

OLYMPIADES

Déroulement du jeu :

Organiser 2 terrains de jeux (un pour la partie relais, l'autre pour la partie jeux de ballons).

Répartir les enfants en 12 équipes : 6 équipes de filles et 6 de garçons.

Les équipes 1 à 6 (que de filles) commencent par les relais. Les équipes 6 à 12 (que de garçons) vont aux jeux de ballons.

Un adulte « grand animateur » par groupe de jeu (relais / ballon) fait aligner les équipes (les chauffe un peu : olà, bans, applaudissements).

Il présente le premier jeu et appelle les 2 premières équipes qui vont s'affronter sous les yeux des autres en suivant le tableau de scores qui se remplit au fur et à mesure (ci-dessous).

Quand les 5 jeux sont faits, petite pause, boissons...

Puis les garçons passent aux relais et les filles aux ballons, et on recommence.

Matériel :

Les lots à distribuer (à adapter selon le thème du jour)

Relais

- 4 dalles de lino ou moquette
- 2 plateaux et 12 objets variés (2 fois les mêmes)
- 12 plots : 2 paires d'échasses
- 2 sacs de jute
- 2 ballons plastiques

Jeux de ballons

- Une cage de foot/ Une corde / Un cerceau / un ballon
- 1 ballon mousse
- 2 ballons plastiques
- 10 ballons et 10 serviettes ou tissus rectangulaires
- 1 ballon / une corde pour délimiter la cage

Relais

Le terrain est plan. Il est délimité par une ligne de départ et une ligne d'arrivée, distantes d'environ 30 mètres. (Prévoir des obstacles pour certaines épreuves)

Sur la feuille de scores attribuer 5 points pour l'équipe gagnante / 2 points par équipe pour une égalité / 0 points pour l'équipe perdante / Auxquels on peut ajouter ou ôter jusqu'à 2 points pour le « bon esprit »

Ex. relais 1 : E1 gagnante/ E2 perdante => 5/0

Relais dalles :

Les premiers coureurs sont debout sur une dalle de lino ou moquette, derrière la ligne de départ. Ils ont chacun à leur disposition une seconde dalle. Au top départ, ils doivent rejoindre le plus rapidement possible la ligne d'arrivée, puis retour, en utilisant uniquement les dalles dont ils disposent. Il leur est strictement interdit de mettre un pied à terre. Si un joueur pose le pied par terre, il doit reculer de 3 mètres. S'il pose les deux pieds à terre, il doit repartir de la ligne de départ. De retour derrière la ligne de départ les suivants partent et ainsi de suite. L'équipe gagnante est la première à voir tous ses joueurs de retour.

Relais plateau :

Chaque premier joueur s'élance sur le parcours, franchit les obstacles avec 6 objets (verre d'eau, balle, cuillère, assiette en carton, serviette en papier) en équilibre sur le plateau.

Il transmet le plateau au suivant, qui s'élance à son tour et ainsi de suite... L'équipe vainqueur est celle qui revient le plus vite (une fois les pénalités ajoutées). Chaque objet tombé ne doit pas être ramassé et ajoutera 10 secondes au temps final.

Relais échasses :

Placez des plots en ligne droite en prenant soin de bien les espacer. Chaque joueur place ensuite ses pieds sur les échasses et doit slalomer entre chaque bouteille le plus rapidement possible sans tomber ! Un pied à terre 3 secondes de pénalité.

Relais course en sac :

Le premier joueur de chaque équipe enfle le sac. Quand le départ de la course est donné les joueurs s'élancent en sautillant dans leurs sacs. Le but est d'aller jusqu'à ligne d'arrivée puis de revenir jusqu'à la ligne de départ pour passer le relais au joueur suivant.

Relais ballon :

Les deux premiers joueurs ont un ballon coincé entre les deux genoux. Ils s'élancent en courant, sautant, marchant à 4 pattes... comme ils le souhaitent. Si le ballon tombe, le joueur doit reprendre son ballon et repartir de là où il était quand le ballon est tombé après 3 secondes de pénalité.

Jeux de ballon

Le tir au but :

Atteindre des cibles de différentes tailles en shootant dans un ballon. Les équipes prennent position derrière une ligne de tir, une équipe après l'autre, un joueur shoot au pied dans le ballon pour viser : une cage de foot (1 point), un cercle délimité par une corde (2 points) ou un cerceau (3 points). Les points s'accumulent jusqu'à ce que chaque joueur de chaque équipe ait tiré une fois. Ils ne sont comptabilisés que si le ballon s'immobilise dans la zone concernée...

Ballon chrono :

Chronométrer une course grâce à un ballon...

2 équipes s'affrontent : une en rond les joueurs se mettent en cercle assez espacés, l'autre en rang, à la queue leu leu. Au top : l'équipe en rond prend le ballon et les joueurs se le font passer le plus vite possible sans le faire tomber, il faut compter les tours que fait le ballon. (Chrono) (Tour complet du cercle) l'autre équipe en rang envoie ses joueurs l'un après l'autre (relais) autour du rond formé par la première équipe. Quand le dernier joueur a fini le tour, le ballon s'arrête. Les rôles sont échangés. L'équipe vainqueur est celle qui a couru le plus vite (moins de tours de ballon possibles).

Le plus grand cercle

Chaque équipe se met en cercle (chacune de son côté : prévoir de l'espace) les joueurs serrés les uns contre les autres avec une balle pour chaque équipe.

Au top, le premier joueur de chaque équipe lance la balle à son voisin. Dès que la balle a fait un tour complet sans tomber les joueurs reculent d'un grand pas et recommencent. L'équipe gagnante est celle qui aura le plus grand cercle (réalisé le plus grand nombre de tours de balle sans la faire tomber) Il n'y a pas de chrono... bien s'appliquer !!!! Dès que la balle tombe le jeu s'arrête...

Ballon serviette:

10 joueurs de chaque équipe se mettent par 2 (d'une même équipe ensemble) chaque paire tient une serviette de bain (ou autre bout de tissu suffisamment grand) entre eux et une balle.

Au top, ils doivent lancer suffisamment haut et rattraper un ballon léger (ou balle) avec la serviette. Quand le ballon tombe le couple est éliminé. L'équipe gagnante est celle qui aura la dernière paire de joueurs en piste ! Les enfants qui ne sont pas passés font une deuxième manche, chaque manche gagnée donne 5 points à l'équipe.

Tir au lapin.

Les deux équipes seront tour à tour lapin ou chasseur.

Un espace carré délimité par des plots (+ou- 5mx5m) symbolise la cage dans laquelle les lapins sont libres de leurs déplacements (interdit d'en sortir, interdit de toucher au ballon). A l'extérieur, les chasseurs ont 3 minutes pour toucher un maximum de lapins (interdit d'entrer dans la cage, tous les chasseurs doivent avoir le ballon au moins une fois). Au bout de 3 minutes les rôles sont échangés. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de lapins vivants.

Tableau des scores des garçons

OLYMPIADES 7 ANS

SCORES GARÇONS

RELAIS

	E7/E8		E9/E10		E11/E12	
	Relais dalles					
	E7/E9		E8/E11		E10/E12	
	Relais plateau					
	E7/E12		E8/E9		E10/E11	
	Relais échasses					
	E7/E11		E8/E10		E9/E12	
	Relais course en sacs					
	E7/E10		E8/E12		E9/E11	
	Relais ballon					
TOTAL	E7	E8	E9	E10	E11	E12

BALLONS

	E7/E8		E9/E10		E11/E12	
	Tir au but					
	E7/E9		E8/E11		E10/E12	
	Ballon chrono					
	E7/E12		E8/E9		E10/E11	
	Le plus grand cercle					
	E7/E11		E8/E10		E9/E12	
	Ballon serviette					
	E7/E10		E8/E12		E9/E11	
	Tir au lapin					
TOTAL	E7	E8	E9	E10	E11	E12

Tableau des scores des filles

OLYMPIADES 7 ANS

SCORES FILLES						
RELAIS						
Relais dalles	E1/E2		E3/E4		E5/E6	
Relais plateau	E1/E3		E2/E5		E4/E6	
Relais échasses	E1/E6		E2/E3		E4/E5	
Relais course en sacs	E1/E5		E2/E4		E3/E6	
Relais ballon	E1/E4		E2/E6		E3/E5	
TOTAL	E1	E2	E3	E4	E5	E6
BALLONS						
Tir au but	E1/E2		E3/E4		E5/E6	
Ballon chrono	E1/E3		E2/E5		E4/E6	
Le plus grand cercle	E1/E6		E2/E3		E4/E5	
Ballon serviette	E1/E5		E2/E4		E3/E6	
Tir au lapin	E1/E4		E2/E6		E3/E5	
TOTAL	E1	E2	E3	E4	E5	E6