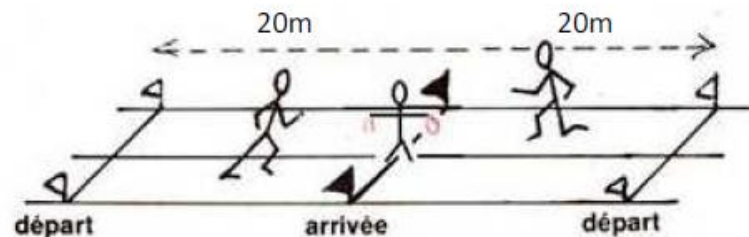


# MINI OLYMPIADES : COURSES

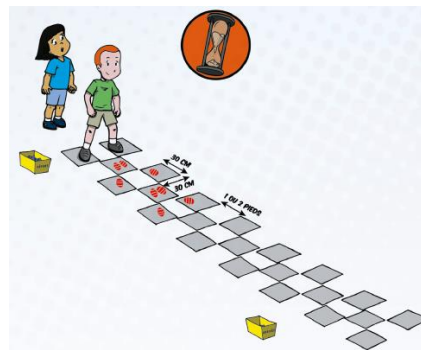
- Course – relais (Parcours en ligne d'une dizaine de m que chaque enfant aura à effectuer en aller et retour) : un objet à transporter par équipe, en courant le plus vite possible et en le faisant passer du 1<sup>er</sup> au dernier de son équipe
- Course – déménageurs
- Course aux bouchons : courir pendant 4' à 6'. Faire le plus de tours possibles pour rapporter le maximum de bouchons. Ne prendre qu'un seul bouchon à la fois. Pour mesurer la performance : 1 seau-réserve dans lequel les enfants prennent les bouchons + 1 seau-performance dans lequel les bouchons gagnés sont déposés.
- Course vite : courir le plus vite possible pour attraper le foulard avant l'autre

**Dispositif :**



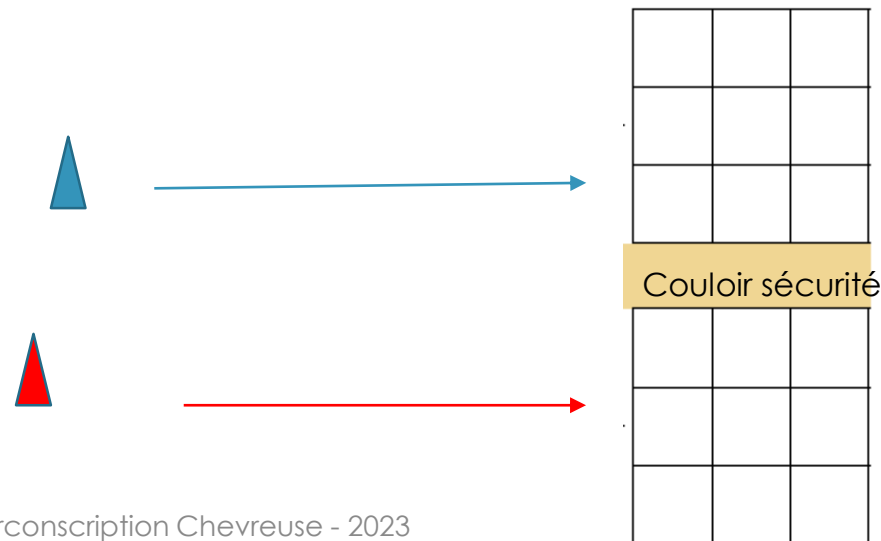
# MINI OLYMPIADES : SAUTS

- Franchir la rivière : sauter le plus loin possible (3 rivières tracées : 0,30m; 0,60m; 0,90m) => réussir 2 fois sur 4 essais possibles
- Saut en croix : Pieds joints, se placer sur la case centrale (0) et respecter l'enchaînement de rebonds : 0 - 1 - 0 - 2 - 0 - 3 - 0 - 4
- Marelle (GS) : sauter en alternant pieds écartés (un pied sur chaque dalle) / pieds serrés (les 2 pieds sur la même dalle). Déposer un bouchon dans le récipient puis faire 1/2 tour en sautant.



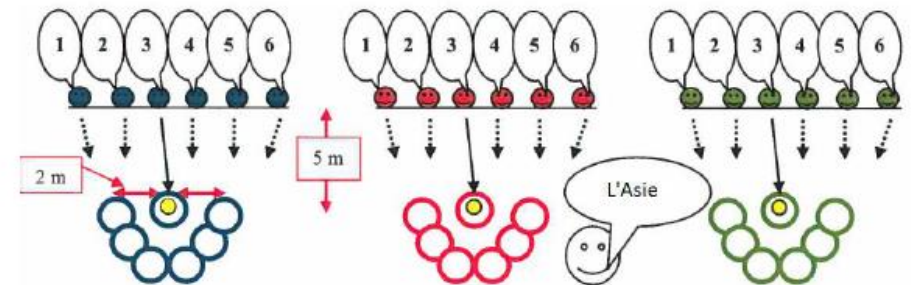
# MINI OLYMPIADES : LANCERS

- Le mur : lancer un palet le plus près d'un mur, mais sans le toucher.
- Le chamboule tout : lancer 3 balles, droit et fort, pour faire tomber un maximum de quilles
- Lancer sur une cible verticale : à 3 m de la cible, en étant debout pour les PS et MS, en restant à genoux pour les GS
- Jeu de pétanque : chaque équipe à 2m de la grille. Placer l'ensemble des boules sur la grille, une boule par case. L'équipe qui a gagné est celle qui a placé le plus de boules correctement sur sa grille (1 boule par case).



# MINI OLYMPIADES : JEUX COLLECTIFS

- Le nœud gordien : former un cercle en se donnant la main, par groupe de 3 ou 4 élèves. Puis sans se lâcher les mains, passer par-dessus les bras, sous les bras...Défaire les nœuds ainsi formé, sans se lâcher les mains.
- Le béret
- Le tour du monde : faire passer le ballon par tous les partenaires (en arc de cercle : faire rouler la balle pour les PS et MS, lancer la balle pour les GS) **Dispositif :**



## Déroulement du jeu :

L'enseignant nomme un continent à haute voix (l'enseignant a attribué le nom d'un continent à chaque joueur). Aussitôt, dans chaque équipe, le joueur concerné va se positionner dans le cerceau où se trouve le ballon. Pendant ce temps, les autres joueurs de l'équipe viennent se placer indifféremment dans les autres cerceaux, positionnés en arc de cercle. Le joueur nommé (= le lanceur) fait une passe à un partenaire qui doit réceptionner le ballon et le lui relancer (les passes se font à la main). Dès lors, le partenaire du lanceur s'assoit dans son cerceau. Le lanceur fait de même avec ses autres partenaires jusqu'à ce qu'ils soient tous assis dans leur cerceau.

Si le ballon n'est pas réceptionné, le joueur qui ne l'a pas réceptionné va le récupérer et le relance une fois qu'il est de nouveau dans son cerceau.

Dès que tous les partenaires du lanceur sont assis dans leur cerceau, ce dernier va s'asseoir dans le cerceau libre le plus rapidement possible et crie « stop ».

# MINI OLYMPIADES « HANDI » : LA BOCCIA

La **boccia** est un jeu assez proche de la pétanque, pratiqué en simple (individuel), doublette ou triplette.

Un jeu de boules de boccia comprend: 6 boules rouges, 6 boules bleues, 1 boule blanche (le jack).

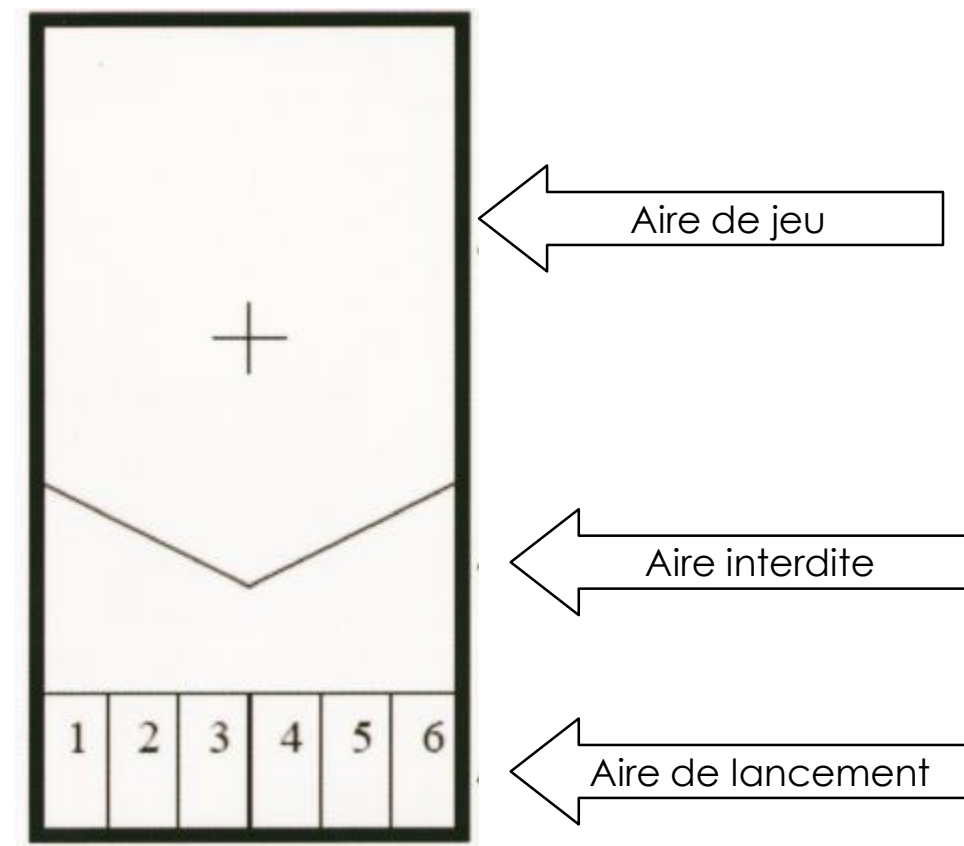
6 postes de jeu. Terrain et nombre de joueurs à adapter au dimension du lieu de pratique.

L'attribution des boules rouges ou bleues se fait par tirage au sort.

Les joueurs sont assis (sur une chaise, un banc) en ligne parallèlement à la largeur du terrain.

L'équipe qui totalise le plus de points sur un set a gagné la partie.

En cas d'égalité, on rejoue un set.



6 postes/6 joueurs

# LA BOCCIA - RÈGLES DU JEU ADAPTÉES AU SCOLAIRE -

## Jeu en doublette:

- La partie se joue 4 manches + 1 si égalité
- 3 balles de la couleur de son équipe par joueur
- L'équipe rouge assise en position 2 et 4. L'équipe bleue assise en position 3 et 5
- Chaque joueur lance la balle blanche 2 fois.

## Jeu en triplette:

- La partie se joue 4 manches + 1 si égalité
- 2 balles de la couleur de son équipe par joueur
- L'équipe rouge est assise en position 1, 3 et 5. L'équipe bleue assise en position 2,4 et 6
- Le joueur rouge, assis en 1, lance la balle blanche 2 fois.

## **Déroulement du jeu:**

Si la balle blanche sort ou est dans la zone hachurée, elle est posée sur la croix. Ce même joueur lance son autre balle. L'équipe adverse lance à son tour une balle. L'équipe la plus loin de la balle blanche rejoue jusqu'à ce qu'elle parvienne à se rapprocher le plus possible de la cible. Hormis la balle rouge lancée par le 1<sup>er</sup> joueur, c'est le capitaine de chaque équipe qui choisit le lanceur.

- 2 balles lancées en même temps par une même équipe sont considérées comme jouées.
- Si une balle échappe accidentellement à un joueur l'arbitre peut considérer de la rejouer.
- Une balle est considérée comme dehors dès qu'elle touche une ligne extérieure

## **Score :**

Une fois toutes les balles lancées, on comptabilise les points.

- 1 point par balle la plus proche de la balle blanche jusqu'à ce qu'une balle de l'autre équipe soit la plus proche
- Si égalité : 1 point pour chaque équipe

# MINI OLYMPIADE « HANDI » : LA COURSE À 3 PATTES

Matériel : Une corde fine, de la ficelle ou des foulards pour attacher les chevilles des binômes.

- Chaque binôme est attaché, au niveau de la cheville (le pied de la jambe gauche de l'un avec le pied de la jambe droite de l'autre).
- Les élèves vont donc devoir courir en coordonnant leurs pieds afin de ne pas chuter.
- Délimitez une ligne de départ et une ligne d'arrivée.
- Le premier binôme qui passe la ligne d'arrivée a gagné.

Variante : organiser ce jeu sous forme de relais en séparant les élèves en 2 équipes. Chaque binôme des 2 équipes s'élancera en premier et devra faire le parcours aller et retour pour revenir frapper dans la main des 2 joueurs suivants. La première équipe dont tous les joueurs sont passés a gagné.

# MINI OLYMPIADE « HANDI » : JEU DE L'AVEUGLE ET SON GUIDE

## Déroulement et règles du jeu :

- Parcours balisé comportant des obstacles et des « portes » obligatoires, une ligne de départ et une arrivée. Le parcours est marqué à la craie.
- 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. Le guidage de l'enfant « aveugle » se fait par la main de son guide.
- 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.

## 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.

## 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.