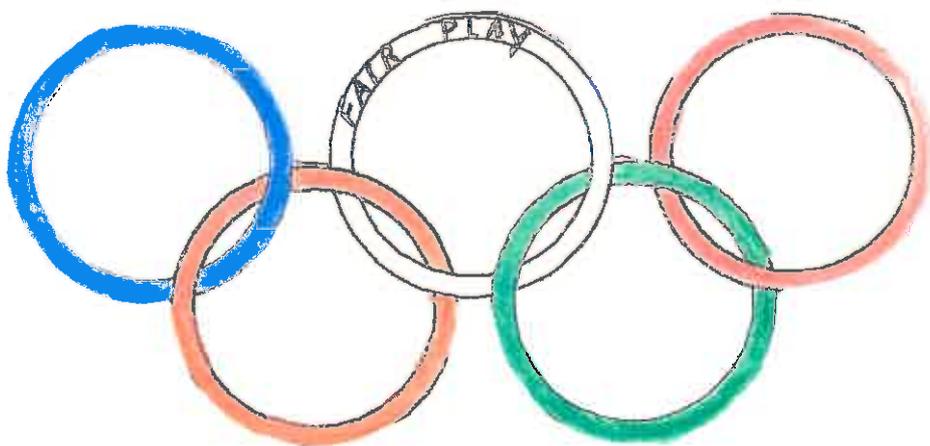


JEUX INTERVILLAGES



CHAUX LA LOTIERE

"A CHAUX, ON A LA PATATE"

23 AOUT 2015



9h00 : Accueil des participants avec café et croissant de bienvenue

Présentation des équipes : arbitres, capitaine et joker

et tirage au sort de l'ordre de passage des équipes

9h30 : Début des jeux

12h00 : Restauration sur place et buvette

13h30 : reprise des jeux

18h00 : Remise du trophée et verre de l'amitié

A partir de 19h30 : Repas champêtre et dansant

LES EQUIPES :

- BUSSIERES : tee-shirt 
- MONTARLOT : tee-shirt vert
- BOULOT : tee-shirt 
- CHAUX-LA-LOTIERE : tee-shirt rouge

COMPOSITION DES EQUIPES :

- 1 Arbitre, il veille au respect des règles, compte les points
- 1 capitaine
- Les joueurs

REGLEMENT :

- 1 joker par équipe à présenter obligatoirement avant le début du jeu. Il permet de doubler les points si le jeu est gagné.
- A chaque jeu seront attribués : 4 – 3 – 2 ou 1 points.



LE RELAI

Nombre de joueurs : - 2 enfants (7 – 12 ans)
2 ados (13 – 15ans)
2 enfants (4 – 6 ans)
2 hommes (16 ans et +).
2 femmes (16 ans et +)

Durée : le + rapide

Objectif : Parcourir un relai semé d'embûches le plus rapidement possible

Déroulement : Les premiers participants (7- 12 ans) devront effectuer un parcours semé d'embûches avec un objet relai jusqu'aux 2 autres participants à qui ils donneront l'objet relai. Les 2 suivants (4 – 6 ans) effectuent un parcours également avec des petites brouettes jusqu'aux 2 autres participants ; c'est au tour des ados (13 – 15 ans) d'effectuer un parcours en faisant la brouette jusqu'à l'autre point relai ; Ensuite ce sont les hommes (16 ans et +) qui font un parcours en rampant ; ils doivent passer sous un tunnel, ramper jusqu'à la structure élastiques, traverser un rondin debout et terminer ce parcours en faisant la brouette ; après avoir donné l'objet relai, les femmes (16 ans et +) s'élancent à leur tour ; elles doivent faire un parcours en faisant la brouette, une course en sac et pour terminer, elles doivent traverser la piscine, une assise sur une bouée et l'autre joueuse devra tirer la bouée à l'aide d'une corde et elles doivent se rendre à l'arrivée finale ensemble avec l'objet relai.

L'objet relai devra être transmis à chaque changement de catégories de joueurs.

A chaque obstacle non réussi, les participants devront le recommencer.

Le chronomètre s'arrêtera uniquement quand les 2 participantes auront franchi la ligne d'arrivée avec l'objet relai.



COURSE DES GARCONS OU FILLES DE CAFE

Nombre de joueurs : 3 joueurs pour la course (à partir de 16 ans)

1 joueur pour remplir les verres d'eau

Durée : 10 mn

Objectif : Totaliser la plus grande quantité d'eau

Déroulement : Deux équipes s'affronteront en même temps.

Les participants se regroupent au départ affublés du matériel de garçon de café. Le premier garçon de café prend son plateau et doit aller jusqu'à une bassine prendre le nombre de verres qu'il souhaite qui seront remplis par un coéquipier. Le but étant d'amener un plateau d'un point A à un point B sur un parcours semé d'embûches le plus vite possible. Ensuite il court porter son plateau à son coéquipier qui fera de même et ainsi de suite....

Le vainqueur est celui qui aura totalisé la plus grande quantité d'eau.

Si au cours du parcours, il renverse tous ses verres, il doit retourner au point de départ et c'est le deuxième joueur qui part.

L'eau renversée sur le plateau ne sera pas comptabilisée.

Un arbitre de l'équipe adverse se tiendra vers les récipients pour vérifier.



COURSE CITRON

Nombre de joueurs : 2 duos soit 4 joueurs (à partir de 14 ans)

Durée du jeu : le plus rapidement possible

Objectif : Parcourir une distance avec un citron entre les fronts des participants

Déroulement du jeu : Les participants font tenir un citron entre leurs fronts au coup de sifflet signalant le départ de la course.

Ils se placent de part et d'autre du fil et le longent. Ils traversent l'enchevêtrement de corde et passent différents obstacles.

Une fois la ligne d'arrivée passée, ils reviennent en courant sur le côté du parcours en tenant le citron à la main et le donnent au duo suivant.

Pour valider la course, il faut que les 2 duos aient effectué sans faute leur aller-retour et que le dernier ait franchi la ligne d'arrivée. Le chronomètre s'arrêtera à ce moment là.

Pénalités : Si le citron n'est plus en contact avec les fronts des participants, ceux-ci doivent retourner au début de l'obstacle en cours de franchissement.

Si les obstacles ne sont pas franchis correctement, les arbitres signaleront un retour obligatoire au début de l'obstacle.



JEU DE QUILLES

Nombre de participants : 5 Hommes ou femmes (à partir de 16 ans)

Durée du jeu : 10 lancers par équipe dont 2 lancers par personne

Objectif : Comptabiliser le plus de points possible.

Déroulement du jeu :

Chaque équipe a droit à 10 lancers dont 2 lancers par joueur. Le joueur doit faire ses 2 lancers à la suite. Il lancera une boule sur une planche afin de faire tomber le plus grand nombre de quilles. La boule ne doit pas quitter la planche.

A chaque lancer, le nombre de quilles sera comptabilisé par les arbitres

Chaque quille tombée aura la même valeur de point.

Les pieds ne doivent pas toucher la planche sinon le lancer est considéré comme nul.



QUIZZ DES SENIORS



Le thème du Quizz des séniors est niveau Certificat d'Etudes

Compositions des équipes : 2 séniors (60 ans et +)

Temps : 10 mn

Objectif :

Chaque commune devra répondre à une série de questions sur les thèmes suivants :

- Français
- Histoire Géographie
- Calcul
- Sciences

Déroulement du jeu :

Toutes les équipes auront à répondre aux mêmes questions pour une question d'équité.

Chaque équipe aura un questionnaire de 20 questions qu'elle devra remplir. Les réponses seront écrites au bout de chaque question. Une fois le questionnaire terminé ou le temps écoulé, il sera déposé dans un urne prévue à cet effet.

Chaque question comptera 1 point.

Les résultats seront donnés en fin de journée.

VENTRE GLISSE

Composition des équipes : Tout public

Durée du jeu : 5 mn

Objectif : S'élancer avec une bouée et se laisser glisser le plus loin possible sur une piste mouillée et savonnée.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur doit s'élancer sur une piste glissante avec la bouée afin d'aller le plus loin possible. Après son passage, il retourne derrière la file et autre joueur s'élance et ainsi de suite.

Chaque distance parcourue sera notifier par un piquet qu'un arbitre plantera et à chaque passage il déplacera celui-ci si la distance est plus longue.

Pour mesurer la distance la plus longue, les arbitres se serviront d'un décamètre.

La piste sera mouillée et savonnée par un joueur de l'équipe concernée.



Le Jeu. de mime

Nombre de participants : 4 mimeurs + le capitaine

Objectif : Faire deviner plusieurs mots en les mimant.

Déroulement:

4 personnes à la queue leuleu doivent faire découvrir à tout de rôle à leur équipe le plus grand nombre de mots en 5mn.

Seul de capitaine pourra donner la réponse qui sera donné par son équipe.

PASSE –BALLON

Nombre de participants : 8 enfants (4 à 10 ans)

Objectif : Etre la première équipe à emmener un ballon d'un lieu A à un lieu B en faisant une chaîne et en se passant le ballon entre les jambes.

Déroulement : Les 4 équipes joueront en même temps.

Départ en un point A. Chaque équipe possède un ballon. Il faut uniquement en faisant la chaîne et en se passant le ballon entre les jambes emmener le ballon du point A vers un point B (ligne matérialisée). La première équipe qui y arrive a gagné. Si le ballon tombe lors d'un passage, on le ramène (de n'importe quelle manière) au premier de la chaîne. Le ballon doit passer de mains en mains et ne doit pas être lancé. Le dernier joueur posera le ballon dans un pneu.

Une fois que le premier participant a passé le ballon, il va se placer en fin de chaîne et ainsi de suite...



TIR A LA CORDE

Nombre de joueurs : 8 personnes

- 8 hommes (16 ans et +)
- 8 femmes (16 ans et +)
- 8 ados mixtes (11 - 15 ans)
- 8 enfants mixtes (maxi 10 ans)

Objectif:

Au signal, tirer ensemble en reculant. Les mains ne font que tenir la corde. L'équipe qui perd est celle dont le témoin qui est sur la corde passe la ligne centrale.

BASKETS OBLIGATOIRES



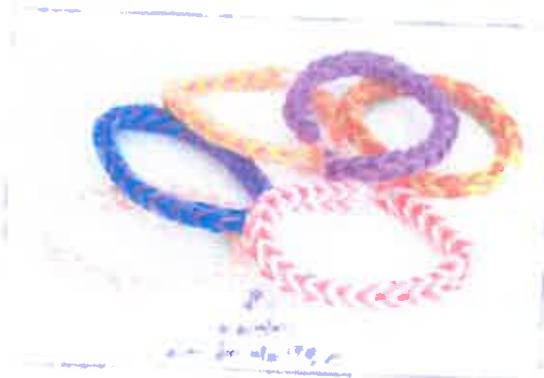
FIL ROUGE

Horaire : 14h – 16h

Nombre illimité de joueurs pendant 2h mais pas plus de 2 personnes en même temps.

But du jeu :

Fabriquer le plus grand nombre de bracelets élastiques selon la grosseur présentée.



JEU SURPRISE

???

Contacts :

Mail : leschauxducoq@gmail.com

Présidente : FAIVRE-ODILLE Isabelle 03 84 91 73 52

Vice-président : VAUGE David 06 37 15 36 52

Secrétaire : FOEHRLE Véronique 03 84 75 00 54

PENSER A RESERVER VOS REPAS DU SOIR

Plateau froid : 3 crudités, 2viandes froides, 3 charcuteries, 1 fromage régional et 1 part de tarte au fruits..... 10 €

Réservations repas : **03 84 91 31 83** ou **03 84 75 00 54** jusqu'au **18 août inclus**.



***QUE CETTE JOURNEE SOIT REMPLIE DE JOIE, DE BONNE HUMEUR ET DE FAIR PLAY
COMME LES ANNEES PRECEDENTES***