

# Organise tes JEUX ZINZINLYMPIQUES !

C'est l'heure de rassembler celles et ceux qui veulent participer aux grands Jeux proposés par Astrapi. Un énorme moment de rigolade vous attend !

Nous sommes les infatigables piou-pious, on est là pour se marrer !



**À DÉCOURPER**  
→ Les tableaux des résultats  
→ Les médailles

## AVANT de commencer

**1.** Décidez si vous faites des équipes ou si vous jouez en individuel. Chacun, ou chaque équipe, choisit un nom marrant et, pourquoi pas, un « cri de guerre » pour se motiver.

**2.** Vous pouvez aussi vous déguiser et/ou épingler sur vos maillots un morceau de tissu avec le nom de votre équipe.



**3.** Décidez quelles épreuves vous allez faire et dans quel ordre. Vous n'êtes pas obligés de toutes les faire !



**4.** Désignez un arbitre officiel. Il donnera le top départ, annoncera les gagnants des épreuves, et remplira le tableau des résultats.

**5.** Lisez bien les explications de chaque épreuve pour avoir le temps de tout préparer : le lieu et le matériel. **Tout doit être prêt avant de vous lancer.**

**6.** L'arbitre doit noter sur un carnet les scores de chaque épreuve. Cela lui servira pour remplir le tableau final des résultats. Bons jeux !

## Les épreuves

### 1 L'HALTÉROPHILIE ARTISTIQUE

Du lourd et du beau !

**Il te faut**

- des déguisements
- 1 manche à balai
- 2 sacs remplis de 1 kilo de sable
- de la musique
- 1 jury



Le jury donne une note sur 10 :

- Le déguisement (sur 2 points)
- L'entrée en scène (sur 2 points)
- Le soulevé de l'haltère (sur 4 points)
- Le déposé de l'haltère et le salut final (sur 2 points)

#### Comment ça se joue ?

Chaque participant (déguisé) passe devant le jury pendant 30 secondes. En musique, il doit soulever son haltère de la façon la plus gracieuse et dansante possible.

#### Qui gagne ?

Le concurrent qui a le plus de points gagne. Si on joue par équipe, on additionne les points des participants de chaque équipe, et celle qui en obtient le plus gagne.

## 2 LE 50 MÈTRES AU PIF

Ouvrez grand vos oreilles !

UNIQUEMENT PAR ÉQUIPE

### Il te faut

- des rubans pour les yeux
- des obstacles : coussins, bassines d'eau, journaux, morceaux de bois...
- 1 chronomètre



### Comment ça se joue ?

Tous les participants, les yeux bandés, se positionnent sur la ligne de départ. Au top départ de l'arbitre, ils doivent rejoindre la ligne d'arrivée le plus vite possible en écoutant les conseils des membres de leur équipe pour éviter les obstacles. À chaque fois qu'un joueur touche un obstacle, il doit recommencer la course à zéro. L'arbitre chronomètre.

### Qui gagne ?

On additionne les temps de tous les concurrents de chaque équipe. Celle qui obtient le plus petit temps gagne.

## 3 LE TENNIS DE TABLE SOUFLÉ

Avec la bouche et sans raquette !

### Comment ça se joue ?

Chaque participant se place devant une ligne de gobelets remplis d'eau. Une balle de ping-pong est posée sur l'eau du 1<sup>er</sup> gobelet. Au top départ de l'arbitre, il faut souffler sur la balle pour la faire passer de gobelet en gobelet. Si la balle tombe, le joueur recommence au 1<sup>er</sup> gobelet. L'arbitre chronomètre.

### Qui gagne ?

Le plus rapide gagne. Si on joue par équipe, on additionne les temps de tous les concurrents de chaque équipe, et celle qui obtient le plus petit temps gagne.

### Il te faut

- 5 gobelets en carton remplis d'eau à ras bord par joueur
- 1 balle de ping-pong par joueur



## 4 L'ESCRIME-BARBOUILLE

Escrime ou peinture, pourquoi choisir ?

### Il te faut

- 2 grandes frites de piscine
- de la peinture à l'eau
- des maillots de bain
- 1 chronomètre



### Comment ça se joue ?

L'escrime-barbouille se joue en duel (3 minutes). Chacun des 2 joueurs trempe le bout de sa frite dans la peinture. Au top départ de l'arbitre, il doit faire des taches de peinture sur son adversaire. Les joueurs ont le droit de recharger leurs frites en peinture à volonté.

### Qui gagne ?

Le premier joueur qui marque 5 taches de peinture gagne le duel. Si on joue par équipe, c'est celle qui a remporté le plus de duels qui gagne.

- Il te faut**
- des petits pois
  - 1 ligne marquée au sol
  - 1 mètre-ruban

## 5 LE LANCER DE PETITS POIS

Du lancer pas très lourd, sinon c'est trop fatigant !

### Comment ça se joue ?

Le joueur s'avance sur la ligne marquée au sol et doit cracher son petit pois le plus loin possible. La prise d'élan avant la ligne est recommandée. Mais attention à ne pas la dépasser ! L'arbitre mesure la distance entre la ligne et le petit pois.

### Qui gagne ?

Le vainqueur est celui qui a craché son petit pois le plus loin. Si on joue par équipe, on additionne les distances de tous les joueurs de chaque équipe, et celle qui obtient la plus longue distance gagne.



## 6 LE SAUT À LA PERCHE EN LONGUEUR

En hauteur c'est dangereux. En longueur, c'est mieux !

- Il te faut**
- 1 manche à balai
  - 1 ligne marquée au sol
  - 1 mètre-ruban



### Comment ça se joue ?

Au top départ de l'arbitre, le joueur s'élançait sur la piste, plante son manche à balai sur la ligne marquée au sol et saute le plus loin possible en prenant appui sur son manche. L'arbitre mesure la distance parcourue.

### Qui gagne ?

Le vainqueur est celui qui saute le plus loin. Si on joue par équipe, on additionne les distances de tous les concurrents de chaque équipe, et celle qui obtient la plus longue distance gagne.

## 7 LE FOOT BAZAR

Le foot sans les pieds, quelle bonne idée !

- Il te faut**
- 1 ballon léger
  - 2 buts
  - 1 frite de piscine par joueur
  - 1 chronomètre



### Comment ça se joue ?

Le but du jeu est de marquer des buts en tapant le ballon avec sa frite. Tous les joueurs sont sur le terrain en même temps. Ils essaient à la fois de marquer et d'empêcher leurs adversaires de le faire. Le match dure 10 minutes. Il n'y a pas de gardien de but !

### Qui gagne ?

Le joueur ou l'équipe qui a marqué le plus de buts gagne.

- Il te faut**
- 1 ligne tracée au sol
  - 1 mètre-ruban



## LE SAUT EN LARGEUR

Saut en longueur, en hauteur...  
Et pourquoi pas en largeur ?



### Comment ça se joue ?

Au signal de l'arbitre, le joueur court sur le côté vers la ligne tracée au sol et doit sauter sur le côté le plus loin possible.

### Qui gagne ?

Le concurrent qui a sauté le plus loin remporte l'épreuve. Si on joue par équipe, on additionne les scores de tous les concurrents de chaque équipe, et celle qui cumule la plus longue distance gagne.



## LE RELAIS GLOU-GLOU

Interdit de boire  
pendant l'épreuve !



### Il te faut

- des gobelets en carton remplis d'eau (on trace avec un feutre des lignes à 2 cm du haut)
- 1 ligne de départ et 1 ligne d'arrivée (15 à 20 mètres plus loin)

### Comment ça se joue ?

La moitié des joueurs se place sur la ligne de départ, l'autre moitié sur la ligne d'arrivée. Un joueur de chaque équipe prend un gobelet rempli d'eau. Au top départ de l'arbitre, les joueurs courent le plus vite possible vers la ligne d'arrivée et confient chacun leur verre à un membre de leur équipe, qui repart dans l'autre sens.

### Qui gagne ?

L'équipe vainqueur est celle qui a fait ses 4 allers-retours en premier. Attention, une équipe est disqualifiée si le niveau d'eau de son gobelet descend sous la ligne tracée au feutre. En individuel, on joue sans relais : chaque joueur doit faire les 4 allers-retours.

### Le tableau des résultats

L'arbitre note ici les points des participants/équipes. Pour chaque épreuve, le 1<sup>er</sup> marque 3 points, le 2<sup>e</sup> marque 2 points et le 3<sup>e</sup> marque 1 point.

Épreuves Participants ou équipes	Haltérophilie artistique	50 mètres au pif	Tennis de table soufflé	Escrime- barbouille	Lancer de petits pois	Saut à la perche en longueur	Foot bazar	Saut en largeur	Relais glou-glou	TOTAL
<b>N° 1</b>	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS
<b>N° 2</b>	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS
<b>N° 3</b>	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS
<b>N° 4</b>	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS
<b>N° 5</b>	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS
<b>N° 6</b>	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS

Découpe le long des traits noirs.



Les médailles pour  
la cérémonie

**1.** Découpe  
les médailles.

**2.** Fais un petit  
trou et passe  
une ficelle  
ou un ruban.

**Astuce**

Colle la feuille A  
au dos  
de la feuille B.

## Le tableau des résultats

L'arbitre note ici les points des participants/équipes. Pour chaque épreuve, le 1<sup>er</sup> marque 3 points, le 2<sup>e</sup> marque 2 points et le 3<sup>e</sup> marque 1 point.

Épreuves Participants ou équipes	Haltérophilie artistique	50 mètres au pif	Tennis de table soufflé	Escrime- barbouille	Lancer de petits pois	Saut à la perche en longueur	Foot bazar	Saut en largeur	Relais glou-glou	TOTAL
N° 1	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS
N° 2	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS
N° 3	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS
N° 4	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS
N° 5	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS
N° 6	points	points	points	points	points	points	points	points	points	POINTS



## LA CÉRÉMONIE DE REMISE DES MÉDAILLES

Bravo ! Vous êtes allés au bout des Jeux zinzinlympiques. Il est temps maintenant de distribuer les récompenses !



Découpe le long des traits noirs.

Texte : Rémi Chourand, Illustrations : Marie Leghima.