



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 8 ans**

THÈME  
**Jouer**

## Olympiades des jeux traditionnels

**Les olympiades des jeux traditionnels, ce sont des olympiades qui s'inspirent pour leurs différentes épreuves de jeux d'adresse en bois réadaptés en jeux sportifs collectifs grandeur nature.**

- **Nombre de participants :** de 8 à 20.
- **Nombre de joueurs par équipe :** de 4 à 5.
- **Terrain :** espace extérieur plat.

### Un jeu, des jeux !

• Les épreuves présentées dans cette fiche 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.

### Les différentes épreuves

#### Le billard hollandais

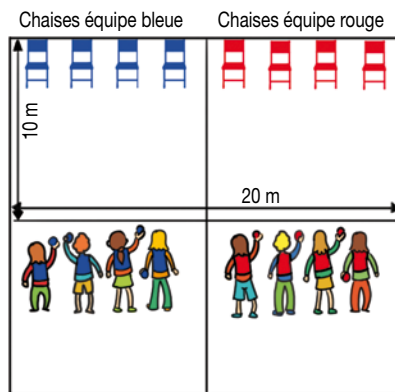
- Le billard hollandais est à l'origine un jeu d'adresse en bois. Il s'agit de marquer le plus de points possible en faisant glisser des palets en bois dans des compartiments numérotés.
- C'est un jeu qui se pratique en équipe ou en individuel, mais dans tous les cas les joueurs doivent jouer les uns après les autres.

- L'adaptation présentée ci-dessous a pour objectif de permettre à tous les joueurs des deux équipes de jouer en même temps !



#### Mise en place

- Suivre les indications du schéma ci-dessous pour organiser le terrain de jeu, placer des chaises destinées à chaque équipe (espace entre deux chaises = 2 mètres) et fixer les limites de l'espace de jeu.



- Fournir à chaque joueur un ballon ou une balle en fonction de la difficulté souhaitée pour le jeu (plus facile avec une balle qu'avec un ballon).

#### But du jeu

- Être la première équipe à avoir envoyé tous ses ballons sous les pieds de chaises de son camp.

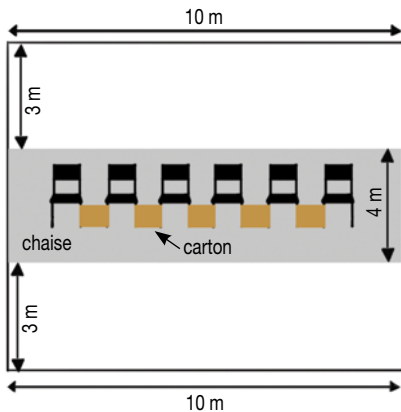
#### Déroulement du jeu

- Les deux équipes se placent de part et d'autre de l'aire de jeu, chaque joueur étant en possession d'un ballon ou d'une balle. Au signal de l'animateur, les joueurs tentent d'envoyer leur ballon sous les pieds d'une des chaises de leur camp.

- Les joueurs peuvent tirer à la main ou au pied mais doivent impérativement rester dans leur camp au moment du lancer.
- Ils ne peuvent tirer en étant dans la zone grisée mais peuvent aller y récupérer des ballons qui s'y trouvent, à condition que personne ne soit en train de tirer à ce moment-là.
- Selon la difficulté que l'on souhaite donner au jeu, on peut demander à ce que le ballon reste entre les pieds d'une des chaises pour être validé ou simplement qu'il soit passé entre les pattes de la chaise.

### Le passe-palets

- À l'origine, le passe-palets est un jeu d'adresse en bois où le but est d'être le plus rapide à faire passer tous ses palets dans le camp adverse.
- Voici une façon de l'adapter sur un terrain de jeu où deux équipes seront opposées.
- Délimiter d'abord un terrain carré en respectant le schéma ci-dessous.



- Aligner des chaises au centre du terrain et de manière à ce qu'elles couvrent en partie la largeur de l'aire de jeu. Pour les relier entre elles, enfilez les pattes dans des cartons rectangulaires dont le fond et le dessus ont été enlevés (voir schéma).



- La partie grisée sur le schéma correspond à la zone dans laquelle les joueurs n'ont pas le droit d'entrer au moment des tirs.
- Les palets utilisés dans le passe-palets sont remplacés par des balles ou ballons.

### But du jeu

- À la fin du temps imparti, l'équipe ayant le moins de ballons dans son propre camp remporte la partie.

### Déroulement du jeu

- Les deux équipes se placent de part et d'autre de l'aire de jeu. On distribue un nombre égal de ballons à chaque équipe (dans la mesure du possible, un par participant).
- Au signal de l'animateur, les joueurs tentent d'envoyer leur ballon dans le camp adverse. Mais attention, le ballon doit impérativement passer entre les pieds d'une des chaises. Dans le cas contraire, il est renvoyé dans son camp d'origine.
- Les joueurs peuvent tirer à la main ou au pied, mais doivent rester dans leur camp. Ils ne peuvent tirer en étant dans la zone grisée, mais peuvent aller y récupérer des ballons qui s'y trouvent.
- À la fin du temps imparti, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp remporte la victoire.

### Le birinic

- Le birinic est un jeu d'adresse originaire de Bretagne. Il est composé d'un mât en bois auquel est suspendue par une corde une boule en bois que l'on doit envoyer sur des quilles pour les faire tomber.
- C'est un jeu qui se pratique en équipe ou en individuel, mais dans tous les cas les joueurs doivent jouer les uns après les autres. L'adaptation présentée ici a pour objectif de permettre à tous les joueurs des deux équipes de jouer en même temps ! Les joueurs y feront office de quilles humaines !

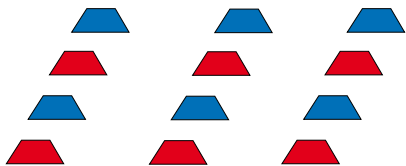


### Mise en place

- Prévoir une corde, un ballon en mousse, des plots, et trouver une aire de jeu à proximité d'un arbre.
- Nouer une des extrémités de la corde autour du ballon et l'autre autour d'une branche de l'arbre.
- Pour l'efficacité du jeu, il faut préférer une branche bien parallèle au sol et située à une hauteur représentant deux fois la taille des participants.



© Ghislaine Kaysser



- Puis délimiter le terrain au sol avec des plots comme indiqué ci dessus.
- Une des deux équipes commence la partie et doit lancer. Un des joueurs de cette équipe est choisi pour être le lanceur. Il s'empare du ballon attaché à la corde.
- Les autres joueurs des deux équipes prennent place sur les plots correspondant à la couleur qui leur a été attribuée.

#### *But du jeu*

- Être l'équipe à avoir touché le plus de joueurs adverses à la fin de l'ensemble des tours de jeu.

#### *Déroulement du jeu*

- Le lanceur se saisit de la balle avec la main puis l'envoie en direction des joueurs. Il fait marquer à son équipe autant de points qu'il

a touché de joueurs adverses (je touche un adversaire, je marque un point) en un seul lancer. En revanche s'il touche des joueurs de sa propre équipe, cela enlève un point !

- Les joueurs peuvent bouger le haut du corps pour éviter le ballon mais n'ont pas le droit de bouger les pieds ni les jambes. Dans le cas contraire, si c'est un joueur de l'équipe lanceuse, il fait perdre un point à son équipe ; si c'est un joueur de l'équipe adverse, il fait marquer un point supplémentaire à l'équipe lanceuse.
- Lors d'un lancer, le jeu se poursuit jusqu'à ce que le ballon se soit immobilisé.
- Les joueurs de l'équipe lanceuse n'ont pas le droit de toucher le ballon, sauf le lanceur désigné.
- Lorsque le lancer est terminé, on alterne les rôles. C'est un joueur de l'équipe adverse qui prend le relais et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs des deux équipes aient lancé le ballon.
- L'équipe comptabilisant alors le plus de points remporte la victoire. ▶

