



# *Les jeux olympiques des animaux*



## Introduction aux jeux olympiques

Imaginons un instant tous les animaux qui devaient patienter dans l'arche. Que le temps devait paraître long ! Pourquoi ne pas organiser des jeux olympiques ? Le temps passerait plus vite ! Vous allez devoir affronter 8 épreuves qui dureront 3 mn 30 s. chacune. Attention, lorsque je sifflerai la fin d'un poste, il faudra rapidement aller au poste de l'animal suivant. L'épreuve démarrera dès que vous y serez.

J'envoie chaque équipe vers un animal différent. Au coup de sifflet (ou tambour,...) vous commencez ! C'est parti !

## Pour les moniteurs

Lieu : faites tout dans 1 salle. Le but n'est pas de chercher les postes mais de faire les épreuves.

Durée : 30 mn

8 équipes maxi. Mieux vaut de petites équipes.

Préparation :

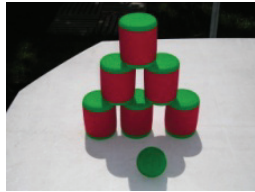
- Vous tiendrez chacun un poste de jeu. Si vous êtes 8 animateurs, chacun prend un jeu. Sinon, 4 personnes tiennent un jeu (il y aura donc 4 équipes maxi), puis quand toutes les équipes sont passées, vous proposez un 2<sup>ème</sup> jeu que vous aurez déjà installé.
- Déterminez qui sifflera toutes les 3 minutes 30 s.
- Donnez des règles courtes et précises pour chaque épreuve.
- Choisissez une image représentant un animal (impression de « JO animaux ») pour votre poste. Il doit être fixé, bien visible, pour que les enfants ne perdent pas de temps à trouver votre poste.
- Déterminez l'ordre de passage des équipes. A la fin de votre jeu, vous devez indiquer aux enfants quel animal ils doivent chercher.
- Ayez sur vous une feuille et un stylo. Vous inscrirez après chaque passage le score de l'équipe (cumulez les points de tous les enfants d'une même équipe).
- Adaptez le jeu en fonction de l'âge des enfants de l'équipe (ex : avancez ou reculez les limites pour les lancés,...)
- S'il y a trop de différences d'âge, à la fin du jeu vous donnerez 2 gagnants, 1 équipe des petits et 1 équipe des grands.

Quelques idées pour les postes

(à vous de choisir ou d'en inventer d'autres...)

Course de cheval :

A tour de rôle, les enfants enfourchent le cheval et doivent faire un parcours. 1 point = 1 aller-retour  
ou une fabrication maison (manche à balai auquel on scotche une image de tête de cheval



Lancer de poids :

A tour de rôle, et sans arrêt pendant les 4 mn, les enfants lancent la balle pour renverser les boîtes. Quand toutes les boîtes sont renversées, refaites la pyramide et les enfants continuent.

1 boîte tombée = 1 point  
ou des boîtes de conserve ...

Le foot :

A tour de rôle, les enfants essaient de marquer un but. 1 but = 1 point



Le basket :

A tour de rôle, les enfants essaient de mettre un panier. 1 panier marqué = 1 point  
ou une simple corbeille à papier...

La boxe :

ou de grosses moufles ... Les enfants à tour de rôle affrontent le moniteur sur une planche. Si l'enfant est jeune, le moniteur se tient sur un pied. Le but est de déséquilibrer l'adversaire pour qu'il pose un pied en dehors la planche. 1 déséquilibre = 1 point.



Le baseball :

Le moniteur lance la balle. A tour de rôle, les enfants essaient de la toucher avec la batte. 1 touché = 1 point.



### Le tir à l'arc :

A tour de rôle, les enfants tirent à l'arc et essaient de toucher la cible. Point en fonction de l'endroit touché sur la cible. On peut trouver ces arcs dans tous les magasins de jouets. Attention, les flèches sont des ventouses et non pas des flèches pointues, question de sécurité !

### Le hockey :

A tour de rôle, les enfants essaient de mettre le palet dans la cage.  
1 but = 1 point



### Le lancer de javelot :

A tour de rôle, les enfants éjectent la fusée. Mettre des cônes afin de calculer les points. La fusée arrive entre l'enfant et le 1<sup>er</sup> cône = 0 point ; entre le 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> cône = 1 point ; entre le 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> cône = 2 points ...  
Ou une simple perche en plastique (attention à la sécurité : il faut un endroit bien dégagé et une perche non-pointue)

### Le lancer de marteau :

A tour de rôle, les enfants lancent le marteau. Mettre des cônes afin de calculer les points. Le marteau arrive entre l'enfant et le 1<sup>er</sup> cône = 0 point ; entre le 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> cône = 1 point ; entre le 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> cône = 2 points ...

ou fabrication maison en carton peint



Autres sports : différentes courses, golf, handball...