



OLYMPIADES

Epreuve n°1

**Course
en relais**

Epreuve n°2

**Triple
bond**

Epreuve n°3

Lancer

Epreuve n°4

**Morpion
relais**

Epreuve n°5

**Course
pieds liés**

Epreuve n°6

**Course
du cerceau**

Epreuve n°7

**Gobelet
coulé**

Epreuve n°8

Fil rouge

Quelques **p**réci**s**ions

Ces olympiades sont prévues pour les 4 classes de CM de mon école.

Nous allons au lac, c'est pour cela qu'il y a une épreuve châteaux de sables !

Je vous laisse donc le soin d'adapter à votre organisation, vos envies...

Nous ferons tous 4 équipes dans nos classes, les élèves auront des chasubles.

Pour que les épreuves soient équitables, et dans la mesure où certaines équipes auront 7 joueurs, nous avons prévu ces épreuves avec parfois 7 passages. Les équipes qui auraient 5 joueurs proposeront à 2 joueurs de passer deux fois.

Epreuve n°1

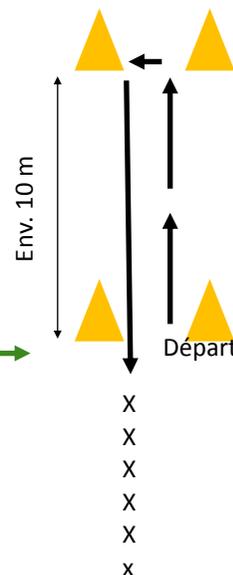
Course en relais

Matériel :

- 1 anneau par équipe
- 4 plots par équipe
- 1 sifflet

Déroulement :

Organisation pour 1 équipe →



Les joueurs sont les uns derrière les autres.

Le premier tient un anneau.

Au coup de sifflet il part jusqu'aux plots puis revient et passe l'anneau au second, et ainsi de suite jusqu'à ce que 7 joueurs soient passés.

Gagnants :

La 1^{ère} équipe à revenir aux plots de départ a gagné.

Points max par équipe : 4

Points min par équipe : 1

Classement	points
1er	4
2ème	3
3ème	2
4ème	1

Epreuve n°2

Triple bond

Matériel :

- 2 plots

Déroulement :

Chaque équipe met un joueur au départ.

Le 1er joueur se met aux plots. Il fait ses trois bonds puis s'assoit sur le côté au niveau de sa trace d'arrivée.

Les 4 concurrents passent ainsi.

Une deuxième manche opposera le 2ème joueur de chaque équipe, jusqu'à ce que 7 joueurs soient passés.

Gagnants :

A chaque manche, les joueurs sont classés selon leur distance de saut. Plus le saut est lointain, plus il marque de points.

Points max par équipe : 28

(7 bonds x 4 pts)

Points min par équipe : 7

(7 bonds x 1 point)

Classement	points
1er	4
2ème	3
3ème	2
4ème	1

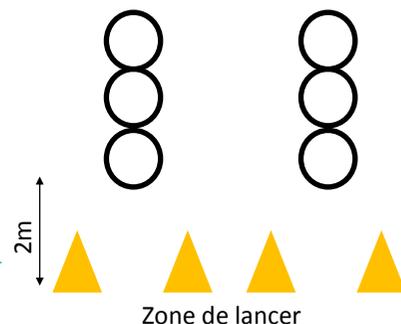
Epreuve n°3

Lancer

Matériel :

- 4 anneaux par équipe
- 2 x 2 plots
- 3 cerceaux

Organisation pour 2 équipes →



Déroulement :

2 équipes se mettent en place.

Chaque joueur tire au moins 2 anneaux (14 lancers pour chaque équipe).

Gagnants :

L'équipe vainqueur de l'épreuve est celle qui marque le plus de points.

Points max par équipe : 42
(14 lancers x 3 points)

Points min par équipe : 0

(pas d'anneau dans un cerceau)

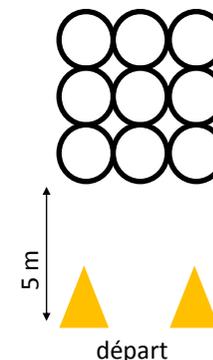
Classement	points
Cerceau le	1
Cerceau du	2
Cerceau le	3

Epreuve n°4

Morpion relais

Matériel :

- 3 objets d'une couleur
- 3 objets d'une autre couleur
- Le tracé d'un morpion au sol ou matérialisé par 9 cerceaux
- 2 plots



Déroulement :

2 équipes se mettent en place.

A tour de rôle, 1 joueur court et pose un objet de sa couleur ou retire ou déplace un objet de l'équipe adverse.

Gagnants :

La première équipe à aligner 3 objets gagne.

3 parties disputées, 1 contre chaque autre équipe.

1 point par partie gagnée.

Points max par équipe : 3

Points min par équipe : 0

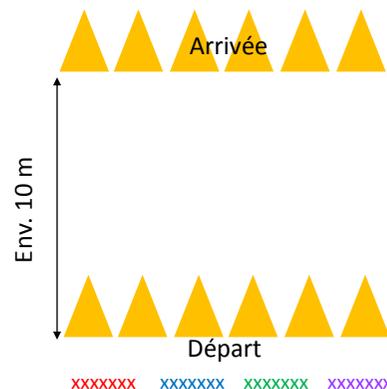
Epreuve n°5

Course pieds liés

Matériel :

- 6 bandes de tissu par équipe
- 1 sifflet
- 2 lignes de plots
(au moins 12 plots)

Organisation générale



Déroulement :

Tous les joueurs d'une même équipe d'assoient au départ et s'attachent les chevilles ensemble.

Au coup de sifflet, ils prennent le départ de la course jusqu'à la ligne d'arrivée.

Gagnants :

L'équipe vainqueur de l'épreuve est celle qui arrive en premier.

Points max par équipe : 4

Points min par équipe : 1

Classement	points
1er	4
2ème	3
3ème	2
4ème	1

Epreuve n°6

Course du cerceau

Matériel :

- 4 cerceaux
- 1 sifflet

X X X X O

Organisation pour 1 équipe

Déroulement :

Toutes les équipes jouent en même temps. 5 joueurs s'alignent et se tiennent la main, le joueur du bout tient le cerceau.

Au coup de sifflet, les joueurs, sans se lâcher les mains, doivent faire passer le cerceau jusqu'au dernier joueur. Le dernier joueur doit le poser par terre quand il en est sorti.

Si les mains se lâchent, on recommence au début.

Gagnants :

La première équipe à sortir le cerceau gagne. 3 parties disputées, pour faire tourner tous les joueurs.

Points max par équipe : 12

(4 points x 3 manches)

Points min par équipe : 3

(1 point x 3 manches)

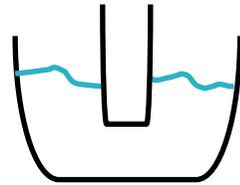
Classement	points
1er	4
2ème	3
3ème	2
4ème	1

Epreuve n°7

Gobelet coulé

Matériel :

- 2 seau d'eau
- 2 gobelets
- un paquet de caillou par équipe



Déroulement :

2 équipes se mettent en place.
1 caillou est placé par l'arbitre au fond du gobelet.
Une équipe volontaire commence par mettre un premier caillou, les adversaires posent à leur tour un caillou.

Gagnants :

L'équipe qui met le caillou qui fait couler le verre a perdu, l'autre a donc gagné !
3 parties disputées, 1 contre chaque autre équipe.
1 point par partie gagnée.
Tous les joueurs doivent jouer au moins une fois.

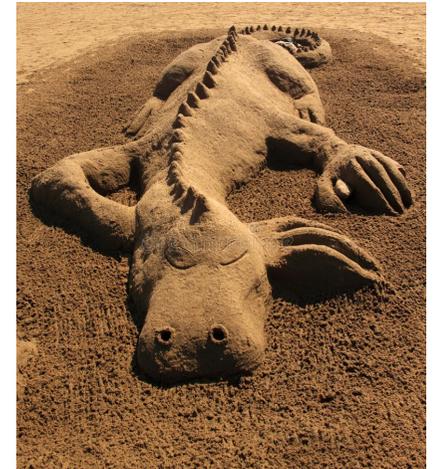
Points max par équipe : 3
Points min par équipe : 0

Epreuve n°8

Fil rouge

Matériel :

- Du sable
- Un seau par équipe



Déroulement :

Entre chaque épreuve, les équipes créent une sculpture dans le sable.

Gagnants :

A la fin de l'épreuve, chaque équipe va attribuer des points aux 3 autres équipes : 4 pour la meilleure réalisation, puis 3 et 2.

Points max par équipe : 12
(4 points x 3 équipes qui votent)

Points min par équipe : 6
(2 point x 3 équipes qui votent)

Classement	points
1er	4
2ème	3
3ème	2

	1 Course en relais	2 Triple bond	3 Lancer	4 Morpion relais	5 Course pieds liés	6 Course du cerceau	7 Gobelet coulé	8 Fil rouge
Equipe	4 points 3 points 2 points 1 point	Bond 1 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 2 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 3 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 4 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 5 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 6 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 7 : 4 - 3 - 2 - 1		Partie 1 : 1 ou 0 Partie 2 : 1 ou 0 Partie 3 : 1 ou 0	4 points 3 points 2 points 1 point	Partie 1 : 4-3-2-1 Partie 2 : 4-3-2-1 Partie 3 : 4-3-2-1	Partie 1 : 1 ou 0 Partie 2 : 1 ou 0 Partie 3 : 1 ou 0	
Equipe	4 points 3 points 2 points 1 point	Bond 1 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 2 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 3 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 4 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 5 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 6 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 7 : 4 - 3 - 2 - 1		Partie 1 : 1 ou 0 Partie 2 : 1 ou 0 Partie 3 : 1 ou 0	4 points 3 points 2 points 1 point	Partie 1 : 4-3-2-1 Partie 2 : 4-3-2-1 Partie 3 : 4-3-2-1	Partie 1 : 1 ou 0 Partie 2 : 1 ou 0 Partie 3 : 1 ou 0	
Equipe	4 points 3 points 2 points 1 point	Bond 1 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 2 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 3 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 4 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 5 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 6 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 7 : 4 - 3 - 2 - 1		Partie 1 : 1 ou 0 Partie 2 : 1 ou 0 Partie 3 : 1 ou 0	4 points 3 points 2 points 1 point	Partie 1 : 4-3-2-1 Partie 2 : 4-3-2-1 Partie 3 : 4-3-2-1	Partie 1 : 1 ou 0 Partie 2 : 1 ou 0 Partie 3 : 1 ou 0	
Equipe	4 points 3 points 2 points 1 point	Bond 1 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 2 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 3 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 4 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 5 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 6 : 4 - 3 - 2 - 1 Bond 7 : 4 - 3 - 2 - 1		Partie 1 : 1 ou 0 Partie 2 : 1 ou 0 Partie 3 : 1 ou 0	4 points 3 points 2 points 1 point	Partie 1 : 4-3-2-1 Partie 2 : 4-3-2-1 Partie 3 : 4-3-2-1	Partie 1 : 1 ou 0 Partie 2 : 1 ou 0 Partie 3 : 1 ou 0	
TOTAL								

Classe de	scores
Equipe	
Equipe	
Equipe	
Equipe	

Classe de	scores
Equipe	
Equipe	
Equipe	
Equipe	

Classe de	scores
Equipe	
Equipe	
Equipe	
Equipe	

Classe de	scores
Equipe	
Equipe	
Equipe	
Equipe	