



# BEAURAINS EXPRESS 2.0

20 juin 2024

Rédacteur HARDELAIN Yohann

## ILS SONT A L'ORIGINE DE CETTE JOURNÉE !



**Manon DUFOUR**

En alternance en  
Enseignement en  
Activité Physique  
Adapté au foyer de vie  
de Beaurains

**Gauthier JACQUEMAIN**

Moniteur éducateur au  
foyer de Vie de Beaurains

« Il nous a fallu deux mois pour préparer cette journée ! »

« L'an dernier c'est une cinquantaine de personnes qui ont participé à la version 1.0 de Beaurains express. Cette année nous attendons 10 équipes de 7 personnes. Participent le foyer de vie de Beaurains, l'Établissement d'Hébergement pour Personnes Agées Handicapées, le foyer d'hébergement, le Service d'Accueil de Jour et l'ESAT de Dainville ainsi que l'ESAT d'Étaples et le SAVS. »

« Au programme de l'an dernier : jeux de piste ; s'ajoutent des épreuves sportives qui auront lieu le matin. Nous voulions que les personnes des établissements les plus éloignés puissent vraiment profiter de leur journée ».

## INTERVIEW DE MANON DUFOUR

### C'est quoi un foyer de vie ?

C'est un lieu de résidence pour des personnes en situation de handicap, orientées par la MDPH, et qui ne relèvent ni d'un ESAT, ni d'une Maison d'Accueil Spécialisée, ni d'un Foyer d'Accueil Médicalisé.

Les personnes y résidants ne sont pas en mesure de travailler, n'ont besoin d'aucun soins médicaux lourds et ont un niveau d'autonomie suffisant pour participer à des activités adaptées à leurs capacités.

Le foyer de vie de Beaurains a 3 unités de vie. Chaque unité accueille 10 à 13 personnes. Il bénéficie de 2 places en accueil temporaire.

19 personnes dont 3 éducateurs spécialisés encadrent les résidents et proposent diverses activités telles la piscine, la randonnée, le foot, le basket, l'esthétique, des sorties, la cuisine, le jardin etc.



**FOYER DE VIE DE BEAURAINS**

# DES ÉPREUVES SPORTIVES POUR GAGNER DU TEMPS SUR LE JEUX DE PISTE



## Le tir à l'arc

Sur 3 tirs chaque joueur tente de marquer un maximum de points. L'équipe gagnante est celle qui rapporte le plus de points.



## La boccia

Deux équipes de 1 à 3 joueurs s'affrontent.

L'une a les balles rouges l'autre les bleues.

Les joueurs sont assis.

L'une des deux équipes lance le cochonnet, balle blanche, appelé Jack. Puis une de ses balles.

L'autre équipe lance une balle.

L'équipe dont la balle est la plus proche du cochonnet ne tire plus tant qu'un membre de l'autre équipe n'a pas rapproché plus près le cochonnet. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les balles soient lancées.

Les points sont comptabilisés en fin de match.

L'équipe qui a le plus de balles proches du Jack obtient des points.

Un point est accordé pour chaque balle mieux positionnée que l'adversaire.

L'équipe qui a le plus de points remporte le jeu de Boccia.



## Courses parcours moteur

Deux équipes s'affrontent. Chaque joueur réalise le plus rapidement possible le parcours moteur muni d'un objet qu'il prend en début et qu'il dépose en fin de parcours.

Les joueurs font à tour de rôle le parcours jusqu'à ce que l'intégralité des objets aient été ramenés à l'autre bout.

L'équipe qui a ramené le plus rapidement possible les objets a gagné.



## Bouncerball

Ce sport consiste à marquer des balles dans le but du camp adverse.

Les tirs doivent être effectués avec les deux mains sur la crosse appelée bouncer.

Il est interdit de lever la crosse plus haut que le genou pour tirer.

Seul le gardien peut toucher la balle avec son corps.

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

Deux équipes sont assises à égale distance d'un djembé.

Un morceau retenti.

Le premier qui se lève et frappe sur le djembé peut donner le titre de la chanson ou le nom de l'artiste.

C'est la bonne réponse l'équipe marque un point.

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

## Blind test musical



Fin de matinée, un calcul des points marqués par chaque équipe est réalisé. L'équipe qui a marqué le plus de points partira en premier aux jeux de piste de l'après-midi. La seconde 5 minutes après et ainsi de suite.



# LE JEU DE PISTE DE L'APRES-MIDI

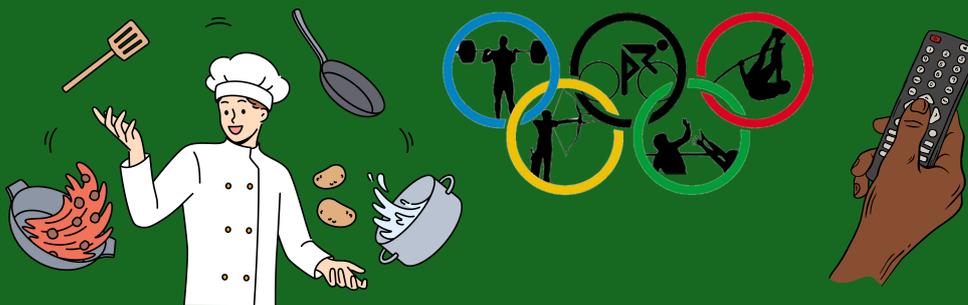


Le jeu de piste était chronométré.

Les départs étaient échelonnés en fonction des résultats aux épreuves sportives du matin. Chaque équipe partait avec une enveloppe contenant des feuilles de routes.



Nous ne pouvions ouvrir une nouvelle feuille de route, et donc reprendre la randonnée, que lorsque nous avons répondu correctement à une question portant sur des thèmes aussi variés que la cuisine, la télé, les jeux olympiques, la culture etc.



Sur la route était caché un totem. L'équipe qui le retrouvait pouvait pénaliser une autre en lui ajoutant 3 minutes à son chronomètre.



## BRAVO LES SPORTIFS !

