

Les Olympiades

Épreuve de tir :

Pour les épreuves de tir on peut mettre à l'épreuve la précision et la distance.

Tir à l'Arc

Flèche Polynésienne

Javelot

Buche

Course de Brancard :

La course de brancard vise à tester la coordination de la patrouille. C'est un parcours d'obstacle avec une personne sur un brancard, le patient ne doit pas tomber.

Course de Char:

La course de char est une course autour d'une arène dans un terrain non accidenté. Elle vise à tester la force des patrouillards et la maniabilité des chars.

Parcours Hebert :

Le Parcours Hebert est un parcours d'obstacle et d'épreuves où la patrouille doit démontrer sa capacité d'entraide et d'agilité ainsi que de rapidité, dans l'ensemble du parcours toutes les aptitudes physiques et techniques de franchissement sont mises à l'épreuve.

Bâche savonneuse:

Sur une bâche, on met de l'eau avec du savon ou du pec pour la rendre glissante. Sur cette bâche les scouts vont se battre en duel, le but étant de faire sortir les deux pieds de l'adversaire de la bâche. Bien sûr les règles sont les mêmes que la lutte, pas de coup ni d'étranglement ni de clé et pas les mains aux visages, juste des saisies et des projections.

Carré de l'Empereur:

Les règles sont les mêmes que sur la bâche savonneuse à l'exception que les combats peuvent être en duel ou en groupe et que l'on est à même le seul, une corde délimitant la zone de combat.

Mazot:

Le mazot est un jeu d'équipe et de stratégie. Chaque équipe est dans une zone délimitée par des cordes, ces zones sont imbriquées l'une dans l'autre, le but étant d'aller dans la base de l'autre pour toucher un objet se trouvant à l'opposé de l'entrée, le « mazot ». Bien sûr si le pied de quelqu'un touche la corde ou si cette personne tombe de l'autre côté d'une corde alors il est éliminé.

Main Plate:

C'est une lutte sans espace de combat, le but est de mettre l'adversaire trois secondes par terre les deux épaules collant le sol.

Combat sur poutre :

Un combat sur poutre se fait avec un fléau avec une boule de farine au lieu d'une boule en métal et un bouclier. Le but est de faire tomber la personne de la poutre en tapant avec le fléau, on doit aussi se protéger avec le bouclier des coups ennemis. Les coups à la tête sont prohibés.

Joute :

La joute se fait par groupe de deux, dans ce groupe de deux il y a le cheval et le cavalier. Le cavalier a une lance rembourrée de mousse à l'extrémité et un bouclier. Le but est de faire tomber le cavalier adverse en tapant sur le bouclier. Pour cela, les deux groupes adverses sont à chaque

extrémité de la lice et se fonce dessus, la lice séparant les deux chevaux. Une variante est de faire ça sur un radeau.

Sioule:

La sioule est un sorte de rugby sans règle, il est donc possible de faire des passes dans tous les sens et il n'y a pas de terrain défini, juste les lignes de marques.

Sport d'équipe:

En sport d'équipes, on peut faire un foot, un rugby, une sioule ou un ultimate. Bien entendu on peut modifier légèrement les règles pour rendre le jeux plus ou moins intéressant.

Kim:

Le jeu de Kim est une épreuve sensoriel. Le but est de ressentir quelque chose (odeur, goût, sons, toucher) et d'identifier l'élément ou bien de mémoriser le plus d'objet donné en un temps minime.

Morse :

Faire transmettre un message en morse, ce message est transmis de patrouillard en patrouillard pour finalement être transmis au chef, la qualité de la transmission et la rapidité sont évalué.