



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

Olympiades de table

Cette nouvelle série de fiches vous permettra de découvrir régulièrement une idée originale d'olympiades à mettre en place dans votre structure. Pour commencer, voici des olympiades reprenant le principe de différentes disciplines olympiques adaptées pour en faire des petits jeux d'adresse sur table. Les joueurs s'y défient en un contre un.

- **Public** : à partir de 8 ans.
- **Nombre de participants** : de 8 à 30 joueurs.
- **Nombre de joueurs par équipe** : en individuel ou binôme si vous adaptez les épreuves.
- **Terrain** : espace intérieur ou extérieur plat.

Matériel

- Prévoir :
 - des tables (une par épreuve en général),
 - un tableau ou une grande affiche pour le classement, les résultats voire les duels à venir si vous décidez de les prévoir,
 - du matériel de récupération classique pour fabriquer les différents jeux : carton, adhésif, Patafix, bouchons de liège, papier d'aluminium, ficelle, etc.

Création des jeux

Quels jeux choisir ?

• Cette olympiade nécessite une préparation importante car il faut créer en amont les différents jeux d'adresse qui la composent. Ceci peut faire d'ailleurs l'objet avec votre groupe d'une activité manuelle ou de bricolage et permettre également aux enfants de déterminer les épreuves qui composeront le grand jeu !

• On peut en effet imaginer que les participants réfléchissent, seuls ou en groupe, à un sport qu'ils souhaiteraient adapter en jeu de table et qu'ensuite, avec l'aide des animateurs, ils passent à la phase de réalisation.

Quelques jeux d'adresse

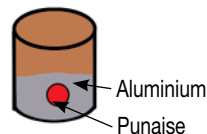
Le curling

- **Matériel** : des bouchons de liège, des cure-dents, du papier d'aluminium, des punaises.
- Couper en deux dans sa largeur un bouchon de liège à l'aide d'un cutter.

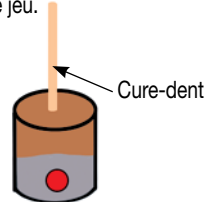


© Ghyslaine Vaysses

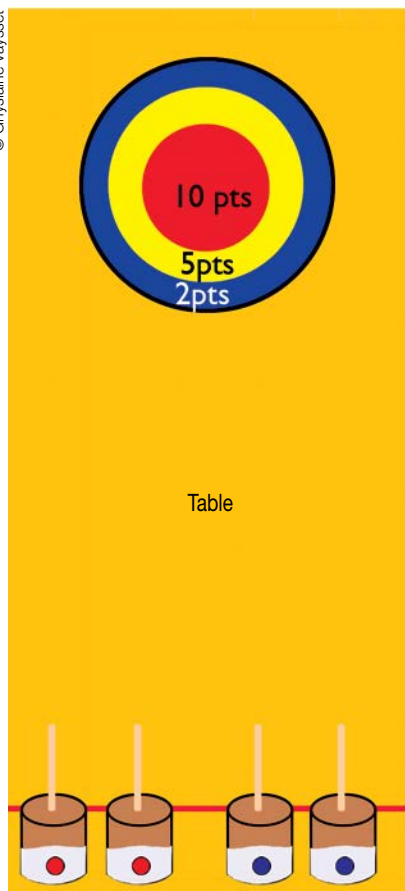
- Envelopper de papier d'aluminium l'une des extrémités du bouchon. Puis le fixer au bouchon à l'aide d'une punaise.



- Planter un cure-dent au centre de l'autre extrémité. Créer 6 palets (3 par joueur) en prenant soin d'avoir deux couleurs distinctes de punaise pour différencier les palets des adversaires durant le jeu.



- Dessiner une cible en papier et la fixer à l'extrémité de la table à l'aide d'adhésif.



• **But du jeu** : faire glisser ses palets sur la table pour atteindre le cœur de la cible. Il faut lâcher le palet avant la ligne rouge.

• Les participants jouent à tour de rôle (un lancer chacun). Au terme des trois jets, on comptabilise le nombre total de points marqués par chacun. Comme à la pétanque, un joueur peut tenter de « tirer » un palet adverse, c'est-à-dire envoyer l'un de ses palets contre celui de son adversaire de manière à l'éjecter de la cible.

Les boxeurs

• **Matériel** : 2 petites bouteilles d'eau minérale (50 cl), 2 balles de ping-pong, 4 piques à brochettes, de la ficelle.

• Découper deux morceaux de ficelle de 3 cm de longueur chacun. À chaque extrémité, faire un ensemble de nœuds ayant pour but de créer une petite boule de ficelle.

• Avec un cutter, faire deux entailles de 0,5 cm de largeur de chaque côté d'une bouteille en plastique (voir schéma). Les entailles du même côté se situent à 2 cm l'une de l'autre ①.

• Glisser un nœud de la ficelle dans chacune des entailles. Faire de même de l'autre côté de la bouteille ②.

• Dessiner un visage sur la balle de ping-pong puis la poser sur le goulot de la bouteille en ayant pris soin d'enlever le bouchon au préalable.

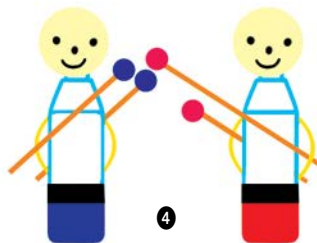
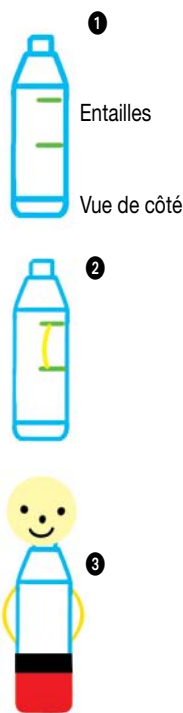
• Découper un short au boxeur dans du papier et le coller au bas de la bouteille ③.

• Dernière étape, les bras : enfoncer le bout pointu d'une pique à brochette dans une boule cotillon. Répéter l'opération. On a l'impression que notre boxeur porte des gants ! Placer une pique de chaque côté de la bouteille entre la ficelle et la bouteille.

• Puis fixer les boxeurs sur la table à 10 cm l'un de l'autre, en plaçant de la pâte adhésive sous les bouteilles.

• Les joueurs prennent place derrière leur champion et à l'aide de leurs mains font avancer et reculer les bras de leur boxeur. Attention les piques doivent bien rester entre la bouteille et la ficelle.

• Le but du jeu est de faire tomber la tête de l'adversaire ! Le premier à y parvenir remporte le duel ④ !



Déroulement du jeu

• Les olympiades de table se jouent en individuel, le but étant de figurer au mieux dans les différents classements établis en défiant et en étant défié en un contre un par les autres joueurs.

• Il y a plusieurs classements afin que tous les participants puissent se donner un objectif à atteindre et ainsi maintenir leur intérêt pour le jeu jusqu'à son terme.

• On peut imaginer par exemple :

- le classement général qui prend en compte les résultats dans les différentes épreuves ;
- le classement par jeu : pour chaque jeu un classement est établi en fonction des performances ;

– le classement par catégorie : il s'agit ici dans un premier temps de regrouper les jeux par catégorie (vitesse, adresse, stratégie, etc.), puis d'établir un classement pour chacune des catégories.

• Plusieurs fonctionnements sont possibles pour établir les classements :

La pyramide

• Préparer des étiquettes avec le prénom de chaque participant et fixer de la pâte adhésive au verso. Puis positionner les étiquettes au hasard sur une pyramide dessinée sur le tableau d'affichage. Le principe est de défier au jeu de son choix un participant classé sur la ligne juste au-dessus de celle où figure le joueur (un joueur sur la cinquième ligne ne peut défier qu'un joueur situé sur la quatrième et ainsi de suite).

• Celui qui remporte le duel monte à la ligne supérieure, celui qui perd descend d'une ligne (sauf s'il se trouve déjà sur la dernière). Les joueurs défient et sont défiés en alternance.

• Le classement est définitif à la fin du temps imparti ou du nombre de duels programmé.

Tableau statistique

• Une autre possibilité d'établir un classement est de prendre en compte dans un tableau une ou plusieurs statistiques de jeu liées à chaque joueur :

– le nombre de duels remportés : le joueur ayant gagné le plus de duels remporte le classement ;

– le nombre de victoires et de duels joués : il faut dans ce cas de figure établir un nombre de points par duel remporté puis diviser le total de points marqués par le nombre de duels joués. Cela va donner une moyenne de points remportés par duel.

• Dans tous les cas il est préférable qu'une ou plusieurs personnes aient la charge exclusive d'établir les classements durant le jeu et de veiller à ce que le résultat qui est fourni par un joueur soit confirmé par son adversaire afin d'éviter toute triche. ▶

