



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

Olympiades de coopération

En temps normal, lors d'une olympiade, les participants s'affrontent par équipe sur différentes épreuves sportives. Ici il s'agit de faire coopérer l'ensemble de votre groupe dans le but de remporter des défis lancés par les animateurs !

- **Public** : à partir de 8 ans.
- **Nombre de participants** : de 8 à 30 joueurs.
- **Nombre de joueurs par équipe** : il n'y a qu'une seule équipe !
- **Terrain** : espace extérieur plat, si possible enherbé.

Matériel

- Prévoir :
 - du papier de différentes couleurs,
 - du carton,
 - une balle de tennis, un ballon en mousse ou des objets légers et non dangereux.

Déroulement du jeu

- Comment votre public peut-il remporter l'olympiade ?
- Il dispose d'un temps donné pour réussir un nombre d'épreuves déterminé.
- Si les participants échouent dans une épreuve :
 - ils peuvent la recommencer de suite ou plus tard si le temps leur permet,
 - ou faire l'impasse et demander à repasser une épreuve qu'ils ont déjà validée mais avec un niveau de difficulté supplémentaire (qu'on appellera le niveau 2).

Les épreuves possibles

- La difficulté mais l'intérêt également de ce type d'olympiade est qu'il vous faudra trouver des épreuves auxquelles l'ensemble du groupe pourra participer simultanément.
- En voici quelques exemples :

Le code couleur

- Reprenons ici le principe d'un célèbre jeu de l'émission *Fort Boyard* mais en grandeur nature.
- Les participants vont devoir mémoriser un code couleur qu'ils devront ensuite reproduire de mémoire dans un temps limité.
- Au préalable : découper des morceaux de papier de différentes couleurs, de manière à avoir au total autant de papiers qu'il y a de participants.
- Coller chaque morceau de papier coloré sur un morceau de carton. On obtient des petites pancartes avec d'un côté la partie cartonnée et de l'autre le papier couleur. Veiller à ce que la couleur du papier ne puisse pas être vue quand on regarde le côté cartonné.
- Confectionner ensuite une deuxième série de pancartes, exactement identique à la première.
- Au final on dispose donc de deux fois plus de pancartes qu'il n'y a de participants.

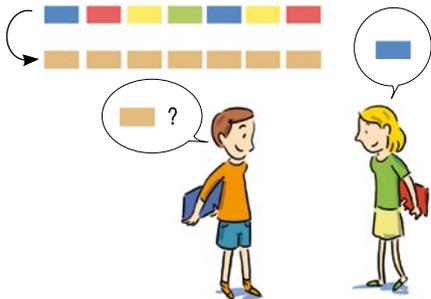
Mise en place du jeu

- L'une des séries est placée au sol par le meneur, les pancartes les unes à côté des autres côté papier couleur apparent. Cette série représente le code couleur que va devoir mémoriser le groupe en un temps limité.
- Pendant ce temps, le meneur demande aux participants de mettre les mains dans le dos et il y place une pancarte de la deuxième série en prenant soin que la couleur n'en soit pas visible.



- À la fin du temps de mémorisation imparti, le meneur retourne la série de pancartes au sol. Les participants doivent alors dans un temps limité se placer chacun à côté d'une pancarte au sol correspondant à la couleur de leur propre pancarte. Attention, les joueurs n'ont pas le droit de regarder leur couleur, ils doivent donc faire appel à un camarade pour leur indiquer où se placer correctement.

Les pancartes de couleur sont alignées devant les concurrents pendant un temps limité, puis retournées.



- Une fois le temps écoulé, on retourne les pancartes au sol pour vérifier si les couleurs correspondent. En fonction de la difficulté que le meneur souhaite donner au jeu, il peut exiger un sans faute ou définir avant la partie un nombre d'erreurs tolérées de la part des joueurs.

Ne perds pas la boule !

- But du jeu : les joueurs doivent se lancer une balle de tennis sans la faire tomber ! Mais attention, chaque joueur va se retrouver dans une posture particulière qui va rendre la chose beaucoup moins aisée qu'il n'y paraît.
- On éloigne les participants de 5 mètres environ les uns des autres puis on indique à chacun d'entre eux un mouvement qu'il doit effectuer sans s'arrêter jusqu'à l'intervention du meneur de jeu. Par exemple : Théo doit alternativement se tenir droit puis s'accroupir, Léa doit faire des moulinets avec ses bras, Youssef est assis au sol et doit tourner sur lui-même, Marie lève et baisse la jambe, etc.
- Au signal du meneur, tous les participants stoppent leur mouvement et doivent conserver la posture dans laquelle ils se trouvent en restant le plus immobile possible.
- Le meneur envoie alors la balle à l'un des participants qui devra la transmettre à son tour à l'un de ses coéquipiers en prenant soin de ne pas la faire tomber, et cela sans changer de posture.
- Le groupe dispose d'un temps limité (à définir par le meneur en fonction de l'âge des par-

ticipants) pour que tous ses membres aient réceptionné la balle une fois sans l'avoir fait tomber.

- Quelques règles supplémentaires :

- on ne peut bouger qu'un bras pour lancer et réceptionner la balle ;
- si la balle tombe au sol, on doit recommencer depuis le début ;
- lorsqu'un joueur a lancé la balle avec succès à l'un de ses partenaires, il sort de l'aire de jeu.



© Ghyslaine Vaysset

Le ramasse-tout !

- But du jeu : récupérer le plus d'objets possible au sol sans se lâcher les mains les uns les autres !

- Le meneur dispose de nombreux objets (ballons en mousse, morceaux de carton par exemple) légers et non dangereux sur un terrain de jeu assez vaste.

- Puis il demande aux participants de former une ronde en se donnant la main. La ronde doit se situer à l'extérieur de l'aire de jeu.

- Au signal de l'animateur, la ronde entre dans la zone de jeu et les joueurs doivent récupérer le plus possible d'objets au sol dans le temps imparti ! Attention ils n'ont pas le droit de se lâcher les mains et doivent conserver les objets d'une manière ou d'une autre sur eux jusqu'à ce que le temps de jeu soit écoulé.

- Si les participants ont ramassé le nombre d'objets minimal défini par le meneur avant la partie, ils remportent l'épreuve.

- Autre possibilité : les animateurs participent également à l'épreuve et c'est l'équipe des animateurs ou des jeunes ayant ramassé le plus d'objets qui remporte la victoire !

- Quelques précisions concernant les règles :
 - la ronde se déplace comme elle le souhaite dans l'aire de jeu ;
 - les joueurs peuvent ramasser les objets avec n'importe quelle partie du corps tant qu'ils tiennent la main de leur partenaire et que la ronde n'est pas rompue ;
 - toute faute entraîne la perte d'un objet ;
 - tout objet ramassé par un joueur et tombé de nouveau au sol est définitivement perdu et est placé de côté par les animateurs. ▶



© Ghyslaine Vaysset