

Introduction	<p>Avant la tenue des jeux : Prévoir (bricoler) des médailles d'or, d'argent et de bronze en quantité suffisante pour toutes les épreuves : (dollars en chocolat, entourés de papier aluminium pour les médailles d'argent et de papier cuivré pour les médailles de bronze). Rubans bleu-blanc-rouge (les faire en papier pour que ce soit moins cher)</p> <hr/>
Cérémonie d'ouverture des jeux	<p>Faire un défilé des athlètes par pays : faire les bannières des pays (comme nos jeunes avaient choisi chacun un pays pour l'activité de l'expo 67, lors du défilé des athlètes, elles ont défilé sous la bannière de leur pays)</p> <p>Allumer la torche olympique (acheter une torche de jardin)</p> <p><i>(Animateur)</i> Avec cette flamme olympique qui symbolise l'esprit sportif, j'invite tous les athlètes à lever leur main droite pour le serment de l'athlète : <i>(Tous les jeunes)</i> Je promets d'accepter sans contester les règles des jeux et les décisions des arbitres, de lutter loyalement pour faire triompher mon équipe et de jouer franc jeu en toute circonstance.</p> <p><i>(Animateur)</i> Je déclare ouverts les Jeux olympiques de <i>année</i> tenus à <i>endroit</i>.</p> <hr/>
Chanson pour chaque remise des médailles	<p>Ssur l'air de "Ils ont gagné leurs épauettes"</p> <p>Elles ont gagné leur belle médaille Maluron maluraille Et elles vont toutes les manger Maluron, maluré Maluron, maluré Elles vont les déguster</p> <hr/>
Épreuve d'athlétisme Le lancer du poids plume	<p><i>Nombre de médailles</i> : 3 : 1 d'or, 1 d'argent, 1 de bronze <i>Matériel</i> : une plume par jeune <i>Déroulement</i> : lancer une plume le plus loin possible à partir d'une ligne sans la dépasser (dépassement = disqualification). L'or est pour celui qui se rend le plus loin, l'argent le deuxième et le bronze pour le troisième.</p> <hr/>
Épreuve de voile Les p'tits bateaux	<p><i>Nombre de médailles</i> : 3 : 1 d'or, 1 d'argent, 1 de bronze <i>Matériel</i> : papier journal, ligne de départ et d'arrivée <i>Déroulement</i> : Plier une feuille de papier journal pour faire un bateau de papier (un par jeune) : au signal, les jeunes posent leur bateau sur l'eau et soufflent dessus pour le faire avancer, sans y toucher avec leurs mains, jusqu'au fil d'arrivée. L'or est pour celui qui se rend en premier, l'argent le deuxième et le bronze pour le troisième.</p> <hr/>

Épreuve d'équitation Sur mon cheval blanc...	<p><i>Nombre de médailles</i> : 6 : 2 d'or, 2 d'argent, 2 de bronze</p> <p><i>Matériel</i> : 2 bornes pour signaler endroit A et B, chronomètre</p> <p><i>Équipes</i> : déterminer les équipes d'avance pour mettre ensemble des jeunes de stature et de poids semblables.</p> <p><i>Déroulement</i> : À tour de rôle, deux par deux, un cavalier, une monture : partent du point A, se rendent au point B, cavalier et monture changent de place, reviennent au point A. Chronométrer chaque équipe.</p> <p>Le meilleur temps (le plus rapide) gagne l'or, le deuxième, l'argent, le troisième le bronze.</p>
Épreuve de gymnastique Les anneaux	<p><i>Nombre de médailles</i> : 3 : 1 d'or, 1 d'argent, 1 de bronze</p> <p><i>Matériel</i> : perche avec crochet, 3 anneaux de couleurs différentes (jaune : or, blanc : argent et rouge : bronze)</p> <p><i>Déroulement</i> : L'anneau est au bout d'une perche, chaque fille a un petit bâton : les jeunes courent en cercle et doivent attraper l'anneau sans arrêter de courir. La première qui attrape un anneau ne court plus. Un deuxième anneau est placé au bout de la perche jusqu'à ce qu'il soit attrapé, puis le troisième. La couleur des anneaux attrapés détermine l'ordre des médailles.</p>
Épreuve de gymnastique La pyramide	<p><i>Nombre de médailles</i> : autant de médailles d'or, d'argent, et de bronze que de jeunes dans les sizaines</p> <p><i>Matériel</i> : aucun</p> <p>Faire une pyramide humaine par sizaine</p>
Épreuve d'haltérophilie La brouette	<p><i>Nombre de médailles</i> : 6 : 2 d'or, 2 d'argent, 2 de bronze</p> <p><i>Matériel</i> : chronomètre</p> <p><i>Déroulement</i> : brouette sur le bord de l'eau : à tour de rôle, deux par deux, une brouette (se tient sur les mains), une "conductrice" (tient les jambes de sa "brouette") : partent du point A, se rendent au point B, brouette et conductrice changent de place, reviennent au point A. Chronométrer chaque équipe. Le faire sur le bord de l'eau met du piquant à l'épreuve, et la rend rafraîchissante si les bras faiblissent! Le meilleur temps (le plus rapide) gagne l'or, le deuxième, l'argent, le troisième le bronze.</p>
Épreuve de lutte Les coqs	<p><i>Nombre de médailles</i> : 3 : 1 d'or, 1 d'argent, 1 de bronze</p> <p><i>Matériel</i> : aucun</p> <p><i>Déroulement</i> : procède par éliminatoires, mais j'avais 12 jeunes. Il faudra penser à une autre façon pour un nombre différent.</p> <p>Ronde 1 : 6 équipes (2 par 2), accroupies de chaque côté de la ligne, se tiennent par les mains et la première qui réussit à déséquilibrer l'autre et lui faire traverser la ligne gagne.</p> <p>Ronde 2 : Les 6 gagnantes forment 3 équipes 2 par 2: même chose.</p> <p>Les 3 gagnantes de cette deuxième ronde pigent au hasard une des 3 médailles</p>

**Épreuve
de badminton
La crêpe**

Nombre de médailles : 3 : 1 d'or, 1 d'argent, 1 de bronze

Matériel : frisbee, raquette de badminton, chronomètre.

Déroulement : Chaque jeune à son tour fait sauter un frisbee sur une raquette de badminton sur un certain parcours. Les 3 meilleurs temps gagnent les médailles d'or, d'argent et de bronze.

**Épreuve
de Volleyball**

Nombre de médailles : autant de médailles d'or, d'argent, et de bronze que de jeunes dans les sizaines

Matériel : 1 linge à vaisselle par équipe de 2, ballounes remplies d'eau, filet de volley

Déroulement : Les jeunes se mettent 2 par 2 en tenant le linge à vaisselle, le même nombre d'équipes de part et d'autre du filet, et doivent faire passer la balloune remplie d'eau par-dessus le filet en la lançant en tendant le linge à vaisselle. On marque un point quand au moins un joueur de l'équipe adverse est arrosé par une balloune éclatée.

**Épreuve
de course
à relais**

Nombre de médailles : autant de médailles d'or, d'argent, et de bronze que de jeunes dans les sizaines

Matériel : papiers avec les noeuds à faire, un noeud par papier, autant de papier que d'équipe (noeud plat, noeud de capucin, noeud de mousqueton, noeud de cabestan, noeud en huit, noeud tête d'alouette), une corde par équipe, 2 bornes A et B

Déroulement : Mettre au point A un arbitre qui donne le noeud à faire : l'équipe choisit qui fait le noeud, vient chercher auprès de l'arbitre le noeud à faire : la fille fait le noeud, court au point B avec son noeud et son papier pour montrer à l'autre arbitre s'il est correct, si oui, elle retourne au point A, tape dans la main de la suivante qui va chercher son noeud à faire. S'il n'est pas correct, elle revient au point A et doit tout recommencer.

Résumé du matériel

Nombre de médailles : total de 57 médailles pour 2 sizaines de 6 jeunes.

Bannières des pays

Torche olympique

chronomètre

1 plume par jeune

Papier journal

2 paires de bornes

Anneaux de 3 couleurs différentes, Perche, Petits bâtons : 1 par jeune

1 frisbee, 1 raquette de badminton.

filet de volley , Linges à vaisselle (1 par équipe de 2 jeunes)

ballounes remplies d'eau (en grande quantité!)

2 cordes

papiers avec les noeuds : pour chaque équipe : un papier avec chacun des noeuds (noeud plat, noeud de capucin, noeud de mousqueton, noeud de cabestan, noeud en huit, noeud tête d'alouette)