

Balleroy sur Drôme



RESPONSABLE : Rose

Nom de l'épreuve	COURSE RELAIS EN BROUETTE
Objectif	Course de relais en brouette
Joueurs	Toutes les équipes en même temps. 5 passages de 2 joueurs, soit 10 participants par équipe..
Déroulement	Equipes derrière la ligne de départ. Un enfant dans la brouette, un adulte qui porte. L'arbitre siffle le départ, les joueurs s'élancent en respectant le slalom à l'aller et la ligne droite au retour. A l'arrivée, changement des 2 joueurs obligatoire, ainsi de suite jusqu'au passage des 5 duos.
Points	1 ^{er} : 10 pts 2 ^{ème} : 7 pts 3 ^{ème} : 4 pts 4 ^{ème} : 2 pts 5 ^{ème} : 1 pts

Balleroy sur Drôme



RESPONSABLE : Christophe

Nom de l'épreuve	LE TROU D'BALLES
Objectif	Marquer le plus de points en lançant des balles dans des trous.
Joueurs	1 adulte et 1 enfant par équipe
Déroulement	<p>Tirage au sort pour déterminer l'ordre des équipes.</p> <p>Les 2 membres de l'équipe lancent chacun 2 balles dans les trous à 3 m de la planche,</p> <p>Chaque trou équivaut à un nombre de points</p> <p>Le total des points de chaque équipe est comptabilisé.</p> <p>*Les 2 joueurs ont droit à un tir d'essai</p>

Balleroy sur Drôme



RESPONSABLE : Yohann

Nom de l'épreuve	TIR A LA CORDE
Objectif	Faire franchir la limite à l'équipe adverse en tirant sur une corde.
Joueurs	2 cordes en même temps. 8 joueurs par équipe avec 4 hommes maximum.
Déroulement	Tirage au sort et tableau de poules des équipes qui s'affronteront. L'arbitre siffle le départ. Chaque équipe doit tirer de toutes ses forces de manière à attirer l'autre équipe dans sa zone. Lorsque le foulard placé sur la corde franchit la limite peinte sur le sol, l'autre équipe l'emporte.
Points	1 ^{er} : 10 pts 2 ^{ème} : 7 pts 3 ^{ème} : 4 pts 4 ^{ème} : 2 pts 5 ^{ème} : 1 pts

Balleroy sur Drôme



RESPONSABLE : Karine

Nom de l'épreuve	COURSE EN SAC
Objectif	Course de relais en sac
Joueurs	6 participants, 2 par big bag, 3 passages
Déroulement	Les joueurs s'installent derrière la ligne de départ et les 2 premiers partants se mettent dans leur big bag. Au coup de sifflet, ils doivent aller faire le tour du plot et revenir passer le big bag au duo suivant. Ainsi de suite jusqu'à ce que les 3 passages soient effectués.
Points	1 ^{er} : 10 pts 2 ^{ème} : 7 pts 3 ^{ème} : 4 pts 4 ^{ème} : 2 pts 5 ^{ème} : 1 pts

Balleroy sur Drôme



RESPONSABLE : Amina

Nom de l'épreuve	QUIZZ
Objectif	Répondre à un maximum de questions afin de marquer des points.
Joueurs	Toutes les équipes
Déroulement	Les équipes sont disposées en rond à quelques mètres d'un round baller. 1 rapporteur désigné par l'équipe pour la durée du jeu court, et tente d'attraper le buzzer posé sur un round baller. Celui qui l'a en main, donne la réponse aussitôt. Si le rapporteur prend le buzzer sans connaître la réponse, il sera attribué un malus (-1 pt)
Points	1 point par bonne réponse

Balleroy sur Drôme





Jeux Inter villages 2024

RESPONSABLE : Dominique

Nom de l'épreuve	TIRS DES LUCKY LUKE
Objectif	Marquer le plus de paniers en 3min.
Joueurs	1 équipe par panier. Toute l'équipe ou au minimum 5 joueurs en relais
Déroulement	Tirage au sort des équipes qui jouent. Les joueurs se placent à 3m du panier. L'arbitre siffle le départ. Les joueurs ont 3min pour marquer le plus de paniers possibles derrière la ligne. Chacun ramasse son ballon et le passe au suivant.
Points	1 point par panier.



RESPONSABLE : Laurent

Nom de l'épreuve	Jeu des CLOUS
Objectif	Course de plantage de clous en relais par équipe
Joueurs	L'équipe complète ou au minimum 5 joueurs
Déroulement	Equipe derrière la ligne – Le seau 1m derrière – Le joueur prend le marteau dans le seau, court 10m, enfonce complètement un clou et revient, pose le marteau dans le seau et le joueur suivant part , ainsi de suite durant 3 mn. Interdit de se passer le marteau de main en main. Seuls les clous complètement enfoncés comptent (voir schéma).
Points	<p>1^{er} : 10 pts 2^{ème} : 7 pts 3^{ème} : 4 pts 4^{ème} : 2 pts 5^{ème} : 1 pts</p> <p>Pénalité de 1 point par clou tordu</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>



RESPONSABLE : Elise

Nom de l'épreuve	« LE ROBOT »
Objectif	Montage et course de robot
Joueurs	2 ou 3 enfants par équipe (toutes les équipes au départ)
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> . Le robot est présenté aux participants pendant 10 secondes avant le départ mais ils auront la possibilité de de revenir voir le modèle autant de fois qu'ils le veulent. . Le matériel est disposé en tas au milieu du trajet à environ 10m de la ligne de départ. . Les 2 participants doivent emmener le matériel dans le carré marqué au sol 10m plus loin. . Les participants doivent construire le robot avec tous les matériels en respectant le modèle présenté et le ramener sur la ligne d'arrivée entier.
Points	<p>1^{er} : 10 pts 2^{ème} : 7 pts 3^{ème} : 4 pts 4^{ème} : 2 pts 5^{ème} : 1 pts</p> <p>2 points supplémentaires si conforme au modèle. Elimination s'il manque une pièce à l'arrivée</p>



RESPONSABLE : Karine

Nom de l'épreuve	Course attachée
Objectif	Rapporter le plus d'eau en étant attaché par les jambes.
Joueurs	Toutes les équipes en même temps. 3 par équipe en relais attachés par les chevilles. 3 passages, soit 9 participants.
Déroulement	Équipes derrière la ligne. L'arbitre siffle le départ. Les joueurs s'élancent. Les équipes vont chercher 1 plateau et des gobelets, les remplissent d'eau et reviennent à la ligne de départ, en passant par les obstacles, vider l'eau dans un contenant. L'équipe gagnante est celle qui a le plus d'eau dans sa poubelle située sur la ligne de départ.
Points	1 ^{er} : 10 pts 2 ^{ème} : 7 pts 3 ^{ème} : 4 pts 4 ^{ème} : 2 pts 5 ^{ème} : 1 pts



RESPONSABLE : Angélique

Nom de l'épreuve	BASSINE SUR LA TÊTE
Objectif	Remplir la poubelle avec le plus d'eau possible en un temps imparti
Joueurs	10 joueurs par équipe assis en file indienne + 1 joueur volant.
Déroulement	Toute les équipes. Au coup de sifflet, le joueur volant doit aller remplir la bassine et la donner au 1er de la file qui la passe par dessus sa tête au joueur situé derrière lui et ainsi de suite jusqu'au dernier. Le joueur récupère la bassine, vide l'eau dans un contenant et retourne remplir la bassine qu'il remet au 2ème et ainsi de suite jusqu'au dernier. L'équipe avec le + d'eau dans le contenant l'emporte.
Points	1 ^{er} : 10 pts 2 ^{ème} : 7 pts 3 ^{ème} : 4 pts 4 ^{ème} : 2 pts 5 ^{ème} : 1 pts

Balleroy sur Drôme



RESPONSABLE : Savanna

Nom de l'épreuve	JOUTE SUR L'EAU
Objectif	Faire tomber son adversaire dans l'eau
Joueurs	Suite à un tirage au sort, et à un tableau de poules, les maires ou à défaut, les capitaines d'équipe s'affronteront.
Déroulement	Tirage au sort des deux premiers villages qui s'affrontent. Les joueurs s'installent sur la poutre. Au coup de sifflet, les joueurs s'élancent. Objectif : faire tomber son adversaire dans l'eau. Tous les coups sont permis sauf la tête.
Points	10 point pour l'équipe gagnante