



CATALOGUE OLYMPIADES

ATELIERS

LES GONFLABLES

Babyfoot Humain
Wipe Out
Parcours du combattant
Basket 9 Paniers
Cible Géante
Tir à l'élastique
Fauceuse
Bubble Foot
Fun Archery

LES INCONTOURNABLES

Snag Golf
Sumos
Foot Billard
Panta Fun
Ovale Pétanque

LES CLASSIQUES

Skis Géants
Chenille
Tangram
Blind test
Garçons de café
Disk Golf
Buzzer Time
Tir à la corde

LES GONFLABLES



Babyfoot Humain



A l'image du babyfoot classique, les participants sont attachés à une barre aux côtés de leurs coéquipiers. Les déplacements s'effectuent uniquement de manière latérale. Si un joueur bouge, tout sa ligne doit le suivre.

Wipe Out



Il s'agit d'un parcours gonflable où les participants doivent trouver le juste équilibre en sautant de boule en boule, afin de rallier les 2 côtés de la structure. L'atelier s'effectue sous forme de relais chronométré.

Parcours du Combattant



Il s'agit d'un parcours du combattant gonflable que les participants doivent effectuer sous forme de relais.

Basket 9 Paniers



Les joueurs doivent marquer le plus de points possible en lançant des ballons de basket dans l'un des neuf paniers de la structure gonflable.

Cible Géante



A la manière d'un jeu de fléchettes géant, les joueurs lancent un ballon en scratch et tentent de se rapprocher au maximum du centre de cette cible géante.

Tir à l'élastique



Dans cette structure gonflable, 2 personnes opposent leurs forces pour se rendre le plus loin possible. Les élastiques rendent difficile cette tâche. Après quelques manches, les joueurs tournent.

Faucheuse



Plusieurs joueurs tentent de rester debout le plus longtemps dans cette structure gonflable malgré les coups de baleyette continus qui tenteront de les faire tomber à chaque passage.

Bubble Foot



Chaque participant est harnaché à l'intérieur d'une bulle d'air géante en plastique. Deux équipes s'opposent dans un match de football où tous les coups sont permis.

Fun Archery



En équipe, les joueurs ont pour but de toucher leurs adversaires à l'aide d'un arc et de flèches avec des embouts en mousse, sans se faire éliminer à leur tour, ni pénétrer dans le camp adverse.

LES INCONTOURNABLES



Snag Golf



Les joueurs tirent des balles de golf sur des cibles collantes. le but est de parvenir à se rapprocher au maximum du centre de la cible pour marquer le plus de points.

Sumos



Sous forme de duels, les participants représentent leur équipe et s'opposent dans des combats où l'objectif est de faire sortir l'adversaire de la zone.

Foot Billard



Les joueurs jouent avec des ballons de football sur une table de billard géante. Les règles sont les mêmes qu'au billard, seule différence, la queue de billard est remplacée par les pieds du joueur et les boules par les ballons.

Panta Fun



Quatre personnes évoluent sur un parcours dans un même pantalon géant. Les joueurs doivent se coordonner pour réussir à terminer le parcours le plus rapidement possible.

Ovale Pétanque



Les joueurs lancent un petit ballon de rugby à travers deux poteaux et tentent de se rapprocher le plus possible de la cible située derrière.

LES CLASSIQUES



Skis Géants



Par groupe de 4, chaque équipe doit traverser un parcours jonché d'obstacles et faire un aller-retour pour revenir au départ et donner le relais à un autre groupe de 4. Les équipes s'opposent sur 2 parcours parallèles.

Chenille



Chaque équipe devra effectuer un parcours en collectif à l'aide d'un grand élastique où les participants d'une même équipe y seront disposer en file indienne. Le but sera de réussir à se coordonner avec ses coéquipiers afin d'atteindre la ligne d'arrivée en premier.

Tangram



Chaque équipe doit reproduire à maximum de figures imposés à l'aide de tangrams géants (sorte de gros puzzle de formes géométriques). L'équipe ayant réalisé le plus de figures dans le temps imparti l'emporte.

Blind Test



Quand l'animateur passe une chanson, c'est la première équipe qui trouve le titre et l'artiste de la chanson qui remporte un point. L'équipe avec le plus de points à la fin de la partie gagne.

Garçons de café



Chaque participant doit effectuer un parcours avec un plateau de verres d'eau à la main. Mais le joueur se verra avant être légèrement désorienté ou porter un masque recréant un état d'ébriété. L'équipe qui achemine le plus d'eau remporte la victoire.

Disk Golf



Basé sur les règles du golf, chaque équipe devra tenter de viser une cible en forme de corbeille à l'aide d'un frisbee. L'équipe ayant réalisé le moins de lancers pour mettre le disque dans les différentes cibles aura gagné.

Buzzer Time



Sous forme de duel, les participants devront toucher avec leur main les spots dès qu'ils s'allument dans leur couleur. Le score est automatiquement comptabilisé par le tableau de bord.

Tir à la corde



Deux équipes s'affrontent dans une épreuve de force. Chaque équipe est placée d'un côté de la corde et doit ramener l'autre équipe vers son foulard de limite.