



Toutes les grenouilles
de Boulot, Bussières et Chaux la lotière
sont attendues à Montarlot les Rioz
pour passer une agréable journée.



Nous vous attendons nombreux à participer
aux jeux et à nous encourager.

Déroulement de la journée

9h : accueil des participants autour d'un café et viennoiseries de bienvenue

9h30 : présentation des équipes, arbitres et capitaines

10h : début des jeux

12h : restauration sur place et buvette.

Une séance de Zumba sera animée pendant ce temps de restauration.

13h30 : reprise des jeux

18h : remise du trophée

A partir de 19h30 : plateau repas sur réservation uniquement suivi d'un bal

22h30 : feux d'artifices



Les équipes

- **Les tee-shirts :**

Bleu : Boulot

Orange : Bussières

Rouge : Chaux la Lotiere

Vert : Montarlot les Rioz

- **Composition :**

- 1 arbitre

- 1 capitaine

- des joueurs



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. Nous ne sommes pas aux jeux olympiques, pas de pression !!! La bonne ambiance et la sérénité de la journée dépendent beaucoup de leur comportement.
- Seuls, **les participants du jeu** en cours et leurs capitaines peuvent se trouver à l'intérieur de l'aire de jeu. Les autres joueurs auront rejoint leurs emplacements.
- avant chaque jeu, pendant qu'une équipe dédiée en fera la démonstration, **l'équipe d'animation** en rappellera le déroulement.
- **les points** : à chaque jeu seront attribués : 4,3,2 ou 1 points

Si égalité, voici le schéma que l'on appliquera :

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 chacun

- **Joker** : le jeu gagné double les points. Si le jeu est non gagné : on comptabilisera les points réels non doublés. S'il y a égalité à la première place avec une autre équipe, on comptera les points réels non doublés.
Une équipe jouant son Joker doit gagner seul le jeu.
Attention, il est impossible de poser son joker sur le FIL VERT.
- **litige** : si un problème intervient sur un jeu avec une équipe. Le litige se résoudra en discussion avec et entre les 3 autres capitaines et arbitres des équipes non concernées soit par un accord des 3 ou à la majorité (2 contre 1)
Aucune réclamation ne sera recevable après affichage des points sur le tableau officiel des résultats.

La grenouille

Joueurs :

- 3 enfants de 12 à 16 ans
- 3 femmes
- 3 hommes
- 1 personne (peu importe l'âge) qui se fera déguiser

Objectif : se déguiser le plus rapidement possible avec 9 accessoires de grenouille

Déroulement :

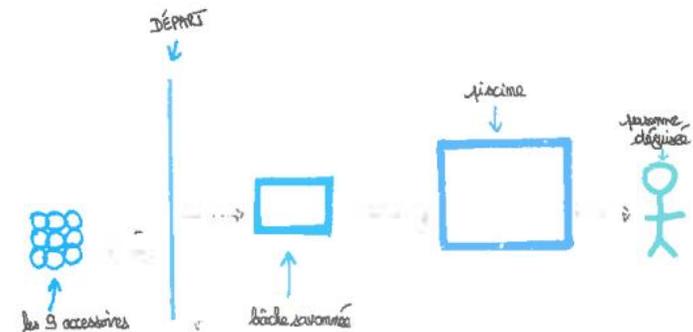
Chaque équipe partira simultanément. Tous les joueurs seront au point de départ.

Le premier joueur, au départ, va chercher un accessoire par une course au sac et revient au point de départ. Il sort du sac, avec l'accessoire à la main, court jusqu'à la bûche savonnée où il se fait glisser (ou rampe ou fait du « 4 pattes »), puis traverse la piscine (toujours avec l'accessoire à la main), sort de la piscine et court jusqu'à la personne qui doit se déguiser, l'aide à mettre l'accessoire et repart au point de départ, tape dans la main du joueur suivant.

Il y aura donc 9 départs (9 accessoires).

Attention, le jeu n'est pas terminé. Une fois que la grenouille sera habillée, celle-ci traverse la piscine et la bûche et revient au point de départ.

L'équipe la plus rapide pour cette réalisation gagnera le jeu.



Les yeux bandés



Joueurs :

2 équipes par village réparties comme suit :

- 1 homme et un ado (12 – 16 ans)
- 1 femme et un ado (12-16 ans)

et 1 guide

objectif : effectuer un parcours semé d'embûches le plus rapidement possible avec les yeux bandés.

déroulement :

2 villages prendront le départ en même temps

Tous les participants auront les yeux bandés mais seront aidés de leur guide pour réaliser le parcours d'obstacles.

Au départ, une seule équipe par village sera sur la ligne de départ soit l'homme et l'ado ou la femme et l'ado. La deuxième équipe de chaque village prendra le départ quand la première équipe sera revenue et lui aura touché la main.

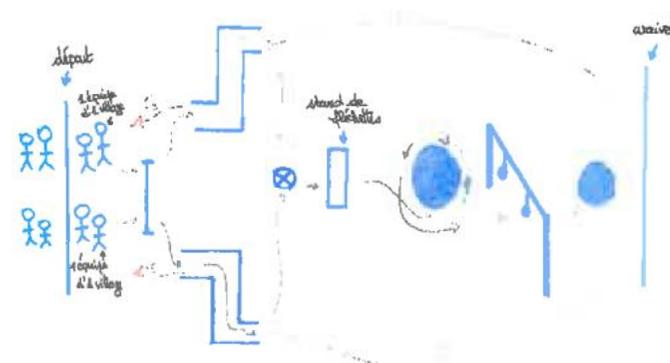
Au signal de départ, la première équipe de chaque village franchira une poutre, passera dans un couloir étroit et prendra place sur le stand de fléchettes. Chaque équipe dispose de 2 flèches. Un coup à chaque joueur. Si un joueur arrive à faire éclater un ballon, 10 secondes seront déduites sur le temps final.

Ensuite, l'équipe prendra le carrefour de paille. Il fera un tour autour de la botte de paille, puis prendra une « frite » en mousse et se rendra sur l'atelier où seront suspendues des boîtes de conserve. A l'aide de la frite de swimming-pool, un joueur de l'équipe touchera une boîte à une certaine hauteur où un son résonnera. Un tour sur la deuxième botte de paille et les joueurs se rendent au point de départ (toujours les yeux bandés) par le couloir étroit et tapent dans la main de la deuxième équipe de son village.

Le chronomètre sera arrêté quand la deuxième équipe sera revenue au point de départ par le même parcours.

Arbitrage :

Les 2 arbitres de départ seront les mêmes à l'arrivée à chaque série et suivront les concurrents.



La tour à pneus



Joueurs :

- 4 enfants 5/10 ans
- 1 ado 10/15 ans
- 1 femme
- 1 homme

Objectif : monter le plus rapidement possible une tour à pneus de la hauteur d'une arche.

Déroulement :

Chaque village jouera l'un derrière l'autre.

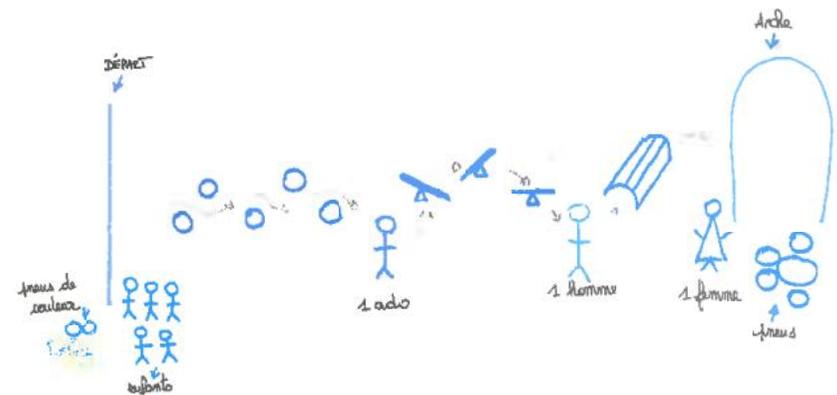
Au départ, les enfants auront 8 pneus de couleurs qu'ils devront donner chacun leurs tours à un ado. L'ado, avec le pneu de couleur, après avoir franchi un parcours, le donnera à un homme qui passera le tunnel et donnera le pneu à la femme vers l'arche qui empilera les pneus. La femme aura déjà quelques pneus noirs vers elle. Elle pourra commencer à les empiler dès que le jeu commencera.

Tous les pneus de couleurs devront impérativement être présents dans la tour. Les pneus noirs ne seront pas forcément tous à utiliser.

Une fois que tous les pneus de couleurs sont donnés à la femme, l'ado et l'homme peuvent rejoindre l'homme pour aider à empiler les pneus.

Attention, les enfants n'ont pas le droit d'aller vers l'arche par mesure de sécurité.

Le chronomètre sera arrêté dès que la tour touche la hauteur de l'arche.



L'arroseur-arrosé



Joueurs :

-2 hommes

-2 femmes

Objectif : débarbouiller le plus rapidement et le plus de fois possible son camarade.

Temps : 10 minutes

Déroulement :

2 villages s'affronteront en même temps.

2 points de départ de part et d'autre de la piscine (point A et point B).

A chaque point de départ, un binôme homme-femme par village.

Au point A, un participant du binôme barbouille son camarade de mousse à raser. Celui-ci sera assis sur une chaise.

En même temps, au point de départ B, un participant du binôme prend un plateau sur lequel il va remplir un récipient d'eau puis ensuite va franchir des obstacles (pneus, botte de foin et passage sous une barre) pour rejoindre la piscine. Toujours avec son plateau et son récipient rempli d'eau, il traverse la

piscine, sort de la piscine puis va lancer son récipient d'eau sur le visage de son camarade pour le débarbouiller.

Une fois débarbouillée, la personne court au point de départ B avec le plateau et le récipient que son collègue lui aura donné pour le transmettre à la personne qui attend au point B pour prendre le départ.

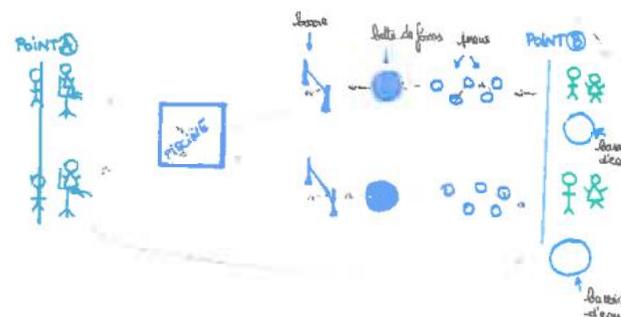
Ensuite, celui qui a barbouillé s'assoit sur la chaise et celui qui a arrosé devient le barbouilleurainsi de suite....

L'équipe qui effectuera le plus grand nombre de passages pour débarbouiller son collègue aura gagnée.

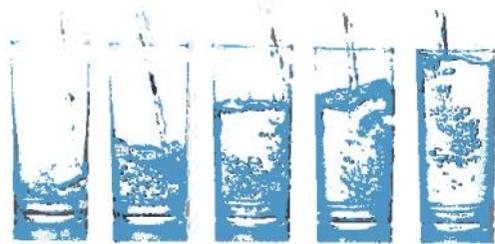
Attention, le récipient d'eau aura un trait d'eau à respecter. Si le niveau d'eau est en dessous du trait, avant le passage de la piscine, le joueur recommence depuis le point de départ B. Si le niveau d'eau est en dessous du trait dans la piscine, le joueur revient au bord de la piscine, remplit son verre et retransverse la piscine.

Arbitrage : 1 arbitre sera au point A, 1 arbitre sera au point B et 2 arbitres indépendants des 2 équipes participantes suivront la totalité des parcours.

Les arbitres noteront avec un piquet de couleur (correspondant à la couleur de l'équipe) là où le dernier participant se trouve à l'arrêt du jeu pour départager en cas d'égalité en nombre de débarbouillage entre les équipes.



Le gobelet



Joueurs illimités :

- enfants de 1/6 ans
- adolescents de 10/15 ans
- adultes

Objectif : totaliser la plus grande quantité d'eau en 8 minutes

Déroulement :

Passage d'une équipe par village à la fois avec tous les joueurs du village en même temps.

3 parcours seront installés mais une seule bassine à l'arrivée pour les 3 parcours par équipe.

Parcours enfant : il prend de l'eau dans la bassine de départ à l'aide d'un gobelet, zigzague entre les conscrits, passe sur une planche basculante puis dans la roue d'un tracteur et verse son verre rempli d'eau dans la bassine d'arrivée.

Un autre enfant peut prendre le départ quand le précédent enfant a dépassé les conscrits.

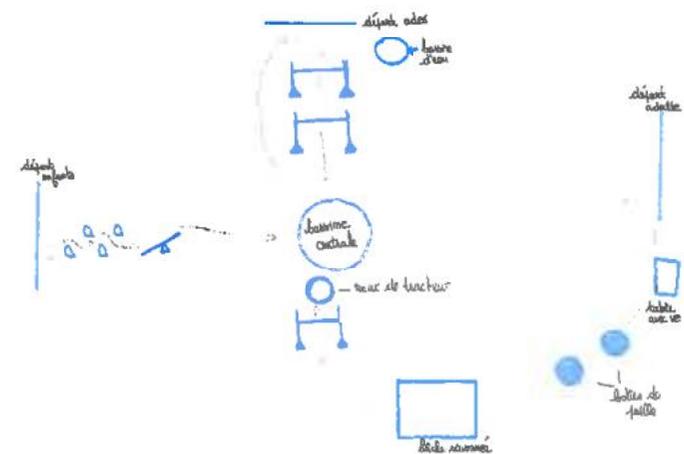
Parcours ado : Il prend le départ avec le verre vide à la bouche, remplit son verre dans la bassine sans les mains puis passe sous les barres et déverse l'eau contenue dans son verre dans la bassine d'arrivée sans les mains.

Un autre ado peut prendre le départ lorsque le précédent lui aura tapé dans la main.

Parcours adultes : il prend le départ sans gobelet, se rend vers une table où il prend un verre, passe ensuite par-dessus des bottes de paille, traverse ensuite la bâche savonnée sur une chambre à air tirée par ses collègues. Ensuite il passe sous une barre puis dans une roue de tracteur et enfin verse son eau dans la bassine.

Un autre adulte peut prendre le départ quand le précédent joueur lui aura tapé dans la main.

Le vainqueur sera celui qui aura le plus grande hauteur d'eau dans la bassine centrale.



Fil vert

Horaires : de 10h à 16h

Participants : 3 joueurs simultanément avec possibilité de changement de joueurs au cours de la journée

Mission :

**Vive la créativité dans le monde
de la Couture !!**



5 critères de jugement : notés de 1 à 5 pour faire une note sur 20.

- 1- Ajustement de la création sur le support
- 2- « coup d'œil » général
- 3- Les finitions
- 4- Originalité
- 5- Difficultés de réalisation

Attention : L'arbitre du village concerné par sa création ne jugera pas celui-ci. Il y aura donc que 3 juges par création.

Quiz de Grenouille



Joueurs :

- 2 hommes
- 2 femmes
- 2 ados (de 10/16 ans)

Objectif : répondre à 24 questions de la plus simple à la plus compliquée en rapport avec le thème du jour qui seront dans des enveloppes fermées cachetées et numérotées de 1 à 24.

Déroulement :

L'animateur peut être assisté par une personne pour lui ouvrir à sa demande l'enveloppe pour qu'il puisse lire la question.

Le chronomètre après la question posée par l'animateur, déclenchera le chrono et donnera le temps 5 secondes avant, afin que les 4 équipes notent leur réponse sur leur ardoise avant la fin du décompte imparti (30 secondes).

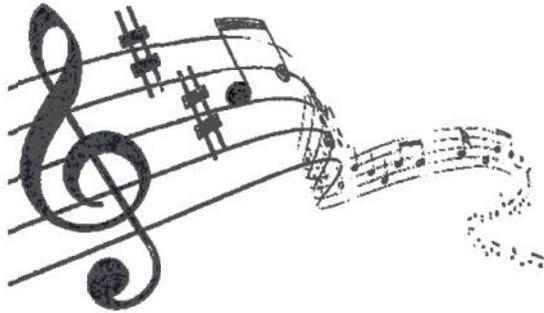
Si la question demande une réponse simple et rapide, le chrono peut être raccourci.

Si la réponse est bonne=1 point sinon =0.

Attention : les joueurs ne devront pas avoir de portable sur eux et le soufflage n'est pas autorisé.

Lorsque toutes les questions seront posées, les 2 juges comptabiliseront le total du score pour chaque équipe.

Quiz musical



Joueurs :

- Enfants illimités jusqu'à 15 ans

Objectif : répondre le plus vite à chaque extrait sonore

Déroulement :

Tous les enfants, regroupés par village, s'affronteront en même temps.

10 extraits sonores seront à découvrir.

Tir à la corde

Joueurs :

- 8 hommes
- 8 femmes
- 8 ados mixtes (11-15 ans)
- 8 enfants (max 10 ans)

Déroulement :

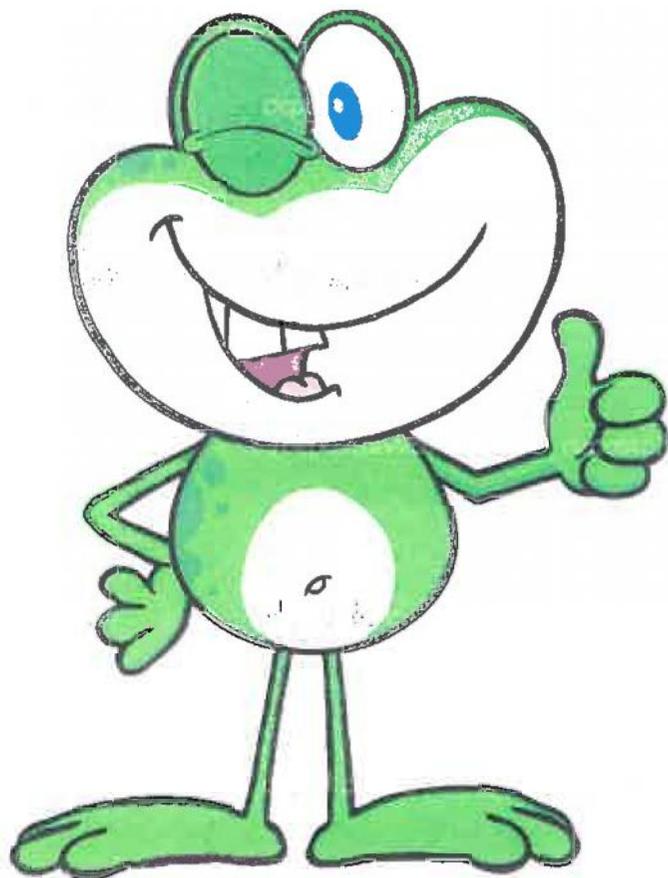
Au signal, tirer ensemble en reculant. Les mains ne font que tenir la corde.

L'équipe perdante est celle dont le témoin qui est sur la corde passe la ligne centrale.

LES BASKETS SONT OBLIGATOIRES



Jeu « SURPRISE »



Toute l'équipe de Montarlot les Rioz vous donne rendez-vous le 27 aout 2016 à partir de 9h dans les champs à droite situés à l'entrée du village de Montarlot en arrivant de Boul.

Vous pouvez réserver vos repas du soir au prix de 12 euros auprès de Marie Martaux 03 84 91 76 83.

De même, la présidente de l'association Comité d'animation et de loisirs, Marie Martaux, reste à votre disposition si besoin.



Ne l'oublions pas cette journée doit être sous le signe de la convivialité et la festivité !!