



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

Olympiades du hasard

Les olympiades du hasard sont, comme l'indique leur nom, une série d'épreuves dans lesquelles le hasard prendra une part plus ou moins prépondérante. L'équipe la plus chanceuse remportera donc la victoire finale !

- **Nombre de participants** : de 8 à 30 joueurs.
- **Nombre de joueurs par équipe** : 4 au minimum.
- **Terrain** : espace extérieur plat.

Déroulement général du jeu

- Il s'agit dans ces olympiades d'organiser une succession de jeux où le hasard tient un rôle prépondérant, tout en proposant des épreuves originales, dont vous trouverez quelques exemples dans cette fiche. Au niveau du décompte des points, chaque épreuve rapportera un point à l'équipe victorieuse. L'équipe qui aura le plus de points au terme des épreuves sera la grande gagnante des olympiades.
- On peut imaginer pousser le concept de hasard au-delà des épreuves en elles-mêmes et l'intégrer dans le déroulement général du jeu. Par exemple : tirer au sort les équipes, les épreuves à chaque nouveau tour de jeu, le nombre de points en jeu par épreuve, etc.

Des exemples d'épreuves

Shi fu mi grandeur nature

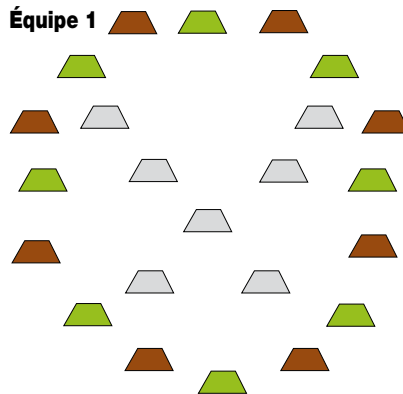
Matériel

- Prévoir des plots (ou tout autre matériel, par exemple des bouteilles ou des bidons) de trois couleurs différentes en grande quantité (16 de chaque couleur).

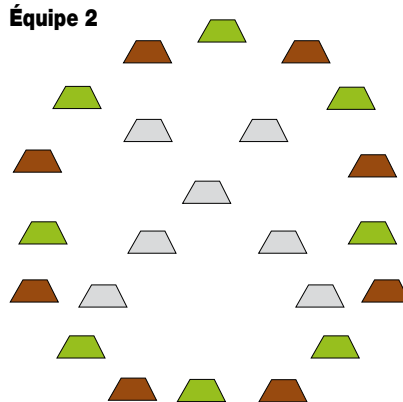
Installation du jeu

- Les plots doivent être disposés sur le sol en respectant les schémas ci-dessous (à adapter en fonction du nombre de joueurs par équipe).

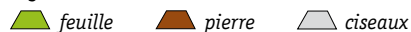
Équipe 1



Équipe 2



Légendes :



Objectif du jeu

• Ce jeu reprend le principe du classique « Pierre, feuille, ciseaux » mais à grande échelle. Au lieu de faire un signe avec leurs mains, les joueurs se placent près de plots dont la couleur correspond à un signe.

Déroulement du jeu

• Les équipes disposent de trente secondes pour choisir leur signe. Puis au signal de l'animateur, elles doivent se placer sur les plots de couleur correspondants en 20 secondes au maximum.

• Les règles du shi fu mi classique s'appliquent pour marquer les points : la feuille bat la pierre, la pierre bat les ciseaux, les ciseaux battent la feuille.

• Attention : si au terme des 20 secondes tous les joueurs d'une équipe ne sont pas en position (ou si tous les joueurs ne sont pas positionnés sur un plot de même couleur), le point revient directement à l'équipe adverse.

Attrape-points !

Matériel

• Prévoir plusieurs sacs-cabas blancs, des ciseaux, des feutres de quatre couleurs, et de quoi baliser le terrain de jeu.

Préparation du jeu

• Découper dans les sacs-cabas des bandes rectangulaires de 40 x 10 centimètres. Prévoir quatre bandes par participants.

• Inscrire sur chacune des quatre bandes un point de couleur différent : une bande avec un point bleu, une avec un point rouge, etc.

Installation du jeu

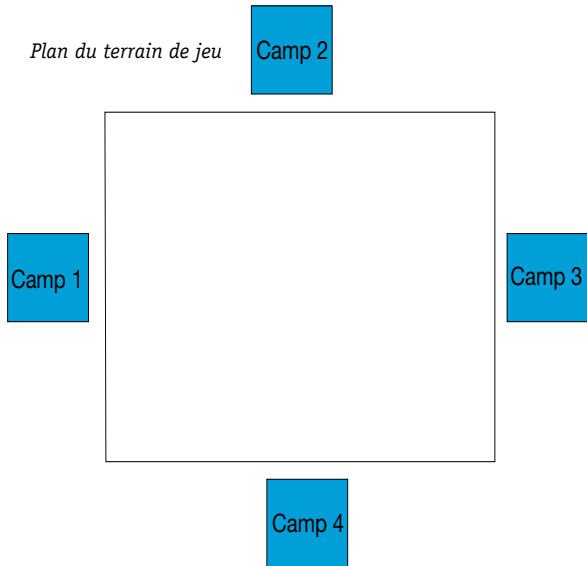
• Délimiter un terrain carré de 20 mètres de côté et un camp pour chaque équipe de 5 mètres de côté comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

• Composer des équipes de 5 à 10 joueurs.
• Mélanger toutes les bandes et en distribuer quatre à chaque joueur. Ils doivent les placer dans leur poche ou au niveau de la ceinture, de manière à ce qu'une trentaine de centimètres dépassent et que les inscriptions sur les bandes ne soient pas visibles.
• Le meneur de jeu garde une bande de chaque couleur.

But du jeu

• Être l'équipe à obtenir le plus de points de la couleur définie au terme du temps imparti.
• Pour cela, les joueurs doivent récupérer les bandes des joueurs adverses.

Plan du terrain de jeu



Déroulement du jeu

• Les joueurs des différentes équipes se trouvent dans la zone de jeu. Au signal du meneur, ils tentent de dérober une bande à leurs adversaires. Lorsqu'un joueur a récupéré une bande, il doit la ramener dans son camp.

• À la fin du temps imparti, l'animateur tire au sort une des bandes qu'il a conservées et la couleur présente dessus est celle que les équipes doivent avoir en plus grande quantité que les autres pour remporter la partie. Attention, on prend également en compte pour chaque équipe les bandes que les joueurs ont réussi à conserver sur eux. Exemple : si l'animateur tire au sort la bande marquée d'un point rouge, l'équipe B remporte la partie car elle est celle qui a le plus de bandes de cette couleur.

• Les règles :

- les joueurs doivent rester dans les limites du terrain ; s'ils en sortent, ils doivent donner une de leurs bandes au joueur qui les poursuit ;
- lorsqu'un joueur a récupéré une bande, il ne peut être attaqué par un autre jusqu'à ce qu'il ait placé son butin dans son camp ;
- les équipes ne peuvent pénétrer dans les camps adverses ;
- un joueur qui n'a plus de bande sur lui est éliminé ;
- on ne peut pas rester dans son camp plus de 30 secondes de suite ;
- on ne peut pas prendre les bandes de ses coéquipiers ;
- il est interdit de se protéger ou d'empêcher un joueur adverse d'enlever l'une de ses bandes.

La pluie de points

Matériel

- Prévoir un drap ou une serviette par équipe, du carton, 4 boîtes de conserve vides, des ciseaux, de la peinture et des pinceaux.

Préparation du jeu

- Découper dans du carton 10 pièces rondes de 10 centimètres de diamètre par équipe. Les peindre dans une couleur différente pour chaque équipe.
- Découper ensuite 15 pancartes carrées de 30 centimètres de côté : sur 13 d'entre elles, peindre des nombres de 1 à 13. Les deux pancartes sont des « *bonus* » portant une inscription particulière (voir « *Déroulement du jeu* »).

Installation

- Délimiter un espace carré au sol de 5 mètres de côté.
- Disposer aléatoirement les 15 pancartes ainsi que les 4 boîtes de conserve à l'intérieur de cet espace.

But du jeu

- Marquer plus de points que l'équipe adverse en envoyant ses pièces sur les pancartes ou dans les boîtes de conserve.

Déroulement du jeu

- Chaque équipe prend possession d'un drap et place à l'intérieur ses 10 pièces de couleur.

- Puis chaque groupe se place à une distance d'un mètre de la zone délimitée au sol.
- Les membres de chaque équipe soulèvent leur drap et, au signal de l'animateur, ils propulsent les pièces en direction de la zone au sol.
- Chaque pièce atterrissant sur une pancarte rapporte à l'équipe le nombre de points inscrits sur cette pancarte.
- Plusieurs précisions :
 - la pièce doit s'immobiliser au moins en partie sur une pancarte pour que les points soient accordés ;
 - si les pièces de plusieurs équipes se trouvent sur une même pancarte, aucun point n'est accordé ;
 - chaque pièce tombée à l'intérieur d'une boîte de conserve double pour l'équipe le nombre total de points marqués lors du lancer ;
 - les pancartes « *Bonus* » sont activées si une ou plusieurs pièces tombent dessus, même d'équipes différentes. Il y a deux bonus différents présents en un exemplaire chacun : la « *bombe* » annule les points marqués par les équipes sur les deux pancartes les plus proches de cette pancarte « *bonus* » ; l'« *inverse* » : si l'une des pièces atterrit sur cette pancarte, alors seules les pièces tombées en dehors des pancartes rapportent des points à l'équipe concernée (3 points par pièce). ▶

Pour aller plus loin

Pour toute question concernant ces jeux, n'hésitez pas à contacter Nicolas Mercier, l'auteur de cette fiche, par mél : sportsdecouverte69@yahoo.fr

