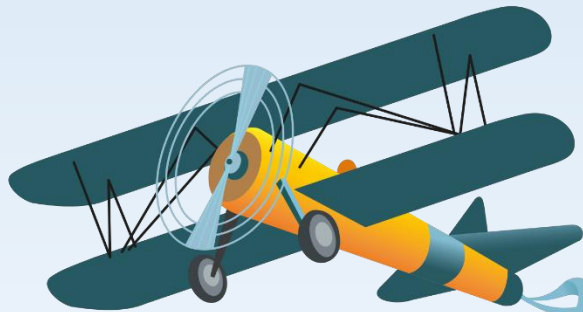




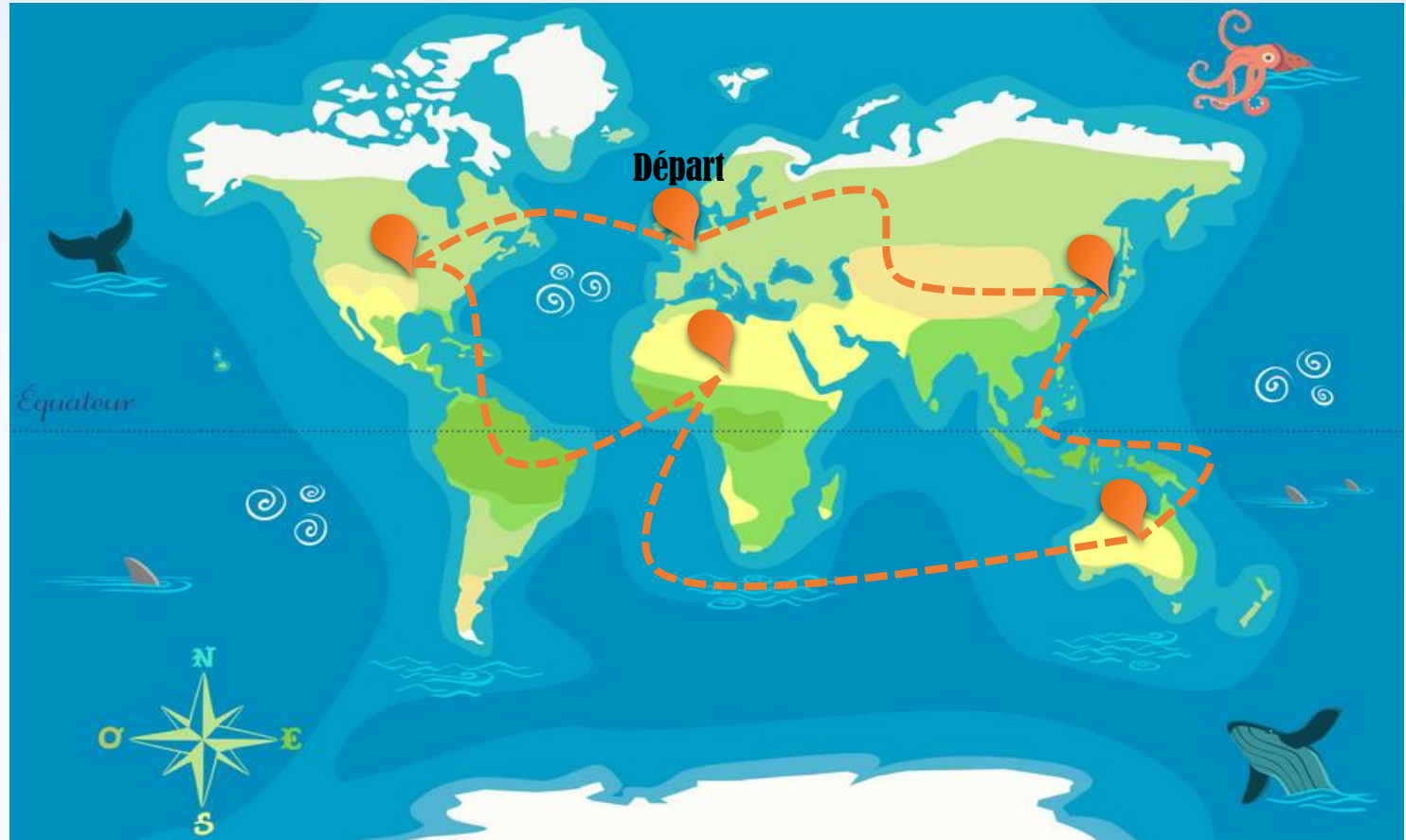
Dimanche 9 Septembre

Jeux Intervillages 2018

Le tour du monde en 1 jour

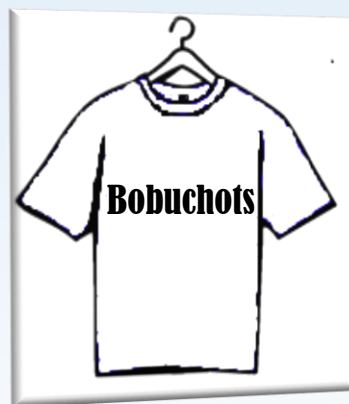


Le tour du monde en un temps record...



... Êtes-vous prêts à relever le défi ???

Les équipes :



Au Programme....

- 9:00 Accueil – petit déjeuner
Présentation des équipes, arbitres,... et déroulement de la journée
- 10:00 Début des jeux
- 12:30 pause déjeuner
- 14:00 Reprise des jeux
- 18:00 Remise des trophées et verre de l'amitié



Règlement



Composition des équipes :

1 arbitre
1 capitaine
Des joueurs

Catégories :

Ados mixtes : 12 – 16 ans
Enfants mixtes : 8 – 11 ans
Pitchouns mixtes: 4 – 7 ans
Hommes
Femmes
Adultes (mixtes)

Jeux :

Europe : La tour Eiffel
Asie : La grande muraille
3 tirs à la corde par catégories (Enfants mixtes, ado mixtes, femmes, hommes)
Océanie : Au pays des kangourous
Afrique : Dans le mille
Amérique : Le jeu des burgers
Fil orange
Quizz surprise



Règlement



- Le capitaine d'équipe s'engage à respecter la tranche d'âge des joueurs telle que définie dans le jeu. Il sera le **seul habilité** en cas de litige ou de contestation à porter **réclamation** auprès des arbitres.
- Les arbitres auront le pouvoir de prendre toute décision nécessaire à l'équité et à la **sécurité** des jeux. Ils doivent bien-entendu être **impartiaux** et surtout **compréhensifs**, **calmes** et **courtois**.
- Seuls, les participants du jeu en cours et leurs capitaines peuvent se trouver à l'intérieur de l'aire de jeu.
- avant chaque jeu, la commission jeux en rappellera le déroulement.
- A chaque jeu seront attribués : 4,3,2 ou 1 points



Règlement



En cas d'égalité, voici ce qui sera appliqué :

Exemple 1:

1^{er} ex-aequo : 4 points aux 2 équipes

2^e (la 3^e équipe) : 3 points

3^e (la 4^e équipe) : 2 points

Exemple 2:

1^{er} : 4 points

2^e ex-aequo : 3 points aux 2 équipes

3^e (la 4^e équipe) : 2 points

Exemple 3:

1^{er} : 4 points

2^e : 3 points

3^e et 4^e ex-aequo : 2 points aux 2 équipes



Règlement



- **Joker** : Chaque équipe aura la possibilité de jouer 1 joker. Ce joker permettra de doubler les points si le jeu est gagné et **uniquement si le jeu est gagné**. S'il y a égalité à la première place avec une autre équipe, on comptera les points sans les doubler. Le joker sera recevable uniquement s'il est présenté avant le début du jeu. Attention, il est **impossible** de poser son joker **sur le fil orange**.
- **litige** : si un problème intervient sur un jeu avec une équipe. Le litige se résoudra en discussion avec les 3 autres capitaines et arbitres des équipes non concernées soit par un accord des 4 équipes ou à la majorité. **Aucune réclamation ne sera recevable après affichage des points sur le tableau officiel des résultats.**





Europe : La tour Eiffel

Participants :

Hommes : 4

Femmes : 3

Ados 12 ~ 16 ans : 2

Enfants 8 ~ 11 ans : 2

Pitchouns 4 ~ 7 ans : 3

Objectif : Construire une tour Eiffel

Déroulement du jeu :

2 équipes en même temps

Notre voyage débute en Europe. En route pour Paris où votre premier défi vous attend : construire une tour Eiffel. Mais avant de débiter la construction, il vous faut récupérer les matériaux nécessaires.

Une première femme accrochée avec un harnais devra attraper les matériaux de construction. Elle les transmettra à deux binômes « homme / pitchoun » qui les achemineront, en passant quelques obstacles, jusqu'à une zone relai où les attendront 2 autres hommes, 2 femmes, 2 ados et 2 enfants. Ces dernières personnes transporteront à leur tour les matériaux jusqu'à la zone de construction.

Une fois, tous les matériaux acheminés, chaque étage de la tour sera réalisé par une catégorie de personne : le premier niveau par les enfants, le second par les ados, le suivant par les femmes et le dernier par les hommes. Un pitchoun, porté sur les épaules d'un homme, placera alors le drapeau au sommet de la tour.

L'équipe gagnante sera celle qui mettra le moins de temps pour construire sa tour.





Europe : La tour Eiffel

Participants :

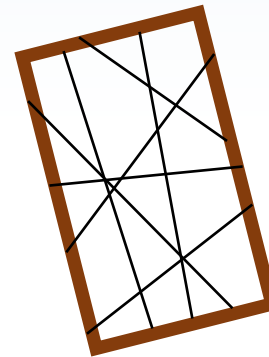
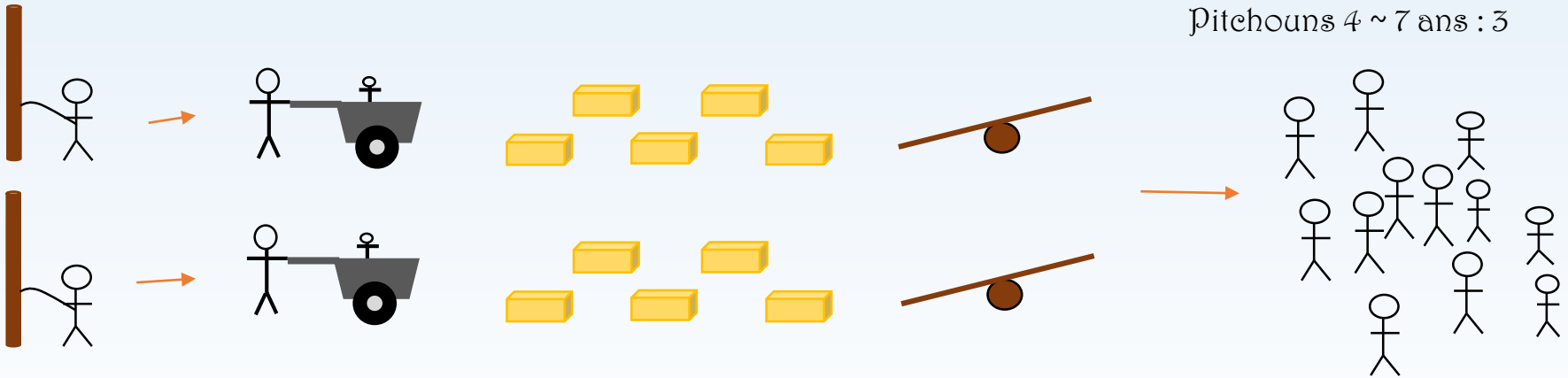
Hommes : 4

Femmes : 3

Ados 12 ~ 16 ans : 2

Enfants 8 ~ 11 ans : 2

Pitchouns 4 ~ 7 ans : 3





Asie : La grande muraille

Participants :

Hommes : 2

Adultes / ados : 3

Adultes : 1

Enfants 8 ~ 11 ans : 2

Pitchouns 4 ~ 7 ans : 2

Objectif : Acheminer un maximum de riz

Déroulement du jeu :

2 équipes en même temps

À peine partis du continent européen, nous voilà déjà à notre seconde destination : l'Asie. Ici encore, un défi de taille vous attend : acheminer un maximum de riz. Mais attention, votre chemin sera semé d'embûches et il vous faudra affronter les colosses japonais...

Dans un premier temps, 2 adultes ou ados devront réaliser un parcours en vélo équipé d'un panier. Ils transmettront ensuite leur récolte de riz à 2 binômes « homme / pitchoun » qui devront réaliser un nouveau parcours en poussépousse sur la grande muraille de Chine. Au bout du parcours, 2 sumos attendront les poussépousses. Les sumos font partie des 2 équipes en compétition, l'un devra acheminer le riz pendant que l'autre lui barrera la route et vice-versa.

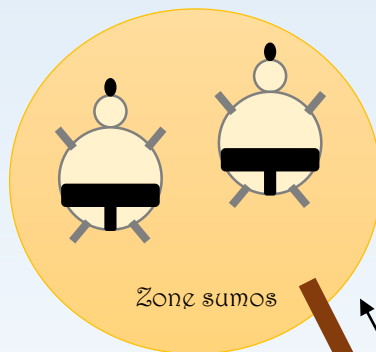
L'équipe gagnante sera celle qui aura la quantité de riz la plus importante



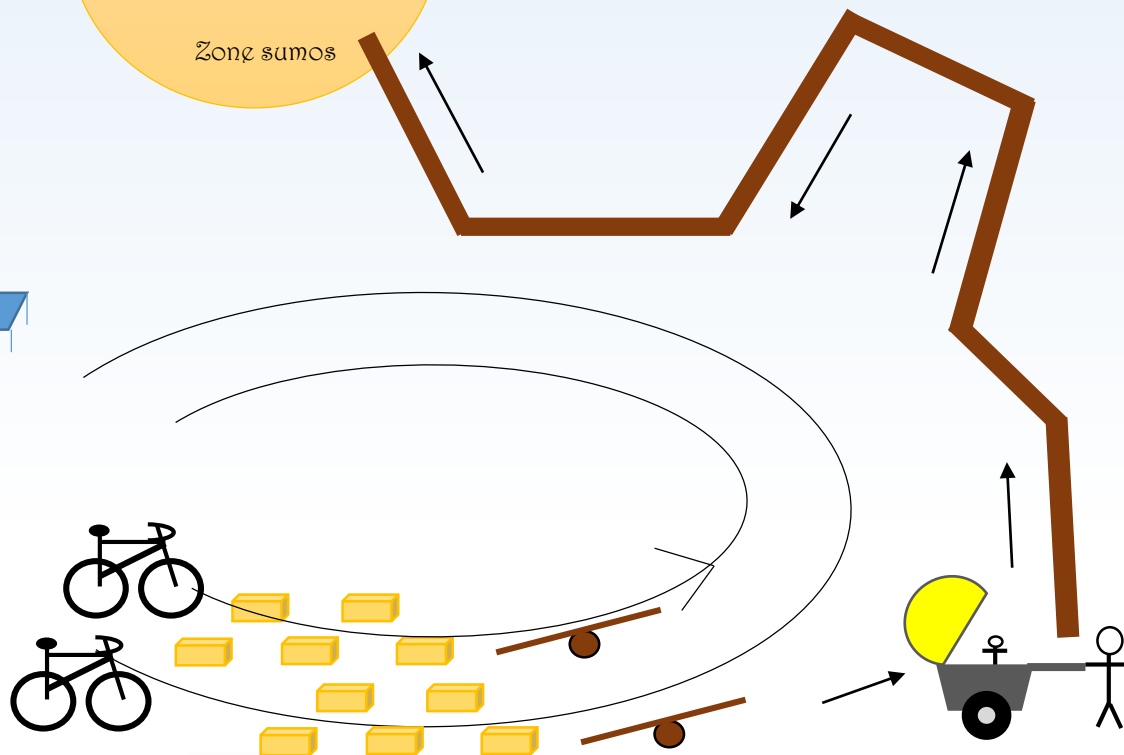
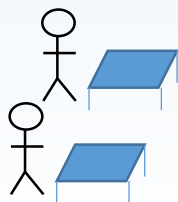


Asie : La grande muraille

Réservoir à
riz



Zone de
remplissage
des sœurs au
goblet



Participants :

Hommes : 4

Femmes : 3

Ados 12 ~ 16 ans : 2

Enfants 8 ~ 11 ans : 2

Pitchouns 4 ~ 7 ans : 3





Océanie : Au pays des kangourous

Participants :

Adultes / ados : 1

Adultes : 3

Enfants 8 ~ 11 ans : 1

Pitchouns : illimité

Objectif : Réaliser le plus rapidement possible une course de relais avec un ballon de rugby et transformer un essai à la façon des rugbymen

Déroulement du jeu :

2 équipes en même temps

Après la traversée des continents européen et asiatique, nous voilà arrivés à notre première traversée d'océan, destination l'Océanie ! La rapidité sera de mise sur ces terres inconnues. Prêts à relever ce nouveau défi ??...

Un premier adulte ou ado sera positionné sur une planche au milieu de l'océan, il devra se hisser jusqu'à la côte pour transmettre son ballon de rugby. Sur la côte, l'attendra un enfant prêt à bondir tel un kangourou à travers les obstacles. Il transmettra à son tour son ballon à des adultes qui réaliseront un dernier relai.

À l'issue du parcours, il faudra transformer l'essai. Le chronomètre s'arrêtera uniquement quand la transformation sera validée.

L'équipe gagnante sera celle qui aura réalisé le parcours dans le temps le plus court

En parallèle de ce jeu, un parcours sera mis en place pour les pitchouns. Ils devront slalomer à travers des obstacles avant de marquer un but. Les buts marqués seront comptabilisés et pris en compte dans les résultats du jeu.



Océanie : Au pays des kangourous

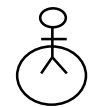
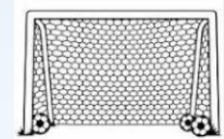
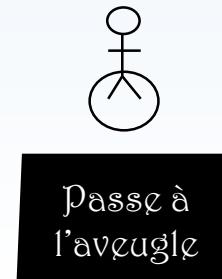
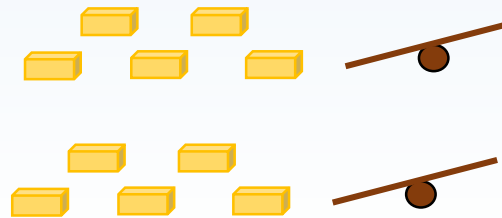
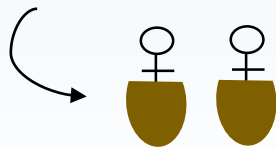
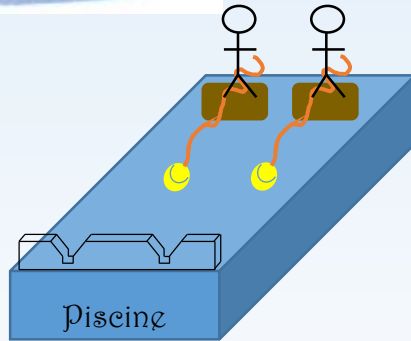
Participants :

Adultes / ados : 1

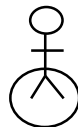
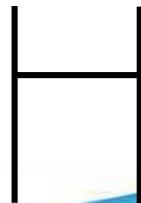
Adultes : 3

Enfants 8 ~ 11 ans : 1

Pitchouns : illimité



Transformation
de l'essai



Passe





Afrique : Dans le mille

Participants :

Adultes (tireur) : 1

Adultes / ados : 3 ou 4

Pitchouns 4 ~ 7 ans : 2

Objectif : Fabriquer un arc et viser une cible de façon à réaliser le plus grand score

Déroulement du jeu :

2 équipes en même temps

À peine familiarisé à un nouvel environnement, il faut déjà reprendre la route, destination l'Afrique où vous attend un nouveau défi. Attention, ces terres sont hostiles, il vous faudra faire preuve de courage. Serez-vous à la hauteur ?

Quelques enfants devront rechercher au milieu du Sahara les éléments servant à fabriquer l'arc ainsi que des flèches. Ils les transmettront à un adulte ou à un ado. Les adultes ou ados récupérant les éléments partiront de la case africaine, suivront un parcours à travers la savane jusqu'à la piscine qu'ils devront traverser sur le dos d'un crocodile. De l'autre côté de la piscine les attendront les enfants avec les éléments récupérés dans le sable.

Il y aura 2 parcours en parallèle mais un seul crocodile dans la piscine. La priorité sera donnée à celui qui arrive en premier à la piscine. Les adultes devront refaire le parcours dans l'autre sens pour rapporter à chaque fois un des éléments de l'arc et des flèches. À la fin du temps imparti, chaque équipe disposera d'un nouveau temps pour la réalisation de l'arc. Dans la dernière partie du jeu, le tireur de l'équipe visera la cible. Il lui sera accordé un tir d'essai et il aura la possibilité de réajuster son arc s'il le juge nécessaire.



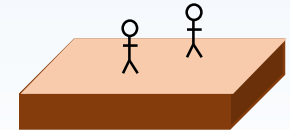
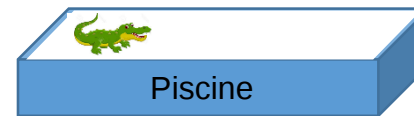
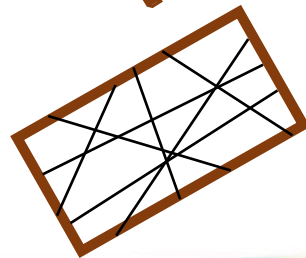
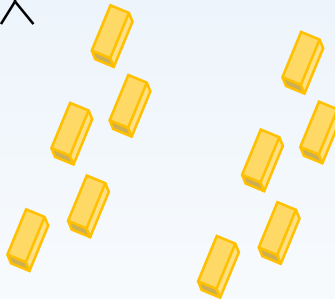
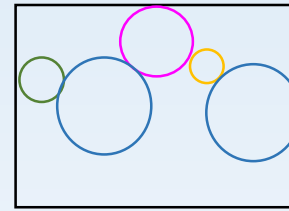
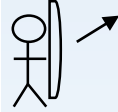
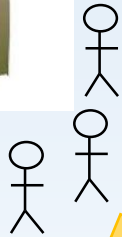
Afrique : Dans le mille

Participants :

Adultes (tirreur) : 1

Adultes / ados : 3 ou 4

Pitchouns 4 ~ 7 ans : 2





Amérique : Le jeu des burgers

Participants :

Adultes / ados : 10

Enfants 8 ~ 11 ans : 2

Pitchouns 4 ~ 7 ans : 2

Objectif : Reconstituer des burgers à partir d'éléments dispersés

Déroulement du jeu :

4 équipes en même temps

Ce tour du monde n'est pas encore terminé, escale suivante : le continent Américain... au pays des burgers... Cela tombe bien, votre prochain défi, si vous l'acceptez, est de nous montrer vos talents de cuisinier !! Mais avant, il faut aller, à l'avzuglette, à la pêche aux ingrédients ...

2 adultes (1 accompagnateur et 1 personne avzugle) devront se rendre jusqu'à la piscine pour récupérer un ingrédient. La personne avzugle devra récupérer l'ingrédient dans la piscine suivant les indications de son accompagnateur. Ensuite, les 2 adultes devront transmettre l'ingrédient récupéré à des pitchouns qui les attendront au bout d'un parcours d'obstacles. Ces derniers déposeront les ingrédients ainsi récupérés sur la table des apprentis cuistots (enfants). Un seul ingrédient est apporté à la fois. Le second couple « accompagnateur / avzugle » peut démarrer quand les pitchouns ont récupéré l'ingrédient précédent.

Dans un second temps, les apprentis cuistots reconstitueront les burgers suivant un modèle défini, mais à l'abri des regards...

Le gagnant sera celui qui aura reconstitué le plus grand nombre de burgers (dans le bon ordre !)





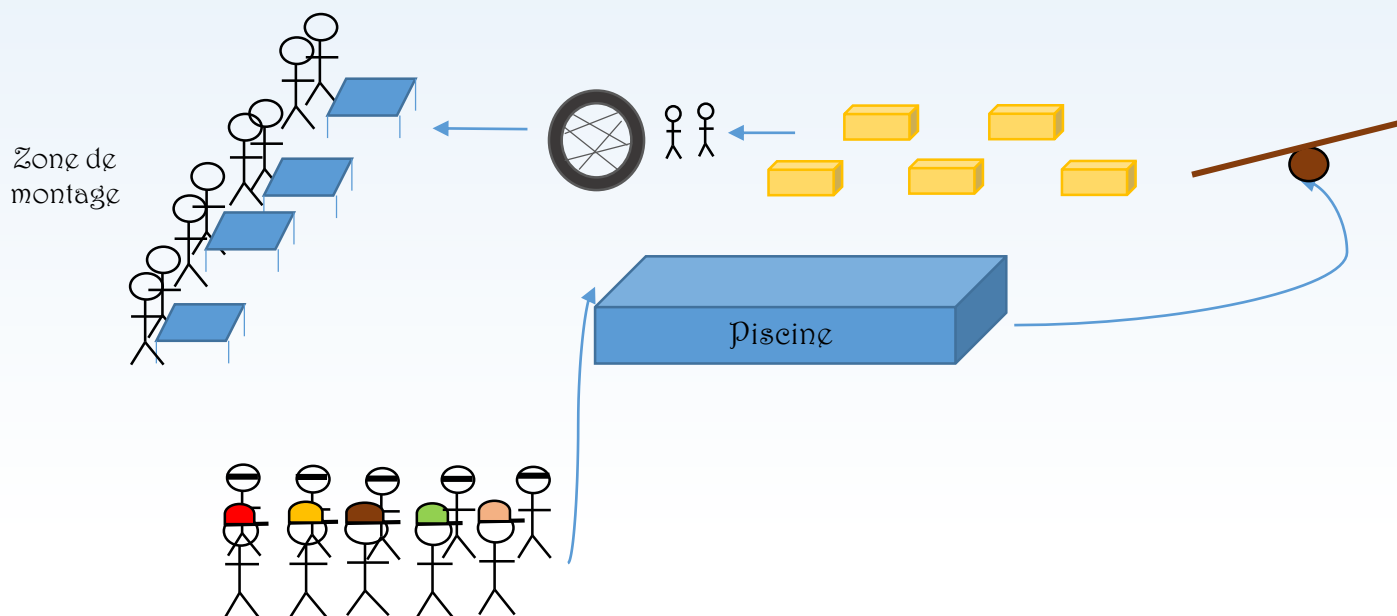
Amérique : Le jeu des burgers

Participants :

Adultes / ados : 10

Enfants 8 ~ 11 ans : 2

Pitchouns 4 ~ 7 ans : 2





Tir à la corde

Participants :

Hommes : 8

Femmes : 8

Ados 12 ~ 16 ans : 8

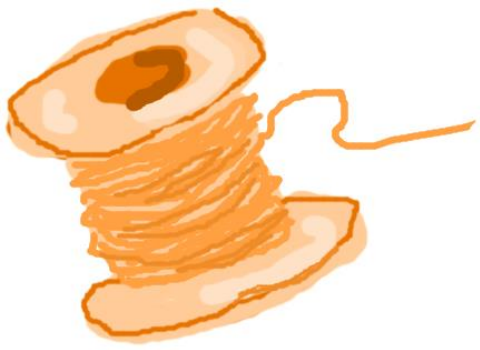
Enfants 8 ~ 11 ans : 8

Objectif :

Au signal, il faut tirer ensemble en reculant les pieds par des petits pas. Les mains ne font que tenir la corde. L'équipe qui perd est celle dont le témoin passe la ligne centrale.

Attention, les baskets sont obligatoires !!





Le fil orange

Participants :

Illimité (passage par 3 au maximum)

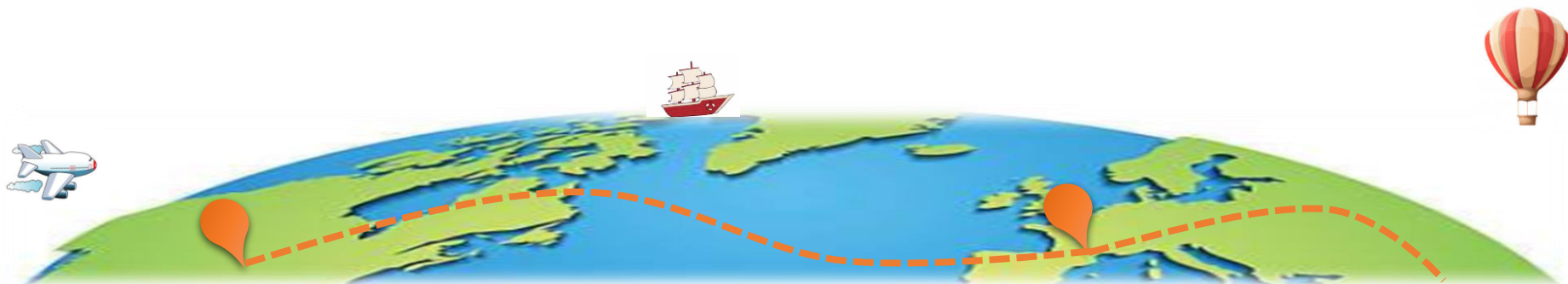
Objectif : Réaliser une frise de drapeaux

Déroulement du jeu :

4 équipes en même temps sur toute la journée

Un certain nombre de matériaux seront à disposition des participants (feutres, tissus, laine, ...). Les participants devront réaliser une frise de drapeaux à partir de ces matériaux et de modèles. Chaque drapeau aura un format défini.

Les arbitres établiront un classement suivant plusieurs critères notamment le nombre de drapeaux réalisés et les techniques choisies





Quizz surprise

Participants :

Illimité mené par un chef d'orchestre

Objectif : Répondre à des questions ou bien découvrir des extraits diffusés

Déroulement du jeu :

4 équipes en même temps





Préparez vos bagages, le voyage va bientôt
débuter ...

... Rendez-vous le 09 septembre sur la piste
de décollage de Bussières ...

