



## JEUX OLYMPIQUES

### THEMATIQUE ABORDEES

Activités physiques et sportives

### PRESENTATION GENERALE

À chaque séance, les enfants pratiqueront un sport inscrit au programme des célèbres jeux olympiques. Les premiers jours, ils découvriront les différents sports et les valeurs olympiques. Ces activités se veulent à finalité coopérative et non compétitive.

### NOMBRE DE SEQUENCES DU CYCLE

5 séances (de 45 à 90 minutes)

### PUBLIC / AGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

Elémentaires, de 6 à 10 ans

16 enfants maximum

### IDEES DE SORTIE EN RAPPORT AVEC LE CYCLE

Rencontre d'un sportif, visite d'un stade ou d'un établissement sportif

### PROGRAMME DES SEANCES

Séance 1 : La boxe

Séance 2 : Le Beach Ball

Séance 3 : Le golf

Séance 4 : La pétanque

Séance 5 : La pétanque aérienne



## SÉANCE 1 :

La boxe.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Développer la motricité des enfants  
Faire vivre la coopération

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pincès à linge  
4 chaises  
Ruban de signalisation  
2 jeux de jetons numérotés de 1 à 15

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Un espace extérieur ou une grande salle

### DURÉE TOTALE

45 à 60 minutes

### DÉROULÉ

**But : 2 équipes s'affrontent. L'équipe qui aura remporté le plus de duels gagne la partie.**

### **Règles :**

L'animateur positionne les 4 chaises de manière à former un carré de 2 mètres de côté.

Pour identifier le ring, du ruban de signalisation est accroché ou scotché aux chaises.

1. Les enfants forment deux équipes égales en nombre. Les enfants d'une même équipe piochent au hasard un jeton du même jeu. Idem pour l'autre équipe.
2. L'animateur rappelle ce que sont les jeux olympiques grâce à la fiche animation.
3. L'animateur fait ensuite participer les enfants en posant quelques questions de la fiche animation
4. L'animateur fait se rencontrer les boxeurs n°1 de chaque équipe. Les boxeurs entre dans le ring. Trois pincès à linge sont positionnées par l'animateur sur chacun sur les vêtements de chacun d'entre eux, entre la ceinture et les épaules. La règle est simple : faite tomber les pincès à linge de l'autre boxeur.

ATTENTION : interdit de boxer à proprement parler – il faut attraper les pincès ou les faire glisser, interdiction de frapper l'adversaire !

Une fois les pincès tombées ou bien les 2 minutes écoulées, l'animateur sonne la fin du duel. Le point va à l'équipe qui a fait tomber le maximum de pincès à linge de l'adversaire. L'animateur passe au n°2 et ainsi de suite.  
S'il reste du temps, refaire un match complet.



## SEANCE 2 :

Le Beach Ball

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Développer la motricité des enfants  
Faire vivre la coopération

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATERIEL NECESSAIRE

Aucun

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Un espace extérieur ; terrain de sport préférable

### DURÉE TOTALE

45 à 60 minutes

### DEROULE

Le Beach Ball, appelé aussi racket Ball, est un sport de raquette se jouant généralement sur les plages.. Il ne faut pas le confondre avec le Beach tennis que l'on appelle aussi tennis de plage.

### **Le jeu libre**

Le Beach Ball classique se joue souvent sur les plages, avec l'objectif de faire le plus d'échanges de balle possibles. Les enfants peuvent s'en inspirer en jouant selon les règles suivantes : effectuer des échanges avec leur partenaire, en les faisant durer le plus longtemps possible, en comptant ou non les points, sans marquage et sur une aire informelle (pas de surface ou de dimensions de terrain spécifiques).

### **Règles :**

- Respecter son partenaire.
- Frapper uniquement la balle avec sa raquette.
- L'enfant n'a droit qu'à un seul tir. C'est-à-dire que le joueur A ou B ne peut pas frapper deux fois de suite dans la balle, et que le contrôle de balle ou le jonglage sont formellement interdits.
- Une balle qui touche le sol ou une balle qui touche deux fois la raquette du même joueur est une balle perdue. Si une balle touche le sol, le score s'arrête et les partenaires recommencent leur comptage des points à partir de 0.

**Comptage des points :** sur le duo de partenaires, un seul joueur est chargé de compter les points

**Marquages :** si les enfants jouent avec des marquages (vivement conseillé) il est interdit de :

- marcher sur l'un des deux marquages ;
- marcher dans la zone entre les deux marquages.

Si cela n'est pas respecté le comptage des points est arrêté quand il y a eu la faute.

## SEANCE 3 :

GOLF

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Développer la motricité des enfants  
Faire vivre la coopération  
Respecter autrui

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATERIEL NECESSAIRE

4 Clubs de golf  
8 balles  
Des plots

### AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Un espace extérieur

### DUREE TOTALE

45 à 60 minutes

### DEROULE

**BUT : Deux équipes s'affrontent. L'équipe qui termine le parcours en premier remporte la partie.**

### **Règles :**

L'animateur positionne les plots de manière à faire une ligne de départ, une ligne d'arrivée et un parcours.

1. Les enfants forment deux équipes égales en. L'animateur rappelle ce que sont les jeux olympiques..
2. L'animateur fait participer les enfants en posant quelques questions sur les jeux olympiques : « connaissez-vous des sports pratiqués aux jeux olympiques ? » « savez-vous en quelle année ont eu lieu les premiers jeux olympiques ? »
3. Les enfants tentent ensuite de faire le parcours en un minimum de coups. L'animateur compte le nombre d'action par enfant. La somme des coups de chaque enfant correspond au nombre de points comptabilisés par l'équipe. L'animateur sonne la fin du duel dès que tous les enfants sont passés. L'équipe gagnante est celle ayant cumulé le moins de points.

S'il reste du temps, refaire un match complet en complexifiant le parcours.



## SEANCE 4 :

PETANQUE

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Développer la motricité des enfants  
Faire vivre la coopération

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATERIEL NECESSAIRE

Boules de pétanque en plastique

### AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Un espace extérieur

### DUREE TOTALE

60 à 90 minutes

### DEROULE

Ce jeu se joue, pour la séance, en triplette : 3 contre 3 avec 2 boules chacun.  
Il ne doit pas y avoir plus de 12 boules sur le terrain.

1. On tire au sort l'équipe qui commence à jouer. N'importe quel joueur de cette équipe choisit le point de départ et se place dans le cercle. Quand il joue, les pieds du joueur ne doivent pas sortir du cercle avant que sa boule ait atteint le sol.
2. Ce joueur lance alors le "but" (= cochonnet) à une distance comprise entre 6 et 10 m. Le "but" doit être au moins à 1 m de tout obstacle (mur, arbre,...).
3. Il lance ensuite sa première boule, essayant de la placer le plus près possible du "but".
4. Un joueur de la 2ème équipe rentre alors dans le cercle et essaye soit en pointant de placer sa boule plus près du "but" que la boule de son adversaire, soit de chasser cette dernière en la tirant. La boule la plus proche du "but" mène le jeu.
5. S'il réussit, c'est à un joueur de la 1ère équipe de rejouer. S'il ne réussit pas, les joueurs de son équipe jouent leurs boules jusqu'à ce qu'ils reprennent le point ou qu'ils n'aient plus de boules à jouer.
6. Quand une des équipes n'a plus de boules en main, les joueurs de l'autre équipe jouent celles qui leur restent, essayant de les placer le mieux possible.
7. Quand les deux équipes n'ont plus de boules, on compte les points. Une équipe marque autant de points qu'elle a de boules plus proches du "but" que celle de l'adversaire. C'est la fin de la "mène".

8. L'un des joueurs de l'équipe gagnante lance alors le "but" du point où il se trouve et le jeu continu jusqu'à ce qu'une des équipes marque 13 points.



## SEANCE 5 :

PETANQUE AERIENNE

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Développer la motricité des enfants  
Faire vivre la coopération

### NOMBRE ET COMPETENCES DES INTERVENANTS

Un animateur niveau BAFA

### MATERIEL NECESSAIRE

8 volants  
1 balle de tennis

### AMENAGEMENT DE L'ESPACE

Un espace extérieur ou un grand espace intérieur

### DUREE TOTALE

60 minutes

### DEROULE

**BUT : 2 équipes s'affrontent. L'équipe qui aura cumulé le plus de points gagne.**

#### **Règles :**

L'animateur positionne une balle faisant office de cochonnet.

Les enfants forment deux équipes égales en nombre

Les enfants lancent un volant les uns après les autres. L'équipe qui a le volant le plus proche du cochonnet gagne 1 point. Si le second volant le plus proche du cochonnet est celui de la même équipe, cette dernière remporte un point supplémentaire, et ainsi de suite jusqu'au 4ème volant. L'équipe qui gagne est celle ayant le plus de points.

S'il reste du temps, refaire un match complet.

