



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 8 ans**

THÈME  
**Jouer**

## Les olympiades de la nature

**Voici des olympiades qui se dérouleront dans la nature, qu'il s'agisse d'une forêt ou d'un autre espace où il y a des arbres, et qui n'utilisent que des matériaux qui s'y trouvent.**



Tous dessins © Ghyslaïne Vaysset

- **Nombre de participants** : de 8 à 20.
- **Nombre de joueurs par équipe** : 4.
- **Terrain** : forêt ou autre lieu avec des arbres.

### L'arbre aux pièges

- **Matériel nécessaire** :
  - un arbre au tronc assez large,
  - cinq bouts de bois d'1 mètre minimum de longueur. Dans un souci de préservation de l'environnement, ne pas arracher les branches d'un arbre.
- **Mise en place** : disposer les bouts de bois contre le tronc d'arbre, à égale distance les uns des autres.

• **But du jeu** : faire le tour de l'arbre le plus rapidement possible en passant sous toutes les branches sans les faire tomber ! Les joueurs se déplacent de la manière qu'ils le souhaitent (accroupis, à quatre pattes, etc.).

• **Plusieurs possibilités de jeu** :

- un temps est défini à l'avance et tous les joueurs d'une même équipe doivent avoir fait le tour de l'arbre dans le temps imparti. L'équipe ayant fait tomber le moins de branches remporte la victoire. Si des joueurs n'ont pas eu le temps de passer sous l'arbre, on comptabilise deux branches tombées pour chacun de ces joueurs,
- un joueur de chaque équipe passe en alternance autour de l'arbre et lorsqu'un joueur fait tomber une branche, il fait marquer un point à l'équipe adverse,
- quatre joueurs d'une même équipe se tiennent par la main et passent autour de l'arbre en même temps. On comptabilise le nombre de tours qu'ils parviennent à faire sans faire tomber de branche, puis on alterne avec l'équipe adverse. Ainsi de suite jusqu'à ce que les différents groupes de quatre de chaque équipe soient passés.

## L'arbre équilibre

### • Matériel nécessaire :

- un arbre avec un gros tronc,
- des pommes de pin,
- quatre grands bouts de bois (branches) assez larges.

• **Mise en place :** placer les bouts de bois par terre, pour former une croix avec l'arbre au milieu. Quatre joueurs de la même équipe se placent chacun sur l'une des branches.



• **But du jeu :** les joueurs doivent se faire passer une pomme de pin tout en restant en équilibre sur la branche. On comptabilise le nombre d'échanges. Lorsqu'un d'entre eux fait tomber la pomme de pin ou a le pied qui touche le sol, on stoppe le décompte et on passe à l'équipe adverse. On peut comptabiliser deux passes au lieu d'une lorsqu'un joueur envoie la pomme de pin à son équipier qui se trouve face à lui, donc derrière le tronc de l'arbre.

## La main au sol

• Reprendre le même aménagement que dans le jeu précédent. Les bâtons en bois au sol forment une croix. On place une pomme de pin dans chaque espace qui se situe entre deux bâtons (soit quatre pommes de pin). Un joueur de chaque équipe se place dans l'un de ces quatre espaces. Au signal de l'animateur, il faut être le plus rapide à mettre sa main sur la pomme de pin présente dans son espace. Si le joueur y parvient, cela rapporte un point à son équipe.

• Puis les joueurs tournent dans le sens des aiguilles d'une montre. Attention, deux joueurs d'une même équipe ne peuvent être en même temps dans le même espace. C'est le meneur de jeu qui détermine la façon de se déplacer (à cloche-pied, en trottinant, etc.).

## L'équilibre

• **Matériel nécessaire :** une pomme de pin, quatre grands bouts de bois assez larges.

• **Mise en place :** placer les branches pour former un carré.

• **But du jeu :** faire le plus de tours possibles autour du carré sans mettre le pied au sol. Lorsqu'un joueur met le pied au sol, le jeu s'arrête. Pour ne pas chuter, les joueurs peuvent se rééquilibrer en appuyant la paume de leur main contre celle d'un autre joueur.

• **Variante :** les joueurs doivent se faire passer une pomme de pin en même temps qu'ils avancent !



## Le memory vitesse nature

• Délimiter un terrain carré d'une dizaine de mètres de côté. Placer au sol à l'intérieur des éléments naturels comme des cailloux, des pommes de pin, des glands, des bouts de bois, etc. Garder pour le meneur de jeu un exemplaire de chacun de ces éléments.

• Placer les deux équipes en compétition en file indienne l'une à côté de l'autre. Les premiers joueurs de chacune d'elle s'avancent vers le meneur de jeu, puis ferment les yeux et lèvent la tête. L'animateur leur fait alors toucher un des matériaux placé au sol. Au signal, les deux joueurs ouvrent les yeux et doivent être le plus rapide à ramener du terrain de jeu un élément similaire à celui touché. Le premier joueur à ramener l'élément à l'animateur fait marquer un point à son équipe et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs des deux équipes soient passés.

### • Variantes :

- un joueur de chaque équipe a les yeux bandés, l'animateur leur fait toucher un élément. Puis ils sont guidés par leur équipe respective pour aller chercher et ramener dans leur camp un élément similaire dans le terrain de jeu,

- on donne à chaque joueur des deux équipes un élément naturel. Au signal, les joueurs doivent rapporter un élément similaire à celui qu'on leur a donné. La première équipe dont l'ensemble des joueurs a rapporté les éléments remporte la victoire. ▶