



**turnschweiz  
gymnastiquesuisse  
ginnasticasvizzera**

**Règles de jeu**

[www.stv-fsg.ch/gymnastiquesuisse](http://www.stv-fsg.ch/gymnastiquesuisse)





# Règles du jeu «Suisse gymnique»

## Dispositions générales

### Sens et but

La «Suisse gymnique» est un format de compétition conçu pour les enfants de cinq à dix ans qui peut s'organiser sous différentes formes:

- Compétition interne à la société
- Compétition inter-sociétés
- Compétition cantonale indépendante
- Programme cadre lors d'une compétition ou fête de village existante

Toutes les formes de jeu ont été créées comme compétition d'équipe de manière à ce que les enfants bougent le plus possible, se mesurent les uns aux autres et contribuent tous au résultat. L'attention principale se porte sur le contenu conçu en fonction du public cible qui favorise une formation de base variée et polysportive dans le droit fil de la philosophie J+S sport des enfants. C'est la raison pour laquelle la «Suisse gymnique» est composée de neuf destinations, chacune ciblée sur un mouvement de base. Un des effets secondaires positifs est le fait qu'en s'entraînant et en s'exerçant ces formes de compétition, les enfants effectuent automatiquement une formation de base variée et polysportive.

### Conditions cadres

Le jeu «Suisse gymnique» est disputé par des enfants de cinq à dix ans. Le voyage à travers la Suisse est terminé une fois que cinq destinations ont été effectuées (exception: compétition comme programme cadre > cf. tableau ci-joint).

### Déroulement du jeu

La destination vers laquelle voyager est définie par le lancer de dé. Le voyage suit un trajet circulaire ; on voyage toujours de 1 à 9 puis de 9 à 1.

Les destinations déjà effectuées sont additionnées. Si l'on arrive sur un endroit déjà visité, on avance d'une case.

Les jetons indiquent l'endroit où se trouvent les équipes. Si l'on arrive sur un lieu déjà vu, avancer d'une case.

Les pions indiquent où se trouve l'équipe. Si la case à visiter est déjà occupée, passer à la première case libre suivante. Si toutes les cases sont occupées, aller sur la case d'attente. Si la case d'attente est également occupée, passer à la case d'attente libre suivante. S'il y a plus de 18 équipes en jeu en même temps, il faut doubler le matériel. Le panneau «travaux» est nécessaire dès lors que certaines destinations ne sont pas praticables.

Signification des points du dé:



1 à pied

+ 1 case



4 en voiture

+ 4 cases



2 à vélo

+ 2 cases



5 en train

+ 5 cases



3 en bateau

+ 3 cases



6 en hélicoptère

+ 6 cases

Poser le jeton sur la case correspondante et le responsable de jeu note sur le plan de voyage le chiffre du dé et la destination.

Le chiffre du dé joue un rôle pour toutes les destinations. Le responsable de l'office du tourisme de la destination en question inscrit les résultats sur les plans de voyage. Une fois cinq destinations visitées, remettre le plan de voyage au responsable du jeu. Les équipes ayant perdu leur plan de voyage sont disqualifiées et n'apparaissent pas au classement.



## Matériel

### Livré

- 1 manuel de jeu (avec directives de montage et compléments)
- 1 plateau de jeu «Suisse gymnique»
- 18 pions
- 4 ouvriers en construction (marquage hors-service)
- 1 dé en bois et 1 set d'autocollants pour dé en bois
- 20 disques aimantés et 30 aimants

### A télécharger

- Panneaux et affiches de destination
- Plaque tournante du plateau de jeu
- Fiches de destination de 1 à 9
- Plan de voyage
- Dé à bricoler
- Tableau d'évaluation (Excel et PDF)
- Modèle de diplôme
- Description du jeu
- Cartes munot
- Proposition de médailles
- Liste du matériel

## Direction du jeu

L'équipe de responsables (responsables voyage et tourisme) veille au bon déroulement du jeu, répond aux questions et traite tous les problèmes pouvant survenir.

Un à deux responsable(s) touristique(s) par destination qui organise(nt) sa/leur destination, explique(nt) aux participants le déroulement sur place et reporte(nt), une fois la destination atteinte, la notation/mesure correspondante (en fonction de la destination) sur le plan de voyage.

La description des destinations est à étudier au préalable et à mettre en œuvre de manière uniforme durant la manifestation.

Seuls les responsables du jeu et du tourisme sont habilités à inscrire des remarques nécessaires (chiffre dé, n° et destination à visiter, points/durée, etc.) sur le plan de voyage.

### Communication des résultats

Les résultats obtenus pour chaque destination sont notés et, au terme du jeu, les points de classement correspondants sont transmis au bureau de voyage sous forme de tableau Excel (mis à disposition pour téléchargement par l'organisateur). Les différentes descriptions sur la notation/mesure figurent dans les fiches des destinations.

Le facteur chance existe pour chaque destination, la performance sportive à elle seule ne suffit pas pour la victoire et tout le monde a les mêmes chances.

Ile.



### Listes de résultats

Toutes les équipes ayant effectué les 5 destinations figurent dans un même classement.

Le vainqueur de la Suisse gymnique est l'équipe ayant le total de points le plus bas. En cas d'ex-aequo, le départage se fait comme suit:

1. l'équipe qui prévaut est celle ayant le nombre de points le plus bas dans la discipline individuelle.
2. l'équipe qui prévaut est celle qui aura laissé le plus grand nombre d'équipes derrière elle en effectuant les 5 destinations.
3. tirage au sort (pièce de monnaie ou lancer de dé avec le plus grand nombre de points obtenus)

Les équipes ayant visité moins de destinations peuvent également être classées.

D'autres vainqueurs peuvent être désignés.

- Vainqueur par destination par exemple (tirer la destination et le rang)
- Vainqueur par chance (tirer un chiffre en 1 et 30, > chiffre 8: l'équipe qui, après avoir lancé le dé plusieurs fois, s'approche le plus du 8)

### Remarques sur l'organisation

Il faut entraîner les tâches des différentes destinations de manière à ce que les enfants en tirent un bénéfice. Des exemples de leçons pour des entraînements de 60 minutes sont fournis.

Ces leçons s'appuient également sur la brochure «Des mouvements de base aux branches sportives gymniques».

[www.stv-fsg.ch/fr/formation/moniteurs-entraîneurs-experts/j-s.html](http://www.stv-fsg.ch/fr/formation/moniteurs-entraîneurs-experts/j-s.html)

Pratiquement toutes les destinations ne sont pas liées à une infrastructure précise ; elles peuvent donc se faire dans la halle de gymnastique, dans l'entrée, dans une salle annexe, dans la salle des engins, sur une rue sécurisée avec revêtement en béton, sur une piste finlandaise, sur le gazon, sur des escaliers publics, etc. De légères modifications s'imposent parfois pour certaines destinations.

Afin d'éviter une attente inutile, il ne faudrait pas avoir plus de 18 équipes en lice simultanément. Compter entre 10 et 12 minutes par destination.

Le voyage à travers la «Suisse gymnique» peut être interrompu. Dans ce cas, remettre simplement le plan de voyage au responsable.

### Avant de commencer

Tous les groupes entament leur voyage en Suisse auprès du bureau de voyage. Avant de commencer, chaque équipe reçoit, une fois inscrite, un pion et un plan de voyage. Les panneaux sont installés au bureau de voyage de telle sorte qu'il est facile de trouver les destinations.

### Prix/Cadeau souvenir (fortement recommandé)

Il est conseillé de remettre un cadeau souvenir/une distinction à tous les enfants, qu'il s'agisse d'une médaille, d'un diplôme, d'un jeu, etc.

Les premiers du total global doivent recevoir un prix.



## Dispositions et remarques possibles lors de la publication

### Variante 1: compétition interne à la société/inter-sociétés

<b>Admission</b>	Groupes convoqués et inscrits, enfants entre 5 et 10 ans env. (filles, garçons)
<b>Nombre idéal d'équipes</b>	9 – 13 équipes simultanément en route
<b>Durée</b>	18 équipes max. (de 5 – 10 enfants = 180 enfants max.), la compétition peut se faire sur une demi-journée avec une halle triple
<b>Offre</b>	Préparer les neuf destinations dans la halle et alentours, chaque équipe devant effectuer cinq destinations
<b>Variantes</b>	Moins d'équipes > halle simple Plus de 20 équipes > compétition sur une journée ou répéter la partie plusieurs fois
<b>Finance de participation</b>	A définir en fonction de la taille et des dépenses
<b>Inscription, désistement, changement</b>	Envoyer le formulaire d'inscription en avance/administration par le CO/doubles départs non autorisés
<b>Tenue vestimentaire</b>	Tenue de sport, chaussures de gymnastique pour l'extérieur et chaussures pour la halle
<b>Compétences</b>	CO
<b>Aides/Juges</b>	Au moins un responsable du bureau de voyage et entre une et deux personne(s) et une à deux personne(s) par destination et par groupe
<b>Proclamation des résultats/ Cérémonie protocolaire</b>	Une cérémonie protocolaire est bienvenue au terme de la compétition
<b>Blessure/assurance accident</b>	Du ressort des participants L'organisateur décline toute responsabilité pour les blessures  Des équipes équilibrées, de même âge, sont garantes d'égalité des chances pour tous



### Variante 2: programme cadre

Cela peut se faire à n'importe quelle compétition, manifestation de société ou de village. Lors du «Suisse le plus rapide», les enfants sélectionnés peuvent ainsi participer activement et faire l'expérience de la victoire. Lors d'une compétition de gymnastique aux agrès, d'une journée jeunesse ou à une manifestation cantonale, cela peut permettre de passer le temps en attendant la cérémonie protocolaire.

<b>Admission</b>	Tous les enfants (5 – 10 ans env.) présents sur place à la compétition
<b>Nombre idéal d'équipes</b>	En fonction du nombre de destinations proposées
<b>Durée</b>	En fonction de la manifestation
<b>Offre</b>	Nombre de destinations en fonction de la place disponible et du matériel à disposition
<b>Variantes</b>	En fonction de la manifestation
<b>Finance de participation</b>	Pas de frais de participation
<b>Inscription, désistement, changement</b>	Inscription sur place comme équipe de 5 – 10 participants. Les doubles départs ne sont pas autorisés
<b>Tenue vestimentaire</b>	Tenue de sport, chaussures adaptées
<b>Compétences</b>	CO
<b>Aides/Juges</b>	Au moins un responsable du bureau de voyage et une à deux personne(s) par destination et par groupe
<b>Cérémonie protocolaire</b>	Brève remise de prix
<b>Blessure/assurance accidents</b>	Du ressort des participants L'organisateur décline toute responsabilité en cas de blessure
	Des équipes équilibrées, de même âge, sont garanties d'égalité des chances pour tous



## Consignes pour fabriquer le jeu Suisse gymnique



### Dé (3x3 cm)

- 1 dé en bois, 1 feuille d'autocollants pour dés en bois

Coller les autocollants sur le dé. Les chiffres opposés doivent toujours donner 7 après addition.

### Jetons verso

- 18 jetons
- 4 ouvriers
- 30 aimants auto-collants (Ø 12 mm)

18 aimants auto-collants (Ø 12 mm) au milieu du verso des jetons  
4 autres aimants auto-collants (Ø 12 mm) au verso des «ouvriers». Les placer sur la tête des ouvriers.



### Plateau de jeu, verso

- 1 plateau Suisse gymnique
- 20 disques métalliques auto-collants (Ø 20 mm)

Coller les 18 disques métalliques auto-collants (Ø 20 mm) au verso des neuf destinations, un dans une case action et l'autre dans une case attente. Lorsque le plateau est tenu devant la lumière on reconnaît bien les cases.



### Options pour les disques et aimants «surnuméraires»

Les deux disques métalliques supplémentaires et les huit aimants peuvent s'utiliser aussi pour ses propres jetons ou pour y apposer le logo de la société, de l'association ou de la manifestation. Ils peuvent aussi être gardés en réserve. Autre possibilité, fixer les aimants au verso du plateau de manière à les fixer directement sur un tableau sur la paroi, sur un tableau blanc ou sur un support en métal.

### Compléments

Tous les documents se trouvent sur le site internet des différentes fédérations de gymnastique.



**turnschweiz**  
**gymnastiquesuisse**  
**ginnasticasvizzera**

## Impressum

### **Mandataire et fabricant**

Le jeu «Suisse gymnique» a été conçu avec une équipe de projet mandatée par toutes les fédérations de gymnastique (FSG, Sport Union Suisse, SVKT, Satus).

### **Direction de projet**

Matthias Stierli  
Patrick Wyss

### **Equipe de projet**

Matthias Stierli  
Roger Wangler  
Ilona Widmer-Thurnherr

### **Illustrations**

Partner-Partner AG  
[www.sportunterricht.de](http://www.sportunterricht.de)

### **Layout**

Partner-Partner AG  
Corinne Weber (FSG)

### **Partenaires de discussion**

Karin Rohrer (Sport Union Suisse)  
Olivia Schläppi (SVKT)  
Olivier Bur (FSG)

### **Traduction**

Valérie Gianadda

### **Production**

Flyerline Schweiz AG, [www.flyerline.ch](http://www.flyerline.ch)

### **Editeur**

Satus  
Sport Union Suisse  
Fédération suisse de gymnastique  
Frauensportverband SVKT

### **Internet**

[www.satus.ch](http://www.satus.ch)  
[www.sportunionschweiz.ch](http://www.sportunionschweiz.ch)  
[www.stv-fsg.ch](http://www.stv-fsg.ch)  
[www.svkt.ch](http://www.svkt.ch)

### **Edition**

1<sup>er</sup> tirage 2019

Tous droits réservés: reproduction et transmission de tout genre autorisées avec indication des sources.