

**JOURNEE CANTONALE SCOLAIRE  
JEUX D'AGILITE ET DE COORDINATION  
JEUDI 18 ET VENDREDI 19 JUIN 2026  
BASSECOURT**

Chers accompagnants,

143 équipes de filles et garçons de 5P et 6P (près de 1'000 participants) ont répondu à notre invitation.

Par la présente, nous vous communiquons les dernières informations et vous donnons rendez-vous **le jeudi 18 ou le vendredi 19 juin 2026**, 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. Nous avons organisé tous les déplacements en car, voir point 1.2 dans le document joint, à une exception.

Le dossier complet est également à disposition sur le site internet de l'Office des sports [Sport scolaire - République et Canton du Jura](#)

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, pour de plus amples renseignements.

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

Porrentruy, juin 2026

Patrick Sylvestre  
Office des sports

# Journée cantonale scolaire

## Jeux d'agilité et de coordination

### Jeudi 18 et vendredi 19 juin 2026 - Bassecourt

DEGRES	AJOIE	FRANCHES-MONTAGNES	VALLEE DE DELEMONT	MOUTIER	TOTAL
5e année	18	6	36		60
6e année	16	6	33		55
5e & 6e années	12	6	10		28
<b>TOTAL</b>	<b>46</b>	<b>18</b>	<b>79</b>		<b>143</b>

# JOURNEE CANTONALE SCOLAIRE JEUX D'AGILITE ET DE COORDINATION JEUDI 18 ET VENDREDI 19 JUIN 2026 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 **Accompagnants**

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

#### 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 Juliane Fleury de l'EP Alle (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".

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.



**Il n'est pas autorisé de manger dans les cars !**  
**Merci de prévoir les collations avant ou après le déplacement en car.**

3) a) Organisation du jeudi 18.06.2026

BLOC	ECOLES / EQUIPES	DEPLACEMENTS - ALLER		DEROULEMENT DES CONCOURS		DEPLACEMENTS – RETOUR
JEUDI 18.06.2026		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 - 10h40	Départ de Bassecourt à 10h50
	°EP Val Terbi (Zbinden) 4 équipes	°Dp. Arrêt postal « Poste » Vicques - car 1	07h40			
	°EP Val Terbi (Innocenti) 3 équipes	°Dp Arrêt postal « Poste » Vicques – car 1	07h40			
	°EP Val Terbi (Innocenti) 4 équipes	°Dp. Parking en face de l'Auberge de jeunesse à Delémont – car 1	07h55			
	°EP Saignelégier (Noirat) 3 équipes	°Dp. Gare CJ Saignelégier – car 2	07h10			
	°EP Les Breuleux (Burkhalter) 4 équipes	°Dp. Gare CJ Les Breuleux" – car 2 (25 pers)	07h30			
	°EP Les Breuleux (Burkhalter) 4 équipes	°Dp. Gare CJ Les Breuleux – car 3 (29 pers)	07h30			
	°EP Basse-Allaine (Montignez) 3 équipes	°Dp. Villat Meubles, Buix– car 4	07h25			
	°EP Basse-Allaine (Courchavon) 2 équipes	°Dp. Arrêt postal, « Centre », Courtemaîche	07h35			
		°Dp. Gare Courchavon – car 4	07h40			
	°EP Châtillon (Gauthier) 4 équipes	°Dp. Arrêt postal, Bas du village, Châtillon – car 5	07h40			
	°EP Courtételle (Jolissaint) 2 équipes	°Dp. Gare Courtételle – car 5	07h55			
	°EP Bassecourt (Hulmann) 3 équipes	°Sur place				
		<b>*Arrivée à Bassecourt à</b>	<b>08h10</b>			
2	35 équipes	<u>Cars</u>	<u>Départ à</u>	10h40	10h50 - 13h00	Départ de Bassecourt à 13h10
	°EP Bourrignon-Develier (Liechti) 2 équipes	°Dp. Arrêt postal "Poste" Develier – car 1	10h00			
	°EP Courfaivre (Dobler) 3 équipes	°Dp. Arrêt postal "Centre sportif"– car 1	10h15			
	°EP Courfaivre (Marchand) 2 équipes	°Dp. Arrêt postal "Centre sportif"– car 1	10h15			
	°EP Courfaivre (Sauvain) 2 équipes	°Dp. Arrêt postal "Centre sportif"– car 1	10h15			
	°EP Porrentruy, Oiselier (Fleury) 3 équipes	°Dp. Arrêt postal, "Les Tilleuls", Porrentruy – car 2	10h00			
	°EP Alle (Nussbaumer) 2 équipes	°Dp. Gare CJ Alle – car 2	10h10			
	°EP Courtedoux (Bircher) 5 équipes	°Dp. Ecole primaire, Rue du Collège 30A – car 3	10h05			
	°EP Saignelégier (Brêchet) 3 équipes	°Dp. Gare CJ Saignelégier– car 4	09h50			
	°EP Saignelégier (Bulloni) 3 équipes	°Dp. Gare CJ Saignelégier– car 4	09h50			
	°EP Courroux (Queloz) 4 équipes	°Dp. Ecole Courroux – car 5	10h10			
	°EP Courroux (Roueche) 4 équipes	°Dp. Ecole Courroux – car 5	10h10			
	°EP Bassecourt (Gogniat) 2 équipes	°Sur place				
	<b>*Arrivée à Bassecourt à</b>	<b>10h30</b>				

**b) Organisation du vendredi 19.06.2026**

BLOC	ECOLLES / EQUIPES	DEPLACEMENTS - ALLER	DEROULEMENT DES CONCOURS		DEPLACEMENTS – RETOUR
VENDREDI 19.06.2026		Lieu du rendez-vous / heure de départ / moyen de locomotion	Informations	Concours	Heure de départ / Même car et itinéraire qu'à l'aller
<b>3</b>	36 équipes	<u>Cars</u> <span style="float:right"><u>Départ à</u></span>	<b>08h20</b>	<b>08h30</b>  - <b>10h40</b>	<b>Départ de Bassecourt à 10h50</b>
	°EP Courrendlin (Wermeille) 6 équipes	°Dp. Arrêt postal "écoles" Courrendlin – car 1 07h35			
	°EP Delémont, Château, (Queloz) 3 équipes	°Dp. Parking Place Monsieur - car 1 07h50			
	°EP Delémont, Château (Rebetez) 3 équipes	°Dp. Parking Place Monsieur - car 1 07h50			
	°EP Le Noirmont (Choffat) 7 équipes	°Dp. Gare CJ – Le Noirmont – car 2 07h30			
	°EP Courrendlin (Weremille) 6 équipes	°Dp. Arrêt postal "écoles" Courrendlin – car 3 07h35			
	°EP Bourrignon-Develier (Meister) 2 équipes	°Dp. Arrêt postal "Poste" Develier – car 3 07h50			
°EP Courgenay (Berthold) 3 équipes	°Dp. Gare Courgenay– car 4 07h50				
°EP Courgenay, La Mairie (Godat) 4 équipes	°Dp. Gare Courgenay– car 4 07h50				
°EP Bassecourt (Vanhouteghem R.) 2 équipes	°Sur place				
		<b>°Arrivée à Bassecourt à 08h10</b>			
<b>4</b>	36 équipes	<u>Cars</u> <span style="float:right"><u>Départ à</u></span>	<b>10h40</b>	<b>10h50</b>  - <b>13h00</b>	<b>Départ de Bassecourt à 13h10</b>
	°EP Alle (Fleury) 2 équipes	<b>°Déplacement individuel organisé par l'accompagnante</b>			
	°EP Delémont, Gros-Seuc (Kerber) 3 équipes	°Dp. Parking Place Monsieur Delémont – car 1 10h10			
	°EP Delémont, Château (Weiss) 3 équipes	°Dp. Parking Place Monsieur Delémont – car 1 10h10			
	°EP Delémont, Château (Choulat) 3 équipes	°Dp. Parking Place Monsieur Delémont – car 1 10h10			
	°EP Delémont, Château (Crétin) 3 équipes	°Dp. Parking Place Monsieur Delémont – car 1 10h10			
	°EP La Baroche (Joray) 3 équipes	°Dp. Charmoille, Place de l'école– car 2 09h50			
	°EP Courgenay, Le Patet 3 équipes	°Dp. Gare Courgenay - car 2 10h10			
	°EP Porrentruy, Juventuti (Nussbaumer) 3 équipes	°Dp. Arrêt postal, "Les Tilleuls", Porrentruy – car 3 09h50			
	°EP St-Ursanne (Vuillaume) 2 équipes	°Dp. Parking Halle polyvalente- car 3 10h05			
	°EP St-Ursanne (Renaud) 2 équipes	°Dp. Parking Halle polyvalente- car 3 10h05			
	°EP Fontenais (Bonnemain) 3 équipes	°Dp. Arrêt postal "Place de la Fontaine"– car 4 10h00			
	°EP Boécourt (Lefebvre) 3 équipes	°Dp. Ecole, Route des Seprais 30– car 4 10h20			
°EP Bassecourt (Amez-Droz) 3 équipes	°Sur place				
	<b>° Arrivée à Bassecourt à 10h30</b>				

#### 4) **Repas de midi**

Les organisateurs n'ont rien prévu pour le repas de midi. Les accompagnants sont donc priés de régler le problème d'entente avec les participants. 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 [Sport scolaire - République et Canton du Jura](#) le mercredi 24 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**

Il 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 2026, nous invitons les enseignants 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 accompagnants et à tous les participants 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 mercredi 17 juin 2026 à 10h00. 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**

**JOURNEE CANTONALE SCOLAIRE - JEUX D'AGILITE ET DE COORDINATION  
JEUDI 18 ET VENDREDI 19 JUN 2026 - BASSECOURT**

**JEUDI 18 JUN 2026**

**PROGRAMME DES CONCOURS - ORDRE DE PASSAGE**

JEU 1		JEU 2		JEU 3		JEU 4		JEU 5		JEU 6	
<b>08h30 - 10h40 36 équipes</b>											
EP Val Terbi <i>Les cop's</i>	5ème	EP Val Terbi <i>Les Tacos</i>	5ème	EP Val Terbi <i>MovetiaMix</i>	6ème	EP Val Terbi <i>MoveZäme</i>	6ème	EP Saignelégier <i>Girl Power</i>	6ème	EP Châtillon <i>Les Maxi Nulls</i>	5/6ème
EP Les Breuleux <i>Venus</i>	5ème	EP Les Breuleux <i>Mars</i>	6ème	EP Les Breuleux <i>Uranus</i>	5/6ème	EP Bassecourt <i>Les Shanghai</i>	6ème	EP Basse-Allain (Montignez) <i>Les loups</i>	6ème	EP Saignelégier <i>Mafia des ours</i>	6ème
EP Val Terbi <i>Les gars</i>	5ème	EP Val Terbi <i>Movetiarlesvic</i>	6ème	EP Val Terbi <i>Vicquelesheim</i>	6ème	EP Val Terbi <i>VicArlesmix</i>	6ème	EP Saignelégier <i>Trèfles à 7</i>	6ème	EP Châtillon <i>Les Popcorn</i>	5/6ème
EP Les Breuleux <i>Terre</i>	5ème	EP Les Breuleux <i>Jupiter</i>	6ème	EP Les Breuleux <i>Neptune</i>	5/6ème	EP Bassecourt <i>FC Kebab</i>	6ème	EP Basse-Allain (Montignez) <i>Marsupilami</i>	6ème	EP Courtételle <i>Les 6 stars</i>	5ème
EP Val Terbi <i>Les Rastas</i>	5ème	EP Val Terbi <i>TeamVicArles</i>	6ème	EP Val Terbi <i>ArlesVic</i>	6ème	EP Basse-Allain (Montigne) <i>Les ouf</i>	6ème	EP Châtillon <i>Les Scharbés</i>	5/6ème	EP Châtillon <i>Les Cheaters</i>	5/6ème
EP Les Breuleux <i>Mercuré</i>	5ème	EP Les Breuleux <i>Saturne</i>	6ème	EP Bassecourt <i>Les Rageurs</i>	6ème	EP Basse-Allaine (Courcha) <i>Les Lions</i>	5ème	EP Basse-Allaine (Courchav) <i>Les Pumas</i>	5ème	EP Courtételle <i>Les légendes</i>	5ème

<b>10h50 - 13h00 35 équipes</b>											
EP Courroux-Courcelon <i>Colo Crustacé</i>	5ème	EP Courroux-Courcelon <i>Les Etoiles</i>	5ème	EP Courroux-Courcelon <i>The Winner</i>	5ème	EP Saignelégier <i>Les OG</i>	5ème	EP Courfaivre <i>FC Courfaivre</i>	5ème	EP Courfaivre <i>Les Mergators 2</i>	6ème
EP Courtedoux <i>Les Schtroumpfs</i>	5ème	EP Courtedoux <i>Les animaux</i>	6ème	EP Saignelégier <i>Les stars</i>	5/6ème	EP Porrentruy, Oiselier <i>Les Titans</i>	6ème	EP Alle <i>Salade de fruit</i>	6ème	EP Bourrignon-Develier <i>Les poulpes</i>	6ème
EP Courroux-Courcelon <i>Les Champions</i>	5ème	EP Courroux-Courcelon <i>Les Poulets</i>	5ème	EP Courroux-Courcelon <i>Les Canons</i>	5ème	EP Saignelégier <i>Les sportifs</i>	5ème	EP Courfaivre <i>Petits Suisses</i>	5ème	EP Courfaivre <i>Les Manchots</i>	6ème
EP Courtedoux <i>Les aigles</i>	5ème	EP Courtedoux <i>Les bêtisiers</i>	6ème	EP Saignelégier <i>Love</i>	5/6ème	EP Porrentruy, Oiselier <i>Les Milans</i>	6ème	EP Bassecourt <i>Les éclairs</i>	6ème	EP Bourrignon-Develier <i>Les calamars</i>	6ème
EP Courroux-Courcelon <i>Les Fantômes</i>	5ème	EP Saignelégier <i>Agigars</i>	5/6ème	EP Courroux-Courcelon <i>Les Invincibles</i>	5ème	EP Courfaivre <i>Les hockeyeurs</i>	5ème	EP Courfaivre <i>Les Mergators 1</i>	6ème	EP Alle <i>Les Gourmands</i>	6ème
EP Courtedoux <i>Les multifruits</i>	6ème			EP Saignelégier <i>Les saphirs</i>	5ème	EP Porrentruy, Oiselier <i>Les Jupiters</i>	6ème	EP Bassecourt <i>Les dragons</i>	6ème	EP Courfaivre <i>Les Gamers</i>	6ème

**JOURNEE CANTONALE SCOLAIRE - JEUX D'AGILITE ET DE COORDINATION  
JEUDI 18 ET VENDREDI 19 JUIN 2026 - BASSECOURT**

**VENDREDI 19 JUIN 2026**

**PROGRAMME DES CONCOURS - ORDRE DE PASSAGE**

JEU 1		JEU 2		JEU 3		JEU 4		JEU 5		JEU 6	
<b>08h30 - 10h40 36 équipes</b>											
EP Courrendlin <i>Les Sportifs</i>	5ème	EP Courrendlin <i>Mars</i>	6ème	EP Courrendlin <i>Les Aventuriers</i>	6ème	EP Courrendlin <i>Les Fusées</i>	5/6ème	EP Courgenay, La Mairie <i>Mont-Terribles</i>	5ème	EP Le Noirmont <i>Les Capibaras</i>	5/6ème
EP Delémont, Château <i>Les karatéés</i>	5ème	EP Delémont, Château <i>les Bandidos</i>	5ème	EP Courgenay <i>Les Tigres</i>	6ème	EP Courgenay, La Mairie <i>Les Sportifs 1</i>	5ème	EP Le Noirmont <i>Les Starbés</i>	5/6ème	EP Bassecourt <i>Les panthères</i>	5ème
EP Courrendlin <i>Les Gymnastes</i>	5ème	EP Courrendlin <i>Jupiter</i>	6ème	EP Courrendlin <i>Les Voyageurs</i>	6ème	EP Courrendlin <i>Les Comètes</i>	5/6ème	EP Courgenay, La Mairie <i>Best friends</i>	5ème	EP Le Noirmont <i>Les Fracasseurs</i>	5/6ème
EP Delémont, Château <i>Les cavaliers</i>	5ème	EP Delémont, Château <i>l'Enfer sportif</i>	5ème	EP Courgenay <i>Les Guépards</i>	6ème	EP Courgenay, La Mairie <i>Les Sportifs 2</i>	5ème	EP Le Noirmont <i>La Team d'Or</i>	5/6ème	EP Bourrignon-Develier <i>Develier 2</i>	5ème
EP Courrendlin <i>Les Athlètes</i>	5ème	EP Courrendlin <i>Saturne</i>	6ème	EP Courrendlin <i>Les Navigateurs</i>	6ème	EP Courrendlin <i>Les Météorites</i>	5/6ème	EP Bassecourt <i>Les dragons</i>	5ème	EP Le Noirmont <i>Les Tagadas</i>	5/6ème
EP Delémont, Château <i>Viking du sport</i>	5ème	EP Delémont, Château <i>l'Enfer sportif 2</i>	5ème	EP Courgenay <i>Les Lions</i>	6ème	EP Le Noirmont <i>Les Sportifs</i>	5/6ème	EP Le Noirmont <i>Team Top'la</i>	5/6ème	EP Bourrignon-Develier <i>Develier 1</i>	5ème

<b>10h50 - 12h40 36 équipes</b>											
EP St-Ursanne <i>Le Barcelone</i>	5ème	EP Porrentruy, Juventuti <i>Les éclairs</i>	5ème	EP Delémont, Gros-Seuc <i>Hiboux sages</i>	5ème	EP Delémont, Château <i>Choulat 1</i>	6ème	EP Bassecourt <i>Bubble Tea</i>	5ème	EP Alle <i>All'attaque</i>	5ème
EP La Baroche <i>Les 6 chatons</i>	5/6ème	EP Courgenay, Le Patet <i>Les jardiniers</i>	5/6ème	EP St-Ursanne <i>Les lynx bleus</i>	6ème	EP Fontenais <i>Les Terreurs</i>	5ème	EP Delémont, Château <i>LC1</i>	6ème	EP Delémont, Château <i>Weiss 1</i>	6ème
EP St-Ursanne <i>Les dindons</i>	5ème	EP Porrentruy, Juventuti <i>Les sportifs</i>	5ème	EP Delémont, Gros-Seuc <i>Les chevaliers</i>	5ème	EP Delémont, Château <i>Choulat 2</i>	6ème	EP Delémont, Château <i>Weiss 2</i>	6ème	EP Bassecourt <i>Phénix enragés</i>	5ème
EP La Baroche <i>P'tites poules</i>	5/6ème	EP Courgenay, Le Patet <i>Les fleuristes</i>	5/6ème	EP Boécourt <i>Boécourt Three</i>	5/6ème	EP Fontenais <i>Les Zartoungs</i>	5ème	EP Delémont, Château <i>LC2</i>	6ème	EP Delémont, Château <i>LC3</i>	6ème
EP Porrentruy, Juventuti <i>les jaguars</i>	5ème	EP St-Ursanne <i>Les Chupa Chups</i>	6ème	EP Delémont, Gros-Seuc <i>Les gourmands</i>	5ème	EP Boécourt <i>Boécourt Two</i>	5/6ème	EP Delémont, Château <i>Choulat 3</i>	6ème	EP Bassecourt <i>Les Athlètes</i>	5ème
EP La Baroche <i>Les macarocks</i>	5/6ème	EP Courgenay, Le Patet <i>Les paysagistes</i>	5/6ème	EP Boécourt <i>Boécourt One</i>	5/6ème	EP Fontenais <i>Les Gazelles</i>	5ème	EP Alle <i>All'abordage</i>	5ème	EP Delémont, Château <i>Weiss 3</i>	6ème

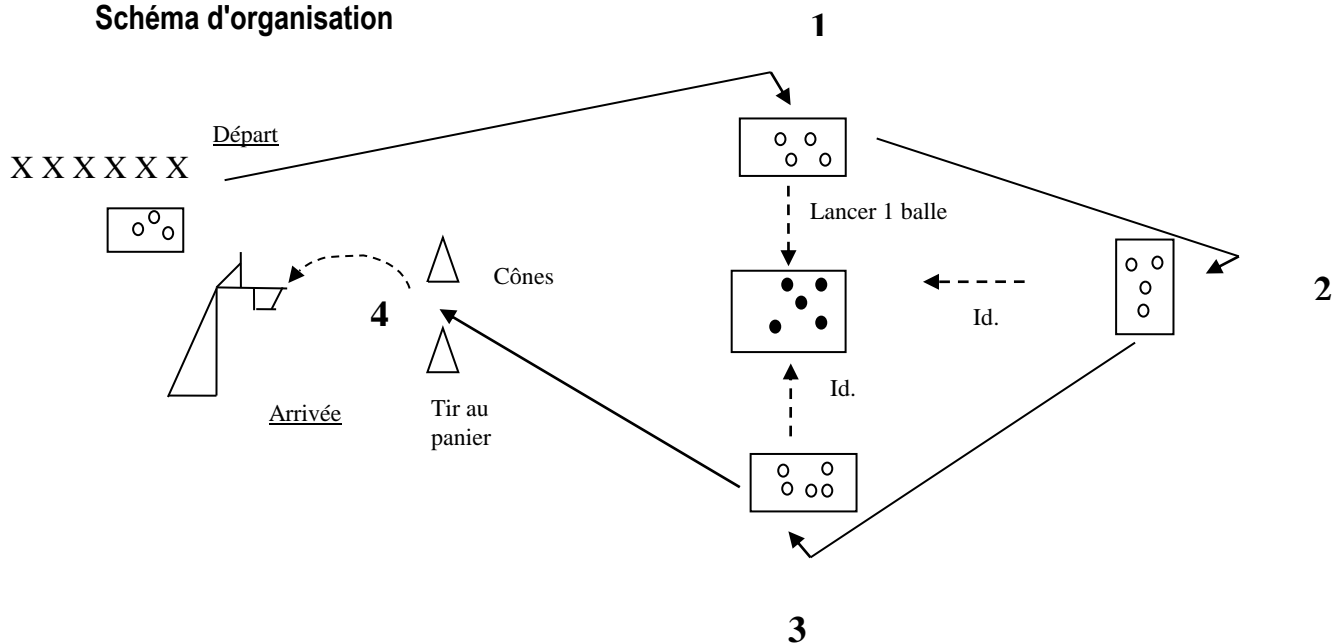
## JEU N°1 : DANS LE MILLE

- 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).

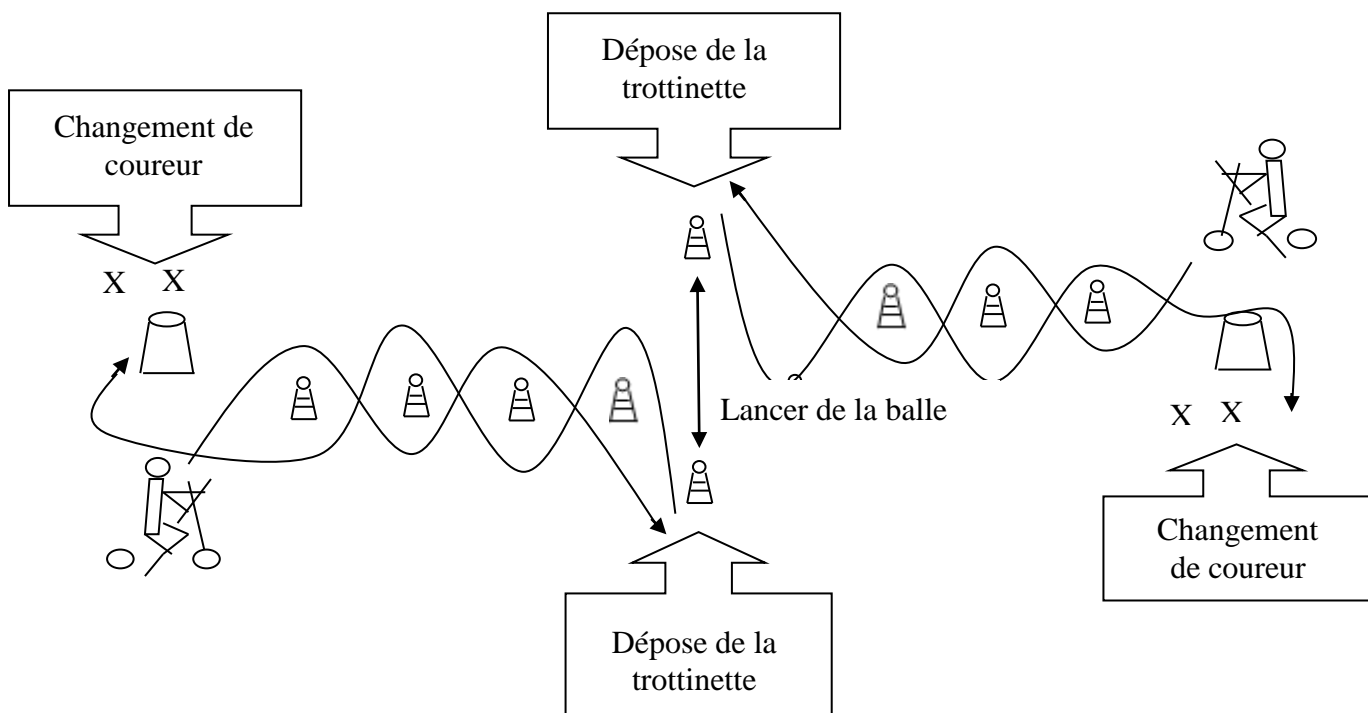
### Schéma d'organisation



## 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.

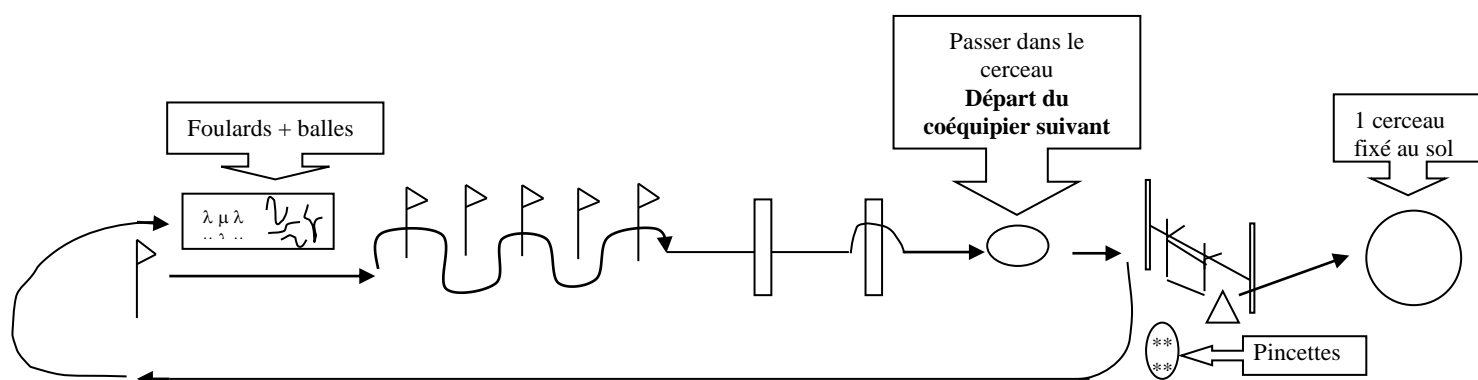
### Schéma d'organisation



## 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.

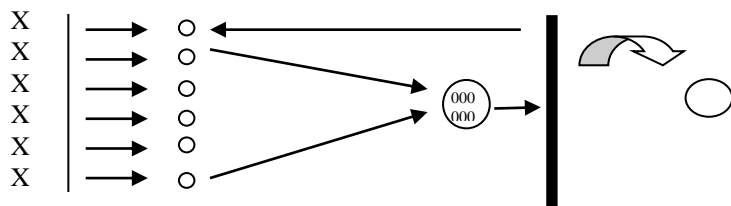
### Schéma d'organisation



## 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.

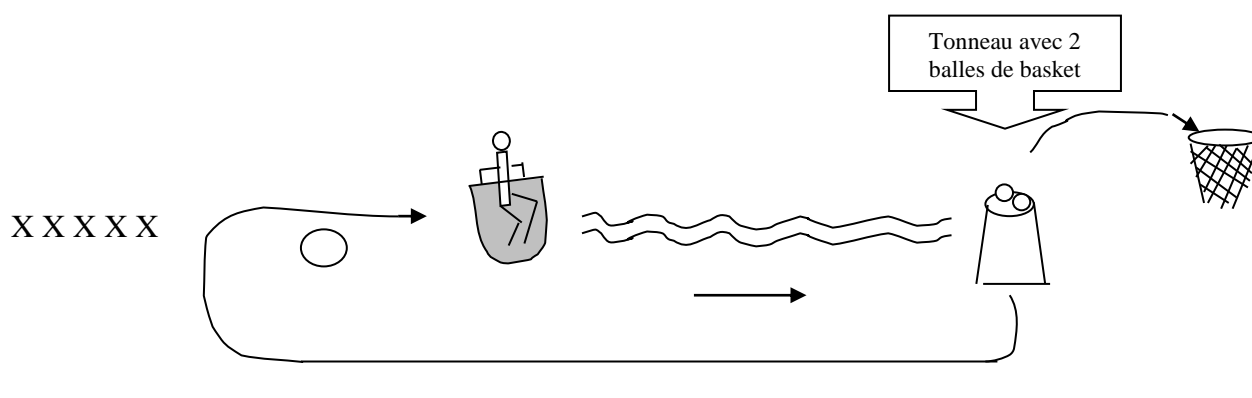
### Schéma d'organisation



## 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<sup>ème</sup> 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

