

# OLYMPIADES DU DONJON

## OLYMP' EVENTS

### 1. Bâtons et ballon

2 coéquipiers tiennent chacun un jalon / un manche à balai par son extrémité, comme on tient une épée.

Le but est de faire tenir un ballon entre les deux jalons / manches à balai (eux-même tenus chacun par une personne différente) et de le transporter à travers un parcours fait de slaloms et de franchissements jusqu'à la cible définie.

Si le ballon tombe, les participants reviennent à la case départ. Une fois réussi, ils récupèrent le ballon dans leurs mains et le ramène à leurs coéquipiers, ainsi que les jalons. Un nouveau binôme se lance alors sur le parcours.

Les participants disposent d'un temps limité pour que tous les binômes passent et réussissent.

L'équipe qui réussit le plus de passages dans le temps imparti remporte la victoire.

Vitesse et coordination seront de mise !

### 2. Cure-dents

Sur une table sont posés plusieurs dizaines de cure-dents.

Chacun leur tour, un membre de chaque équipe peut prendre un, deux ou trois cure-dents à la fois. La personne qui commence est déterminée par un tirage au sort.

Celui qui ramasse le dernier cure-dents perd !

Le défi est remporté par l'équipe ayant cumulé le plus de victoires sur toutes les manches effectuées.

### 3. Sur le fil

Un joueur de chaque équipe doit saisir un poids (disque, haltère, sceau rempli d'eau ...) et le tenir bras tendu au-dessus d'un fil tendu.

Lorsque l'un d'eux touche le fil il a perdu.

Le défi est remporté par l'équipe ayant cumulé le plus de victoires sur toutes les manches effectuées.

### 4. Basketball

Un candidat d'une des équipes se trouve sur un support instable et dispose de 3 ballons de poids/taille/texture différente.

Il doit lancer à tour de rôle les balles en direction d'une cible prédéfinie et la toucher sans que la balle ne touche le sol avant (sans rebond).

Ses coéquipiers sont missionnés d'aller chercher les balles lancées qui n'auraient pas atteint la cible pour les lui rapporter.

Le lanceur est obligé d'alterner entre les 3 balles (ne jamais lancer deux fois la même de suite).

Un chronomètre mesure le temps nécessaire pour toucher la cible une fois avec chaque balle. Le joueur dispose de 2' pour réussir, mais à chaque perte d'équilibre de son support instable 5 secondes sont déduites du temps initialement imparti (*ex : à 30" il pose le pied, il perd donc 5" et le jeu s'arrêtera une fois le temps de 1'55" atteint*).

Le défi est remporté par l'équipe ayant cumulé le plus de victoires sur toutes les manches effectuées.

### 5. Masques et musique

Les joueurs de chaque équipe s'affrontent ici dans un jeu de « chaises musicales »... avec les yeux bandés et avec des couverts !

Durant l'épreuve, le coach va jouer des musiques, puis va crier "à terre".

Les candidats vont alors devoir ramper ou faire du 4 pattes pour trouver au sol des couverts. La difficulté, c'est que les joueurs ont les yeux bandés et qu'il y a systématiquement un couvert de moins qu'il n'y a de joueurs.

À l'issue de chaque mise à terre un participant sera éliminé.

Le vainqueur de la partie verra son équipe remporter la victoire !

## 6. Duel de force

En un contre un, 2 candidats de chaque équipe s'affrontent dans un bras de fer.  
Le bras de fer peut être traditionnel ou modifié : debout bras tendus, debout en se battant avec l'intérieur du pied etc ...

Tous les candidats passent à tour de rôle. Le défi est remporté par l'équipe ayant cumulé le plus de victoires sur toutes les manches effectuées.

## 7. Joutes

Semblable au précédent dans son fonctionnement, mais l'affrontement se fait à travers des joutes où l'objectif est de faire perdre l'équilibre à l'adversaire :

- soit depuis la position en équilibre sur un pied, face à face (*éventuellement sur un instable*) : la pose d'un autre appui que le pied déjà au sol enclenche la perte du duel
- soit depuis la position à genou, face à face : la pose d'une main au sol ou la chute enclenche la perte du duel
- soit depuis la position assis en équilibre fessier, cote à cote : la pose d'un autre appui que les fesses engendre la perte du duel

Tous les candidats passent à tour de rôle. Le défi est remporté par l'équipe ayant cumulé le plus de victoires sur toutes les manches effectuées.

## 8. Course lestée

Un candidat de chaque équipe doit franchir un parcours avec un lest. Le parcours peut contenir des « obstacles » à franchir et contourner (coupelles, plots, sacs, jalons, haies ...), des distances à faire en rampant, des demi-tour / marche arrière etc ...

Au bout du parcours se trouve le coach avec un symbole de code issu de l'alphabet codé dédié au jeu que les participants observent – sans le prendre avec eux – et refont le parcours en sens inverse. Ils communiquent le symbole à leur équipe qui le déchiffre grâce au modèle.

Pendant ce temps, un autre membre de l'équipe récupère le lest et s'engage sur le parcours à son tour pour prendre connaissance d'un second symbole etc ...

A tout moment si une équipe pense avoir trouvé le mot formé par les lettres déchiffrées, ils peuvent proposer le mot.

S'ils ont juste ils remportent la victoire, sinon ils continuent.  
Une fois le temps défini par le coach écoulé, chaque équipe a une dernière chance de proposer un mot. S'ils se trompent, ils échouent définitivement.

## 9. Flottaison

Un verre se trouve en flottaison dans un récipient rempli d'eau.

À tour de rôle, un candidat de chaque équipe doit y placer une pièce ou un caillou.  
Celui qui fait couler le verre fait perdre son équipe !

Le défi est remporté par l'équipe ayant cumulé le plus de victoires sur toutes les manches effectuées.

## 10. Le fleuve

Deux longueurs parallèles sont placées au sol à 1,20 m de distance l'une de l'autre, représentant les deux bords d'un fleuve large de 1,20 m.

Un candidat de chaque équipe doit se déplacer dans la longueur de la rivière délimitée avec comme seuls appuis autorisés les mains d'un côté, les pieds de l'autre, mais aucun appui entre les deux lignes.

Au bout du parcours se trouve le coach avec une grande quantité d'objets. Lorsqu'un candidat parvient jusqu'à lui il en récupère 1 et revient à son point de départ en traversant de nouveau « le fleuve ».

S'il chute dans la rivière, il doit recommencer la traversée.  
Une fois dans son camp, un autre candidat de son équipe effectue le même parcours pour récupérer un autre objet etc ...

Les deux équipes jouant en même temps, l'équipe vainqueur est celle qui a le plus d'objets en sa possession une fois la réserve vidée.

## 11. Course en sac

Le coach a avec lui 10 objets variés de son choix + 1 sésame.

Habillés d'un sac, un candidat de chaque équipe se lancent à travers le slalom tracé au sol jusqu'au coach.

Ici, ils récupèrent 1 objet parmi les 10 que détient le coach (*5 pour chaque participant*) et refont le parcours en sens inverse pour le poser dans leur camp. Un autre membre de l'équipe repart alors chercher l'objet suivant etc ...

Le sixième objet que cède le coach à un membre d'équipe se trouve être le sésame.  
Le participant le récupère et le ramène dans son camp.

Le sésame est remis en jeu à chaque manche et réellement obtenu in fine par l'équipe ayant cumulé le plus de victoires sur toutes les manches effectuées.

## 12. J'ai ouïe dire

Au sol sont placés 9 plots de différentes couleurs.

Un candidat de chaque équipe a les yeux bandés, un coéquipier doit alors lui donner les indications qu'il a sur sa carte défi.

*Exemple : Il voit écrit sur sa carte défi les couleurs rouge – bleu – vert – jaune. Il devra ainsi aider le candidat aux yeux bandés en lui donnant la direction dans laquelle il doit se rendre pour toucher les plots de la bonne couleur, dans le bon ordre.*

S'il réussit avant l'adversaire et dans le temps imparti, il remporte la victoire.

Le défi est remporté par l'équipe ayant cumulé le plus de victoires sur toutes les manches effectuées.

## 13. Tirer la corde

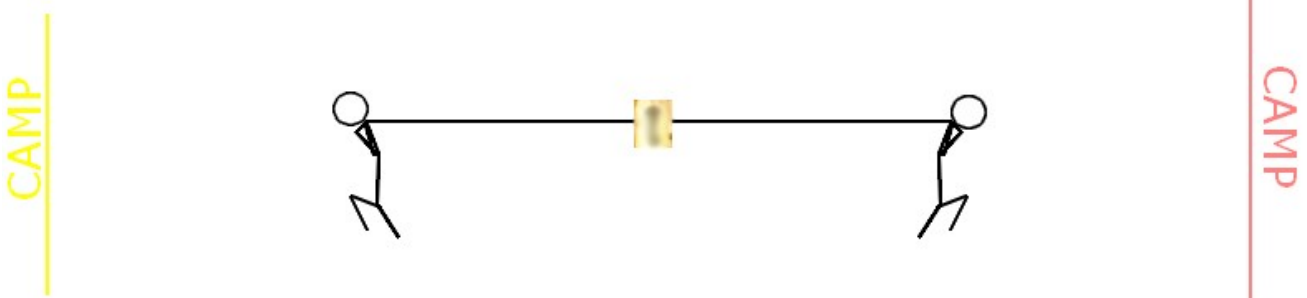
Dans cette épreuve les membres de chaque équipe peuvent s'affronter en 1 vs 1 ou à plusieurs.

Une corde se trouve au sol avec un sésame attaché en son milieu.

Un membre de chaque équipe saisit une extrémité de la corde sur son épaule, dans la même position que pour remorquer une voiture par exemple.

Chacun doit alors chercher à tirer la corde de son côté du camp jusqu'à ce que le sésame, au centre de la corde, soit de son côté.

Le défi est réellement remporté par l'équipe ayant cumulé le plus de victoires sur toutes les manches effectuées.



## 14. La passoire

Dans leurs camps cote à cote, les candidats ont un récipient vide.  
15 m plus loin se trouve une source d'eau.

Les candidats disposent chacun d'un gobelet percé sur le fond. Ils doivent s'engager 1 par 1 en course en direction du point d'eau, remplir leur gobelet, et rentrer avant qu'il ne se vide par son fond pour transvaser l'eau récupérée dans le récipient se trouvant à leur point de départ.

Il leur est interdit de mettre la main sous le gobelet.  
Un seul candidat de chaque équipe passe à la fois, jamais deux fois de suite la même personne.

Les équipes disposent alors d'un temps limité pour remplir leur récipient.

Le défi est remporté par l'équipe ayant cumulé le plus de victoires sur toutes les manches effectuées.

## 15. Le marteau de Thor

Un candidat de chaque équipe s'affrontent avec un marteau à leur disposition et doivent taper sur un clou, à tour de rôle, dans un morceau de bois placé au centre de la table de jeu.  
Pour gagner la manche, l'un des deux doit avoir porté le dernier coup en enfonçant entièrement le clou.

Le défi est remporté par l'équipe ayant cumulé le plus de victoires sur toutes les manches effectuées.