

KEEZAM

Simplifie l'organisation des séjours enfants et ados.



www.keezam.fr

Fiche animateurs

Nombre de pages : 8

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

Cette fiche est destinée aux directeurs et animateurs de colonies ou centres de vacances, mini-séjours, camps d'ados, etc. Elle présente 10 activités faciles à organiser dans le cadre d'olympiades.

Keezam met à votre disposition une gamme de fiches pratiques "Jeux et activités", qui sont en accès libre sur le site [keezam.fr](http://www.keezam.fr)

N'hésitez pas à les utiliser pour organiser vos séjours.

LES FICHES ANIMATEURS KEEZAM...

Les **Fiches Animateurs** proposées par Keezam sont destinées à tous les organisateurs de séjours et voyages avec des mineurs, hors du cadre scolaire : colonies et centres de vacances, déplacements sportifs, séjours à thème, groupes scouts, CE,...

Pratiques, elles facilitent le travail des responsables, organisateurs comme accompagnateurs, et aident à la réussite des voyages.

Toutes les **Fiches Animateurs** sont accessibles sur le site www.keezam.fr



Keezam'tel

Durant vos colos, mini-séjours, camps d'ados,... utilisez votre messagerie pour rassurer les parents.

Vous organisez un séjour avec des enfants ou ados, en France ou à l'étranger ? Keezam'tel met **gratuitement** à votre disposition une boîte vocale sur laquelle vous pouvez à tout moment enregistrer des messages destinés aux parents. Un seul coup de fil suffit pour donner des nouvelles et de rassurer toutes les familles.

Pour en profiter : <http://keezam.fr/messagerie-telephonique/>

10 ACTIVITÉS À ORGANISER POUR DES OLYMPIADES, EN COLONIE OU CENTRE DE VACANCES, MINI-SÉJOUR, CAMP,...

Les jeux présentés permettent d'organiser des olympiades durant une colonie de vacances, un mini-séjour ou un camp. 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 après chaque épreuve.

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 avec les mains. 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.

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 | 15 à 30 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 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 possible la ligne d'arrivée, en utilisant uniquement les chaises dont ils disposent. **Il leur est strictement interdit de mettre un pied à terre.**

LES FICHES ANIMATEURS KEEZAM

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.

Conseil.

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

La course des aveugles

Objectifs du jeu.

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

| | |
|---------------|-----------------|
| 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 |

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.

Conseil.

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.

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 des aveugles

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 qui reste 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...

Le saviez-vous ?

Durant vos séjours, vous bénéficiez d'une boîte vocale pour rassurer les parents

<http://keezam.fr> rubrique **Keezam'tel**

Conseil.

Pour éviter d'avoir en fin de journée un stock de vêtements aux œufs à laver, chaque joueur s'habille d'un grand sac poubelle. On peut aussi remplacer les œufs par des balles... mais le jeu perd alors une partie de son attrait !

Les ballons mystères

Objectifs du jeu.

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

Déroulement et règles du jeu.

Une 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 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 à posséder 6 balles de ping-pong a gagné.

Variante.

On peut corser la difficulté en ne mettant pas de balle de ping-pong dans certains ballons. Rien n'empêche alors de mettre à la place un bonbon... ou un peu de farine ou d'eau.

| | |
|---------------|--|
| Age | 8 ans et + |
| Nb de joueurs | 6 à 40 |
| Durée du jeu | 15 à 30 minutes |
| Préparation | Aucune |
| Lieu | Extérieur |
| Matériel | • Ficelle • Ballons de baudruche • Balles de ping-pong |

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.

| | |
|---------------|--|
| 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 |

LES FICHES ANIMATEURS KEEZAM

Au top départ, le premier concurrent de chaque équipe doit rejoindre, en sautant 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.

| | |
|---------------|-------------|
| Age | 10 ans et + |
| Nb de joueurs | 6 à 20 |
| Durée du jeu | 15 minutes |
| Préparation | Aucune |
| Lieu | Extérieur |
| Matériel | • Journaux |

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.

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.

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

| | |
|---------------|--------------------------------|
| 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. Pratique 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.

Le saviez-vous ?

**Avec Keezam'tel,
vous rassurez tous les parents
en un seul appel, gratuit.**

<http://keezam.fr> rubrique Keezam'tel



Vous organisez ou accueillez des séjours d'enfants ou d'ados, en France ou à l'étranger ?

Dotez vous d'une messagerie qui rassure les parents... et vous rapporte de l'argent.

Notre offre Partenaire est réservée aux organisateurs ou accueils réguliers de séjours enfants ou ados : établissements scolaires, organismes de voyages scolaires ou de séjours de vacances, centres ou colonies de vacances, associations, fédérations et clubs sportifs, collectivités territoriales, mouvements scouts, CE...

Ce Partenariat est totalement GRATUIT, et très simple mettre en place. Il vous fait bénéficier d'avantages importants lorsque vous utilisez notre messagerie téléphonique durant vos séjours :

Avantage n° 1 : Vous offrez un service qui rassure les familles.

- Vous disposez gratuitement d'une boîte vocale pour chaque voyage ou séjour.
- Elle vous permet de donner des nouvelles à toutes les familles, facilement, en un seul coup de fil.
- Elle fonctionne 24h/24, pour tous les séjours – en France et à l'étranger – au départ de la France.

Avantage n° 2 : Vous gagnez de l'argent.

- Vous percevez une commission sur chaque appel parent passé sur les boîtes vocales de vos séjours.
- Cette commission s'élève jusqu'à 33 centimes d'euros par appel parent.
- La somme reversée en fin d'année peut atteindre plusieurs milliers d'euros.

Avantage n° 3 : Vous gagnez de la notoriété.

- Votre organisme (ou centre d'accueil) est référencé gratuitement dans l'annuaire Keezam.
- Vous êtes ainsi présent auprès de ± 350.000 responsables et accompagnateurs de séjours/an.
- Vous réalisez en même temps une économie de 240€/an.

Avantage n° 4 : Vous gagnez du temps.

- Avant chaque séjour, nous effectuons toutes les démarches pour vous : activation d'une boîte vocale, enregistrement du message d'accueil, édition des documents accompagnateurs et parents, ...
- En permanence, vous pouvez suivre l'activité de vos boîtes vocales sur Internet.

Avantage n° 5 : Vous profitez immédiatement de tous les avantages Partenaire.

- Le Partenariat est gratuit, et immédiat.
- Pour en profiter, remplissez la "Demande de contact - Offre Partenariat" accessible sur : <http://keezam.fr/messagerie-telephonique/partenariat/>
Notre responsable Partenariat prendra contact avec vous au moment que vous souhaitez.