Olympiades coopératives : six épreuves pour progresser

Dès 6 ans • 16 à 60 joueurs • 1 h 30 à 2 h • Extérieur

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Six épreuves dès 6 ans mêlent précision, relais, construction, transport, équilibre et mémoire. Les équipes gagnent des points pour la participation de tous, le respect des règles et le progrès entre deux essais.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Chercher une amélioration collective dans des défis variés. À observer : tous réalisent une action et l'équipe utilise une stratégie entre deux essais.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 30 min. Former 6 équipes maximum de 4 à 10 ; à 60 enfants, organiser deux sous-groupes actifs sur chaque poste et doubler le matériel nécessaire. À défaut, réduire l'effectif simultané. Les postes doivent être réellement surveillables ; regrouper ceux qui peuvent l'être et faire les autres ensemble.

REPÈRE DE TEMPS
15 min d'ouverture et échauffement ; six rotations de 10 min (2 min de consigne, 2 min d'essai, 1 min de conseil, 2 min d'essai, 3 min de pause et déplacement) ; 15 min de final. Pour deux heures, ajouter deux pauses de 10 min et 10 min de bilan.

Matériel et impressions

Pour 6 postes : 10 balles souples et 1 seau ; 5 plots ; 15 gobelets ; 1 tissu et 1 balle ; 3 m de corde posée au sol ; 10 objets et 1 tissu pour les cacher. Kit : six consignes, grilles des essais et rotations. Prévoir eau accessible et zones d'attente.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Chaque équipe fait deux essais. Vous gagnez un point si tous participent, un pour les règles respectées, un si le deuxième essai égale ou améliore le premier. On compare vos deux essais, pas les capacités des enfants entre eux. »

2. Ouverture, 15 min : choisissez un nom d'équipe et faites un échauffement progressif. Expliquez que chaque poste offre jusqu'à trois points.

3. Rotations, 60 min : prévoyez dix minutes par poste. Épreuves : dix lancers vers un seau ; relais slalom ; tour de gobelets ; transport de balle sur tissu ; parcours sur une ligne au sol ; mémorisation de dix objets.

4. Barème commun : un point pour la participation de tous, un pour le respect des consignes et un pour un second essai aussi bon ou meilleur que le premier. Mesurez selon le poste le temps, les réussites, la hauteur ou le nombre d'objets retrouvés.

5. Final, 15 min : toutes les équipes doivent transporter ensemble le matériel jusqu'à une zone de rangement, en marchant. Annoncez les scores et citez une réussite de chaque groupe.

6. Rôle de l'animateur et régulation. Fixer la mesure avant de commencer : lancers réussis sur 10 ; temps du relais avec mêmes passages ; hauteur d'une tour stable ; trajet de tissu terminé sans chute ; passages sur la ligne sans sortir ; objets mémorisés sur 10. Pour le temps, progresser signifie un résultat plus petit. Score maximum : 18. Si la première tentative est parfaite, l'égaler suffit.

7. Terminer et faire un bilan court. « Quel changement a eu le plus d'effet ? » Faire citer un exemple mesuré et une entraide.

Adaptations

En cas de pluie, remplacez les courses par des défis de précision et des constructions sur table.

Adapter au groupe : Adopter la marche, les constructions assises et les cibles proches ; maintenir le même réglage entre les deux essais. Le score reste facultatif.

Vigilance

Adaptez les efforts à la chaleur et aux capacités des enfants. Un animateur suit chaque zone nécessitant une surveillance ; regroupez les postes si l'équipe d'encadrement est réduite.
Avant de démarrer, vérifier l'espace et le matériel, convenir d'un signal d'arrêt et montrer où se regrouper.
Ajuster le dispositif avec l'équipe d'animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d'encadrants.

Cartes et consignes • à utiliser

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

1 • Précision Deux essais de 10 lancers par équipe. Répartir les lancers entre tous. Mesurer les réussites ; au second essai, un résultat égal ou plus grand est un progrès.	**2 • Slalom** Chacun fait le même nombre d’allers-retours entre les plots. Mesurer le temps total. Même parcours aux deux essais ; un temps égal ou plus petit valide le progrès.
3 • Construction 15 gobelets, 2 minutes. Mesurer la hauteur d’une tour qui tient 3 secondes. Démonter puis recommencer avec les mêmes gobelets.	**4 • Transport** Par binômes, porter une balle sur tissu sur 3 m. Faire un passage par binôme à chaque essai. Compter les passages sans chute.
5 • Équilibre Chaque enfant suit la ligne au sol une fois. Compter les passages sans sortir de la ligne. Même nombre de passages aux deux essais.	**6 • Mémoire** Montrer 10 objets 30 secondes. Les cacher et en retrouver le plus possible en 1 minute. Recommencer après un conseil d’équipe avec les mêmes objets.

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Essai 1	Essai 2	Participation /1	Règles /1	Progrès /1
1 • Précision					
2 • Slalom					
3 • Construction					
4 • Transport					
5 • Équilibre					
6 • Mémoire					

Notes et observations

_____

_____

Ordre de rotation

Pour 6 équipes. Numéroter les postes dans l’ordre indiqué sur la fiche. Chaque ligne est un groupe ; chaque colonne, une rotation. Avec moins d’équipes, laisser des cases de départ libres.

Équipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6
A	1	2	3	4	5	6
B	2	3	4	5	6	1
C	3	4	5	6	1	2
D	4	5	6	1	2	3
E	5	6	1	2	3	4
F	6	1	2	3	4	5

Avant le départ

Montrer physiquement chaque poste. Donner le signal de changement et désigner le point de retour. Les enfants restent avec leur équipe. Si les postes ne peuvent pas être surveillés simultanément, les animer successivement.