

ESSERTAUX

5 SEPTEMBRE 1993

IVème GRANDS JEUX

INTERVILLAGES

de la JUNGLE

FLERS SUR NOYE / ESSERTAUX ILE BOSQUEL

JOURNEE SAUVAGE

JEUX DE JUNGLE sur TERRE dans les AIRS et l'EAU

FEU D'ARTIFICE

SUR PLACE

- **BOISSONS**
Bière, jus de fruits ,coca ,café, apéritif, etc...
- **REPAS**
Grillades diverses ,frites , taboulé
- **SANDWICHES, PÂTISSERIES**

VENEZ NOMBREUX

Participer, Supporter, Voir, vous Amuser
SOLEIL INVITE , AMBIANCE GARANTIE

ENTREE GRATUITE

Imprimé par nos soins

PLANNING DES JEUX DU 5 SEPTEMBRE 1993

Rendez-vous Devant le Château d'ESSERTAUX 9 h Tour du village.

9 h 30	JEU DU GRILLON
10 h 00	LA BETAILLERE 1 FIL ROUGE TRESSES
10 h 15	LES SEAUX
10 h 30	LA BETAILLERE 2 CARABINE 1 FIL ROUGE PENELOPE
11 h 00	LES FICELLES VOLLEY 1
11 h 30	LA BETAILLERE 3
12 h 00	VOLLEY 2 CARABINE 2
13 h 30	VOLLEY 3
14 h 00	PONTCHITA
14 h 30	POUSSPNEU
15 h	TARZAN A LA GOMME
15 h 15	LA MOMIE
15 h 30	JEUX D'EAU TRAVERSEE DE POUTRE POUTRE BASKET PASSAGE DU GUE JOUTES
18 h 30	TIR A LA CORDE
19 h 00	MAT DE COCAGNE
20 h 00	PROCLAMATION DES RESULTATS ,REMISE DES COUPES
22 h 30	FEU D'ARTIFICE

Nécessité pour chaque village de fournir 3 arbitres désignés par l'équipe

Développer la mixité des équipes et varier l'âge des participants.

Les horaires sont donnés approximativement, certains jeux pouvant être plus ou moins long

INTERVILLAGES DU 5 SEPTEMBRE 1993

La journée sauvage

Par un beau matin au camp "mille plaisirs" on décide de partir en excursion dans la jungle, aussi on commence par sortir le véhicule du garage et on s'aperçoit que les roues sont mal montées.

JEU DU GRILLON "Cric-cric, cric-cric"

3 gentilles dames ou demoiselles de chaque équipe inverse en H les roues du véhicule. (Classement au temps)

Avant de partir on fait quelques exercices de sécurité

JEU DE LA BETAILLERE

Il faut faire le plein du véhicule (à l'aide d'une poubelle, le chauffeur, jusqu'au débordement)

charger un maximum de personnes dans le véhicule en 1 minute (un adulte au volant et toutes portes et carreaux fermés)

faire un trajet poussé (non comptabilisé dans l'épreuve)

évacuer le plus rapidement le véhicule, toutes issues fermées

(classement au temps, pour le chargement n personne (chaque pers = -10secondes)

Il faut aussi faire les réserves d'eau

JEU DES SEAUX

Remplir à l'aide de seaux troués, un cubitainer en plastic sans y mettre les mains. (3 participants IHI FI E par villages, approvisionnement à la piscine et course avec obstacles jusqu'aux bidons. Classement au temps, le récipient doit déborder.)

Classement par ordre de plein

Il faut aussi vérifier l'habileté des touristes au tir si besoin était de se défendre

CARABINE

5 tireurs par village, dont au moins 2 de moins de 16 ans, chaque équipe apporte sa carabine/

2 carton le matin et 2 l'après-midi, n'est retenu que le meilleur des 2 de chaque série tir à 3 en même temps, 1 de chaque village

COMPTE TOTAL DES POINTS DES CARTONS

Vainqueur 3pts 2^{ème} 2pts 3^{ème} 1pt

L'excursion part et manque de chance tombe en panne au milieu de la jungle.

Une seule solution rejoindre la base à pied.

Il faut pour commencer tresser des cordes pour descendre les abrupt et ce n'est pas sur place que l'on va s'y employer

DEPART 1^{er} FIL ROUGE LES TRESSSES

Faire une tresse avec trois bobines de 400m de fil au maximum 2 personnes à la fois (Classement à la longueur ou au temps si tresse terminée)

Il faut pour commencer sortir du marécage où le véhicule est coincé.

JEU DES FICELLES

Parcours dans des ficelles à ballot tendues horizontalement

Les 3 équipes de 5 personnes (1 H +1 F+3Enf dont au moins 1 fille et 1 moins de 8 ans) traversée des ficelles, gagnante la première équipe qui passe au complet la ligne.

Pendant ce temps au camp, les amis comme Pénélope attendant Ulysse, tricotent un cache-nez pour offrir en souvenir aux vaillants aventuriers.

DEPART DU 20 FIL ROUGE TRICOT

Tricoter un certain nombre de pelotes de laine avec un nombre déterminé de mailles (1 personne à la fois participants illimités)

Dans la jungle les touristes tombent sur la tribu des "Longs Membres", champions inter jungle de volley-ball aussi ne partiront-ils que s'ils arrivent à les vaincre dans ce sport.

VOLLEY BALL

1 équipe de 6 joueurs par village (+ remplaçants) les match sont joués sur 1 set vainqueur au nombre de victoires,ex-aequo départagés aux points.

Après leur victoire nos vaillants héros se retrouvent devant un précipice qu'il faut traverser sur un pont de singe

JEU DU PONTCHITA

Nombre d'enfants de moins de 10 ans traversés en 5 minutes (1 enfant sur le pont au plus)

Nombre de femmes traversées en 5 minutes

(nombre indéterminé sur le pont mais ne compte que les traversées) Nombre d'hommes traversés en 5 minutes

(idem femmes)

pour passer au-dessus du marigot infesté de Crocodiles il faut se balancer de pneu en pneu mais d'abord, amener les pneus

JEU DE POUSSPNEU

course en poussant un pneu, pour enfants, 3 courses

6-7 ans 8-9 ans 10-11 ans au moins 1 fille sur les 3

JEU DE TARZAN

Passer d'un bout à l'autre du parcours de pneu en pneu sans mettre pied à terre (sinon on reprend au début)

1h + 1f + 1e

sortis du marigot ils rencontrent la tribu des GUILI-GUILI et là on ne rigole pas surtout pas

JEU DE LA MOMIE

Les trois capitaines se rencontrent dans une partie de mannequin tenir le plus longtemps possible impassible, sans sourire

élimination directe le dernier gagne.

(pas plus de 5 minutes au total)

Nos héros arrivent alors devant le fleuve "QUIMOUILLE" qu'il faut traverser

- Traversée de bassin sur poutre pour jeunes de moins de 10 ans
maximum de traversées en 2 minutes 1 seul enfant sur la poutre et possibilité de passer autant de fois que l'on veut mais toujours dans le même sens.
- Poutre basket
chaque équipe se compose de 5 personnes dont au moins 1 femme et un enfant de moins de 12 ans
Passer sur la poutre, une personne à la fois et tirer au panier.
Chaque panier marqué 1 pt, maximum de paniers marqué en 5 minutes. Autant de passage que l'on veut mais toujours dans l'ordre prédéfini.
- Passage à qué
en 5 minutes, combien les 2 passeurs de chaque équipe passeront de femmes majeures et vaccinées de l'autre côté du bassin sur le radeau
- Joutes
chaque équipe se compose de
5 enfants de moins de 12 ans
5 femmes
5 hommes
passages tirés au sort, changement de catégorie à chaque tour.
Chaque vainqueur se replace derrière la file de son équipe
Gagnant celui qui reste sans adversaire, si les 2 adversaires tombent ils sont éliminés tous les 2.

Après toutes ces difficultés il faut encore que nos héros se mesurent afin de montrer leur courage

- Tir à la corde
1 partie entre enfants de moins de 12 ans (10/10)
1 partie entre femme (10/10)

Et pour gagner quoi ?

- Mât de cocagne
maximum de montées en 3 minutes nombres de candidats illimité, on peut monter plusieurs fois mais pas 2 de suite.
enveloppes avec des points accrochées en haut et il faut en descendre le maximum une à une vainqueur au total des points

Enfin sorti de cet enfer nos héros ont droit à une fête en rentrant au camp et à un repos bien mérité.

Pour chaque épreuve, 3 points au 1er, 2 points au 2eme et 1 point au 3eme
si égalité parfaite même points pour les 2

Désigner des arbitres pour chaque équipe le seul autorisé à discuter est le capitaine.

Pas d'horaire défini mais un déroulement continu avec courte interruption à midi.

Début des jeux à 9h30 et entente entre les organisateurs et capitaines pour le déroulement.