JURA CH
RÉPUBLIQUE ET CANTON DU JURA
OFFICE DES SPORTS

JOURNEE CANTONALE DE SPORT SCOLAIRE 2026
JEUX DANS L'EAU
JEUDI 26 NOVEMBRE 2026
DELEMONT

LE PRESENT DOSSIER N'EST REMIS QU'AUX ACCOMPAGNANT-E-S
PRIERE DONC D'INFORMER LES ELEVES DE SON CONTENU

Chers-ères enseignant-e-s,
Chers-ères participant-e-s,

83 équipes de filles et de garçons de 7P et de 8P ont répondu à notre invitation.

Par la présente, nous vous communiquons les dernières informations et vous donnons rendez-vous **le jeudi 26 novembre 2026,** à la piscine couverte de la Blancherie à Delémont, selon l'horaire inséré dans le présent document.
Comme le nombre d'équipes inscrites permet le déroulement de la manifestation sur une seule journée, nous avons retenu le jeudi en lieu et place du vendredi.

Les organisateurs comptent sur la collaboration et la bonne volonté de chacun-e pour respecter l'horaire et le programme de la journée.

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 62, pour de plus amples renseignements.

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

Avec nos meilleures salutations.

Noé Zuber
Office des sports

Porrentruy, novembre 2026

JOURNEE CANTONALE DE SPORT SCOLAIRE 2026 - JEUX DANS L'EAU
JEUDI 26 NOVEMBRE 2026
A DELEMONT

Tableau récapitulatif des équipes inscrites

	Ajoie	Vallée de Delémont	Franches-Montagnes	Moutier	Total
7e année	9	21	4	0	34
8e année	5	26	5	0	36
7e & 8e années	9	4	0	0	13
Total	23	51	9	0	83

JURA CH
RÉPUBLIQUE ET CANTON DU JURA
OFFICE DES SPORTS

JOURNEE CANTONALE DE SPORT SCOLAIRE 2026
JEUX DANS L'EAU
JEUDI 26 NOVEMBRE 2026
DELEMONT

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 (2 accompagnant-e-s pour les écoles ayant 5 équipes et plus).

1.2. Vestiaires

Ils seront attribués lors des informations données à l'arrivée des équipes (cf point 2).

1.3. Frais de déplacement

Les déplacements sont en grande partie organisés par nos soins (voir pt 2 ci-après).

Nous demandons aux accompagnant-e-s pour qui nous n'avons pas organisé le déplacement de prendre un billet collectif du lieu scolaire à Delémont et retour. Pour les équipes qui ne pourraient pas utiliser les transports publics, les accompagnant-e-s sont prié-e-s de nous contacter rapidement.

Les accompagnant-e-s, lors de la commande du billet collectif, demandent au personnel des transports publics d'envoyer la facture à l'Office des sports, case postale 1476, 2900 Porrentruy 1 (**avec la mention "JCSS 26/7 + le nom de l'établissement scolaire"**). **Numéro de compte CFF 200 706 844**



Il n'est pas autorisé de manger dans les cars !
Le temps de trajet n'étant pas très conséquent, merci de prévoir les collations avant ou après le déplacement en car

2) Organisation du déplacement et des concours du jeudi 26 novembre 2026

BLOC	ECOLES / EQUIPES	DEPLACEMENTS - ALLER	PISCINE DE LA BLANCHERIE Déroulement des concours		DEPLACEMENTS - RETOUR
		Lieu du rendez-vous / heure de départ / moyen de locomotion	Informations	Concours	Heure de départ / Retour à
1	**21 équipes** ° Courrendlin (Heusler) 4 équipes/26.pers. ° Courrendlin (Siegrist) 2 équipes/15 pers. ° Courrendlin (Vuignier) 3 équipes/22.pers. ° Bassecourt (Chapuis) 2 équipes/13 pers. ° Bassecourt (Voegeli) 2 équipes/13.pers. ° Bassecourt (Bidermann) 4 équipes/29 pers. ° Courfaivre 2 équipes/13 pers. ° Develier 2 équipes/14 pers.	**Déplacement à organiser par les accompagnant-e-s :** Bassecourt (Chapuis – Voegeli – Bidermann) →.Delémont (aller-retour) Courfaivre (Josephs) → Delémont (aller–retour) Bourrignon-Develier (Meyer) → Delémont (aller–retour) **Car 1 (Courrendlin – 63 pers.)** Dp Courrendlin – Arrêt postal - Courrendlin école 07h45 Ar Delémont (Blancherie) 08h00	**08h20**	**08h30** - **10h15**	**Car 1** Dp Delémont (Blancherie) : 10h45 **Retour dans l'ordre inverse du trajet aller**
2	**20 équipes** ° Le Noirmont 4 équipes/28 pers. ° Saignelégier 3 équipes/19 pers. ° La Courtine 2 équipes/16 pers. ° Soyhières 3 équipes/20 pers. ° Val Terbi 6 équipes/44 pers. ° Gros Seuc 2 équipes/13 pers.	**Car 1 (Val Terbi – Soyhières - 64 pers.)** Dp Vicques – Arrêt postal Vicques, Poste 09h30 Dp Soyhières – Place de la Libertés 09h45 Ar Delémont (Blancherie) 10h00 **Car 2 (Le Noirmont – Saignelégier – La Courtine – 63 pers.)** Dp Le Noirmont – Gare CJ 09h00 Dp Saignelégier – Gare CJ 09h15 Dp Lajoux – Arrêt postal – Lajoux, Poste 09h35 Ar Delémont (Blancherie) 10h00	**10h20**	**10h30** - **12h00**	**Car 1 – Car 2** Dp Delémont (Blancherie): 12h30 **Retour dans l'ordre inverse du trajet aller**

2) Organisation du déplacement et des concours du jeudi 26 novembre 2026 (suite)

BLOC	ECOLES / EQUIPES	DEPLACEMENTS - ALLER	PISCINE DE LA BLANCHERIE Déroulement des concours		DEPLACEMENTS - RETOUR
		Lieu du rendez-vous / heure de départ / moyen de locomotion	Informations	Concours	Heure de départ / Retour à
3	**21 équipes** ° Haute-Ajoie 3 équipes/25 pers. ° Bure 3 équipes/22 pers. (Verrey) ° Bure 2 équipes/18 pers. (Berberat) ° Courtemaîche 3 équipes/25 pers. ° Alle 2 équipes/15 pers. ° Courgenay 5 équipes/33 pers. ° Château 3 équipes/21 pers. (Choulat)	**Car 1 (Courtemaîche – Alle – Courgenay 73 personnes)** Dp Courtemaîche – Arrêt postal Courtemaîche centre → 11h30 Dp Alle – Gare CJ, Alle 11h45 Dp Courgenay – Gare de Courgenay 11h55 Ar Delémont (Blancherie) 12h15 **Car 2 (Haute-Ajoie – Bure – 65 pers.)** Dp Chevenez – Arrêt Postal Place de la Grangette → 11h15 Dp Bure – parking Raiffeisen 11h30 Ar Delémont (Blancherie) 12h15	**12h35**	**12h45** - **14h30**	**Car 1 – Car 2** Dp Delémont (Blancherie) : 15h00 **Retour dans l'ordre inverse du trajet aller**
4	**21 équipes** ° Courroux (Fleury) 3 équipes/21 pers. ° Courroux (Balmer) 4 équipes/25 pers. ° Courtételle 4 équipes/30 pers. ° La Baroche 2 équipes/15 pers. ° Cornol 3 équipes/23 pers. ° Château (Lachat) 3 équipes/20 pers. ° Château (Piquerez) 2 équipes/16 pers.	**Déplacement à organiser par les accompagnant-e-s :** Courroux (Fleury - Balmer) → Delémont (aller-retour) Courtételle (Perrenoud) → Delémont (aller-retour) **Car 1 (La Baroche - Cornol – 38 personnes)** Dp Charmoille – Place de l'école 13h45 Dp Cornol – Ecole, Route de la Baroche 13h55 Ar Delémont (Blancherie) 14h15	**14h35**	**14h45** - **16h30**	**Car 1** Dp Delémont (Blancherie) : 16h45 **Retour dans l'ordre inverse du trajet aller**

3) Repas de midi

Les organisateurs n'ont rien prévu pour le repas de midi, de même que pour la boisson. Les accompagnant-e-s sont donc prié-e-s de régler le problème d'entente avec les participant-e-s. Sur place, il y a le restaurant de la piscine.

4) Programme et nombre de jeux

Il y a 6 jeux-estafettes

- 4 se déroulent dans le bassin de 25 mètres
- 2 se déroulent dans le bassin de plongeon

Ci-joint, nous vous remettons le descriptif de chaque jeu et prions les accompagnant-e-s d'expliquer, en classe, le déroulement de ceux-ci.

5) Résultats

Tous les résultats seront disponibles sur notre site internet le vendredi 27 novembre 2026.

⇒**Sport scolaire - République et Canton du Jura**

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

6) Tenue

Maillot de bain, linge de bain. Le port du bonnet n'est pas obligatoire.

7) Consignes à respecter

7.1. L'accompagnant-e

Il doit suivre son-ses équipe-s dès le départ de la localité et jusqu'au retour. Sa présence est indispensable aux vestiaires et dans la piscine.

Nous attendons qu'il favorise la fluidité du passage des équipes à la piscine. Tenue de bain obligatoire.

7.2. Dans les vestiaires

Dès l'entrée dans les vestiaires, on se trouve dans la zone dite "pieds nus" (et donc propre).

7.3. Il est interdit de

- **COURIR** à l'intérieur de la piscine (danger de chutes);
- **MANGER** quoi que ce soit dès le moment où l'on franchit la porte des vestiaires de la piscine.

7.4. Rotation

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

Office des sports

Porrentruy, novembre 2026

JOURNEE CANTONALE DE SPORT SCOLAIRE 2026 - JEUX DANS L'EAU
JEUDI 26 NOVEMBRE 2026 - DELEMONT

Bassin de 25 m	Bassin de 25 m	Plongeon	Plongeon
Jeu 1-2	**Jeu 3-4**	**Jeu 5**	**Jeu 6**

Bloc 1 / 08h30 - 10h15 - 21 équipes

EP Courrendlin	les footonageux	7	EP Bassecourt	Concombresdemer	8	EP Courrendlin	Les Splatchs	7	EP Bassecourt	Les Poulpes	8
EP Bassecourt	Blue Sharks	7	EP Courrendlin	les dauphins	7	EP Bassecourt	Poules coulent	8	EP Courfaivre	Fémamiel	8
EP Courrendlin	les boss waters	7	EP Bassecourt	SuperPoiscaille	7	EP Courrendlin	Les Splitchs	7	EP Courrendlin	Les tigres	8
EP Bourrignon-Develier	Les Nautilus	7-8	EP Courrendlin	les jurassiens	7	EP Bassecourt	Aqua pingui	8	EP Courfaivre	#ctmftdh	8
EP Bassecourt	Ocean Legends	7	EP Bassecourt	Aqua Titan	7	EP Courrendlin	Les sirènes	8	EP Bourrignon-Develier	Les Requins	8
EP Courrendlin	Les poissons	8									

Bloc 2 / 10h30 - 12h00 - 20 équipes

EP Le Noirmont	Le Noirmont 1	8	EP Saignelégier	Les crabes	7	EP Soyhières	Les Cacahuètes	7	EP Val Terbi	Les Vicquoises	7-8
EP Saignelégier	Les phoques	7	EP Le Noirmont	Le Noirmont 3	8	EP Val Terbi	Black Berry	8	EP Gros Seuc	Les bubulles	8
EP Le Noirmont	Le Noirmont 2	8	EP Val Terbi	Traillardeurs	7	EP Soyhières	Poule mouillée	8	EP la Courtine	the best	8
EP Saignelégier	Les poissons	7	EP Le Noirmont	Le Noirmont 4	8	EP Val Terbi	Ptits couscous	7-8	EP Val Terbi	Sardine grillée	7-8
EP la Courtine	black sharks	7	EP Val Terbi	Ptits Suisses	7	EP Soyhières	Flash McQueen	8	EP Gros Seuc	Les crocodiles	8

JOURNEE CANTONALE DE SPORT SCOLAIRE 2026 - JEUX DANS L'EAU
JEUDI 26 NOVEMBRE 2026 - DELEMONT

Bassin de 25 m	Bassin de 25 m	Plongeon	Plongeon
Jeu 1-2	**Jeu 3-4**	**Jeu 5**	**Jeu 6**

Bloc 3 / 12h45 - 14h30 - 21 équipes

EP Haute-Ajoie	Les Oursins	7	EP Bure	Les octopus	7	EP Bure	Les JAJLEDR	8	EP Courgenay	Les Nautiles	7-8
EP Bure	Les Splash	7	EP Courtemaîche	Les Daltons	7	EP Château	Choulat 2	8	EP Alle	les alligators	7
EP Haute-Ajoie	Les Pirahnas	8	EP Courgenay	Les Poulpes	7-8	EP Courgenay	Les Calamars	7-8	EP Château	Choulat 3	8
EP Bure	Les abyssaux	7	EP Bure	Wet unicorns	8	EP Courtemaîche	Girls powers	7-8	EP Alle	Les mimihomi	7
EP Courtemaîche	Les merguez	7-8	EP Haute-Ajoie	Les Méduses	8	EP Courgenay	Les Méduses	7-8	EP Courgenay	Les Pieuvres	7-8
EP Château	Choulat 1	8									

Bloc 4 / 14h45 - 16h30 - 21 équipes

EP Château	la châtEAU 1	7	EP Courroux-Courcelon	Les Icebergs	8	EP Cornol	NC Ajoie	7	EP Courtételle	Eau là là	8
EP Courroux-Cour	Aiglefin	8	EP Château	Petits Requins	7	EP Courroux-Courcelon	Les Requins	8	EP Baroche	Les Poulpis	7-8
EP Château	la châtEAU 2	7	EP Courroux-Courcelon	Les Gimsettes	8	EP Cornol	Les Corneaul	8	EP Courtételle	Eau-lympiques	8
EP Courroux-Cour	Rouget	8	EP Château	Poissons panés	7	EP Courtételle	Eau-ptimistes	8	EP Baroche	Les Poulpokings	7-8
EP Château	la châtEAU 3	7	EP Cornol	Les Ajoul'Eau	7	EP Courroux-Courcelon	Les Tortues	8	EP Courtételle	Eau my god	8
EP Courroux-Cour	Merlan	8									

Journée cantonale de sport scolaire 2026
Jeux dans l'eau - Jeudi 26 novembre 2026
Delémont

Grand bassin de natation

1. Tirer la corde

Nombre de joueurs	:	6 (2 x 3)
Distance	:	50 m (2 x 25)
Matériel	:	Par équipe : 1 bouée, 1 corde de 25m
Déroulement	:	3 joueurs traversent le bassin en tenant une corde. Arrivés de l'autre côté, ils sortent de l'eau, puis tirent vers eux les 3 autres joueurs, accrochés à une bouée. Les joueurs accrochés à la bouée ne doivent pas partir avant que les 3 autres commencent à tirer. Dès la fin de la traversée de la bouée, le jeu se fait dans le sens inverse et les rôles sont inversés.
Règles	:	- les 3 "tireurs de corde" doivent toujours tenir la corde dans l'eau. - les 3 "joueurs tractés" doivent toujours être accrochés à la bouée. - après 25 m, le changement s'effectue, lorsque la bouée à touché le bord du bassin. - à l'arrivé, le chrono est arrêté, dès que la bouée, avec les 3 joueurs accrochés, touche le bord.
Remarques	:	Le jeu se déroule avec 2 équipes simultanément.

2. La course de chars

Nombre de joueurs	:	6 (5 + 1)
Distance	:	50 m
Matériel	:	Par équipe : 1 tapis.
Déroulement	:	5 joueurs, dans l'eau, doivent tirer un tapis, sur lequel se trouve le sixième joueur.
Règles	:	- durant le jeu, il faut toujours 1 personne sur le tapis; - on peut changer de jockey à volonté; - après 25 m, dès que le tapis touche le bord du bassin, on repart dans l'autre sens; - toute l'équipe doit parcourir 50 m; - à l'arrivée, le chrono est arrêté lorsque le tapis touche le bord.
Remarques	:	Le jeu se déroule avec 2 équipes simultanément.



3. Le sous-marin = nage sous l'eau

Nombre de joueurs	:	6
Ordre de passage	:	un par un
Position de départ	:	Dans l'eau – pas de plongeon
Règles	:	- le nageur qui passe dans l'anneau, positionné à 9 m. du départ, bénéficie d'une bonification de 3 m. sur la distance parcourue. - le nageur doit avoir la tête sous l'eau.
Distance parcourue	:	- dès l'instant où la tête sort de l'eau, on mesure la distance parcourue. - addition des distances parcourues par les 6 nageurs = distance totale parcourue.
Matériel	:	1 chevillière – 2 anneaux.
Remarques	:	Le départ s'effectue dans l'eau, contre le bord du bassin et non en plongeant. Le jeu se déroule avec 2 équipes simultanément.

4. Américaine – Course handicap

Nombre de joueurs	:	6 (2 x 3)
Ordre de passage	:	No 1 - 3 - 5 : d'un côté du bassin No 2 - 4 - 6 : de l'autre côté du bassin.
Position de départ	:	Assis sur le bord du bassin, un brassard à un bras.
Règles	:	- au signal, les nageurs 1 et 2, qui sont assis sur le bord du bassin, entrent dans l'eau et nagent jusqu'au moment où ils se rencontrent. Là, ils se tapent dans la main et s'en retournent à leur place. Arrivés au bord du bassin, ils passent le relais (brassard) aux nageurs 3 et 4 qui font de même. - les nageurs 5 et 6 exécutent le même parcours. - le chrono est arrêté au moment où le dernier arrivé de l'équipe tape dans la main du camarade assis sur le bord du bassin.
Remarques	:	Le jeu se déroule avec 2 équipes simultanément.

Départ - arrivée

X 1	---------- X 1 ----------> <----------	<---------- X 2 ---------- ---------->
X 3	---------- X 3 ----------> <----------	<---------- X 4 ---------- ---------->
X 5	---------- X 5 ----------> <----------	<---------- X 6 ---------- ---------->



./.

Bassin de plongeon

5. Tir au panier (2 min. / équipe)

Départ : Les 6 élèves sont assis côte à côte à l'opposé du plongeoir.
Au signal, ils sautent dans l'eau et lancent le plus grand nombre de balles dans un panier suspendu au-dessus du bassin, ceci jusqu'au coup de sifflet final.

Matériel : 1 panier
balles mousse + balles tennis – 150 en tout
1 chrono
1 sifflet

Remarque : Le jeu se déroule en même temps que le jeu No 6.

6. Estafette au plongeoir (2 min. / équipes)

Nombre de joueurs : 6

Règles :
- au départ, 2 participants se trouvent l'un derrière l'autre sur la planche. Les autres concurrents sont assis derrière le plongeoir.
- au signal de départ, le premier concurrent saute dans le cerceau qui se trouve sur sa droite, le deuxième saute dans le cerceau qui se trouve sur sa gauche.
- après le saut, le concurrent revient au bord du bassin. Une fois celui-ci atteint, il tape dans la main du concurrent suivant … et ainsi de suite jusqu'au terme des 2 minutes de concours.

Nombre de points : Chaque passage dans un cerceau équivaut à 1 point.

Remarques :
- Celui qui saute dans le cerceau de droite revient à la droite du plongeoir pour donner le relais, celui qui saute dans le cerceau de gauche revient à la gauche du plongeoir pour donner le relais.
- Le jeu se déroule en même temps que le jeu No 5.

Matériel : 2 grands cerceaux
1 chrono
1 sifflet
Des cordes pour fixer les cerceaux.

Organisation des j eux 5 et 6 dans la fosse du plongeon

