



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 8 ans**

THÈME  
**Jouer**

## Olympiades d'hiver sans neige !

**Comme le titre de ces olympiades le suggère, l'idée est ici de reproduire des épreuves des Jeux olympiques d'hiver sans neige ni glace ! Tout un programme !**

- **Nombre de participants :** de 8 à 30 joueurs.
- **Nombre de joueurs par équipe :** 4 ou 5.
- **Terrain :** une salle d'évolution dont le sol est glissant.

### Construction des skis pour épreuves de ski alpin et de fond

- **Matériel et fournitures :** ruban élastique, carton, colle à bois, agrafeuse, cutter, règle.
- Découper six rectangles de 18 centimètres de largeur sur 80 centimètres de longueur. Découper en forme d'ogive une des extrémités de chaque rectangle.
- Sur deux des formes découpées, pratiquer deux fentes parallèles de 3 cm de longueur et espacées d'environ 10 cm à un tiers et aux deux tiers de la longueur totale.
- Couper quatre bandes élastiques de 25 cm de longueur sur 3 ou 4 cm de largeur. Prendre une bande et en insérer les extrémités dans deux des fentes réalisées précédemment. Agraffer

solidement les extrémités sous le carton, sans tendre complètement les élastiques. Répéter l'opération pour les trois autres bandes.



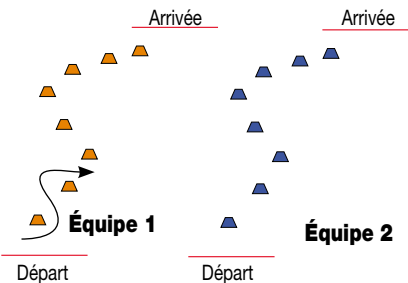
- Avec de la colle à bois, coller ensemble deux formes en carton, puis coller sur celles-ci une forme munie d'élastiques (bandes élastiques sur le dessus). Laisser sécher.
- Ces skis permettent à deux personnes de les porter en même temps. Pour une seule personne, il suffit de glisser ses pieds sous les élastiques les plus proches de l'extrémité avant des skis.

### Les épreuves

#### Slalom géant

- Préparer un terrain de slalom avec des plots alignés pour former deux parcours parallèles.

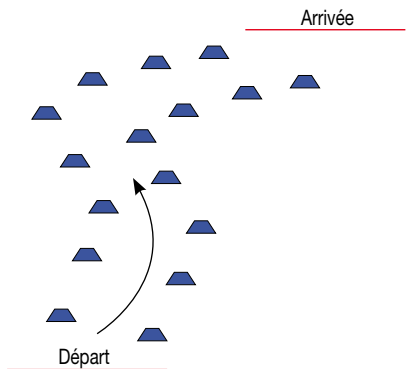




- **Matériel :** une paire de skis pour chaque slalonneur, une corde, des plots.
- Pour chaque manche de slalom, deux binômes de chaque équipe sont en compétition.
- L'un des joueurs chausse les skis et se munit de l'une des extrémités de la corde tandis que son binôme saisit l'autre côté et va le tirer tout au long du parcours.
- Le premier des deux binômes à franchir la ligne rapporte un point à son équipe.
- Puis on inverse les rôles dans le binôme, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les membres de toutes les équipes soient passés. L'équipe totalisant le plus de points remporte la victoire. En cas d'égalité, une manche supplémentaire est organisée pour départager les concurrents.
- Si lors d'un slalom l'un des skieurs touche l'un des plots ou ne slalome pas correctement, il doit reculer et repasser le plot en question.

### Le géant

- Le principe est le même que dans l'épreuve précédente, mais cette fois les joueurs doivent passer à l'intérieur du couloir de plots.



### Le ski cross

- Le ski cross met en opposition directe quatre concurrents qui dévalent une piste en même temps.
- Le but est d'être le premier à arriver en bas.

• Le principe de déplacement est le même que dans les jeux précédents (un joueur en tire un autre à l'aide d'une corde.) Mais cette fois-ci les différents binômes partagent le même parcours qui va être parsemé de différents obstacles à éviter. Le but étant d'être les premiers à franchir la ligne d'arrivée.

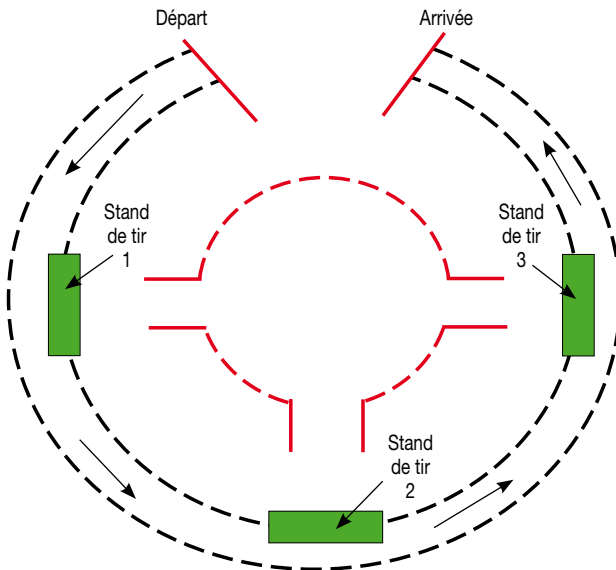
- Ces obstacles peuvent être des objets plus ou moins volumineux mais qui ne mettent pas en danger la sécurité des participants (des cartons par exemple). La piste devra être assez large pour éviter les accrochages entre les participants.

### Biathlon en binôme

- Le biathlon est un sport combinant ski de fond et tir à la carabine.
- Pour remplacer la carabine dans le cadre d'une animation, on peut utiliser des sarbacanes et une cible, ou bien le principe du chamboule-tout comme dans les kermesses. C'est ce dernier que nous retiendrons ici.

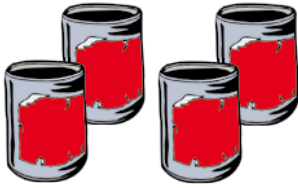
#### Mise en place

- Le terrain de jeu doit être organisé comme indiqué sur le schéma ci-dessous, sachant que le diamètre du parcours peut-être adapté en fonction de l'âge des participants :



- Les stands de tir sont représentés par des tables sur lesquelles sont disposées quatre boîtes de conserve ou bouteilles en plastique vides par équipe (prévoir un signe distinctif pour chaque équipe, un code couleur par exemple).

- Les boîtes de conserve y sont déposées de la façon suivante :



### Déroutement

- Plusieurs équipes jouent en même temps, chacune d'elles est représentée par un binôme.
- Les deux joueurs du binôme chaussent la même paire de skis ! Ils devront donc se synchroniser pour pouvoir avancer correctement. Des joueurs des différentes équipes se placent aux différents stands de tir.
- Lorsqu'un binôme a fini le tour du terrain, un autre binôme de la même équipe prend le relais jusqu'à ce que tous les membres soient ainsi passés.
- Les binômes doivent se déplacer dans le couloir de plots représenté en gris sur le schéma. Lorsqu'ils arrivent au niveau d'un stand de tir, ils se placent au niveau de la ligne de tir qui se situe à 5 mètres de la table. Un de leurs équipiers leur donne à chacun une balle, ils ont alors chacun un lancer pour renverser l'ensemble des boîtes de conserve.
- S'ils y parviennent, ils reprennent alors leur course jusqu'au stand de tir suivant. En revanche, si des boîtes n'ont pas été renversées, le binôme va devoir faire un tour de pénalité. Ce tour de pénalité s'effectue à l'intérieur du cercle représenté en rouge sur le schéma. Lorsque le binôme a terminé son tour de pénalité, il rejoint le terrain principal (en gris sur le schéma) et continue sa course.

- Pour rendre le jeu encore plus difficile, on peut instaurer comme règle que le nombre de tours de pénalité à boucler correspond au nombre de boîtes n'ayant pas été renversées, comme c'est le cas dans les vraies épreuves de biathlon (ex. : s'il reste deux boîtes debout, le binôme doit effectuer deux tours de pénalité).
- À noter qu'après le départ d'un stand d'un binôme, les joueurs de son équipe remettent les boîtes en place et récupèrent les balles.
- L'équipe qui termine le relais en première position remporte la partie. ▶

## Pour aller plus loin

*Pour toute question concernant ce jeu, n'hésitez pas à contacter Nicolas Mercier, l'auteur de cette fiche par mél : [sportsdecouverte69@yahoo.fr](mailto:sportsdecouverte69@yahoo.fr)*

## Un jeu, des jeux !

*Ces épreuves peuvent être organisées de façon indépendante, comme des jeux isolés, ou bien intégrées dans une journée à thème. Dans ce cas, chaque jeu permettra aux différentes équipes de marquer des points qui, cumulés au cours de la journée, donneront lieu à un classement général et à une remise des prix lors d'une cérémonie mémorable.*

