**« Vivre la jeunesse, Libérer les rêves »**

**Programme prévisionnel pour les activités sportives amusantes de la jeunesse du Sichuan et de Beni Mellal du Maroc 2022**

1. **Le contexte:**

Dans le cadre des liens d’amitié qui lient le Royaume du Maroc et le peuple chinois, et suite à la convention signée entre le ministère de l’éducation nationale du préscolaire et des sports et l’Association d’Amitié et d'Echange Maroco-Chinoise, les parties contractantes souhaitent organiser une journée dédiée à un échange à travers les jeux amusants et des activités de loisir.

1. **Objectifs :**

* Créer un échange interculturel entre les deux pays ;
* Créer une ambiance commune entre les élèves des deux pays à travers les jeux amusants ;
* Expérimenter pour une meilleure généralisation des rencontres.

1. **Population cible :**

* 20 élèves (10 filles et 10 garçons) des écoles âgés de 15 à 20 ans

1. **Date et heure proposées :**

Vendredi 9 décembre 2022, de 10H à 12H (heure du Maroc) / 17H00 à 19 H00 (heure de Pékin)

1. **Mode de déroulement :**

Visioconférence en ligne par ZOOM ou Teams.

1. **Organisateurs :**

- La Direction de la Promotion du Sport Scolaire du Ministère de l’Éducation nationale du préscolaire et des sports du Royaume du Maroc

- L’Association du Peuple du Sichuan pour l’Amitié avec l’Etranger ;

- Association d’Amitié et d'Echange Marocco-Chinoise ;

- L’Académie Régionale de l’Education et de la Formation région de Beni Mellal -Khénifra

- La Fédération Royale Marocaine du Sport Scolaire, Maroc

1. **Co-organisateurs :**

- Centre de service d'échange et de coopération amicale de la province du Sichuan

- L’Association du Peuple de la ville de Nanchong pour l’Amitié avec l’Etranger

1. **Cérémonie d’ouverture** **:**

* Présentation d’une capsule de 3mn des deux villes ;
* Allocution du Président de l’Association du Peuple du Sichuan pour l’Amitié avec l’Etranger, M. Hong Liu ;
* Allocution du directeur de l’Académie Régionale de l’Education et de la Formation Beni Mellal -Khénifra
* Allocution du Président de l’Association d’Amitié et d'Echange Marocco-Chinoise, Dr. Mohamed Khalil ;
* Allocution du Maire adjoint de la ville de Nanchong
* Allocution du directeur de la Promotion du Sport Scolaire du Ministère de l’Éducation nationale du préscolaire et des sports du Royaume du Maroc

1. **Déroulement des compétitions :**

1. Présentation des sportifs des deux côtés( les sportifs se présentent un par un en tenant leur badge).

2. Épreuves sportives :

* gymnastique
* redressements
* pompes
* tir à points fixes /
* course de relais à deux personnes - trois jambes
* je montre et tu devines

**① Performances gymniques.**

Les performances gymniques des sportifs des deux côtés. (Gymnastique scolaire présentée respectivement par les deux côtés)

**② Redressements.**

Six sportifs de chaque côté (trois pour chaque sexe) , affronté respectivement en groupe d’hommes et groupe de femmes, ce qui fait le plus de redressement en 1 minute est le gagnant. Les deux premiers de chaque groupe seront les gagnants.

Règles de compétition : Les joueurs s'allongent sur le dos sur le tapis, avec les jambes pliées, les pieds sur sol, les bras croisés derrière la tête, puis rentrent le ventre et soulèvent la partie haute du corps en position assise, avec les jambes pliées, on compte un lors que les coudes touchent les genoux. L'élève-juge tient le cou-de-pied avant du joueur avec les deux mains. Aucun compte ne sera effectué si les épaules de joueur ne touchent pas le tapis en allongeant, si les mains de joueur ne sont pas croisées à l'arrière de la tête, si les coudes de joueur ne touchent pas les genoux (le fait de toucher les genoux avec le front sera considéré comme valable).

**③ Pompes.**

Six sportifs de chaque côté (trois pour chaque sexe) , affronté respectivement en groupe d’hommes et groupe de femmes, ce qui fait le plus de redressement en 1 minute est le gagnant. Les deux premiers de chaque groupe seront les gagnants.

Règles de compétition: On compte le nombre de répétitions effectuées par un seul joueur en 1 minute. L’arrêt est possible pendant la compétition, à condition que les bras de compétiteur doivent être soutenus et les genoux ne doivent pas toucher le sol. On compte le nombre total en 1 minute comme le résultat final de compétiteur.

**④ Tir à points fixes.**

Trois sportifs masculins de chaque côté, un contre un.

Règles de compétition: 3 joueurs par équipe, chaque joueur dispose 3 minutes pour tirer le ballon, ils doivent tirer tous les ballons dans le temps imparti, on ne compte pas les points hors du temps; le nombre de buts marqués sera utilisé pour marquer le score, chaque point aura 3 buts, chaque but sera compté comme 1 score ; la ligne de lancer franc à 3 points sera divisée en 5 points, chaque point aura 3 buts ; le joueur ne peut prendre le ballon qu’après le coup de sifflet de l'arbitre ; le ballon doit être lancé derrière la ligne de tir, on ne compte pas la marche sur la ligne ou la dépasse ; le tir en suspension est accessible ; Si le ballon tombe de la main du joueur pendant le tir, il sera comptée comme un tir et ne pourra pas être récupérée pour un deuxième tir et ne sera pas compté; il est possible de dribbler le ballon avant de le tirer.

**⑤ Relais à deux personnes**

**-** trois pieds. Dix sportifs de chaque côté (cinq pour chaque sexe) , un homme et une femme forment une équipe, en total cinq équipes, pour un affrontement une course de relais à 15 mètres, le gagnant est celui qui prend le moins de temps.

Règles de la compétition : chaque équipe sélectionne 10 joueurs, un homme et une femme forment une équipe, avec une jambe attachée ensemble ; la position de la corde sur les jambes adjacentes des deux participants ne doit pas être supérieur du genou, ni inférieur du pied nu ; si la corde tombe pendant le jeu, il faut attacher d’abord le corde là où elle tombe ; le jeu commence au point de départ, fait demi-tour à la borne de 15 m, puis revient au point de départ, l’équipe de joueurs suivante fait une course de relais ; jusqu’à la dernière équipe, la première est le gagnant.

**⑥ Je montre, tu devines. 4 sportifs de chaque côté, en total 4 équipes;**

pour les deux premières parties, un joueur du côté de Maroc montre, et un joueur du côté de Chine devine ; pour les deux dernières parties, un joueur du côté de Chine montre, et un joueur du côté de Maroc devine ; le joueur - présentateur tire des cartes dans la banque des mots (les deux côtés prépareront à l'avance 50 cartes de mots sportifs), le gagnant est celui qui devine le plus de mots en une minute.

Règles de compétition : le joueur-présentateur interprète le mot obtenu par le langage corporel au devineur ; si le devineur ne peut pas deviner, il peut dire "passe", chaque équipe dispose quatre chances ; le gagnant est celui qui a deviné le plus de mot.

**⑥ Jeux marocains ( à prévoir);**

**Jeu 1 : Déplacer le cerceau :**

**Constituer deux chaines de 6 sportifs ( une pour les garçons et une pour les filles), en se tenant la main.**

**Déroulement : le cerceau tenu par un sportif à l’une des extrémités de la chaine. Au signal, le cerceau doit être amené à l’autre extrémité de la chaine et faire retour de la même façon au sportif de départ . les sportifs ne peuvent lâcher les prises.**

**Est gagnante, l’équipe qui réussit le passage à travers le cerceau en allée et retour la première.**

**Jeu 2 : Relais :**

**6 paires de sportifs mixte se tiennent chacune par une main, se placent derrière la ligne de départ en une colonne unique.**

**Le couple en tête de la colonne, tiennent simultanément un ballon de basket ball comme témoin à transmettre main à main au couple suivant après avoir parcouru une distance rectiligne de 12m en slalom en évitant 4 plots disposés en ligne droite( les 4 plots sont placés respectivement à 3m puis 6m puis 9m et 12m de la ligne de départ).**

**Est gagnante, l’équipe qui franchit la première la ligne fixée comme départ par le sixième couple.**

**Jeu 3: Volley ball :Effectuer le maximum de manchettes**

**Equipe de 6 joueurs, 3 garçons et 3 filles ; Epreuve individuelle.**

**Exigences de déroulement : Chaque joueur dispose d’une minute pour effectuer le plus grand nombre de manchettes. Chaque manchette doit être précédée d’une touche de balle.**

**On ne comptabilise pas les manchettes non précédées par une touches de balle ; toutes fois, si la balle chute, le joueur doit récupérer la balle et reprendre en commençant par une touche de balle.**

**Est gagnante, l’équipe qui totalise le plus grand nombre de manchettes.**

**Jeu 4 : Gymnastique ; Roulement acrobatique à deux.**

**3 paires de sportifs masculins ; compétition inter-paires de part et d’autre.**

**Deux lignes distantes de 10 mètres à parcourir ;**

**Exigences de déroulement : Pour chaque paire de sportifs, On se place à la ligne de départ, un gymnaste en position de renversement frontal dos orienté vers la ligne d’arrivée, le deuxième en position debout face à lui ; ils s’accrochent l’un à l’autre par les mains aux chevilles pour former une roue.**

**Au signal, le gymnaste devant amorce un roulement arrière alors que son partenaire enchaine en synergie une roulade avant pour continuer en roulement de la même manière jusqu’à la ligne d’arrivée.**

**Est gagnant, le couple qui dépasse complétement la ligne d’arrivée en enregistrant le meilleur chronomètre.**

**En cas de lâcher-prise, on s’arrête et on reprend avec la même manière requise en situation de départ.**

**Jeu 5 : Sauts pieds joints cerceaux**

**Participants : 3 filles et 3 garçons ; compétitions individuelles de part et d’autres.**

**La distance de compétition est de 15 mètres**

**Exigences de déroulement : Se déplacer rapidement entre les deux lignes en effectuant des sauts pieds joints.**

**Départ debout en se plaçant à l’intérieur d’un cerceau posé avant la ligne de départ, avec un deuxième cerceau à la main,**

**Au signal, lancer du cerceau en main à distance de saut convenable, se dégager du cerceau initialement posé au sol, en passant à travers et effectuer un saut pieds joints à l’intérieur du cerceau lancer au sol ; continuer de la même manière pour franchir la ligne d’arrivée le premier.**

**Il n’est pas permis de marcher.**

**Le parcours est chronométré pour chaque sportif de part et d’autre**

**Est gagnant, le sportif qui réalise le minimum de temps.**

**Jeu 6 : Fautes du joueur / geste de l’arbitre :**

**Questions sur le règlement des sports collectifs(Basket ball, Volley ball, Hand ball et Foot ball) ; Les gestes officiels des arbitres**

**10 participants : 5 filles et 5 garçons ( 10 Questions des deux côtés)**

**Exigences de déroulement :**

**Chacun des participants du coté de Maroc posera une question en relation avec une faute commise par un joueur en sports collectifs ; les participants du côté de Chine doivent présenter le geste officiel que l’arbitre doit faire ; on change de rôle par la suite.**

**L’équipe gagnante (pour les garçons et pour les filles) est celle qui totalise le maximum de réponses justes.**

1. **Remise des prix**

Les deux côtés préparent respectivement le prix de « Vivre la jeunesse, Libérer les rêves » - Arrangements préliminaires pour les activités sportives amusantes de la jeunesse Sichuan et Maroc en 2022.

À la fin de l'événement, les deux côtés remettent le prix sur place aux gagnant.

4. Chœur: Auld Lang Syne