

OFFICE DES SPORTS

23, rue du Banné
Case postale 1476
CH-2900 Porrentruy 1

t +41 32 420 34 50
f +41 32 420 34 51
ocs@jura.ch

Office des sports – 23, rue du Banné, case postale 1476, 2900 Porrentruy 1

A la Direction des écoles primaires et
privées de la République et Canton du Jura
A remettre aux enseignant-e-s des classes 5P et 6P

Porrentruy, mars 2022

27e Journée cantonale scolaire "JEUX D'AGILITE ET DE COORDINATION"

Madame la Directrice, Monsieur le Directeur,
Madame, Monsieur,

Avec l'autorisation du Service de l'enseignement, la Commission ad hoc du sport scolaire facultatif et l'Office des sports mettent sur pied la 27^e journée cantonale de sport scolaire de

Jeux d'agilité et de coordination

réservée aux élèves de 5P et 6P de la scolarité obligatoire. Cette manifestation aura lieu

***les mercredi 8 et jeudi 9 juin 2022
sur les installations sportives extérieures
de la FSG Bassecourt***

Nous vous remettons, en annexe :

- les directives et informations générales
- le descriptif des jeux

En prenant connaissance de ces documents, vous constaterez que tous les concours se déroulent par équipe de 6 élèves, garçons et filles confondus.

Afin d'encourager le maximum d'équipes à participer à cette journée de sport scolaire facultatif, nous vous invitons à diffuser largement les informations concernant les conditions de participation et d'inscription auprès des élèves et des enseignant-e-s.

Nous attirons votre attention sur les **directives relatives aux journées cantonales de sport scolaire facultatif** (<https://www.jura.ch/DFCS/OCS/Sport-scolaire.html>), et plus particulièrement sur le rappel figurant ci-dessous :

"Les directions des cercles scolaires diffusent les informations relatives aux journées cantonales de sport scolaire facultatif auprès des élèves et des enseignant-e-s afin d'encourager leur participation".

Le programme définitif sera arrêté une fois que sera connu le nombre d'équipes participantes. Toutefois, nous pouvons, d'ores et déjà, informer tous-tes les participant-e-s et accompagnant-e-s qu'il y aura, comme lors des éditions précédentes, des groupes qui seront constitués et qui effectueront les disciplines du concours dans un laps de temps de deux heures environ.

D'avance, nous vous remercions de votre collaboration et de votre disponibilité.

Nous restons à votre entière disposition pour de plus amples renseignements.

Veuillez agréer, Madame la Directrice, Monsieur le Directeur, Madame, Monsieur, l'expression de nos sentiments les meilleurs.

Patrick Sylvestre
Office des sports

Annexes : - directives pour la journée cantonale scolaire de Jeux d'agilité et de coordination 2022
- descriptifs des jeux

REMARQUE : - *Si vous ne dispensez pas l'éducation physique aux élèves de votre classe, nous vous serions reconnaissants de bien vouloir transmettre ces documents à qui de droit. D'avance, merci de votre collaboration.*

CALENDRIER

<input checked="" type="checkbox"/>	29.04.2022	Dernier délai de réponse pour l'inscription des équipes
<input checked="" type="checkbox"/>	23-25.05.2022	Envoi du programme aux équipes inscrites
<input checked="" type="checkbox"/>	08/09.06.2022	"Jeux d'agilité et de coordination"

27^e JOURNEE CANTONALE SCOLAIRE
"JEUX D'AGILITE ET DE COORDINATION"

- Participation** : Elèves de 5P & 6P
- Catégories** :
1 classement "5P"
1 classement "6P"
1 classement "5P & 6P"
- Lieu** : Bassecourt, terrain de sport de la FSG
- Dates** : Mercredi 8 et jeudi 9 juin 2022
- Conditions de participation** :
- Equipes de 6 participant-e-s (garçons et/ou filles) de la même classe
 - Equipes de 6 élèves (garçons et/ou filles) qui participent ensemble aux leçons d'éducation physique
 - Possibilité de faire des équipes entre les degrés 5 & 6 pour les écoles dont les effectifs sont insuffisants
 - **La présence d'au moins un enseignant-e est obligatoire**
 - Il est recommandé de disposer d'un accompagnant adulte par équipe (enseignant-e ou parent d'élève)
 - Aucune finance d'inscription ne sera perçue.
- ➔ Pour l'équité et l'éthique sportives, prière de respecter toutes les conditions de participation ci-dessus.
- Jeux** : Des estafettes jouées se dérouleront sur les emplacements de concours. **Tous les concours se déroulent par équipe.** Le détail des jeux figure en annexe.
- Classement** : Il sera établi un classement général par catégorie.
- Horaire définitif** : Comme les années précédentes, les équipes participantes effectueront tout leur programme dans un laps de temps de 2 heures environ. Une fois terminé, elles pourront regagner leur domicile.

Nous terminerons les concours **le mercredi à 13h15 au plus tard.**

Le programme et l'horaire définitifs parviendront aux équipes inscrites selon le calendrier figurant sur la lettre d'introduction.

- Déplacement** :
- ° Toutes les informations détaillées sur le mode de déplacement vous seront communiquées avec les directives finales.
 - ° Les frais de déplacement seront pris en charge par l'Office des sports.

Délai d'inscription : **29 avril 2022 dernier délai.**

Il ne sera plus possible d'inscrire des équipes après cette date.

Inscription en ligne sur le site Internet de l'Office des sports, page "sport scolaire" et rubrique "Inscription".

<https://www.jura.ch/DFCS/OCS/Sport-scolaire.html>

Un courriel de confirmation est automatiquement généré dès votre saisie validée. Si vous ne recevez pas ce courriel, votre inscription n'a pas été enregistrée.

Renseignements : Office des sports, Case postale 1476, 2900 Porrentruy 1
Tél. 032/420 34 50/55

Porrentruy, mars 2022

OFFICE DES SPORTS

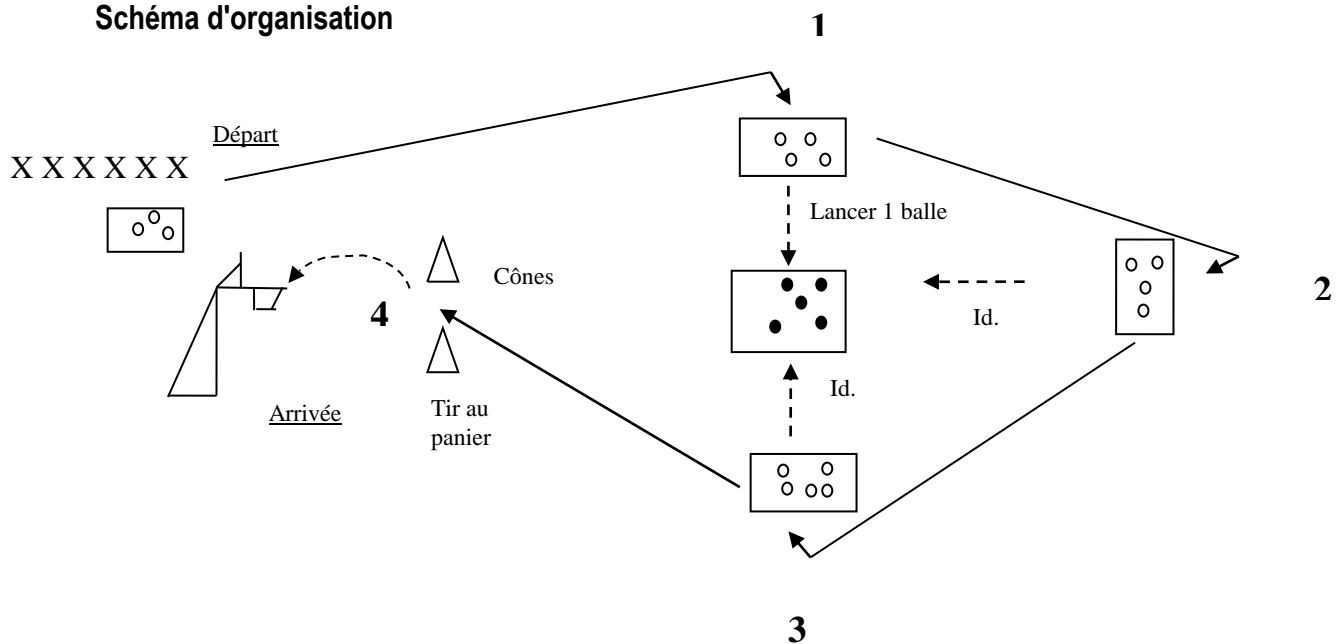
JEU N°1 : DANS LE MILLE

- Idée générale** :
- Au signal de départ, le premier coéquipier part en courant vers le refuge n°1, prend une balle qu'il lance dans la crevasse, va ensuite au refuge n°2 et lance également une balle dans la crevasse et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée au refuge n° 4.
 - Arrivé au refuge n° 4, il reçoit des mains de son coéquipier n°2 une balle de mini-basket. Pour le coéquipier n°2, c'est le signal de départ pour effectuer le même trajet que son prédécesseur.
 - Pendant ce temps, le n°1 tire au panier de basket. Si l'essai est réussi, il marque 2 points. Il n'y a pas d'essai supplémentaire.
 - Le circuit du n°2 et des autres coéquipiers est identique à celui du n°1. Le n°6 reçoit la balle du n°1 ... et ainsi de suite jusqu'au coup de sifflet final.
 - 2 équipes s'affrontent en même temps.

- Evaluation** :
- A la fin du temps réglementaire, on additionne le nombre de balles/de paniers réussis :
- | | | |
|----------------------------|---|----------|
| une balle dans la crevasse | = | 1 point |
| tir au panier réussi | = | 2 points |

- Matériel** :
- 2 installations de basket (hauteur du panier réglable) 8 éléments de caisson pour dépôt des balles, 4 cônes, 4 cadres de palettes CFF (pour marquer la crevasse), 10 ballons de mini-basket, beaucoup de balles (160).

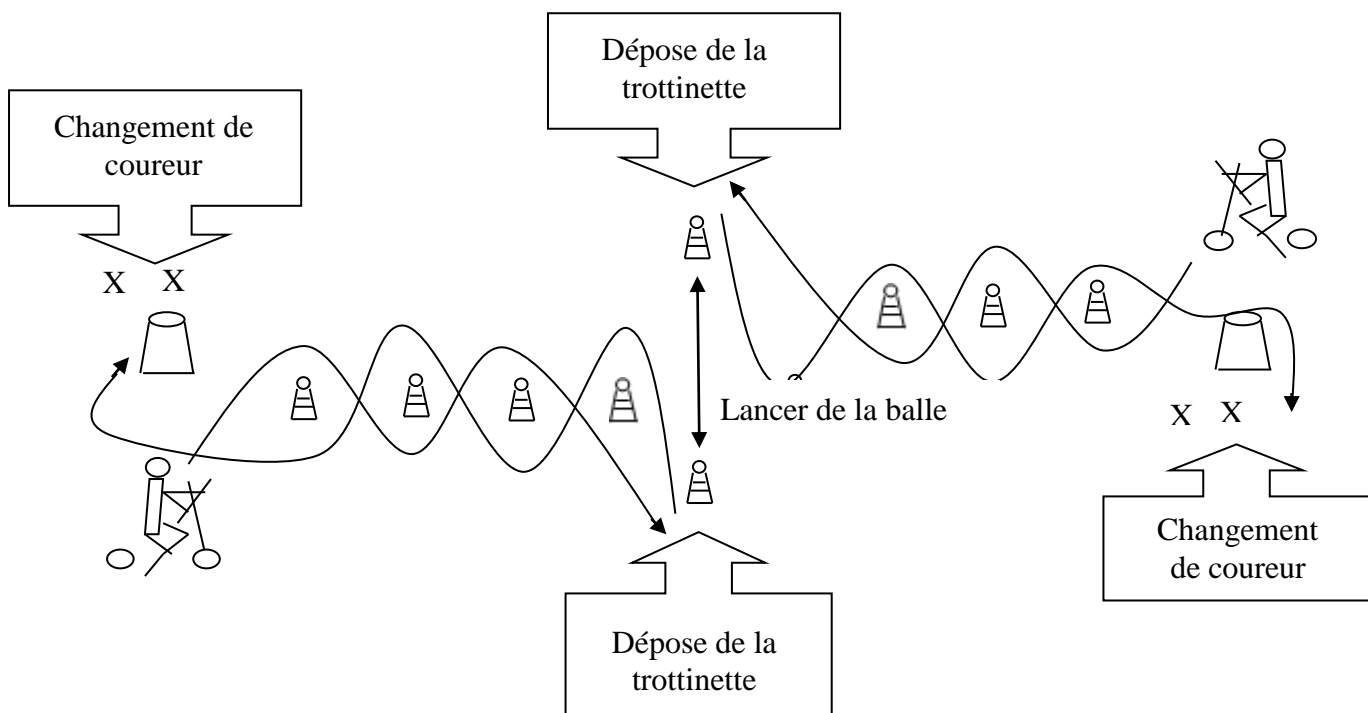
Schéma d'organisation



JEU N°2 : TROTTE TOUJOURS

- Idée générale** :
- L'équipe doit effectuer, à travers les obstacles dressés sur le parcours, le plus de passages possibles dans un temps donné, à l'aide de deux trottinettes.
- Organisation du jeu** :
- 3 concurrents de la même équipe à chaque extrémité du parcours. Au signal de départ, les premiers concurrents partent en trottinette, effectuent le parcours imposé jusqu'à mi-parcours. Ils posent ensuite leur trottinette. Un des concurrents lance 1 balle au camarade d'en face, qui lui lance en retour. Ils reprennent leurs trottinette, repartent en contresens et terminent leur parcours en passant par derrière le tonneau. Le 2ème participant effectue le même trajet et ainsi de suite jusqu'au coup de sifflet final.
 - 2 équipes concourent en même temps.
- Evaluation** :
- Un aller-retour équivaut à 1 pt pour chaque trottinette, donc 2 pts au total.
 - Au coup de sifflet final, le concurrent qui se trouve dans la première moitié du parcours ne marque pas de point. S'il se trouve sur le chemin du retour, il marque 1 point.
 - Chaque balle rattrapée vaut 1 point.
- Matériel** :
- trottinettes (+ 1 réserve), 4 grands tonneaux pour tourner autour, des cônes de démarcation, des balles de tennis.

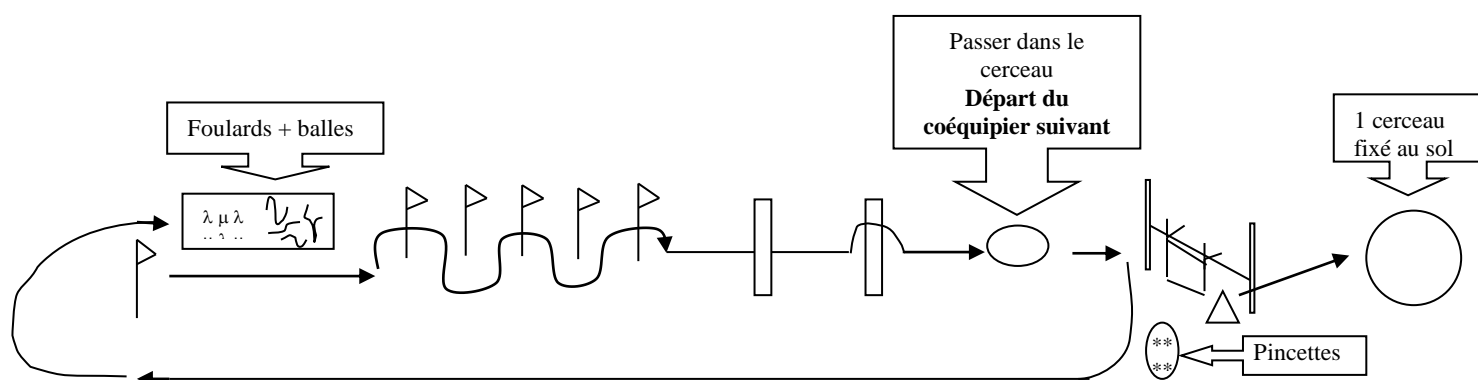
Schéma d'organisation



JEU N°3 : LA LESSIVE

- Idée générale** : ° En passant à travers divers obstacles disposés le long du parcours, les élèves de chaque équipe, l'un après l'autre, vont suspendre un maximum de foulards dans un temps donné et chercher à placer un maximum de balles au centre d'un cerceau (cerceau).
- Organisation du jeu** : ° 2 équipes s'affrontent en même temps. Le premier de chaque équipe, au signal de départ, prend un foulard et une balle dans le panier et, après avoir franchi tous les obstacles qui se trouvent sur son parcours, suspend le foulard et roule la balle en direction de la cible. Il revient par le chemin le plus court au point de départ.
Le départ du concurrent suivant est autorisé dès que le coéquipier faisant le parcours pose le cerceau au sol et ainsi de suite jusqu'au coup de sifflet final.
- Evaluation** : ° Le jeu est chronométré. Au moment où l'on stoppe le jeu, on compte le nombre de foulards suspendus (1 foulard = 1 pt) et le nombre de balles dans le cerceau (1 balle = 3 pts). L'équipe qui a le plus de points a gagné.
- Matériel** : ° 4 paniers, des foulards, des balles de 80 gr et 200 gr, 4 cerceaux, 4 bancs suédois, 14 piquets de démarcation, 2 éléments d'un petit caisson, 2 installations pour suspendre les foulards avec pincettes, fers en U.

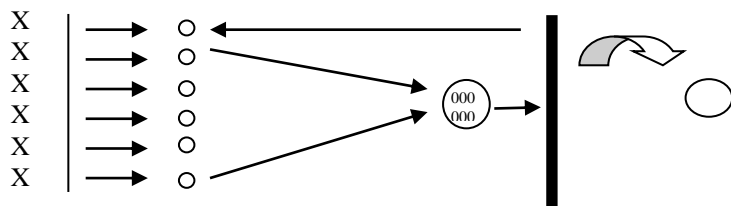
Schéma d'organisation



JEU N°4 : MOULINER VITE ET VISER JUSTE

- Idée générale** :
- Après avoir enroulé et déroulé un bâton auquel est suspendu un poids, le concurrent va lancer une balle dans un récipient. L'exercice se répète jusqu'au terme du temps à disposition.
- Organisation du jeu** :
- Au début du jeu, les 6 membres de l'équipe se trouvent derrière une ligne de départ.
 - Au signal donné, ils gagnent un refuge (cerceau) et prennent le moulinet qu'ils enroulent et déroulent. Une fois l'exercice réalisé, ils courent jusqu'au panier de balles et en prennent une. De là, ils montent sur l'obstacle (bancs suédois) et lancent la balle dans une crevasse (tonneau).
 - Une fois cet exercice terminé, ils regagnent leur refuge et enroulent et déroulent à nouveau le moulinet, puis exécutent la suite de l'exercice.
 - Le jeu continue tel que décrit ci-dessus jusqu'au coup de sifflet final.
 - Toute l'équipe exécute le jeu en même temps.
 - 2 équipes concourent en même temps.
- Evaluation** :
- Au coup de sifflet final, on additionne les points obtenus :
 - par moulinet enroulé / déroulé : 1 pt
 - par balle dans la crevasse : 3 pts
- Matériel** :
- 12 moulinets avec un poids de 400 grammes au bout de la corde, 12 cerceaux, 2 bancs suédois, 2 paniers à lessive, balles de tennis, 2 tonneaux, fers en U.

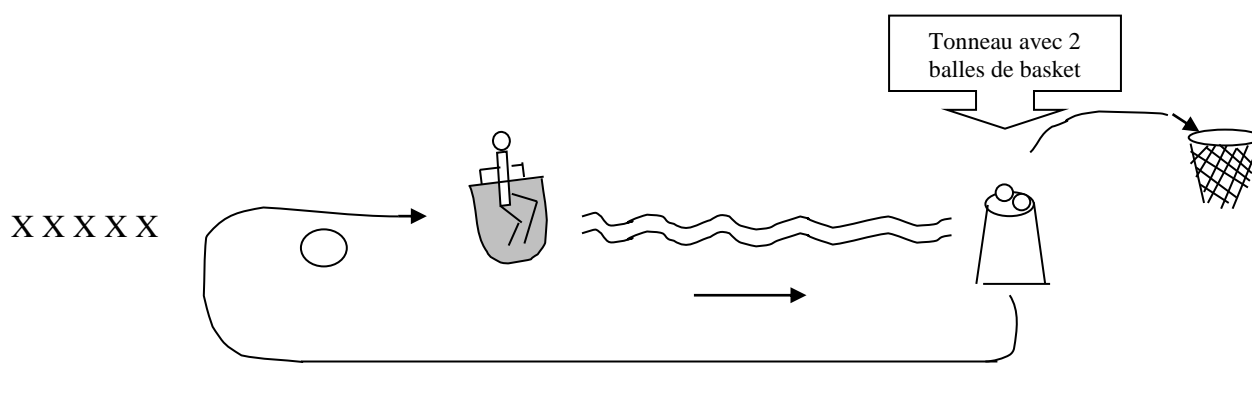
Schéma d'organisation



JEU N°5 : "NE METS PAS LA TETE DANS LE SAC"

- Idée générale** : ° L'équipe doit effectuer le plus de passages possibles dans un temps donné.
- Organisation du jeu** : ° Au signal de départ, le premier concurrent de l'équipe prend un sac et l'enfile par les pieds. Il effectue ensuite le parcours qui est imposé.
- ° Au terme du trajet "aller", il lance une balle dans un panier à partir d'un point donné. Si l'essai est réussi, il bénéficie d'un bonus de 2 points.
- ° Il revient donner le sac au troisième concurrent en courant normalement, après avoir passé par-derrière ses coéquipiers.
- ° Le deuxième coureur, au moment où le premier prend le ballon en mains pour exécuter son lancer au panier, prend le sac, l'enfile et exécute le même parcours et ainsi de suite jusqu'au coup de sifflet final.
- Evaluation** : ° Un aller et retour équivaut à 2 points.
- ° Au coup de sifflet final, le concurrent qui se trouve dans la première moitié du parcours marque 1 point. S'il se trouve dans la 2^{ème} moitié, il marque 2 points.
- ° Au total des points acquis par les "aller-retour", il faut additionner les bonus obtenus lors des lancers de balle (2 points par lancer réussi au premier essai – pas de deuxième essai).
- Matériel** : ° 8 sacs en jute, 4 ballons de minibasketball, 2 paniers de balle à la corbeille, 2 tonneaux.

Schéma d'organisation



JEU N°6 : LA PECHE MIRACULEUSE

- Idée générale** :
- Dès la sortie du tunnel, l'élève se saisit d'une raquette et de deux balles qu'il essaie de placer sur le "damier".
- Organisation du jeu** :
- Au début du jeu, toute l'équipe se trouve assise en colonne par un à l'entrée du tunnel.
 - Au signal de départ, le premier concurrent traverse le tunnel, prend une raquette et deux balles qu'il joue l'une après l'autre, en essayant de les placer le mieux possible (5 pts) sur le "damier".
 - Une fois les deux balles jouées, l'élève repose la raquette et va taper la main du coéquipier n° 2 qui fait le même exercice que le n° 1, et ainsi de suite jusqu'au terme du jeu.
 - 2 équipes s'affrontent en même temps.
- Evaluation** :
- Au coup de sifflet final, on additionne les points obtenus :
 - par passage par tunnel : 1 pt
 - par balle immobilisée au sol : 1-3 ou 5 pts
- Matériel** :
- 6 haies + 2 bâches, balles de tennis, 2 installations de mini-tennis, 2 jeux de numéros de 0-5, 4 raquettes (2 en réserve), fers en U.

Schéma d'organisation

