

# SOMMAIRE

## AUX ORIGINES DES JEUX OLYMPIQUES 8

### À VOS MARQUES, PRÊTS... 9

De l'Antiquité à aujourd'hui 9

Découvrir et imaginer 9

### DES ATHLÈTES, DES ÉPREUVES 11

Généralités 11

Le nombres d'épreuves 11

Laissez parler votre imagination 13

**P** Questions pour des champions 15

### ENFANT ET DÉJÀ JUGE 17

Conseils pratiques 18

À chacun son serment 18

### VICTOIRE ET COOPÉRATION 19

Le comptage des points 19

Olympiades et coopération 20

**P** Les symboles des Jeux olympiques 21

**P** L'élection de la ville hôte 23

**P** L'ouverture et la clôture des Jeux 25

**P** Des athlètes et des records 27

**P** Les Jeux olympiques sont une tribune 29

**P** Les olympiades 31

**P** Le jeu sportif 33

## DOCUMENTS À TÉLÉCHARGER

Le pictogramme  indique qu'il y a des documents (modèles et gabarits, affiches...) à télécharger sur [www.jdanimation.fr/jeux-olympiques](http://www.jdanimation.fr/jeux-olympiques) de manière à faciliter la mise en œuvre des activités proposées.

Le **P** indique les fiches pratiques qui proposent parfois plusieurs activités détaillées.



## FAITES VOS JEUX ! 35

**P** Jeux originaux 36

• Le bottleball 36

• Le volley assis 37

• Le holdball 37

• Le hitball 39

• Le ballon échecs 40

**P** Jeux d'adresse 42

• Xtrem Limit 42

• Le billard hollandais 42

• Le passe-palets 43

• Le birin 44

• La boccia 44

• Le receptball 45

**P** Relais vitesse 47

• Relais vite ball 47

• Relais multi 47

• Relais strategic'ball 48

• Relais balai	48
• Relais traîneau	49
• Mouche versus araignée	50
<b>P</b> Jeux de coopération	51
• Le chamboule-tout coopératif	51
• En cercle !	51
• Attrap'palet	52
• Les déménageurs	53
• Faites passer l'anneau	54
• La chaise tournante	54
<b>P</b> Jeux de réflexion-action	55
• La calculette	55
• À la chasse aux réponses	56
• Le morpion-sprint	57
• La course à la boulette	58
• La chasse aux lettres	59

## PLANÈTE DE PAIX : DEUX OLYMPIADES CLÉS EN MAIN 60

### PAIX ET AMOUR À WOODSTOCK 61

Un festival cinquantenaire 61

Woodstock et le mouvement hippie 62



## PICTOGRAMMES

Ces pictogrammes, placés dans le chapitre « *Faites vos jeux !* », devant le nom des épreuves indiquent la principale compétence sollicitée.



Épreuve revisitée ou originale



Épreuve semi-coopérative



Épreuve de réflexion-action



Épreuve de relais-vitesse



Épreuve d'adresse

Une grande animation, une structure arrêtée 63

Des olympiades et des épreuves 65

À bras ouverts ! 66

Paix et amour 67

Faites de la musique 68

En clôture, un festival 69

### JOUONS POUR LA PLANÈTE 71

Pour l'humanité, pour la planète 71

Une grande animation, une structure arrêtée 72

À l'horizon 2030 75

Un programme, des olympiades 76

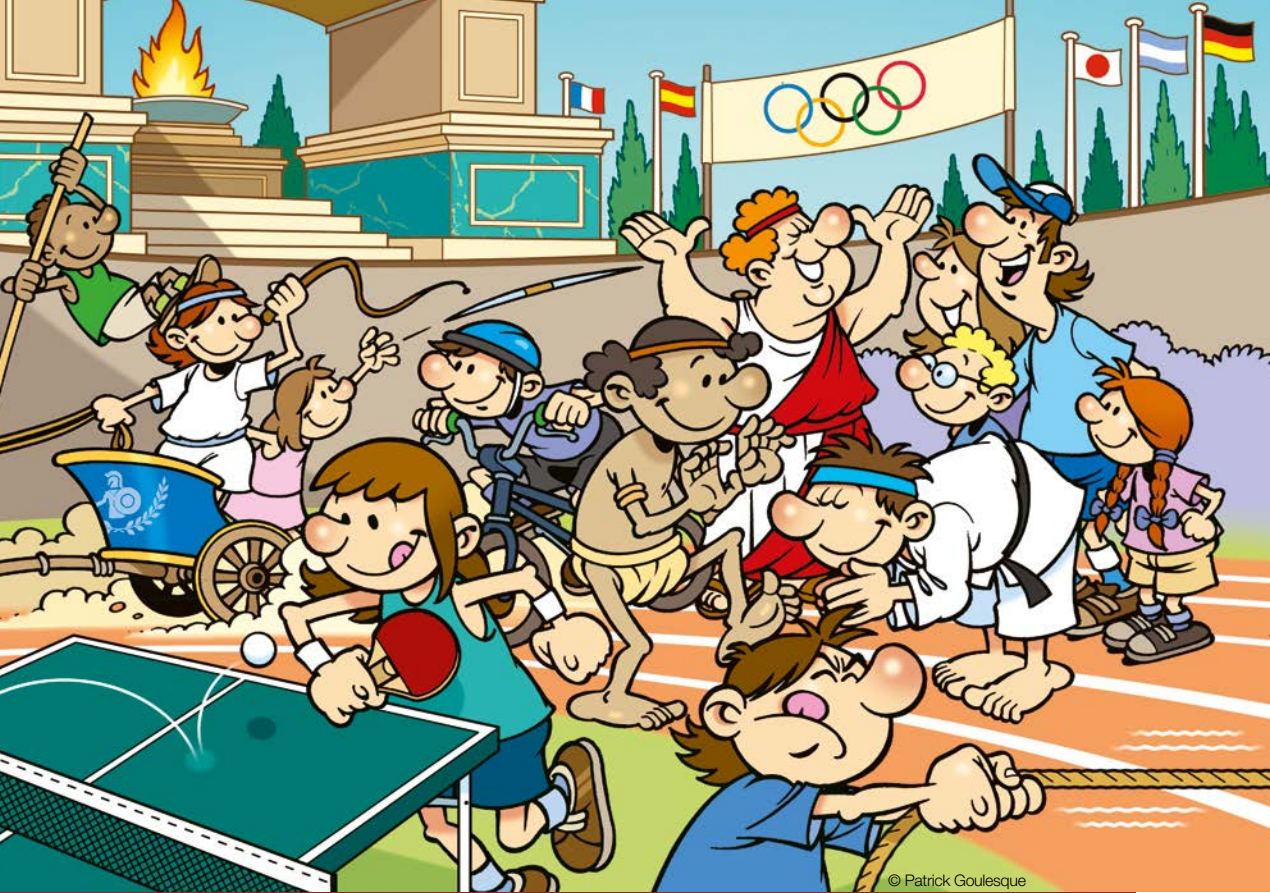
• *Si le patrimoine m'était mimé* 77

• *Fais confiance à la voix !* 78

• *N'en perds pas un goutte !* 79

• *Rien ne se perd !* 79

• *Dessine-moi une...* 80



© Patrick Goulesque

## AUX ORIGINES DES JEUX OLYMPIQUES

Les Jeux olympiques encouragent au respect de l'autre, à l'effort physique, au dépassement de soi... et symbolisent l'entente entre les peuples. C'est l'un des symboles de l'universalité, et pour les animateurs un thème fédérateur. Revenons sur les fondements de l'événement et ses principales caractéristiques.





Reprenons l'exemple : 9 épreuves à organiser pour les 30 participants, c'est-à-dire 3 en lien direct avec les disciplines olympiques, 3 originales ou décalées ainsi que 3 collectives durant lesquelles toute l'équipe participe.

### RÉCAPITULATIF SYNTHÉTIQUE DES DISCIPLINES

L'actuel programme des sports des Jeux olympiques se compose de 41 sports, de 59 disciplines et de près de 400 épreuves. Les Jeux olympiques d'été comprennent 34 sports (et 44 disciplines) et ceux d'hiver 7 sports (et 15 disciplines).

- **Disciplines individuelles** : athlétisme (hormis les relais), judo, lutte, escrime, pentathlon, softball, escrime, haltérophilie, triathlon, natation, gymnastique, équitation, tir et tir à l'arc, etc.
- **Disciplines collectives** : handball, football, basketball, baseball, relais en athlétisme, hockey, aviron, voile, etc.

Le choix des disciplines olympiques peut s'effectuer avec l'assentiment des participants. On les sollicitera en leur présentant une liste des épreuves possibles et en organisant un vote. C'est une manière d'investir un peu plus les jeunes dans ce projet. L'équipe d'animation se gardera la possibilité d'introduire une ou plusieurs épreuves de son choix et secrètes.

### LAISSEZ PARLER VOTRE IMAGINATION

Se cantonner aux simples disciplines olympiques ne suscitera pas l'enthousiasme de votre public. Parce que ce sont des épreuves avant tout et presque uniquement physiques, et qu'elles sont formelles et connues de tous. Nous vous conseillons donc d'introduire d'autres épreuves plus originales, plus décalées... Voici des pistes que vous saurez sans nul doute enrichir. Nous n'évoquons jamais les règles de ces épreuves, tout simplement car elles s'imposent toujours d'elles-mêmes.

## QUESTIONS POUR DES CHAMPIONS

*C'est un grand classique qui peut prendre des formes très variées, et même mêler lors d'une olympiade la culture générale aux prouesses physiques. L'équipe d'animation pensera donc à l'exploiter avant ou pendant cette grande animation.*

Les quiz et les jeux de questions-réponses rencontrent toujours un certain succès auprès des jeunes pour peu qu'ils soient bien animés et préparés. Il semblait donc opportun d'en proposer un exemple thématique qui puisse être exploité avant le grand jeu, en tant qu'animation pour faire découvrir autrement les Jeux olympiques, ou pendant le grand jeu, comme une épreuve lors de laquelle s'affronteraient les différentes équipes. Les questions posées sur la page suivante sont de niveau variable, l'équipe d'animation pensera si besoin à les tester auparavant auprès d'un public d'âge similaire et à les ajuster si besoin.

### NE ZAPPEZ PAS, S'IL VOUS PLAÎT !

Les règles d'un jeu de questions-réponses sont simples et connues de tous les animateurs, et le matériel à prévoir quasi inexistant. Le modèle ? Inutile de chercher très loin : les émissions iconiques *Questions pour un champion* ou *Tout le monde veut prendre sa place* sont parfaitement appropriées.

Pour mettre de l'ambiance, les animateurs penseront à prévoir :

- des instruments de musique ayant une sonorité différente pour chaque équipe en guise de buzzeur ;
- un jingle (on trouve ceux des émissions citées plus haut sur Internet), une estrade avec autant de pupitres que d'équipes et si possible un jeu de lumière.

Nous proposons une épreuve en trois phases : une phase de questions éliminatoires puis une série de questions thématiques et enfin la finale. Il est possible de laisser tous les membres de l'équipe répondre aux questions ou encore de proposer à chaque équipe de constituer de petits groupes de jeunes différents lors de chacune des trois phases.

### PIMENTONS L'ÉPREUVE

Les règles de cette animation qui peut être employée comme une épreuve lors du grand jeu sont simples. Pour dynamiser son aspect participatif, on laissera la possibilité à chaque équipe ayant franchi la phase éliminatoire de sélectionner un ou plusieurs

joueurs d'une équipe éliminée pour les aider à répondre à une question. Ou encore, on privilégiera dans certaines thématiques des réponses uniquement mimées ou dessinées : montrez-nous les quatre grands types de nage présents aux Jeux olympiques ? Mimez les deux principales techniques de franchissement en saut en hauteur ? Etc. On peut par ailleurs glisser de courts jeux coopératifs durant les intermèdes qui séparent chaque phase : cela donnera aux participants une occasion de se défouler et de retrouver leur calme.

### AUTRE UTILISATION

Les questions sur la page suivante peuvent également servir à alimenter les différents jeux de réflexion-action présentés sur les pages 55 à 59.



## À QUOI PENSER ?



# LES OLYMPIADES

*Voici les éléments clés pour des olympiades de qualité.*

### DÉFINITION

Les olympiades sont en règle générale un ensemble d'épreuves sportives qui mettent en compétition directe différentes équipes.

- PEUT SE JOUER EN**
- individuel *et/ou* équipe
- SOUS LA FORME D'UNE**
- compétition *ou* épreuve coopérative



## SÉCURITÉ

- ▶ Être vigilant à ce que le matériel utilisé soit adapté au jeu proposé.
- ▶ Vérifier que les tenues des participants soient adaptées à la pratique sportive.
- ▶ Veiller à ce que les configurations de jeu et le terrain ne favorisent pas les risques de chutes ou de collisions.
- ▶ Intervenir immédiatement en cas de doute sur la sécurité.
- ▶ Être vigilant quant à la sécurité affective des participants, notamment ceux qui pourraient être en difficulté dans les jeux.

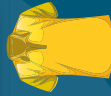
15



## SCORE

- ▶ Attribuer des points sur les épreuves selon des critères clairs et objectifs.
- ▶ Mettre en place un barème de points proportionné et cohérent d'une épreuve à l'autre.
- ▶ Permettre aux équipes de consulter le détail de leur score au fil des différentes épreuves.
- ▶ En cas d'adaptation d'une épreuve en cours de jeu, veiller à ce que cela n'ait pas d'incidence sur l'équité des points attribués ou trouver une compensation pour les autres joueurs ou équipes.

30



## ÉPREUVES

- ▶ Choisir des épreuves en adéquation avec le matériel et le type de terrain à disposition.
- ▶ Diversifier les types d'épreuves sportives proposés.
- ▶ Réfléchir à des épreuves accessibles à tous les joueurs.
- ▶ Privilégier des épreuves ludiques, décalées et originales.



## ANIMATION

- ▶ Arbitrer de manière objective en s'appuyant sur des règles précises.
- ▶ Être observateur et attentif, calmer les esprits.
- ▶ Illustrer l'explication des règles d'exemples et de mises en situation ou d'essais.
- ▶ S'accorder au sein de l'équipe d'animation sur les règles et définir pour chaque jeu un arbitre principal.
- ▶ En cas de litige, prendre du recul et ne pas se laisser influencer.



## FAITES VOS JEUX !

Plus de 35 jeux originaux, d'adresse, de vitesse, de coopération, de relais... demandant parfois stratégie et réflexion sont réunis sur les pages suivantes. De quoi personnaliser vos olympiades et renouveler votre gamme d'épreuves sportives, pour le plus grand plaisir des jeunes.



## JEUX ORIGINAUX

*Cette série d'activités sportives se compose de créations ludiques, d'épreuves ou de jeux régionaux revisités. C'est à la fois des jeux d'adresse ou de vitesse, coopératifs ou d'opposition.*

### LE BOTTLEBALL

Durant ce jeu, chaque équipe doit préserver sa réserve d'eau, tout en visant celle de ses adversaires.

#### Généralités

- **Âge** : à partir de 8 ans.
- **Matériel** : 3 bouteilles d'eau et 1 ballon.
- **Nombre de participants** : 2 ou 3 équipes de joueurs.
- **Terrain** : un terrain dégagé en extérieur.
- **Durée** : 10 minutes.
- **But du jeu** : être l'équipe à avoir le plus d'eau dans sa bouteille à la fin de la partie.
- **Installation** : délimiter au sol un nombre de zones circulaires, égal au nombre d'équipes, de 5 mètres de diamètre et distantes les unes des autres de 10 mètres. Au centre de ces zones, placer une bouteille d'eau pleine sans bouchon.

#### Déroulement du jeu

Le bottleball est un jeu sportif qui se joue à la main et qui met en opposition deux ou trois équipes. Le but est de toucher, à l'aide du ballon, les bouteilles d'eau adverses de manière

leur faire perdre le plus de liquide possible. À la fin du temps imparti (10 minutes), l'équipe ayant conservé le plus d'eau dans sa bouteille remporte la partie.

Avant de lancer le match, il faut bien entendu constituer les équipes et attribuer à chacune d'elles un camp à défendre (une zone circulaire et la bouteille qu'elle contient).

#### Les règles principales

Aucun joueur n'a le droit de pénétrer dans les zones circulaires sauf lorsqu'une bouteille est renversée. Sinon il n'y a pas de limite au terrain de jeu. Lorsqu'un joueur est en possession du ballon :

- il ne peut pas faire plus de trois pas ni le conserver plus de 5 secondes ;
- il ne peut tirer sur une bouteille si quelqu'un se trouve devant lui ;
- il ne peut pas sauter dans la zone circulaire tel un handballeur.

#### Les défenseurs

Les joueurs des équipes qui ne sont pas en possession du ballon sont appelés les défenseurs. Il ne peut y avoir qu'un joueur par équipe qui défend sur le porteur du ballon.







## PLANÈTE DE PAIX : DEUX OLYMPIADES CLÉS EN MAIN

Voici deux olympiades prêtes à l'emploi (on décrit les principes, les épreuves...) et sur un thème chaque fois original. La première est en lien avec le festival de Woodstock, la seconde avec les objectifs de développement durable de l'Organisation des Nations unies.

## PAIX ET AMOUR

*Ces olympiades centrées sur le festival musical de Woodstock, qui s'est déroulé en août 1969, mêlent à la fois des épreuves sportives et intellectuelles.*

*On y aborde les valeurs non violentes et libertaires de l'époque, toujours d'actualité, et bien entendu la musique qui a été marquée par cet événement unique.*



### UN FESTIVAL CINQUANTAIRE

Il y a plus de 50 ans, se tenait dans l'État de New York (États-Unis) le festival de musique de Woodstock. L'événement a profondément marqué les décennies 1960-1970 et c'est le thème de ce grand jeu qu'on peut organiser dans chaque accueil de loisirs. Même si l'événement ne parle pas de prime abord aux jeunes générations, il nous a semblé intéressant d'aborder le festival de Woodstock sous la forme d'olympiades, d'une succession d'épreuves à la fois physiques et intellectuelles. Le cinquantenaire, appelé Woodstock 50, aurait dû se tenir du 16 au 19 août 2019... Il a été annulé le 31 juillet 2019 malgré la persévérance des organisateurs.

#### **Peace and love**

Les hippies prônaient un nouvel art de vivre, en grande partie fondé sur les philosophies orientales, et la liberté sous toutes ses formes. C'était une contre-culture qui refusait les codes traditionalistes et rejetait les valeurs sociales et culturelles de la société

de consommation américaine de l'époque. Les hippies souhaitaient l'égalité pour tous et s'opposaient notamment à la guerre du Vietnam de manière non violente. Leurs valeurs sont toujours d'actualité et fondamentales à évoquer avec un public jeune. Apprendre à avoir une attitude écoresponsable, respecter les libertés de chacun, opter pour des solutions pacifiques en lieu et place des conflits, s'engager pour l'avenir... sont des valeurs semblables à celles que défend l'éducation populaire. Elles seront ainsi au cœur de certaines épreuves de ces olympiades.

#### **En intérieur et en extérieur**

Nous vous invitons à composer ces olympiades de la paix que nous avons imaginées sur une demi-journée : nous proposons donc trois épreuves thématiques que vous complèterez ou non avec d'autres défis. Notre souhait est de vous laisser libre de construire cette journée en fonction de votre environnement, de votre public ainsi que des valeurs éducatives de la structure.



## JOUONS POUR LA PLANÈTE

*Ces nouvelles olympiades, prêtes à l'emploi, ont pour thème le développement durable, et plus précisément les objectifs de développement durable adoptés en 2015 par les États membres de l'Organisation des Nations unies. Les jeunes sont par ailleurs invités à participer à la construction de cette journée pour mieux contribuer, à leur échelle, à la préservation de la planète.*

### POUR L'HUMANITÉ, POUR LA PLANÈTE

Le développement durable a été défini dans le rapport dit Brundtland en 1987 comme « un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs ». C'est ainsi une conception de la croissance économique, aujourd'hui tout aussi militante que populaire. Dans les accueils de loisirs, il fait par exemple l'objet de multiples actions de sensibilisation en direction des enfants et des adolescents. Cela dit, elles sont généralement menées de manière formelle par des intervenants extérieurs ou concentrées sur la Semaine du développement durable qui a lieu fin mai – début juin. Ces actions ont pour thème : l'éducation aux gestes écocitoyens, la découverte de recettes anti-gaspi, l'apprentissage des principes du tri des déchets, etc.

Nous souhaitons aborder autrement ce sujet de société, c'est-à-dire en étant moins frontal et en exploitant d'autres ressorts. Nous avons par conséquent imaginé des



olympiades du développement durable, qui mêleraient des activités sportives, individuelles et semi-coopératives, aux 17 objectifs de développement durable adoptés par l'ONU en 2015. Cet appel universel à l'action pour protéger la planète et améliorer le quotidien de tous propose de se mobiliser à l'échelle mondiale, locale et individuelle. C'est une invitation à agir qui reste malheureusement trop souvent réduite à des mots : on a décidé de la faire connaître aux plus jeunes et surtout à la rendre concrète à leurs yeux.

### Une journée olympique

Nous vous invitons à structurer ces olympiades du développement durable sur une journée, telles que nous les avons construites. Notre souhait est de faire des jeunes participants des acteurs de cette grande animation, de les amener tant que possible à déterminer les objectifs dont ils souhaiteraient parler et à concevoir les épreuves sportives qui pourront être imaginées autour de cette thématique.