

**27^e JOURNEE CANTONALE SCOLAIRE
JEUX D'AGILITE ET DE COORDINATION
MERCREDI 8 ET JEUDI 9 JUIN 2022
BASSECOURT**

Cher-ères accompagnant-e-s,

145 équipes de filles et garçons de 5P et 6P (près de 1'000 participant-e-s) ont répondu à notre invitation.

Par la présente, nous vous communiquons les dernières informations et vous donnons rendez-vous **le mercredi 8 ou le jeudi 9 juin 2022**, sur les installations sportives extérieures de la FSG Bassecourt, selon l'horaire inséré dans le présent document. Compte tenu du nombre d'équipes inscrites, les organisateurs ont été contraints de mettre en place un programme sur deux jours en attribuant des plages horaires aux équipes et de régler tous les déplacements en cars.

Le dossier complet est également publié sur le site internet de l'Office des sports <https://www.jura.ch/DFCS/OCS/Sport-scolaire.html> .

Les organisateurs vous remercient d'ores et déjà de votre compréhension et comptent sur la collaboration et la bonne volonté de chacun pour respecter l'horaire et le programme des compétitions.

Nous vous prions de prendre connaissance des directives ci-jointes, et, si besoin, de contacter encore l'Office des sports, tél. 032 420 34 50 ou 55, pour de plus amples renseignements.

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

Porrentruy, mai 2022

Patrick Sylvestre
Office des sports

27^e Journée cantonale scolaire de Jeux d'agilité et de coordination Mercredi 8 et jeudi 9 juin 2022 - Bassecourt

DEGRES	AJOIE	FRANCHES-MONTAGNES	VALLEE DE DELEMONT	TOTAL
5e année	24	5	32	61
6e année	21	7	30	58
5e & 6e années	6	8	12	26
TOTAL	51	20	74	145

27EME JOURNEE CANTONALE SCOLAIRE JEUX D'AGILITE ET DE COORDINATION MERCREDI 8 ET JEUDI 9 JUIN 2022 BASSECOURT

DERNIERES INFORMATIONS

L'inscription de vos élèves nous est parvenue et nous vous en remercions. Par la présente, nous vous communiquons les derniers renseignements.

1) Renseignements et directives

1.1. **Accompagnant-e-s**

Chaque école représentée enverra, avec ses équipes, un-e accompagnant-e.

1.2. **Déplacement : organisation et prise en charge des frais**

Les déplacements sont tous organisés par nos soins. Seule exception, et selon accord, la classe de Mme Line Aubry de l'EP Delémont Gros-Seuc (voir pt 3 ci-après).

2) Ordre de passage, programme et nombre de jeux

Nous vous demandons de prendre connaissance des points 3a) et 3b) ci-après "Liste des équipes inscrites – programme des concours – ordre de passage", afin de voir quand vous concurrez et quand vous vous déplacez.

Il y a 6 jeux-estafettes. Ils se déroulent tous sur le terrain de la FSG Bassecourt. La durée d'un jeu est de 4 minutes.

3) a) Organisation du mercredi 08.06.2022

BLOC	ECOLLES / EQUIPES	DEPLACEMENTS - ALLER	DEROULEMENT DES CONCOURS		DEPLACEMENTS – RETOUR
MERCREDI 08.06.2022		Lieu du rendez-vous / heure de départ / moyen de locomotion	Informations	Concours	Heure de départ / Même car et itinéraire qu'à l'aller
1	36 équipes	<u>Cars</u> <u>Départ à</u>	08h20	08h30 - 10h45	Départ de Bassecourt à 11h00
	°EP Montsevelier (Lometti) 3 équipes	° Dp. Arrêt postal « Poste » – car 1 07h20			
	°EP Val Terbi (Innocenti) 7 équipes	° Dp. Ecole primaire du bas (Vicques) – car 1 07h40			
	°EP Châtillon (Ory) 2 équipes	° Dp. Arrêt postal « Bas du village » – car 3 07h30			
	°EP Delémont Château (Weiss) 3 équipes	° Dp. Halle des Expositions – car 2 et 3 07h45			
	°EP Delémont Château (Lesniak) 3 équipes				
	°EP Delémont Château (Choulat) 3 équipes				
	°EP Delémont Gros-Seuc (Joliat) 3 équipes				
	°EP Delémont Gros-Seuc (Rochat) 3 équipes				
	°EP Courgenay (Godat) 2 équipes	° Dp. Gare – car 4 07h40			
°EP Courgenay (Godinat) 2 équipes					
°EP Courgenay (Petit) 2 équipes					
°EP Haute-Sorne (Ribeaud) 3 équipes	° Arrivée à Bassecourt à 08h10				
2	35 équipes	<u>Cars</u> <u>Départ à</u>	10h50	11h00 - 13h15	Départ de Bassecourt à 13h30
	°EP Develier (meister) 2 équipes	° Dp. Arrêt postal « Le Cerf » – car 3 10h15			
	°EP Develier (Liechti) 3 équipes				
	°EP St-Ursule (Sylvestre) 3 équipes	° Dp. Parking des Postes (gare Porrentruy) – car 2 10h10			
	°EP Saint-Charles (Quiquerez) 1 équipes				
	°EP Porrentruy (Adatte) 3 équipes				
	°EP Porrentruy (Reyes) 3 équipes				
	°EP Fontenais (Piquerez) 4 équipes	° Dp. Ecole, rue Pierre-Coullery 657 – car 4 10h10			
	°EP Fontenais (Allmann) 3 équipes				
	°EP Boncourt (Rico) 3 équipes	° Dp. Ecole, rue des Lignièrès 8 – car 1 09h45			
°EP Courtedoux (Berberat) 4 équipes	° Dp. Ecole, rue du Collège 30A – car 1 10h10				
°EP Haute-Sorne (Charmillot) 3 équipes					
°EP Haute-Sorne (Hulmann/Jolissaint) 3 équipes	° Arrivée à Bassecourt à 10h40				

b) Organisation du jeudi 09.06.2022

BLOC	ECOLES / EQUIPES	DEPLACEMENTS - ALLER	DEROULEMENT DES CONCOURS		DEPLACEMENTS – RETOUR
JEUDI 09.06.2022		Lieu du rendez-vous / heure de départ / moyen de locomotion	Informations	Concours	Heure de départ / Même car et itinéraire qu'à l'aller
3	36 équipes	<u>Cars</u> <u>Départ à</u>	08h20	08h30	Départ de Bassecourt à 11h00
	°EP Delémont Gros-Seuc (Aubry) 3 équipes °EP Juventuti (Chiquet) 2 équipes °EP Juventuti (Häni) 4 équipes °EP Montignez (Voirol) 3 équipes °EP Courchavon (Charmillot) 2 équipes °EP Delémont Château (Goffinet) 3 équipes °EP Delémont Château (Rebetez) 3 équipes °EP Delémont Château (Queloz) 3 équipes °EP Delémont Château (Crétin) 2 équipes °EP Courrendlin (Montavon) 11 équipes	Transport organisé par l'accompagnante ° Dp. Parking des Postes (gare Porrentruy) – car 4 07h40 ° Dp. Arrêt postal « Poste » – car 3 07h10 ° Dp. Gare – car 3 07h30 ° Dp. Halle des expositions – car 1 07h45 ° Dp. Arrêt postal « Ecoles » – car 2 07h45 ° Arrivée à Bassecourt à 08h10			
4	38 équipes	<u>Cars</u> <u>Départ à</u>	10h50	11h00	Départ de Bassecourt à 13h30
	°EP Saignelégier (Noirat) 3 équipes °EP Les Breuleux (Miserez) 7 équipes °EP Le Noirmont (meyrat) 8 équipes °EP Saignelégier (Bulloni) 2 équipes °EP St-Ursanne (Vuillaume) 2 équipes °EP Epauvillers (Renaud) 2 équipes °EP Boécourt (Stehlin) 3 équipes °EP Alle (Doyon) 3 équipes °EP Alle (Fleury) 3 équipes °EP Haute-Sorne (Nussbaumer) 3 équipes °EP Haute-Sorne (Amstutz) 2 équipes	° Dp. Gare CJ – car 1 09h40 ° Dp. Gare CJ – car 1 10h00 ° Dp. Gare CJ – car 2 09h45 ° Dp. Gare CJ – car 2 10h00 ° Dp. Ecole St-Ursanne, ch. des Saules 9 – car 3 10h00 ° Dp. Ecole St-Ursanne, ch. des Saules 9 – car 3 10h00 ° Dp. Ecole, route de Séprais 30l – car 3 10h25 ° Dp. Gare CJ – car 4 10h10 ° Arrivée à Bassecourt à 10h40			

4) Repas de midi

Les organisateurs n'ont rien prévu pour le repas de midi. Les accompagnant-e-s sont donc priés de régler le problème d'entente avec les participant-e-s. Sur place, une buvette sera tenue par la FSG Bassecourt.

5) Résultats

C'est l'ensemble des résultats de l'équipe qui est pris en compte pour le classement.

Il n'y a pas de proclamation des résultats le jour des concours. Ils seront publiés sur le site internet de l'Office des sports <https://www.jura.ch/DFCS/OCS/Sport-scolaire.html> le vendredi 10 juin. La presse relatera l'évènement.

6) Tenue

Tenue de sport à adapter en fonction des conditions météorologiques.

7) Consignes à respecter

7.1. L'accompagnant-e

Il-elle doit suivre son-ses équipe(s) dès le départ de la localité et jusqu'au retour. Sa présence est indispensable aux vestiaires et sur les terrains de jeux. Comme déjà signalé dans les informations de mars 2022, nous invitons les enseignant-e-s à se faire accompagner de parents pour encadrer les équipes (idéalement - mais pas obligatoire - un adulte par équipe faciliterait le bon déroulement de la manifestation).

7.2. Dans les vestiaires

Nous demandons à tous les accompagnant-e-s et à tous les participant-e-s de respecter les vestiaires mis à disposition. Toute déprédation sera facturée aux utilisateurs.

7.3. Respect de l'environnement

Des poubelles (en suffisance) sont à disposition pour y déposer les déchets.

D'avance, merci de les utiliser et de les faire utiliser. La nature et les organisateurs vous en sont reconnaissants.

7.4. Rotation

Les équipes effectuent la totalité des concours en commençant les jeux là où elles sont inscrites sur le programme (**suite du concours dans l'ordre des numéros**).

8) Dispositions finales

8.1 Vol

Nous conseillons vivement de mettre toutes vos valeurs dans un sac et de l'emporter avec vous.

Nous déclinons toute responsabilité en cas de vol ou de perte de matériel.

8.2 Accidents

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

9) Renseignements

L'Office des sports (☎ : 032/420.34.50) est à votre disposition pour tout renseignement complémentaire.

Responsable de la manifestation à joindre en cas de problème le jour des concours :

Patrick Sylvestre 078 630 02 06

En cas de mauvaises conditions météorologiques, nous nous réservons la possibilité d'annuler la manifestation !

Le numéro de tél. 032 420 34 48 (messagerie vocale de l'Office des sports) vous renseignera sur l'annulation de la manifestation à partir du mardi 7 juin 2022 à 14h00. Si aucun communiqué n'est diffusé à ce numéro, cela signifie que la manifestation a lieu.



BONNE CHANCE A TOUS ...

SOUS LE SIGNE DE LA CAMARADERIE ET DU PLAISIR ...

OFFICE DES SPORTS

**27^{ème} JOURNEE CANTONALE SCOLAIRE - JEUX D'AGILITE ET DE COORDINATION
MERCREDI 8 ET JEUDI 9 JUIN 2022 - BASSECOURT**

MERCREDI 8 JUIN 2022

PROGRAMME DES CONCOURS - ORDRE DE PASSAGE

JEU 1	JEU 2	JEU 3	JEU 4	JEU 5	JEU 6
08h30 - 10h45 36 équipes					
EP Val Terbi <i>Les Rappeurs</i> 5-6ème	EP Delémont (Château) <i>Les Superweiss</i> 6ème	EP Haute-Sorne <i>Les guépards</i> 5ème	EP Delémont (Château) <i>Griffond'or</i> 5ème	EP Delémont (Château) <i>Choulat 1</i> 6ème	EP Delémont (Gros-Seuc) <i>Les Dilmezs</i> 6ème
EP Montsevelier <i>Les tigresses</i> 5-6ème	EP Delémont (Château) <i>Les Immortels</i> 5ème	EP Courgenay <i>Dix-Schnocks</i> 6ème	EP Haute-Sorne <i>La team des BG</i> 5ème	EP Val Terbi <i>Flow</i> 5-6ème	EP Courgenay <i>Les Cracks</i> 5-6ème
EP Châtillon <i>Les Châtirosses</i> 5-6ème	EP Delémont (Gros-Seuc) <i>Garfield</i> 6ème	EP Val Terbi <i>Les Eclairs</i> 5-6ème	EP Courgenay <i>Les Winners</i> 5-6ème	EP Courgenay <i>Les danseuses</i> 5ème	EP Delémont (Gros-Seuc) <i>Turbo</i> 6ème
EP Delémont (Château) <i>Les Gigaweiss</i> 6ème	EP Val Terbi <i>Les Félines</i> 5-6ème	EP Delémont (Gros-Seuc) <i>Panthère</i> 6ème	EP Delémont (Château) <i>Choulat 2</i> 6ème	EP Haute-Sorne <i>La team des Boss</i> 5ème	EP Courgenay <i>Les Jurassiens</i> 5ème
EP Val Terbi <i>Les Cookies</i> 5-6ème	EP Montsevelier <i>Les BFF</i> 5-6ème	EP Delémont (Gros-Seuc) <i>Les explosions</i> 6ème	EP Val Terbi <i>The Fox</i> 5-6ème	EP Delémont (Gros-Seuc) <i>Les dur à cuire</i> 6ème	EP Delémont (Château) <i>Choulat 3</i> 6ème
EP Delémont (Château) <i>Les Golderes</i> 5ème	EP Courgenay <i>Castors Junior</i> 6ème	EP Delémont (Château) <i>Les Extraweiss</i> 6ème	EP Montsevelier <i>Les coquins</i> 5-6ème	EP Châtillon <i>Les Motivés</i> 5-6ème	EP Val Terbi <i>Les Phénix</i> 5-6ème

11h00 - 13h15 35 équipes					
Ecole Saint-Ursule <i>Les Stars</i> 5ème	EP Develier <i>Les doués</i> 5ème	EP Courtedoux <i>Sept Guépards</i> 6ème	EP Porrentruy <i>Potatoes 2</i> 5ème	EP Develier <i>Schnegg-three</i> 6ème	EP Porrentruy <i>Potatoes 3</i> 5ème
EP Porrentruy <i>Les loups</i> 5ème	EP Fontenais <i>Les lions</i> 5ème	EP Haute-Sorne <i>Les Rebelles</i> 5ème	EP Boncourt <i>Les Eclairs</i> 5ème	EP Courtedoux <i>Les Golden</i> 6ème	EP Fontenais <i>Les Légendaires</i> 6ème
EP Fontenais <i>Les Sportifs 1</i> 6ème	EP Porrentruy <i>Potatoes 1</i> 5ème	Ecole Saint-Ursule <i>The Fire</i> 6ème	EP Develier <i>Les malins</i> 5ème	EP Boncourt <i>The Boys</i> 5-6ème	Saint-Charles <i>Team St-Charles</i> 5-6ème
EP Develier <i>Schnegg-one</i> 6ème	EP Courtedoux <i>Les Patates</i> 5ème	EP Porrentruy <i>Les lynx</i> 5ème	EP Fontenais <i>Les dragons</i> 5ème	EP Haute-Sorne <i>Les beaux Gosses</i> 5ème	EP Haute-Sorne <i>Les minis-croûtons</i> 6ème
EP Haute-Sorne <i>Les Sportifs 2</i> 5ème	EP Boncourt <i>Les BLG</i> 5-6ème	EP Fontenais <i>Les Jaguars</i> 6ème	EP Haute-Sorne <i>Les Warriors</i> 6ème	Ecole Saint-Ursule <i>Les Pillards</i> 5-6ème	EP Fontenais <i>Les panthères</i> 5ème
EP Courtedoux <i>Chiens futés</i> 5ème	EP Haute-Sorne <i>Les purs bétisiés</i> 6ème	EP Develier <i>Schnegg-two</i> 6ème	EP Fontenais <i>Pumas</i> 6ème	EP Porrentruy <i>Les renards</i> 5ème	

**27^{ème} JOURNEE CANTONALE SCOLAIRE - JEUX D'AGILITE ET DE COORDINATION
MERCREDI 8 ET JEUDI 9 JUIN 2022 - BASSECOURT**

JEUDI 9 JUIN 2022

PROGRAMME DES CONCOURS - ORDRE DE PASSAGE

JEU 1	JEU 2	JEU 3	JEU 4	JEU 5	JEU 6
08h30 - 10h45 36 équipes					
EP Courrendlin <i>Les Lutins</i> 5ème	EP Juventuti <i>Les Bledes</i> 6ème	EP Delémont (Château) <i>Les 6 sportifs</i> 5ème	EP Courrendlin <i>Les Elfes</i> 5ème	EP Delémont (Château) <i>Les sportifs 2</i> 5ème	EP Juventuti <i>Les Soph'tuti</i> 5ème
EP Montignez <i>Les Boss 1</i> 6ème	EP Courrendlin <i>Les Farfadets</i> 5ème	EP Juventuti <i>Les Chaises</i> 6ème	EP Delémont (Château) <i>LCA</i> 6ème	EP Courrendlin <i>Les Tigres 1</i> 5ème	EP Delémont (Château) <i>Les Sportifs 3</i> 5ème
EP Delémont (Gros-Seuc) <i>Les Cobras</i> 5ème	EP Courchavon <i>Les Boss 2</i> 5ème	EP Courrendlin <i>Les Guépards</i> 5ème	EP Juventuti <i>Les Dragons</i> 6ème	EP Delémont (Château) <i>Les SDD</i> 5ème	EP Delémont (Château) <i>Les tigres 2</i> 5ème
EP Courrendlin <i>Les Panthères</i> 5ème	EP Delémont (Gros-Seuc) <i>Les Dragons</i> 5ème	EP Montignez <i>Les Sportifs 1</i> 6ème	EP Courrendlin <i>Nazebroques</i> 6ème	EP Juventuti <i>Les Olympiens</i> 6ème	EP Delémont (Château) <i>LCB</i> 6ème
EP Delémont (Château) <i>Les Jaguars</i> 5ème	EP Courrendlin <i>Irréductibles</i> 6ème	EP Delémont (Gros-Seuc) <i>Les Wolfgang</i> 5ème	EP Courchavon <i>Les Pumas</i> 5ème	EP Courrendlin <i>Les Tonnerres</i> 6ème	EP Delémont (Château) <i>Les pros</i> 5ème
EP Juventuti <i>Les Paul'tuti</i> 5ème	EP Delémont (Château) <i>Les chattons</i> 5ème	EP Courrendlin <i>Les Eclairs</i> 6ème	EP Delémont (Château) <i>Les Lumières</i> 5ème	EP Montignez <i>Petits Suisses</i> 6ème	EP Courrendlin <i>Les Ouragans</i> 6ème

11h00 - 13h15 38 équipes					
EP Le Noirmont <i>Les Chariots</i> 5-6ème	EP St-Ursanne <i>St-Ursanne 1</i> 5ème	EP Alle <i>All'agagne</i> 6ème	EP Boécourt <i>Les brawleurs</i> 6ème	EP Haute-Sorne <i>Les Titans</i> 5ème	EP Le Noirmont <i>Les Coquelicots</i> 5-6ème
EP Les Breuleux <i>Marshmallows</i> 5ème	EP Le Noirmont <i>La Team équipe</i> 5-6ème	EP Haute-Sorne <i>Les Merguez</i> 6ème	EP Epauvillers <i>Les machines</i> 6ème	EP Alle <i>les All'osaures</i> 5ème	EP Boécourt <i>Team Boécourt</i> 5ème
EP Saignelégier <i>La Casquette</i> 6ème	EP Les Breuleux <i>Fraises Tagada</i> 5ème	EP Le Noirmont <i>Fox</i> 5-6ème	EP Haute-Sorne <i>Les Phoenix</i> 5ème	EP Boécourt <i>Tyllkis</i> 6ème	EP St-Ursanne <i>St-Ursanne 2</i> 5ème
EP Alle <i>All'igator</i> 6ème	EP Saignelégier <i>Les pigeons</i> 5ème	EP Les Breuleux <i>Caramels</i> 5ème	EP Le Noirmont <i>Loups-garous</i> 5-6ème	EP Epauvillers <i>Les pumas</i> 6ème	EP Alle <i>les Ninjas</i> 5ème
EP Saignelégier <i>Pommes frites</i> 5ème	EP Haute-Sorne <i>Les Boss</i> 6ème	EP Saignelégier <i>Les Bananes</i> 6ème	EP Les Breuleux <i>Réglisse</i> 6ème	EP Le Noirmont <i>Les Glaciators</i> 5-6ème	EP Haute-Sorne <i>Les Cornichons Magiques</i> 6ème
EP Les Breuleux <i>Dragibus</i> 6ème	EP Alle <i>All'égo</i> 6ème	EP Alle <i>SuperRapides</i> 5ème	EP Saignelégier <i>éragiomiami</i> 6ème	EP Les Breuleux <i>Carambar</i> 6ème	EP Le Noirmont <i>Les Loups</i> 5-6ème
EP Le Noirmont <i>Team Croutons</i> 5-6ème	EP Les Breuleux <i>Malabar</i> 6ème				

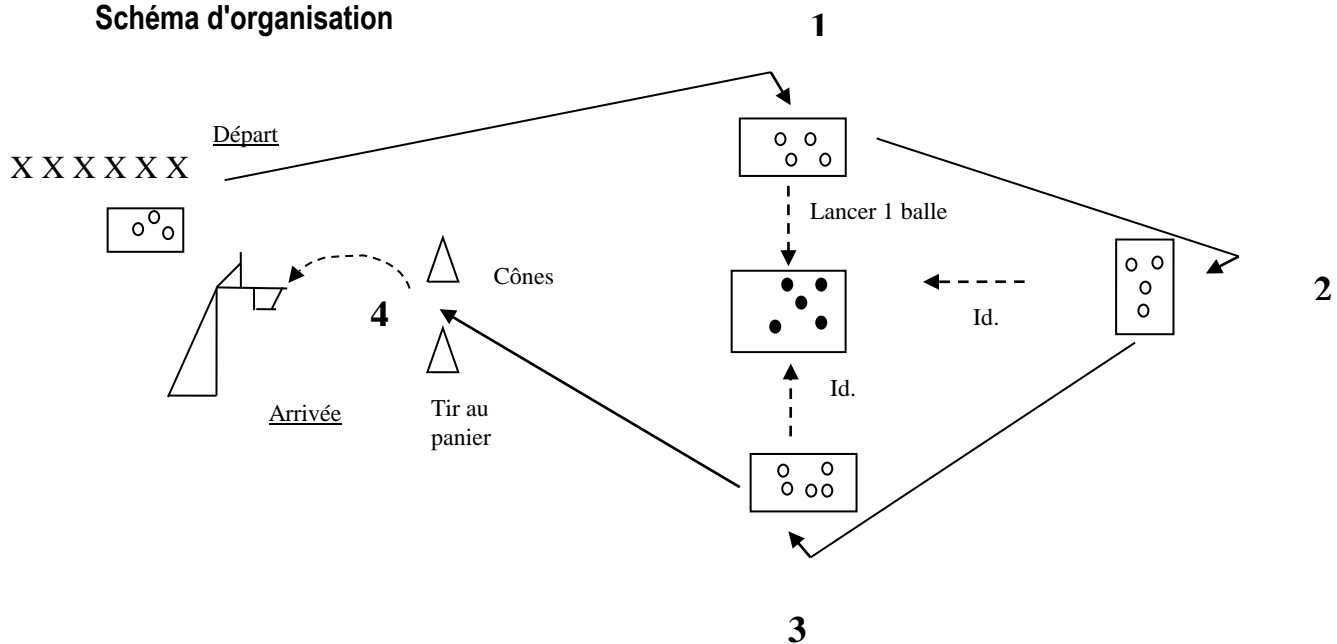
JEU N°1 : DANS LE MILLE

- 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).

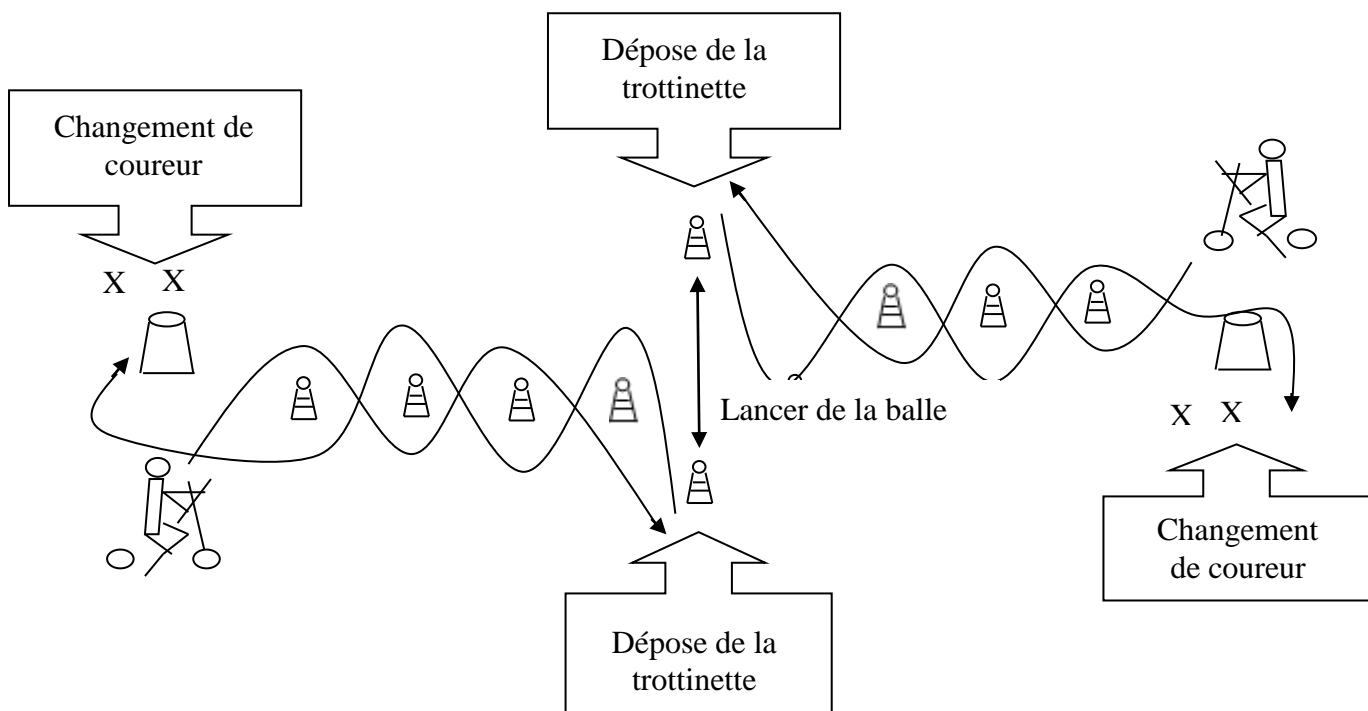
Schéma d'organisation



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.

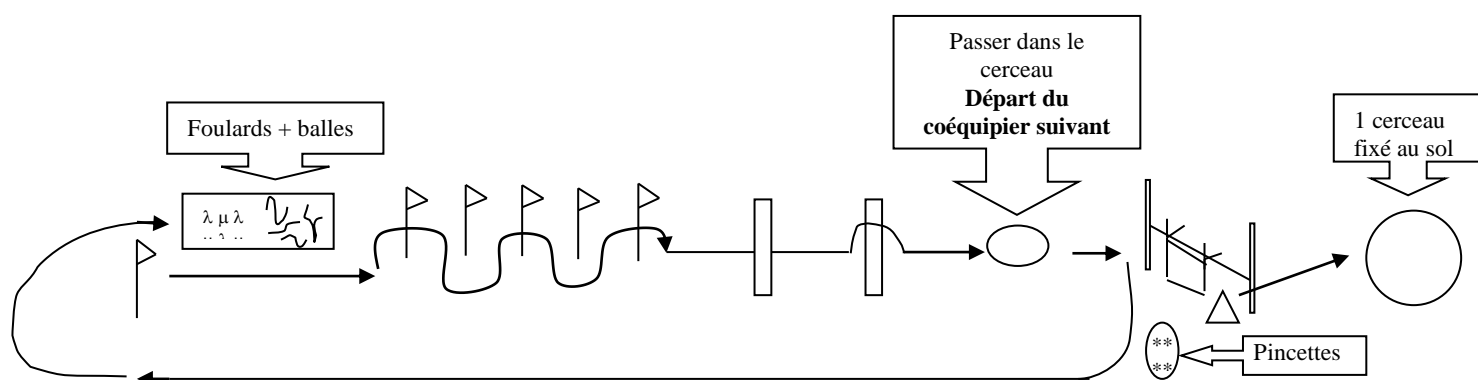
Schéma d'organisation



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.

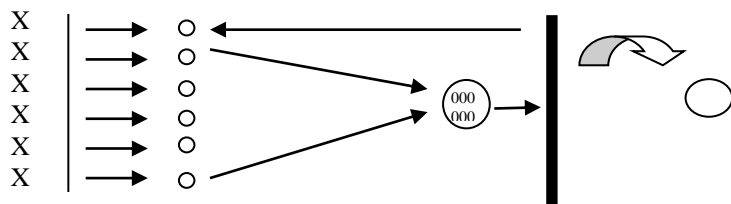
Schéma d'organisation



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.

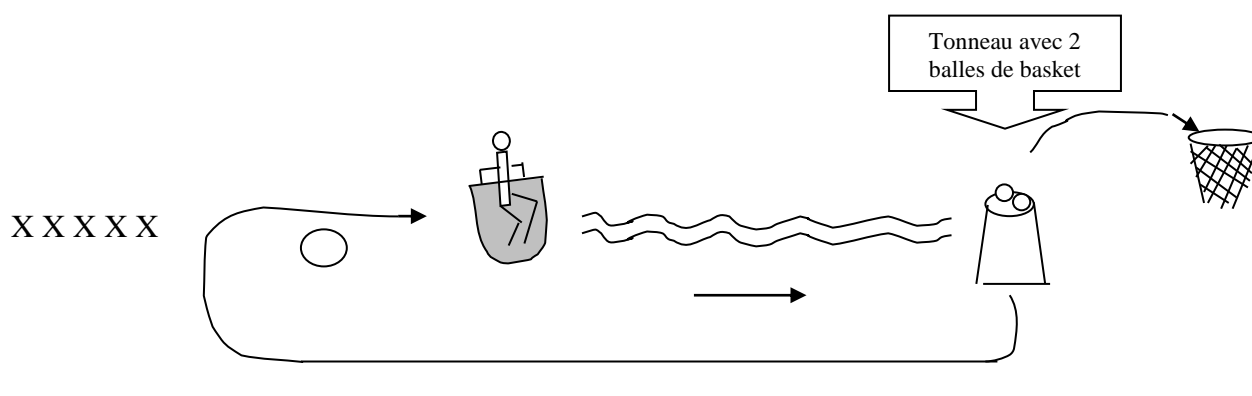
Schéma d'organisation



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

