

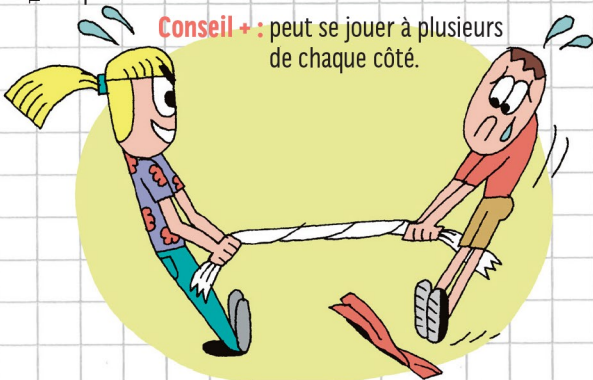
# 3, 2, 1... PRÉPARE TES OLYMPIADES!

Les jeux Olympiques de Tokyo sont repoussés à l'année prochaine ?  
Pas de souci, prends le relais et organise ces super jeux d'été !

## 1- LE TIR À LA CORDE

**P**lace au sol une grosse corde en chanvre (mais pas en nylon) ou un drap entortillé sur lui-même. Glisse un foulard sous le milieu du drap. Au signal, chaque concurrent tire sur un bout du drap pour attirer l'adversaire au-delà du foulard.

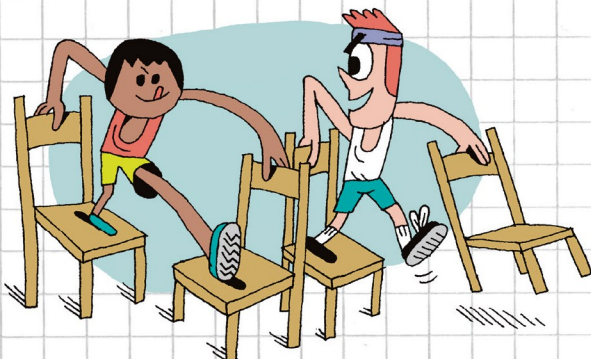
**Conseil + :** peut se jouer à plusieurs de chaque côté.



## 2- LA COURSE EN CHAISE

**I**l faut 4 chaises, 2 par équipe. Délimite les lignes de départ et d'arrivée. Chaque équipe désigne son champion qui, debout sur une chaise, utilise la deuxième pour avancer d'un pas, et ainsi de suite, sans poser pied à terre. Le premier arrivé a gagné.

**Conseil + :** n'utilise pas de trop belles chaises !



## 3- LE TIR AU BUT

**A**ligne 3 cibles de tailles diverses (carton, bouteille plastique, conserve), à quelques mètres d'une ligne de tir. Attribue 10 points à la plus petite, 5 à la moyenne et 1 à la grosse. À chacun de marquer le plus points, en shootant dans ces cibles avec un ballon.

**Conseil + :** on a droit à 3 essais.



## 4- LA COURSE FOLLE

**D**élimite un point départ et un point d'arrivée ! Forme des paires avec les joueurs de chaque équipe qui se tiennent dos à dos, accrochés par les bras. Les gagnants franchissent la ligne d'arrivée en premier, sans se décrocher.

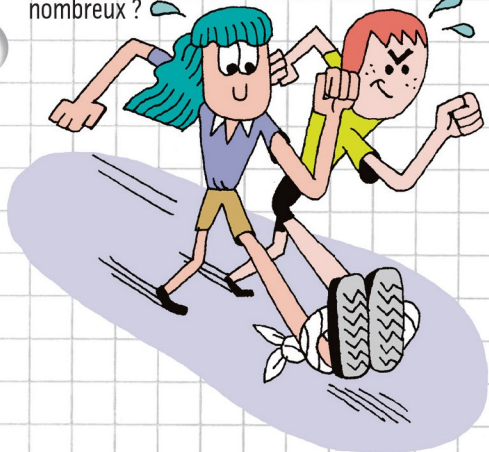
**Conseil + :** mieux vaut des paires de même taille.



## 5- LES DUOS DE CHOC

**M**arque le point de départ et le point d'arrivée de la course. Les concurrents de chaque équipe se placent côte à côte, deux à deux, la cheville de l'un attachée à la cheville de l'autre par un foulard ou une ficelle.

**Conseil + :** pourquoi pas un relais si vous êtes nombreux ?



## 6- LE CIRCUIT À L'AVEUGLE

**D**ispose, sur 2 parcours identiques, des objets similaires (2 chaises, 2 boîtes, 2 coussins...). Chaque concurrent d'une équipe doit réaliser le parcours, les yeux bandés et guidé par les directives d'un coéquipier : « Va tout droit, à gauche... ».

**Conseil + :** les guides doivent rester en dehors du parcours.



## 7- LES GARÇONS DE CAFÉ

**P**lace 1 bassine d'eau au point de départ de la course et 2 casseroles vides à l'arrivée, 1 pour chaque équipe. Au top, le premier de chaque équipe remplit un verre d'eau, court le déverser dans la casserole et le rapporte vide au suivant qui prend le relais. Pour gagner, il faut remplir sa casserole.

**Conseil + :** ajoute des obstacles sur le trajet.



## 8- LA POMME À CROQUER

**P**lace des pommes dans une grande bassine d'eau. Elles vont flotter. Les concurrents doivent attraper un fruit uniquement avec les dents, mains accrochées dans le dos. Le premier qui réussit a gagné l'épreuve et... le droit de manger la pomme !

**Conseil + :** c'est l'occasion de se rafraîchir !

