

Guide de l'instructeur d'Olympiques spéciaux



Special Olympics
Olympiques spéciaux
Canada





TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2
1re LEÇON : MARQUER DES POINTS	3
2e LEÇON : PRISES ET ROTATIONS	4
3e LEÇON : POSITIONS	5
4e LEÇON : PLACEMENT	6
5e LEÇON : FRAPPÉ	7
6e LEÇON : LA BASE DU CURLING (RÉCAPITULATION)	8
7e LEÇON : GARDES	9
8e LEÇON : RETOURS	10
9e LEÇON : RÉCAPITULATION	11
10e LEÇON : MINI TOURNOI	12
FAITS INTÉRESSANTS AU SUJET DU CURLING	13

INTRODUCTION



UTILISATION DE CE GUIDE

Ce guide a pour but de vous apprendre à enseigner les fondements du curling olympique. La trousse de curling en salle est un excellent moyen d'enseigner les bases du curling aux personnes de tout âge.

Ce guide en 10 leçons est facile à comprendre et à présenter, et n'exige aucune expérience ni connaissance du curling.

Le programme de chaque semaine est divisé en trois (3) parties qui exigent un maximum de 10 minutes chacune.



1. ENSEIGNER



2. PRATIQUER



3. JOUER



Remarque: Le programme de certaines semaines (2, 3, 4, 5, 8 et 9) débute par une récapitulation rapide de la leçon précédente afin de confirmer les concepts appris. À la fin de ce cours, les athlètes auront une idée concrète des lancers de base et des lancers donnant des points. Les récapitulations rapides de ce guide sont identifiées d'une icône comme celle indiquée à gauche.

Nous espérons que tous les participants sortiront enrichis de ce cours et qu'ils apprendront surtout que le plus important est de s'amuser et de bouger.



1^{re} LEÇON : MARQUER DES POINTS



ENSEIGNER : INTRODUCTION AU CURLING

Le but au curling est de marquer plus de points que l'adversaire en plaçant ses pierres de manière à ce qu'elles soient les plus proches du bouton à la fin de la manche.

1. Qu'est-ce que la maison?
 - a. La maison est formée d'un cercle rouge et d'un cercle bleu. Le cercle au milieu des anneaux est appelé le bouton.
 - b. La maison représente la cible vers laquelle diriger les pierres et détermine le nombre de points marqués dans les parties (voir la figure 1).
 - c. Le but à atteindre au curling est de lancer ses pierres plus près du centre que l'autre équipe.

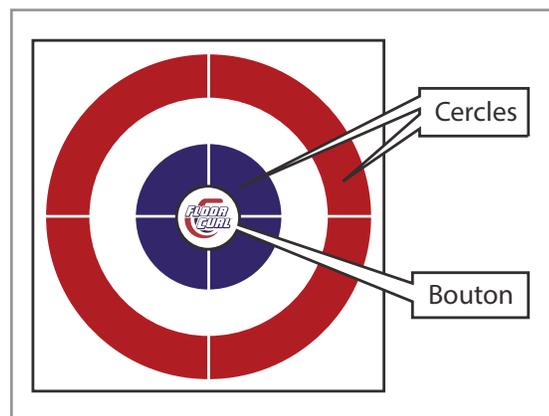


Fig. 1: La maison

2. Qu'est-ce qu'une manche?

La manche est la période pendant laquelle toutes les pierres sont lancées vers la maison et des points sont marqués. La manche au curling ressemble à une manche au base-ball.

3. Comment détermine-t-on le nombre de points?
 - a. Les points sont calculés après que toutes les pierres aient été lancées dans la maison.
 - b. Des points sont accordés pour toutes les pierres qui sont plus proches du bouton que les pierres de l'adversaire (voir les exemples de calcul des points aux figures 2 à 4.)
 - c. Aucun point n'est accordé s'il n'y a aucune pierre dans la maison.

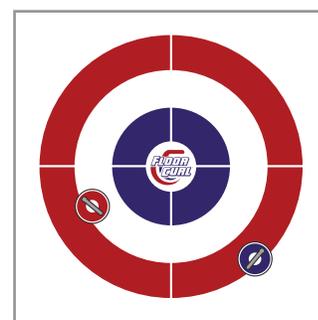


Fig. 2: L'équipe rouge marque 1 point



PRATIQUER : EXEMPLES DE POINTS MARQUÉS

1. Placez des pierres rouges et bleues dans une des maisons afin d'illustrer des exemples de points marqués pour les athlètes (voir les exemples aux figures 2 à 4).
2. Précisez que les points ne sont comptés que lorsque toutes les pierres de la manche ont été lancées.
3. Demandez aux athlètes de deviner la couleur des pierres gagnantes et le nombre de points marqués.
4. N'oubliez pas de préciser que chaque pierre ne vaut qu'un point, quelle que soit sa distance par rapport au bouton.
5. Mentionnez qu'une seule équipe peut marquer des points au cours d'une manche.

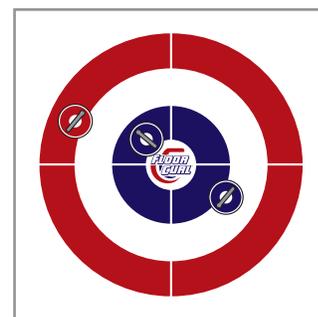


Figure 3: L'équipe bleue marque 2 points



JOUER : PARTIE DE DEUX MANCHES

Divisez le groupe en équipes de 2 ou 4 joueurs chacune et faites-les jouer une manche de curling. Laissez le groupe convenir du nombre de points marqués après la manche et jugez s'ils ont raison ou non.

Une fois que toutes les pierres ont été lancées, déterminez quelle équipe est la plus proche du bouton et calculez le nombre de points. C'est ce qui forme une manche.

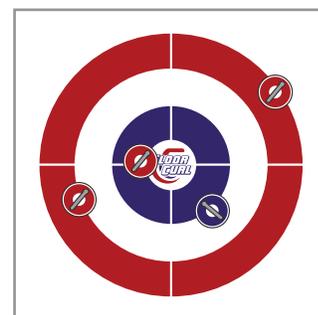


Figure 4: L'équipe rouge marque 1 point

2^e LEÇON : PRISES ET ROTATIONS



🔄 RÉCAPITULATION RAPIDE : MARQUER DES POINTS

Récapitez brièvement la leçon de la semaine précédente sur le marquage de points (pas plus de 2-3 minutes).

📖 ENSEIGNER : PRISES ET ROTATIONS

Tenir la poignée de la pierre. Gardez les doigts ensemble. Saisissez le milieu de la poignée à la deuxième jointure des doigts. Placez le côté du pouce de l'autre côté de la poignée.

Qu'est-ce qu'une rotation au curling? En dégageant la pierre, appliquez toujours une « rotation » à la pierre afin de lui indiquer dans quelle direction tourner. Une rotation dans le sens horaire fera tourner la pierre de gauche à droite, et vice versa. (Les pierres du curling en salle se déplacent toujours en ligne droite et ne tournent pas comme des pierres sur la glace, car les principes de physique qui s'appliquent sont différents.)

Imposer une « rotation » à une pierre de curling. Alignez le devant de la pierre avec la main de votre capitaine (à 10 h ou à 2 h) et tournez toujours la poignée vers 12 h lorsque vous relâchez la pierre.

Le capitaine indique la rotation à imposer en allongeant le bras. Du point de vue du lanceur, la poignée de la pierre doit pointer dans la direction du bras du capitaine, pour commencer, et être ramenée à 12 h lorsque la pierre est relâchée. La pierre doit tourner dans la direction du bras du capitaine vers son corps.

Démonstration de la prise et rotation. Faites la démonstration des deux rotations au moyen d'une pierre et d'un athlète volontaire tenant le balai et levant la main correspondante. Utilisez n'importe quel objet du même genre au lieu d'un balai (p. ex., bâton de hockey).

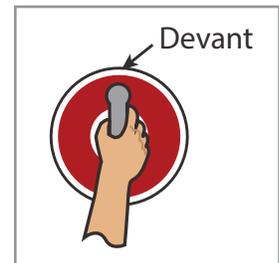


Fig. 5 : Prise

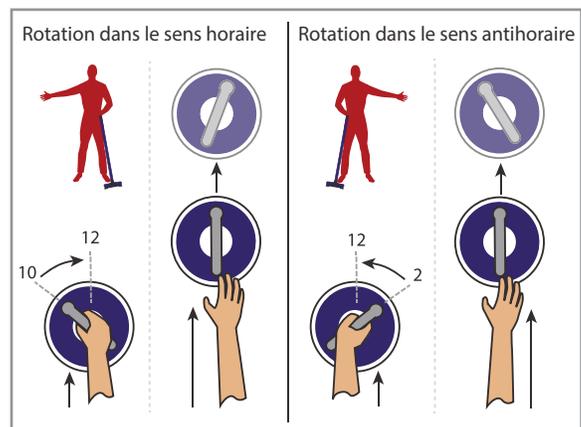


Fig. 6 : Rotations dans le sens horaire et le sens antihoraire

🏃 PRATIQUER : PRISES ET ROTATIONS

1. Déplacez les athlètes vers l'aire contenant les balais et les pierres et répartissez-les en deux groupes. Remettez les pierres aux joueurs du groupe 1 et les balais (ou objets semblables) aux joueurs du groupe 2, placés à 15 pieds devant les joueurs munis des pierres.
2. Les joueurs du groupe 2 doivent allonger le bras, car ils agissent en tant que capitaine indiquant où lancer la pierre. Les joueurs du groupe 1 doivent alors lancer la pierre en y appliquant une rotation vers la droite. Recommencez 3-4 fois.
3. Changez les rôles. Les joueurs du groupe 1 tiennent les balais et les joueurs du groupe 2 lancent les pierres.

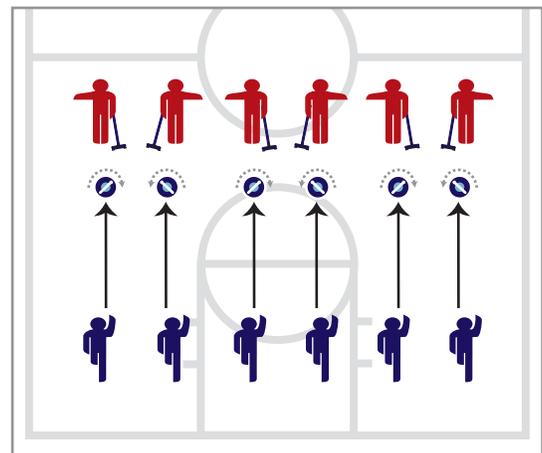


Fig. 7 : Pratiquer les prises et rotations

▶ JOUER : PARTIE DE DEUX MANCHES

Divisez le groupe en équipes de 4 joueurs et donnez un numéro à chaque joueur (1, 2, 3 et 4) afin de désigner le premier (1), le deuxième (2), le troisième (3) et le capitaine (4) de chaque équipe. Deux équipes doivent jouer une partie de deux manches (voir la 1^{re} leçon).

Balayer, au curling, consiste à déplacer le balai dans un mouvement de va-et-vient devant la trajectoire de la pierre en déplacement.

3^e LEÇON : POSITIONS



RÉCAPITULATION RAPIDE : PRISES ET POSITIONS

Récapitez brièvement la leçon de la semaine précédente sur les prises et les rotations (pas plus de 2-3 minutes)



ENSEIGNER : LES POSITIONS

Quelles sont les différentes positions au sein d'une équipe de curling?*

1. Le **premier** : lance les deux premières pierres d'une manche.
2. Le **deuxième** : lance les deux pierres suivantes d'une manche.
3. Le **troisième** : lance les deux autres pierres suivantes de la manche.
4. Le **capitaine** : lance les deux dernières pierres de la manche.
Il est également le chef de l'équipe. Il indique aux lanceurs où viser leurs pierres et aux balayeurs à quel moment balayer lorsque la pierre s'approche de la maison (voir la figure 8).

* Il y a quatre pierres par équipe, et non huit, au curling en salle.
Les joueurs à chacune des positions ci-dessus ne lancent qu'une pierre, et non deux, par manche.

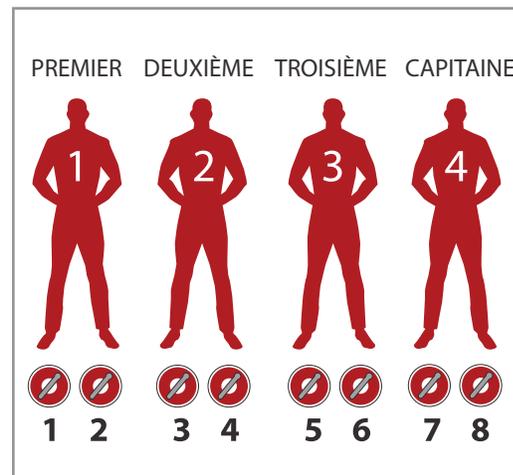


Fig. 8 : Positions au sein d'une équipe de curling



PRATIQUER : EXERCICE DE POSITIONS

Cet exercice a pour but de démontrer qui lance en premier et l'alternance entre les deux équipes.

1. Répartissez les athlètes en deux équipes de quatre joueurs, les Rouges et les Bleus.
2. Les équipes et les pierres sont placées à une extrémité du gymnase et la maison est placée au milieu du gymnase, à environ 25 pieds des équipes.
3. Attribuez une position numérotée à chaque joueur au sein de son équipe (1, 2, 3, 4) afin de déterminer qui est le premier (1), le deuxième (2), le troisième (3) et le capitaine (4) pour cet entraînement.
4. Le premier (1) des Rouges lance la première pierre vers le bouton, suivi du premier des Bleus, qui lance aussi sa pierre vers le bouton (voir la figure 9).
5. Le deuxième (2) des Rouges lance ensuite la deuxième pierre de son équipe vers le bouton, suivi du deuxième (2) joueur des Bleus, qui lance la deuxième pierre de son équipe.
6. Alternez entre les deux équipes de la même manière pour les troisièmes (3) et les capitaines (4), qui lancent les dernières pierres vers le bouton.
7. Les pierres devraient toutes avoir été lancées dans l'ordre. Les athlètes doivent venir chercher leurs pierres prudemment, retourner à leur place et prendre les mêmes positions qu'au début de l'exercice. Recommencez l'exercice.

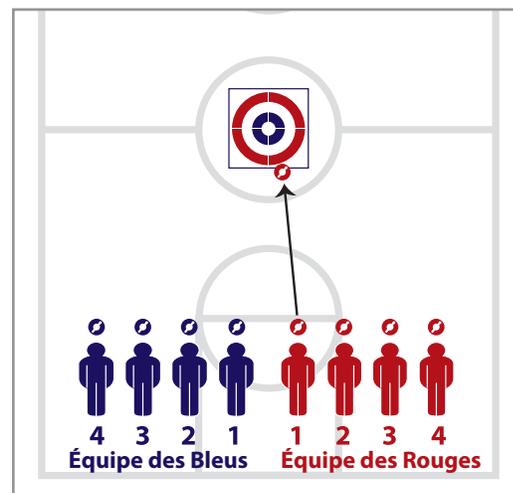


Fig. 9 : Positions au sein d'une équipe de curling



JOUER UNE PARTIE DE DEUX MANCHES (AVEC LES POSITIONS)

Divisez le groupe en deux équipes de 4 personnes et attribuez une position numérotée à chaque joueur au sein de son équipe (1, 2, 3, 4) afin de déterminer qui est le premier (1), le deuxième (2), le troisième (3) et le capitaine (4). Les deux équipes disputent une partie de deux manches (voir la 1^{re} leçon).

4^e LEÇON : PLACEMENT

🔄 RÉCAPITULATION RAPIDE : POSITIONS

Récapitez brièvement la leçon de la semaine précédente sur les positions (pas plus de 2-3 minutes). Demandez aux athlètes s'ils se souviennent des positions : premier, deuxième, troisième et capitaine. Demandez combien de pierres lancent les joueurs des différentes positions (2).

📋 ENSEIGNER : PLACEMENT

Il y a 3 tirs principaux au curling : le placement, le frappé, la garde :

Cette semaine, nous parlerons des placements.

Le placement est un lancer où la pierre s'arrête dans la maison (voir la figure 10).

Le placement est le coup de base au curling. Vous devez être capable de lancer une pierre jusqu'aux cercles en appliquant le poids (la force) nécessaire pour qu'elle s'arrête dans la maison.

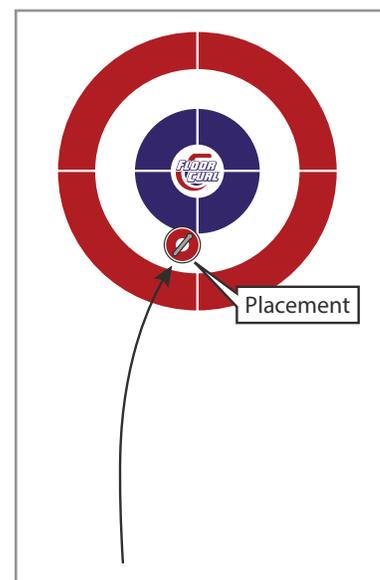


Fig. 10 : Le lancer de placement

🏃 PRATIQUER : RELAIS DE PLACEMENTS

Cet exercice a pour but de pratiquer les placements. Placez la maison à une extrémité du gymnase et une pierre à la ligne centrale du gymnase pour chaque équipe (voir la figure 11).

1. Répartissez les athlètes en deux équipes, l'équipe des Bleus et l'équipe des Rouges et alignez les équipes à l'autre bout du gymnase.
2. Au signal, un athlète de chaque équipe débute le relais en s'élançant vers la pierre de son équipe sur la ligne centrale et en tentant d'effectuer un lancer de placement où la pierre s'arrêtera dans la maison.
3. S'il réussit, l'athlète se rend à la pierre, la ramasse délicatement, la replace sur la ligne centrale et retourne toucher au prochain joueur de son équipe de relais.
4. S'il ne réussit pas, l'athlète récupère la pierre et tente un second lancer de placement. Il prend ensuite la pierre délicatement, qu'il ait ou non réussi son lancer, la place sur la ligne centrale et retourne toucher le prochain joueur de son équipe.
5. L'athlète touché recommence le processus jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe aient terminé le relais.

▶ JOUER : PLACEMENT SUR LE BOUTON

Tous les joueurs ont deux chances de placer leur pierre dans la maison.

Assurez-vous qu'ils lancent tous de la même ligne et lancent leur pierre à distance égale.

Retenez les quatre joueurs qui réussissent le meilleur placement pour un deuxième tour. Dessinez le bouton. La pierre la plus proche du bouton parmi les quatre pierres lancées est déclarée « gagnante du placement sur le bouton ».

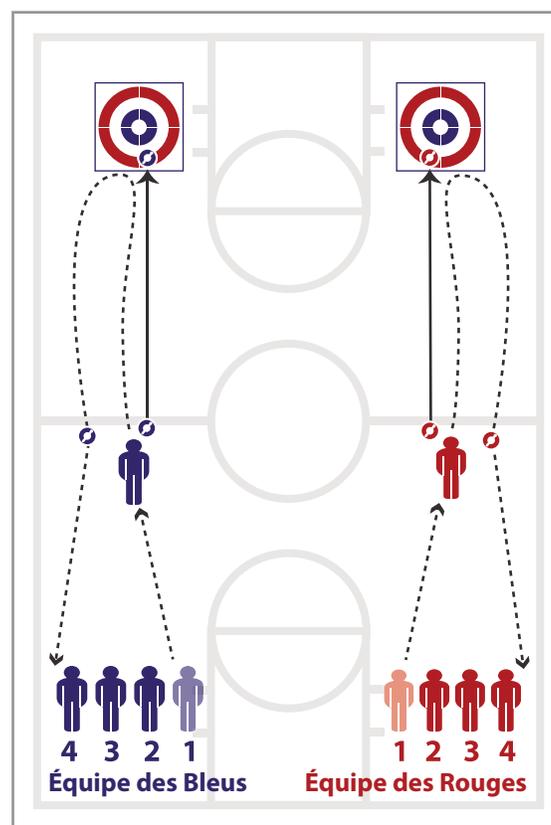


Fig. 11 : Relais de placement

5^e LEÇON : LE FRAPPÉ

🔁 RÉCAPITULATION RAPIDE : LE PLACEMENT

Récapitez brièvement qu'un placement réussi est un placement qui s'arrête sur les cercles de la maison.



ENSEIGNER : LE FRAPPÉ

Il existe trois principaux lancers au curling : le placement, le frappé et la garde.

Cette semaine, nous nous intéresserons au frappé.

Le frappé est un lancer qui a pour but de cogner la pierre de l'adversaire pour la priver de l'occasion de marquer un point ou pour la sortir du jeu. (Voir la figure 12)



PRATIQUER : LE FRAPPÉ

Cet exercice a pour but de pratiquer le frappé. Placez la maison à une extrémité du gymnase et une pierre à la ligne centrale du gymnase pour chaque équipe (voir la figure 13). Placez une pierre au milieu de la maison en tant que cible pour le frappé.

1. Répartissez les athlètes en deux équipes, l'équipe des Bleus et l'équipe des Rouges et alignez les équipes à l'autre bout du gymnase.
2. Au signal, un athlète de chaque équipe débute le relais en s'élançant vers la pierre de son équipe sur la ligne centrale et en tentant d'effectuer un frappé qui ira faire contact avec la pierre dans la maison.
3. S'il réussit, l'athlète prend la pierre cognée et la replace au même endroit dans la maison. Il ramasse ensuite sa pierre délicatement, la replace sur la ligne centrale et retourne toucher au prochain joueur de son équipe de relais.
4. S'il ne réussit pas, l'athlète récupère la pierre et tente un second frappé. Il ramasse ensuite la pierre délicatement, qu'il ait ou non réussi son lancer, la place sur la ligne centrale et retourne toucher le prochain joueur de son équipe.
5. L'athlète touché recommence le processus jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe aient terminé le relais.

▶ JOUER : FRAPPER ET RESTER

Placez une pierre dans la maison et demandez aux athlètes de lancer leur pierre et de frapper la pierre cible de manière à la faire sortir du jeu.

Accordez un (1) point lorsque l'athlète frappe l'autre pierre et que les deux pierres sortent du jeu.

Accordez deux (2) points lorsque l'athlète réussit un « frapper et rester », c'est-à-dire que la pierre de l'athlète ne sort pas du jeu.

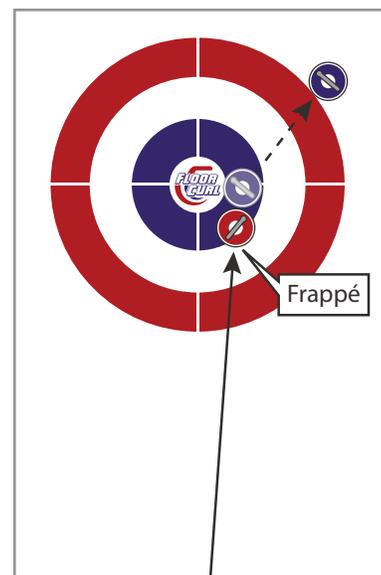


Fig. 12 : Le frappé

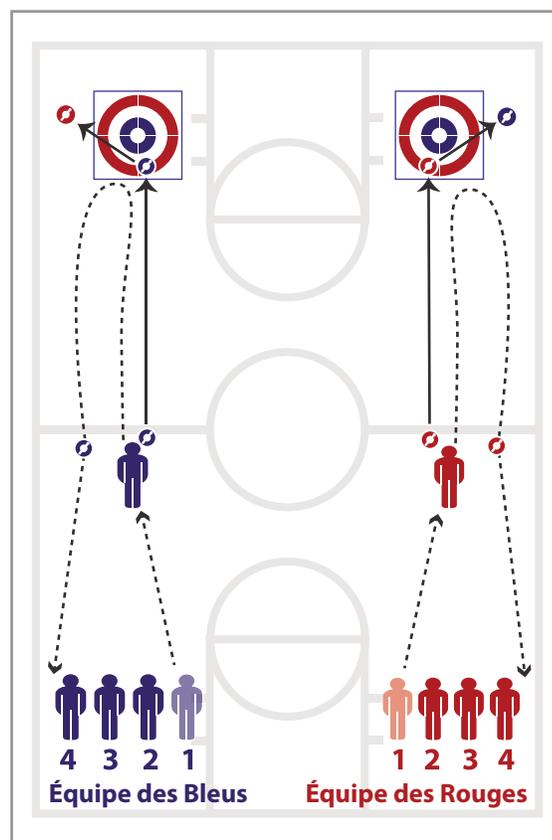


Fig. 13 : Relais de frappé

6^e LEÇON : LA BASE DU CURLING (RÉCAPITULATION)



Il est important à cette étape de l'apprentissage de consacrer une leçon à la récapitulation et au renforcement de ce qui a été appris, afin de bien placer les cinq leçons précédentes en contexte.

MARQUER DES BUTS

Récapitez brièvement les différentes parties de la maison, c'est-à-dire les cercles et le bouton. Rappelez aux athlètes qu'un point est accordé pour chaque pierre plus proche du bouton que celle de l'adversaire, une fois que toutes les pierres ont été lancées (une manche) (voir la figure 15).

BALAYER

Balayer est la technique qui consiste à déplacer le balai dans un mouvement de va-et-vient devant la trajectoire de la pierre. La friction du balai sur la surface de la glace permet à la pierre de franchir une plus longue distance. Démontrez rapidement la bonne technique de balayage.

POSITIONS

Récapitez les positions au sein de l'équipe de curling (voir la figure 17).

- Le **premier** : lance les deux premières pierres de la manche.
- Le **deuxième** : lance les deux pierres suivantes de la manche.
- Le **troisième** : lance les deux autres pierres suivantes de la manche.
- Le **capitaine** : lance les deux dernières pierres de la manche. Demandez aux athlètes le nombre de pierres que lancent les joueurs dans les différentes positions (réponse : 2)

PLACEMENT

Le placement est un lancer effectué en imposant le poids nécessaire pour que la pierre s'arrête sur les cercles de la maison.

FRAPPÉ

Le frappé est un lancer plus puissant que le placement qui a pour but de cogner la pierre de l'adversaire et la sortir de la maison.

JOUER : PARTIE DE 4 MANCHES

Divisez le groupe en quatre équipes de 2 à 4 joueurs et faites-leur disputer une partie de 4 manches.

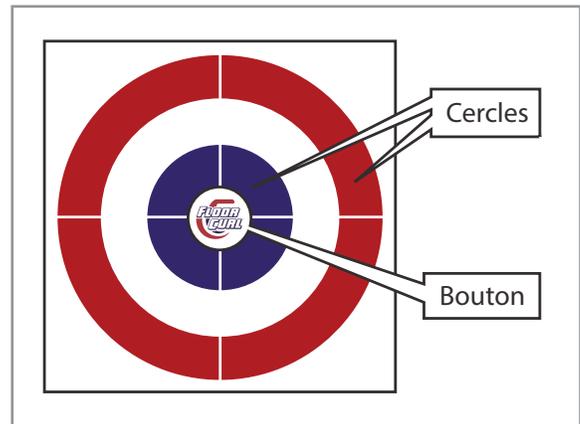


Fig. 14 : La maison

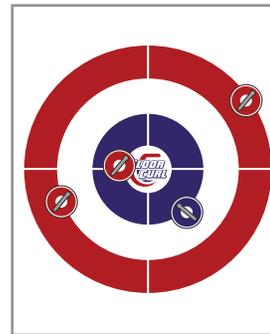


Fig. 15 : Les Rouges marquent 1 point



Fig. 16 : Balayage

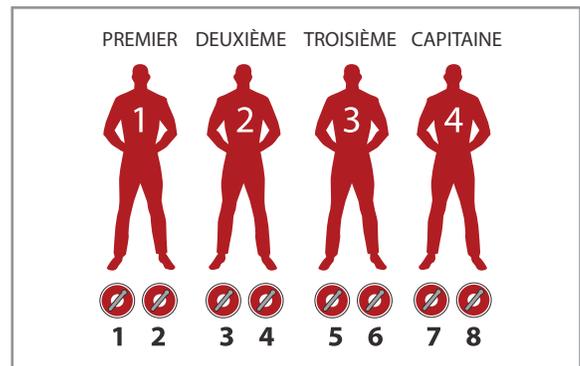


Fig. 17 : Positions au sein d'une équipe de curling

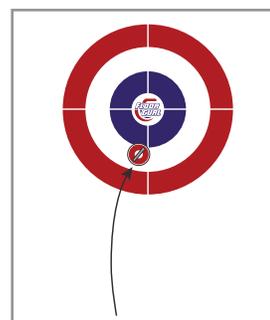


Fig. 18 : Placement

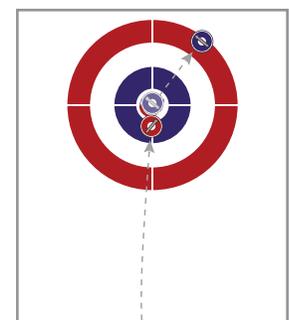


Fig. 19 : Frappé

7^e LEÇON : GARDES



ENSEIGNER : GARDES

Il y a 3 principaux lancers au curling : le placement, le frappé et la garde.
 Cette semaine, l'accent sera mis sur la garde.

La garde est une pierre lancée devant la maison afin de protéger une pierre dans la maison (voir la figure 20).



PRATIQUER : GARDES

Cet exercice a pour but de pratiquer le lancer de garde. Placez la maison à une extrémité du gymnase et une pierre sur la ligne centrale du gymnase pour chaque équipe (voir la figure 21). Placez une pierre dans la maison (semblable à l'exemple donné à la figure 20) que les athlètes doivent protéger par une garde.

1. Répartissez les athlètes en deux équipes, l'équipe des Bleus et l'équipe des Rouges, et alignez-les à l'autre extrémité du gymnase.
2. Au signal, un athlète de chaque équipe débute le relais en s'élançant vers la pierre de son équipe sur la ligne centrale et en tentant de lancer une garde qui ira s'arrêter devant la pierre dans la maison.
3. S'il réussit, l'athlète prend la pierre cognée et la replace dans la maison. Il ramasse ensuite sa pierre délicatement, la replace sur la ligne centrale et retourne toucher au prochain joueur de relais.
4. S'il ne réussit pas, l'athlète récupère la pierre et tente un second lancer de garde. Il ramasse ensuite la pierre délicatement, qu'il ait ou non réussi son lancer, la place sur la ligne centrale et retourne toucher le prochain joueur de son équipe.
5. L'athlète touché recommence le processus jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe aient terminé le relais.



JOUER : JEU DU PLACEMENT ET DE LA GARDE

Répartissez les athlètes en équipes de deux. Le premier joueur tente de lancer un placement. Le deuxième joueur tente de lancer une garde devant la maison, directement devant la pierre de placement.

Les athlètes changent de rôle jusqu'à ce que les deux membres de l'équipe aient lancé un placement et une garde.



JOUER : PARTIE DE 4 MANCHES

Divisez le groupe en quatre équipes de 2 à 4 joueurs et faites-leur disputer une partie de 4 manches.

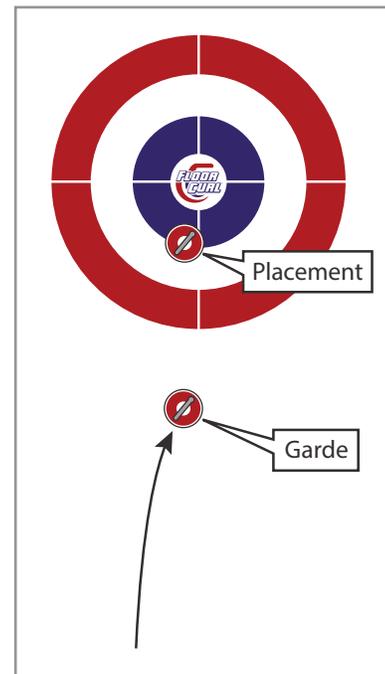


Fig. 20 : Garde

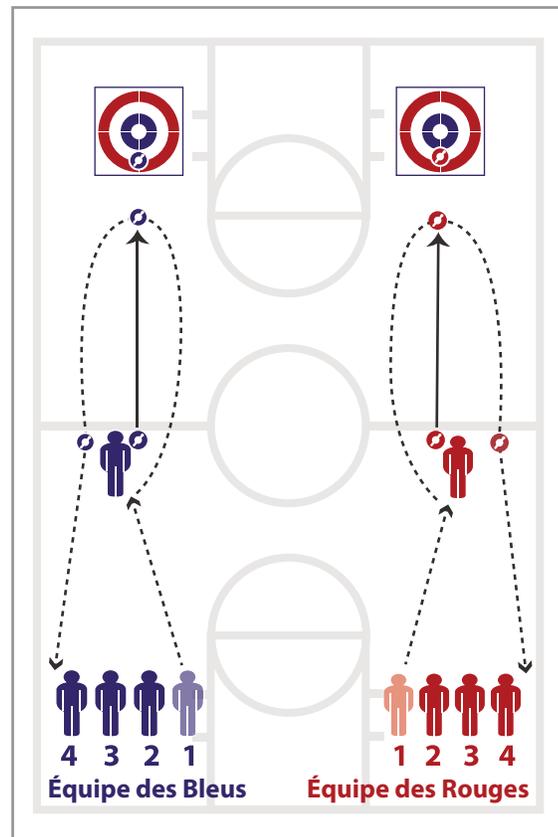


Fig. 21 : Relais de garde

8^e LEÇON : RETOURS



RECAPITULATION RAPIDE : GARDES

Récapitez brièvement la leçon sur les positions de la semaine précédente (pas plus de 2-3 minutes). Demandez aux athlètes s'ils se souviennent des positions : premier, deuxième, troisième et capitaine. Demandez-leur combien de pierres sont lancées par les joueurs aux différentes positions (2).

ENSEIGNER : RETOURS

Placez une pierre devant la maison en position de garde. Tour à tour, les athlètes doivent essayer de cogner la pierre dans la maison. Assurez-vous que la pierre est dans la même position de départ pour tous les joueurs.

PRATIQUER : LES RETOURS

Cet exercice a pour but de pratiquer le lancer de retour. Placez la maison à une extrémité du gymnase et une pierre sur la ligne centrale du gymnase pour chaque équipe (voir la figure 13). Placez une pierre dans la maison en tant que cible pour le lancer de garde.

1. Répartissez les athlètes en deux équipes, l'équipe des Bleus et l'équipe des Rouges, et alignez-les à l'autre extrémité du gymnase.
2. Au signal, un athlète de chaque équipe débute le relais en s'élançant vers la pierre de son équipe sur la ligne centrale et en tentant d'effectuer un lancer de retour qui cognera la pierre devant la maison et la fera glisser jusque DANS la maison.
3. S'il réussit, l'athlète prend la pierre cognée et la replace devant la maison. Il ramasse ensuite sa pierre délicatement, la replace sur la ligne centrale et retourne toucher au prochain joueur de son équipe de relais.
4. S'il ne réussit pas, l'athlète récupère la pierre et tente un second lancer de retour dans la maison. Il ramasse ensuite sa pierre délicatement, qu'il ait ou non réussi son lancer, la place sur la ligne centrale et retourne toucher le prochain joueur de son équipe.
5. L'athlète touché recommence le processus jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe aient terminé le relais.



Fig. 22 : Le lancer de retour

JOUER : DÉFI DU RETOUR

Donnez à tous les athlètes deux chances de réussir un bon lancer de retour. Si l'athlète est satisfait de son premier essai, il peut décider de ne pas recommencer.

Les 4 athlètes ayant réussi les lancers de retour les plus proches du bouton participeront au tour final afin de déterminer le gagnant. Chaque joueur a une chance d'effectuer le meilleur lancer de retour. Assurez-vous que tous les athlètes utilisent la bonne technique pour effectuer leur lancer.

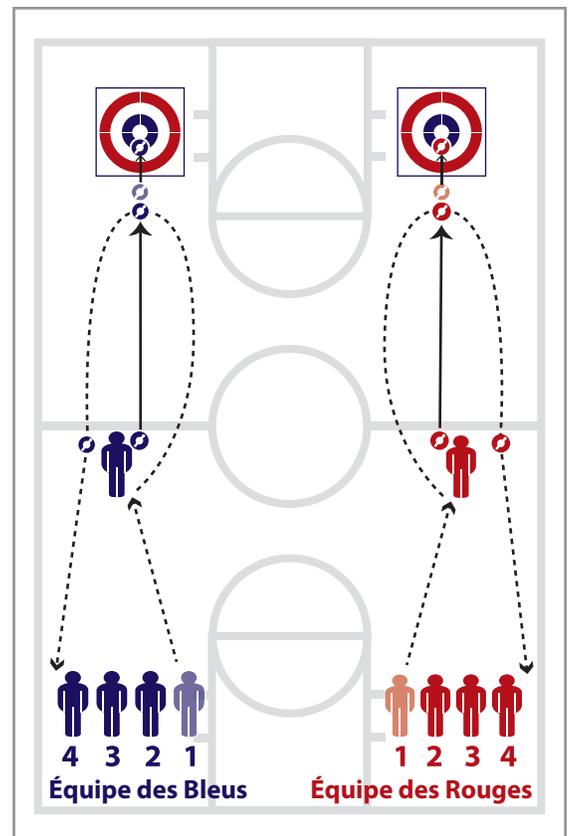


Fig. 23 : Relais du lancer de retour.

9^e LEÇON : RÉCAPITULATION

Il est important à cette étape de l'apprentissage de consacrer une deuxième leçon à la récapitulation et au renforcement de ce qui a été appris, afin de bien placer toutes les leçons en contexte.

◀ RÉCAPITULATION : GARDES

Placez une pierre en placement dans la maison (voir la figure 24).

Tour à tour, les athlètes doivent lancer une garde afin de protéger la pierre placée dans la maison (voir la figure 24).

La pierre de placement doit être au même emplacement pour tous les joueurs, à des fins d'équité. Par conséquent, assurez-vous que la pierre de placement est au même endroit dans la maison pour tous les athlètes.

◀ RÉCAPITULATION : RETOURS

Placez une pierre en garde devant la maison (voir la figure 24).

Tour à tour, les athlètes doivent tenter de réussir un lancer de retour afin de pousser la garde dans la maison (voir la figure 25).

La pierre de garde doit être au même emplacement pour tous les joueurs, à des fins d'équité. Par conséquent, assurez-vous que la pierre de garde est au même endroit devant la maison pour tous les athlètes.

▶ LANCER DÉCISIF

Faites asseoir les athlètes en cercle autour de la maison.

Chaque athlète a une chance de lancer la pierre. Si la pierre lancée est plus proche du bouton que la pierre précédente, elle demeure dans le cercle et la pierre précédente est enlevée.

Lorsque toutes les pierres ont été lancées, la pierre la plus proche du bouton est déclarée gagnante.

▶ JOUER : PARTIE DE 4 MANCHES

Divisez le groupe en quatre équipes de 2 à 4 joueurs et faites-leur disputer une partie de 4 manches.

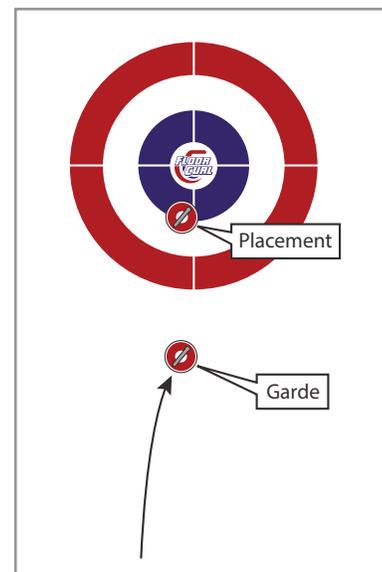


Fig. 24 : Le lancer de garde

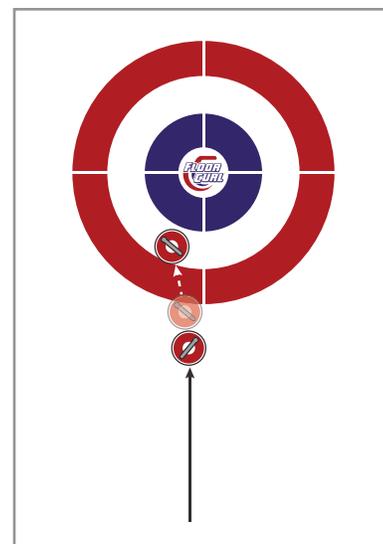


Fig. 25 : Le retour

10^e LEÇON : MINI TOURNOI



▶ JOUER : MINI TOURNOI

Répartissez le groupe en 4 équipes. Chaque équipe affrontera les autres équipes une fois pour un total de 3 parties. Chaque partie dure de 4 à 6 manches (à déterminer avant le début du tournoi). Ajoutez le balayage et les capitaines afin que la bonne rotation soit appliquée à chacun des lancers.

▶ LANCER DÉCISIF

Faites asseoir les athlètes en cercle autour de la maison.

Chaque athlète a une chance de lancer la pierre. Si la pierre lancée est plus proche du bouton que la pierre précédente, elle demeure dans le cercle et la pierre précédente est enlevée.

Lorsque toutes les pierres ont été lancées, la pierre la plus proche du bouton est déclarée gagnante.



FAITS INTÉRESSANTS AU SUJET DU CURLING

1. Le Canada compte plus de 1 600 athlètes d'Olympiques spéciaux répartis dans 11 provinces et territoires.
2. Le curling a fait ses débuts au programme olympique en 1924, mais il n'a été reconnu officiellement comme sport olympique qu'en 1998.
3. Le curling a été créé par les Écossais en 1541.
4. Le premier Championnat du monde de curling a eu lieu en 1958.
5. La pierre de curling typique pèse 42 livres.
6. Un tournoi de curling est aussi appelé bonspiel.
7. La piste de curling obtient sa surface granuleuse en y parsemant des gouttelettes d'eau pour y former de petites bosses. Elle n'est pas lisse comme la glace utilisée au patinage artistique et au hockey.
8. Le nom de curling vient du vieux verbe anglais « to curr » (grogner). C'est le bruit que fait la pierre lorsqu'elle se déplace sur la surface granuleuse.
9. La Fédération mondiale de curling compte plus de 50 pays membres, dont le Brésil, la Grèce et les îles Vierges américaines.
10. Les pierres de curling sont fabriquées de granite, mais certains documents canadiens révèlent que des pierres fabriquées en fer ont déjà été utilisées.



Special Olympics
Olympiques spéciaux
Canada



www.floorcurl.com