



10 JEUX POUR ORGANISER DES OLYMPIADES EN MINI-SÉJOUR, CAMP D'ADOS, COLONIE DE VACANCES...



Cette fiche pratique est offerte aux responsables et animateurs de séjours d'enfants ou d'ados : colonies de vacances, camps ou mini-camps, voyages pédagogiques, séjours associatifs ou sportifs...

10 jeux de groupe y sont expliqués. Ils permettent d'organiser facilement des olympiades, lors d'un séjour enfants ou ados : colonie de vacances, camp d'ados, mini-séjour, classe de découverte...

Izeedor propose une ludothèque, en ligne et gratuite. Plus de 100 jeux et activités, classés par thèmes, y sont présentés.

Pour en profiter facilement : www.izeedor.fr/jeux-activites/



Izeedor est le portail consacré aux séjours pour enfants et ados : voyages scolaires, colonies de vacances, séjours linguistiques, etc.

 www.izeedor.fr

Pour préparer un voyage scolaire ou un séjour de vacances.

 www.sejours.izeedor.fr

Pour trouver un organisateur de séjours, un hébergement de groupe, une colo...



10 JEUX POUR ORGANISER DES OLYMPIADES EN MINI-SÉJOUR, CAMP D'ADOS, COLONIE DE VACANCES...

Les jeux présentés permettent d'organiser des olympiades. Les participants sont répartis en équipes de 4 à 8 joueurs. Les animateurs veillent à équilibrer les équipes, en répartissant grands et petits, filles et garçons, « physiques » et « cérébraux ». L'objectif des olympiades est de faire gagner son équipe, en mettant à contribution tous les participants, sans exception. Chaque équipe est équipée d'un « roadbook » que les animateurs complètent.

La course des aveugles

Objectifs du jeu.

- Guider un coéquipier.
- Faire confiance.
- Être rapide.

Déroulement et règles du jeu.

Une aire de jeu est définie, sur laquelle un parcours est balisé. Il comporte des obstacles et des « portes » obligatoires, une ligne de départ et une arrivée. Le parcours est marqué à la craie ou à l'aide de cordes, branchages, etc.

Chaque équipe constitue des paires de joueurs : l'un sera l'aveugle, et l'autre son guide.

Les « aveugles » ont un bandeau sur les yeux qu'il leur est strictement interdit d'enlever. Ils sont placés derrière la ligne de départ. Au top départ, ils doivent rejoindre la ligne d'arrivée en empruntant le parcours délimité. Chaque aveugle est guidé, à la voix uniquement, par son guide.

- Les guides n'ont pas le droit de pénétrer sur l'aire de jeu. Ils doivent guider les aveugles à distance, à la voix.
- Un aveugle qui rate une porte doit revenir en arrière pour le repasser.

La paire, dont l'aveugle franchit en premier la ligne d'arrivée, a gagné.

Variante.

En fonction du nombre de paires aveugle-guide, on donnera le départ en même temps pour tout le monde, ou des départs échelonnés toutes les 30 secondes. Dans ce cas, il est nécessaire de chronométrer le parcours de chaque aveugle pour déterminer l'équipe gagnante.

Conseils.

Le parcours peut comporter des obstacles, mais ceux-ci ne doivent en aucun cas présenter un danger pour les aveugles. **Eviter absolument les trous au sol ou les branchages dangereux.**

Avant le départ, les guides effectuent un repérage précis du parcours, pour être en mesure de guider efficacement les aveugles.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	6 à 20
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	Des bandeaux



Le tir à la corde

Objectifs du jeu.

- Fédérer l'équipe.
- Unir ses forces.
- Se dépenser.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	8 à 30
Durée du jeu	10 à 20 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	• 1 corde de 25m • 1 foulard ou ficelle

Déroulement et règles du jeu.

Le tir à la corde est une épreuve traditionnelle des olympiades. Les équipes doivent s'affronter en duel lors d'une épreuve de force.

Une corde de 25 mètres, épaisse, est posée à terre. Un foulard ou une ficelle marque son milieu. On trace par terre, à 3 ou 4 mètres de chaque côté du point central, un repère. Les deux équipes se positionnent aux deux extrémités de la corde, derrière les repères tracés au sol. Les joueurs sont placés l'un derrière l'autre, et tiennent fermement la corde. Au coup de sifflet, les joueurs tirent de toutes leurs forces sur la corde. L'équipe qui remporte le duel est celle qui réussit à faire franchir le repère placé de son côté au foulard ou à la ficelle qui marque le milieu de la corde.

Conseils.

Par mesure de sécurité, les joueurs d'une même équipe sont espacés de 1 ou 1,5 mètre, les plus petits étant placés devant. La corde, si possible en chanvre, doit être tenue à la main, sans être enroulée autour du poignet.

Il est totalement interdit de lâcher la corde subitement, au risque de blesser les joueurs de l'équipe adverse.

Le lancer d'œufs

Objectifs du jeu.

- Lancer avec précision.
- Rattraper... doucement.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	6 à 40
Durée du jeu	20 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	Des œufs

Déroulement et règles du jeu.

Deux lignes sont tracées au sol, distantes de 3 mètres. Les équipes forment des paires de joueurs, qui se positionnent face à face, chacun derrière une ligne. Chaque paire de joueurs dispose d'un œuf, qui est remis au premier lanceur. Au signal, chaque lanceur envoie l'œuf – avec douceur et précision ! – à son coéquipier.

Dès qu'un œuf tombe à terre ou est cassé, la paire concernée est éliminée. A chaque tour, on recule l'une des lignes de 50 cm pour renforcer la difficulté. L'équipe gagnante est la dernière en piste.

Variante.

Pour que le score final de chaque équipe corresponde mieux au score de chaque paire, on peut comptabiliser les points selon un barème pré-établi. Par exemple : un lancer réussit à 3 mètres rapporte 3 points à l'équipe ; un lancer à 3,5 mètres rapporte 4 points ; un lancer à 4 mètres rapporte 5 points, etc.

Conseil.

Habiller chaque joueur d'un grand sac poubelle pour limiter la corvée de lessive en fin de journée.



La course en sac

Objectifs du jeu.

- Se déplacer le plus vite possible.
- Protéger ses coéquipiers.
- Se dépenser.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	10 à 60
Durée du jeu	10 à 15 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	1 sac poubelle solide ou 1 sac postal par joueur.

Déroulement et règles du jeu.

On délimite une ligne de départ et une ligne d'arrivée, distantes de 50 à 80 mètres. Le terrain peut présenter des obstacles à franchir. En fonction de la superficie du terrain, 2, 3 ou 4 équipes peuvent s'affronter simultanément.

Les joueurs sont placés derrière la ligne de départ. Ils se glissent chacun dans un sac qu'ils tiennent avec les deux mains. Au top départ, ils doivent rejoindre la plus rapidement possible la ligne d'arrivée, sans sortir du sac.

L'équipe gagnante est la première dont tous les membres ont franchi la ligne d'arrivée.

- Un joueur qui a franchi la ligne d'arrivée n'a plus le droit de rentrer sur le terrain.
- Un joueur qui « sort », volontairement ou non, de son sac, doit repartir de la ligne de départ.

Conseils.

Il n'est nullement interdit de gêner un adversaire. Mais il est strictement interdit de lâcher son sac d'une ou des deux mains. Les contacts, si contacts il y a, se font donc au corps à corps, sans les mains.

L'objectif étant que tous les membres de l'équipe franchissent la ligne d'arrivée, **le rôle des plus rapides ou des plus agiles est aussi de « protéger » les plus faibles pour leur permettre d'avancer.**

La course dos à dos

Objectifs du jeu.

- Progresser à 2.
- S'équilibrer.
- Être rapide.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	6 à 40
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

L'aire de jeu est plane. Elle est délimitée par une ligne de départ et une ligne d'arrivée, distantes de 50 à 100 mètres.

Les joueurs de chaque équipe forment des paires. Chaque paire se place derrière la ligne de départ, les joueurs étant positionnés dos contre dos et accrochés par les bras. Au signal de départ, ils doivent rejoindre la ligne d'arrivée le plus rapidement possible, sans jamais rompre les liens qui les unissent.

Si une paire est rompue, elle est éliminée. La première paire qui franchit la ligne d'arrivée fait gagner son équipe.

Conseil.

Veiller à ce que les paires soient composées de joueurs d'un gabarit équivalent pour éviter les chutes.



La course de chaises

Objectifs du jeu.

- Faire preuve de rapidité.
- S'équilibrer.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	8 à 20
Durée du jeu	10 à 20 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	2 chaises ou tabourets par joueur

Déroulement et règles du jeu.

Les équipes s'affrontent en déléguant chacune leurs deux meilleur-e-s équilibristes.

Le terrain est plane. Il est délimité par une ligne de départ et une ligne d'arrivée, distantes de 30 à 50 mètres.

Les participants sont debout sur une chaise, derrière la ligne de départ. Ils ont chacun à leur disposition une seconde chaise. Au top départ, ils doivent rejoindre le plus rapidement la ligne d'arrivée, en utilisant uniquement les chaises 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.

L'équipe gagnante est celle dont les deux délégués franchissent en premier la ligne d'arrivée.

Variante.

Les équipes entières peuvent aussi s'affronter. Il suffit de disposer d'un nombre suffisant de chaises ou de tabourets.

Conseils.

Utiliser uniquement des chaises ou tabourets solides, et qui ne craignent rien. Ne jamais utiliser de chaises pliables.

Les ballons mystères

Objectifs du jeu.

- Coopérer en équipe.
- Faire preuve de rapidité et de précision.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	6 à 40
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	<ul style="list-style-type: none">• Ficelle• Ballons de baudruche• Balles de ping-pong

Déroulement et règles du jeu.

L'aire de jeu est délimitée, d'une longueur comprise entre 40 et 60 mètres. A l'une de ses extrémités, un fil est tendu à 1,80 du sol. Des ballons de baudruches, gonflés, y sont accrochés. Dans chaque ballon est insérée une balle de ping-pong.

Les joueurs sont regroupés, par équipes, à l'autre extrémité de l'aire de jeu. On bande les yeux d'un membre de chaque équipe, qui a le rôle de dénicheur. Au signal, le dénicheur de chaque équipe, guidé à la voix par ses co-équipiers, quitte sa base et part à la recherche d'un ballon. Dès qu'il a en a trouvé un, il doit l'éclater, récupérer la balle de ping-pong tombée à terre, et la rapporter à sa base. Dès qu'un dénicheur est rentré à sa base, il est remplacé par un autre co-équipier qui devient dénicheur à son tour.

Seuls les dénicheurs ont le droit de pénétrer sur l'aire de jeu. Les autres équipiers doivent rester à l'extérieur, et crier leurs indications. Chaque dénicheur n'a le droit d'éclater qu'un seul ballon à chaque fois. La première équipe a posséder 6 balles de ping-pong a gagné.



Les éclopés mènent l'enquête

Objectifs du jeu.

- Progresser pieds joints.
- Être rapide et déductif.

Déroulement et règles du jeu.

L'aire de jeu mesure 30 à 50 mètres. A l'une des extrémités, on dispose autant de sacs poubelle qu'il y a d'équipe, chaque sac étant attribué à une équipe. Dans chaque sac, on dispose 12 enveloppes : 6 sont vides et 6 contiennent un mot. Les 6 mots contenus dans un même sac forment un dicton.

Les équipes sont regroupées derrière la ligne de départ, chaque équipe étant placée face au sac qui lui a été attribué. Les joueurs ont tous les chevilles liées par un foulard ou une ficelle.

Au top départ, le premier concurrent de chaque équipe doit rejoindre, en sautillant pieds liés, le sac de son équipe, y piocher une enveloppe au hasard, et rapporter cette enveloppe à sa base. Dès que le premier équipier a rejoint la base, un deuxième équipier s'élance à son tour à la recherche d'une enveloppe. Les équipes récupèrent ainsi petit à petit des « mots », et parfois aussi une enveloppe vide.

A tout moment, si une équipe estime avoir trouvé le dicton formé par les mots rapportés, elle l'écrit et soumet sa proposition à l'organisateur. **Mais les équipes n'ont droit qu'à une seule proposition. Si celle-ci est mauvaise, l'équipe est éliminée.**

Variantes.

Pour rendre l'exercice plus physique, on peut lier aussi les mains des participants, derrière leur dos. Ils doivent alors pêcher et rapporter une enveloppe avec la bouche. On peut aussi choisir un autre domaine que les dictons : il s'agira alors de trouver un titre de chanson, le premier vers d'un poème, le titre d'un livre, etc...

Conseil.

Quelques dictons qui peuvent servir : Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras – Qui veut noyer son chien l'accuse de la rage – Pierre qui roule n'amasse pas mousse – On ne fait pas d'omelette sans casser des œufs – Le monde appartient à ceux qui se lèvent tôt – A quelque chose malheur est bon – Chassez le naturel, il revient au galop – Il faut laver son linge sale en famille – L'habit ne fait pas le moine – etc.

Tous dans le journal

Objectifs du jeu.

- Tenir une position d'équilibre.
- Faire preuve de résistance.

Déroulement et règles du jeu.

On dispose sur le sol une double page de journal par équipe de 6. Le but du jeu est que l'équipe au complet tienne le plus longtemps possible sur le journal.

Au premier coup de sifflet, le premier équipier de chaque équipe se positionne sur la feuille de journal. Toutes les 30 secondes, un coup de sifflet est donné et un nouvel équipier rejoint ceux qui sont déjà sur la feuille, jusqu'à y être tous regroupés.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	30 minutes
Préparation	10 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	• Ficelle • Sacs poubelle • Papier et enveloppes

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	6 à 20
Durée du jeu	15 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	Des journaux



Dès qu'un équipier pose un pied en dehors du journal, l'équipe est éliminée. La dernière équipe en place a gagné.

Variantes.

Selon le nombre d'équipiers, on pourra faire varier le format des feuilles : une demi-page, une page, deux pages, etc... On peut aussi corser la difficulté en imposant des contraintes supplémentaires : lever le bras droit, saisir le pied d'un autre équipier, lever un pied,...

Conseil.

Pour gagner de la place, il vaut mieux que les plus forts s'installent en premier sur la feuille, puis portent les plus légers dès que ceux-ci arrivent. En veillant à ne pas être déséquilibré.

La sioule

Objectifs du jeu.

- Se dépenser.
- Jouer en équipe.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	20 à 50
Durée du jeu	20 à 60 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	1 ballon (de rugby ou autre)

Déroulement et règles du jeu.

La sioule (ou soule, ou choule) est un jeu traditionnel. Praticué en France depuis l'ancien régime, et ancêtre présumé du rugby, il est désormais un « classique » des jeux scouts. Les règles sont très simples, et très facilement adaptables.

Le jeu se déroule sur une prairie de la superficie « à peu près » d'un terrain de foot. Les joueurs forment deux équipes comportant de 10 à 25 joueurs chacune, en nombre égal. Aux deux extrémités du terrain, un rond tracé à la craie, ou une simple limite de zone, indique l'en-but.

L'objectif du jeu est simple : il s'agit de placer le ballon dans l'en-but adverse.

Il y a peu de règles définies, si ce n'est celle de respecter les joueurs adverses. Le jeu peut se faire au pied ou à la main. Les passes peuvent se faire vers l'avant, l'arrière, ou sur les côtés. Il est possible de retenir, pousser ou plaquer un adversaire, à condition toutefois que tous les touchers se fassent « à mains plates », sans jamais porter de coup. Les mêlées sont autorisées. Si le jeu est plus intéressant lorsque les passes sont nombreuses et variées, rien n'interdit un joueur de traverser seul tout le terrain pour aller marquer. La mise en jeu est faite par un arbitre qui lance le ballon au milieu du terrain. La notion de hors-jeu n'existe pas.

Les parties se déroulent en 2, 3 voire 4 périodes de 10 minutes entrecoupées de pauses de 5 minutes. Le ballon peut être un ballon de rugby, un ballon de foot (moins amusant, les rebonds étant plus prévisibles), ou même un amas de chiffons ficelés jusqu'à ressembler plus ou moins à un ballon.

Conseil.

Le rôle des arbitres – 2 au minimum, et jusqu'à 5 si les joueurs sont nombreux – lors d'une sioule est d'autant plus important que les règles du jeu sont assez vagues. En début de partie, ils doivent indiquer clairement les gestes autorisés (bloquer un adversaire, plaquer le joueur qui détient le ballon, le lui prendre,...) et ce qui est totalement interdit (tous les coups à la main ou au pied notamment).

Tout comportement contraire aux règles établies, ou tout simplement au respect dû aux autres joueurs, est passible d'une expulsion temporaire (5 minutes) ou définitive.



Si les équipes sont composées de joueurs d'âges et de gabarits différents, les arbitres peuvent imposer des restrictions aux plus âgés : interdiction de franchir une limite définie sur le terrain, interdiction de plaquer un plus jeune, etc...

Enfin, pour adoucir le jeu et si le terrain s'y prête (pelouse, sable,...), il est possible d'imposer que les joueurs jouent pieds nus.