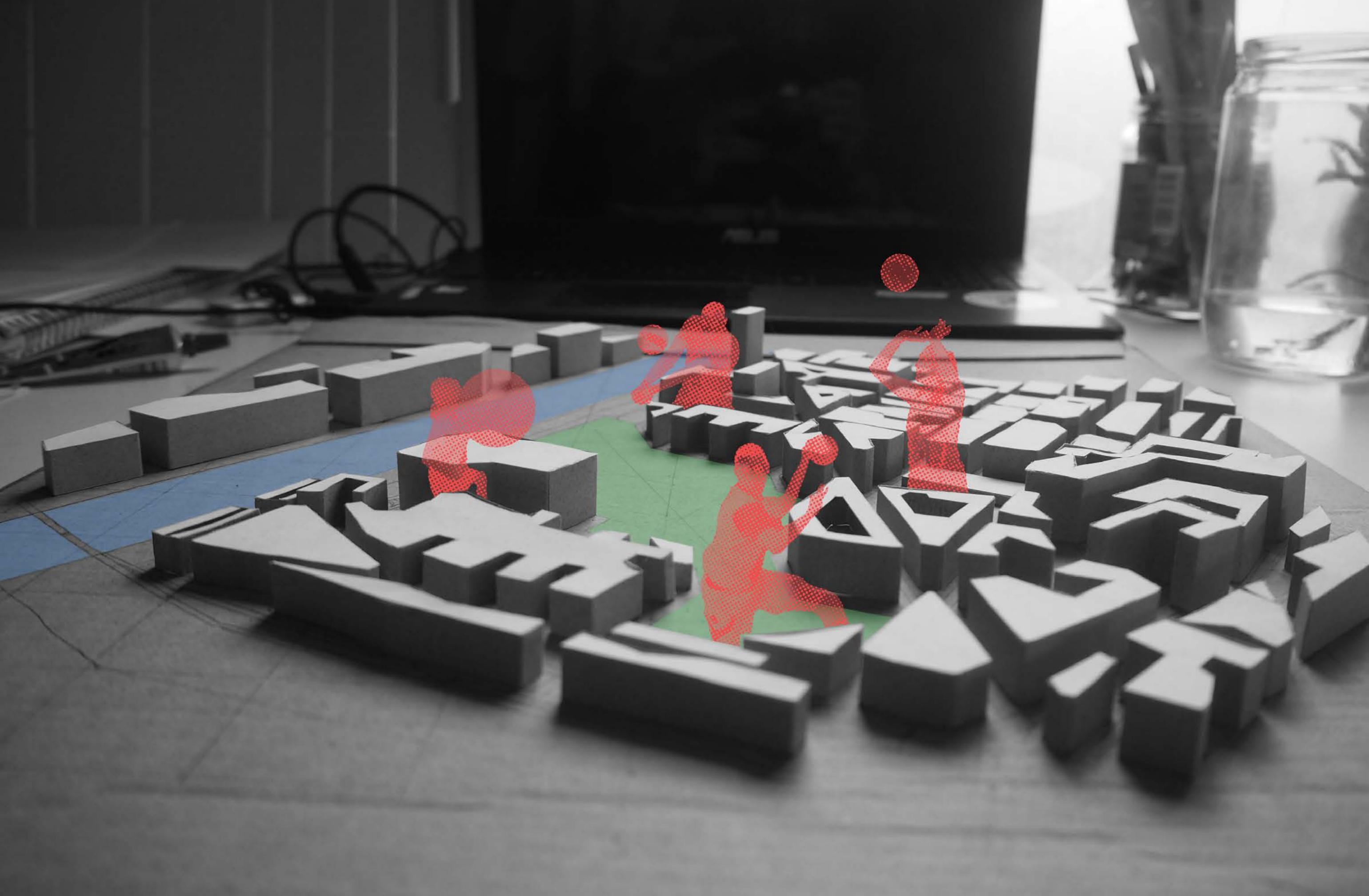
Gardez une trace numérique et personnalisée de la journée Olympique en cliquant sur le bouton « garder une trace »

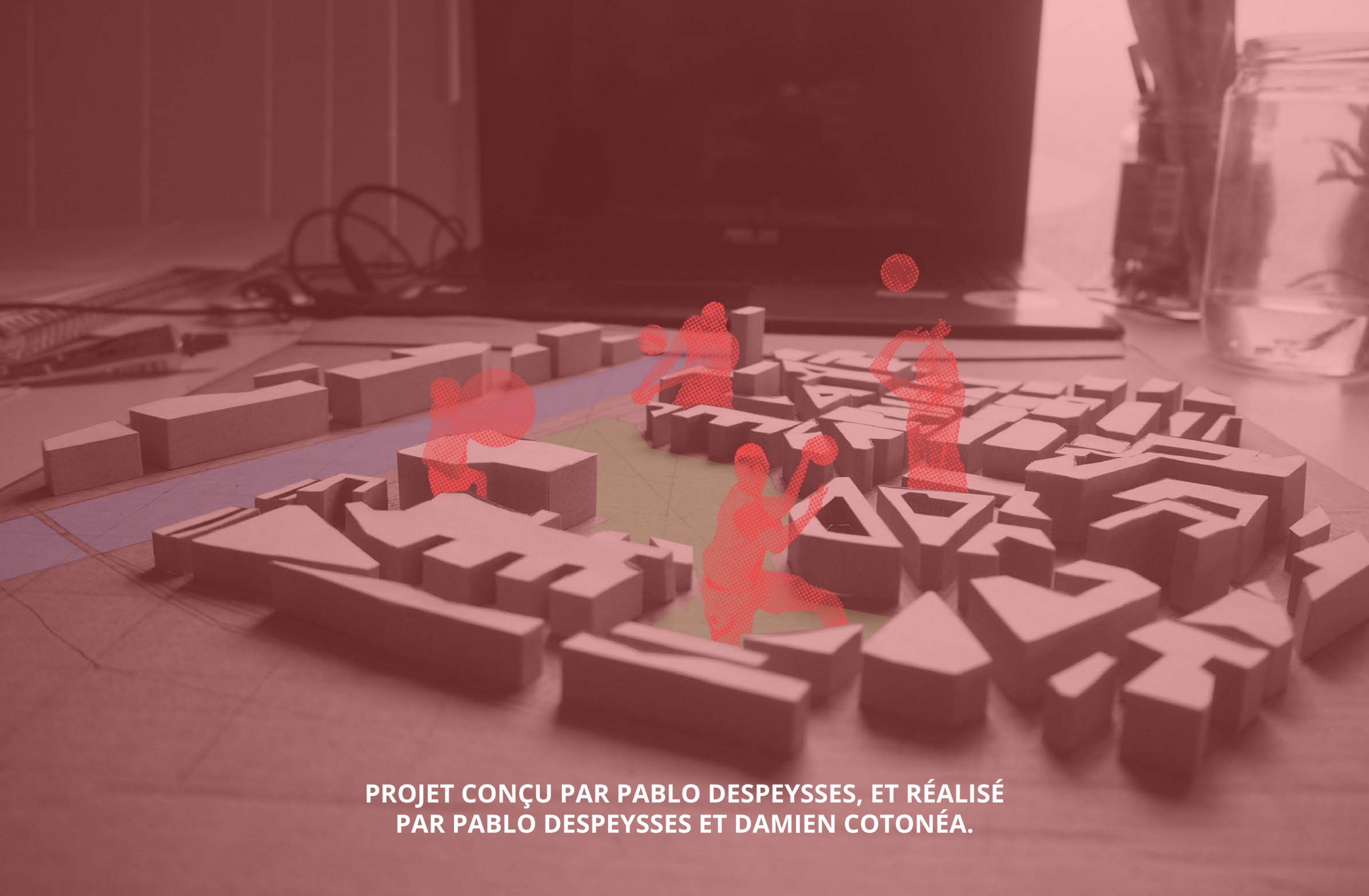
Bonne continuation,

Pablo DESPEYSSES

[Retour à l'accueil](#)

[Garder une trace](#)





**PROJET CONÇU PAR PABLO DESPEYSSES, ET RÉALISÉ  
PAR PABLO DESPEYSSES ET DAMIEN COTONÉA.**