

CHAT'BOUGE 94 - JVM 2026

Dans le cadre des 60^è Jeux du Val de Marne le Conseil départemental propose 2 grandes journées de défis sportifs

Pour les **collégiens** en partenariat avec l'UNSS 94 **le mercredi 10 juin 2026 (9h-11h30 / 13h30/16h)**

Pour les **primaires** en partenariat avec l'USEP 94 **le jeudi 11 juin 2026 (10h-12h30 / 13h30/16h)**

1/ Déroulé de chaque demi-journée (environ 200 élèves)

15 min : Accueil des classes et échauffement commun au format Hip-hop.

60 min : Groupe 1 : 100 élèves sur le tournoi de Chase tag

Groupe 2 : 100 élèves activités découvertes

60 min : Groupe 2 : 100 élèves sur le tournoi de Chase tag

Groupe 1 : 100 élèves activités découvertes

15 min : Remerciement remise des récompenses.

2/ Tournoi de Chase tag

Le Chase Tag est un sport dynamique combinant jeu traditionnel de chat et parkour. Les tournois se déroulent sur un terrain délimité d'environ 10m x 10m avec obstacles. Les équipes s'affrontent en évitant les touches adverses.

4 terrains d'environ 10m x 10m (2 arènes divisées en 2)

5 équipes par terrain / 5 joueurs par équipe

Un Chronométrateur pour les 4 terrains (le temps et le signal de rotation est donné par une seule personne pour les 4 terrains)

Il n'y a pas de classement final officiel.

Chasuble de couleur différente (5 couleurs) avec des numéros de 1 à 5

Sur chaque terrain, les chasubles de même couleur et les numéros identiques s'affronteront tous en même temps. Cela permet une gestion commune des 4 terrains.

Déroulé d'une rencontre :

Aspect	Règle
Durée d'un « run »	20 secondes de poursuite (temps de jeu) / 10 secondes entre chaque « run » pour changer les enfants joueurs.
Sur le terrain	2 joueurs (un « chasseur », un « chassé »)
But du jeu	Le chassé doit éviter de se faire toucher par le chasseur (sans violence ni agressivité et sur des zones appropriées, la tête ne compte pas comme touche)

Aspect	Règle
Début du round	Le chasseur dans un angle avec l'arbitre près de lui. Le chassé se place où il le souhaite dans l'arène.
Scoring	Si le chassé ne se fait pas toucher, il marque le point !
Déroulé d'un match	Ordre de passage sur chaque rencontre en aller/retour (5') <ul style="list-style-type: none"> - Equipe A chasseurs / Equipe B chassés : 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 (2'30) - Equipe A chassé / Equipe B chasseur : 1-2, 2-3, 3-4, 4-5, 5-1 (2'30)
Déroulé d'un tournoi	Chaque équipe rencontre les 4 autres équipes = 4 matchs par équipe. Le tournoi complet correspond à 10 matchs (5 minutes * 10 matchs) Il y a une minute de battements entre chaque match.
Arbitre & encadrement	<ul style="list-style-type: none"> - 1 arbitre adulte référent à l'intérieur de chaque terrain. - 1 adulte référent pour 2 terrains afin d'aider l'arbitre à gérer les rotations des enfants. - 1 table de marque centrale pour coordonner les 4 terrains. <p>⇒ L'arbitre notera l'enfant vainqueur sur chacun des « run ».</p>

3/ découverte de pratiques innovantes

Sous forme d'atelier vous pourrez découvrir différentes activités sportives + 1 Fresque géante

- ⇒ UNSS – 4 activités différentes durant 15 minutes chacune.
- ⇒ USEP – 3 activités différentes durant 20 minutes chacune.

Round Net (fédération Dutch)
Spéléobox (USEP) – que le jeudi
Pikkle ball (CD Tennis)
Chat ball (CD Hand) – que le mercredi
Parkour (CD Gym de table)
Ergomètre (CD Aviron) – que le mercredi
Fresque géante

Double Dutch (CD Double Dutch)
Jeux en bois (SDS)
Bus santé (Val-de-Marne)
Hip hop
Ultimate pong (CD Tennis)
Tir laser ((CD UFOLEP)