



Vaillant

Fiche d'activité

Grand jeu : Olympiades nature

Lien avec l'élément : T E A F Es

Durée : 1h30 à 3h

Nombre d'enfants : de 10 à 50

Nombres d'adultes : idéalement 1 par cordée

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

C1 : Participer à la construction d'une activité, de son cadre de ses règles.

S2 : Être capable d'apporter de l'enthousiasme, de l'énergie pour permettre à une équipe de réaliser son objectif.

Matériel :

Ficelle et couteaux
(ruban si imaginaire)

A noter :

Les jeux proposés par les Vaillants doivent pouvoir être joués par tout le monde y compris la cordée qui l'organise : elle jouera à son propre jeu.

But du jeu :

Préparer une activité et la faire vivre aux autres. Dans ce cas, des olympiades nature. Une cordée va préparer un à deux jeux, selon le nombre de cordées, à faire vivre aux autres à partir d'éléments de la nature et de l'environnement disponible.

Principe des olympiades :

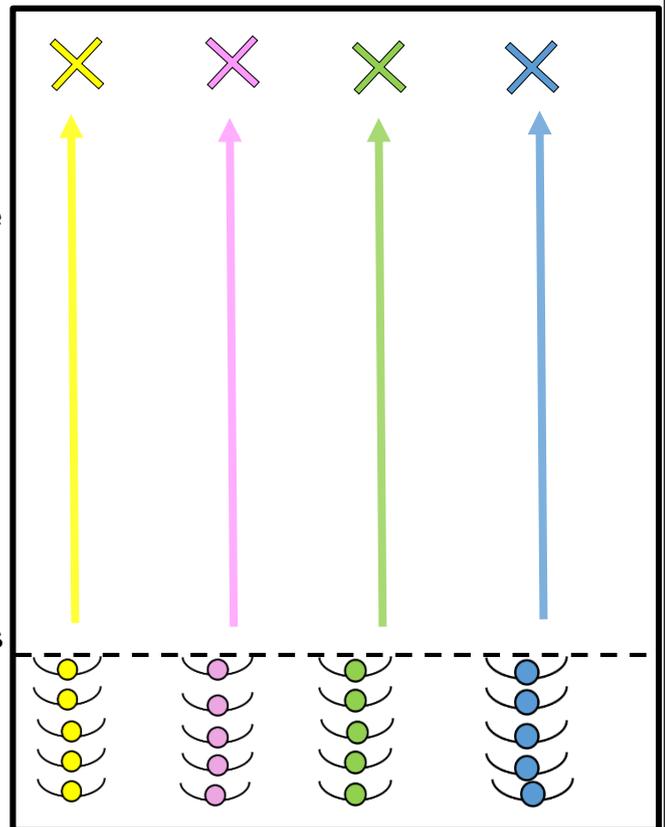
- Chaque équipe est placée derrière la ligne de départ.

- au top, ils ont tous la même épreuve à faire ; dans ce cas préparée par les Vaillants.

Version Compétitive : la 1ère équipe qui fini son épreuve gagne.

Coopérative : le but est que chaque équipe réussisse et marque des points en commun avec les autres équipes.

- Il est possible d'imaginer des épreuves à faire au X, des épreuves à faire sur l'aller-retour, ou même les deux.



Déroulement :

- 1) Consignes : Vous avez 30 minutes pour préparer un jeu qui utilise que des éléments de la nature et tout au plus de la ficelle. Ce jeu doit pouvoir être joué par équipes et doit-être coopératif. Il faut que l'équipe s'entraide pour pouvoir gagner. Montrer ou désigner le terrain où se déroulera le jeu pour que les Vaillants puissent adapter leur jeu correctement.

Donner 40/45 minutes de préparation s'ils doivent préparer deux jeux.

- 2) Chaque chef de cordée part avec sa cordée s'assurer que les jeux qu'ils vont préparer sont bien « conformes ».
- 3) Les chefs se concertent rapidement pour faire le point sur les jeux, voir si deux cordées ne proposent pas les mêmes.
- 4) Tout le monde se rassemble sur le terrain du jeu
- 5) Consignes : une première cordée va passer, expliquer son jeu et on y joue !
- 6) Chaque équipe qui gagne le jeu permet de marquer un point. Le but est d'arriver collectivement à marquer « xxx » points. (le nombre de points est 80% des jeux, c'est-à-dire qu'il faut en réussir collectivement 80% sinon tout le monde perd)
- 7) Les autres cordées passent une à une présenter leur jeu, la tribu y joue et on marque les points !

Fin du jeu :

- 8) On fait le compte des points. Si la tribu a gagné : bravo et merci de vos jeux ! Nous avons réussi ! Si la tribu n'est pas encore à 80%, proposez une manche bonus avec le jeu de leur choix.

Pour aller plus loin :

Idées d'épreuves pour guider les Vaillants en panne d'inspiration :

- Course relais
- Parcours à réaliser par cordée attachée ensemble
- Quiz, avec le buzzer de l'autre côté du terrain
- Faire 50 passes d'un caillou sans le faire tomber

Imaginaire possible :

La chaîne de la vie est cassée (prendre des éléments de la nature et les mettre en tas) ! Les seules personnes pouvant remédier à cette catastrophe est le peuple de Tilibloop. Ce peuple tient dans son château le ruban magique de la vie. Seulement, il y a quelques années lors de la terrible bataille Tiliblopienne, le ruban s'est fait déchirer en plein de petits morceaux. Cette bataille a eu comme conséquences que le peuple de Tilibloop s'isole du monde... Depuis ils ne peuvent plus regarder les olympiades...

Il va falloir récupérer tous les morceaux pour réparer la chaîne de la vie. Le peuple Tiliblopien est d'accord en échange de leur faire la distraction des olympiades coopératives et dans la nature bien sûr, les tiliblopiens ne sont pas des sauvages ! A chaque épreuve réussie, ils délivreront un morceau de ruban !