





# SOMMAIRE

La Chaîne humaine .....	3
Rêve et passion .....	4
That's all folks .....	5
Génération Top 50 - Clips .....	6 & 7
Fun Flash - Video .....	8
Todi sul Voye .....	9
Fort Boyard .....	10
Dreamland musical show - Les enfants .....	11 & 12
The travel jet & the Bouff machine .....	13
Jiv's got talents - Les Ados .....	14
Air Guitar et Show Time .....	15
Serial séries - Chars .....	16 & 17
Sportminator .....	18
Catégories des jeux .....	18
Renseignements généraux .....	19
Calendrier .....	20





# LA CHAÎNE HUMAINE

**1**

## > Vendredi 19h

**Principe :**

Réaliser la chaîne du plus grand nombre de personnes portant le t-shirt de leur village.

**Participants :**

Nombre illimité. Pas de limite d'âge.

**Déroulement :**

- De 19h à 19h30 précises, les villages devront réaliser une chaîne humaine du plus grand nombre de personnes à l'entrée du site.
- La seule contrainte est que chaque participant devra porter le t-shirt 2011 de son village pour pouvoir être comptabilisé.
- Chaque participant ne pourra se présenter qu'une seule fois.

**Classement :**

Ce jeu n'est pas coté.

- Le village ayant réalisé la plus grande chaîne gagnera un fût de bière de 50 litres.
- Le village classé en seconde position gagnera un fût de bière de 30 litres.
- Les fûts seront offerts le dimanche à 20 heures.



## Clair Ob's

### Café ambiance

Venez passer un bon moment

Grand rue, 6 | 5030 Gembloux | 081/61.22.20

## 2 JEU CONTINU

### Principe :

Deux participants par village devront réaliser des défis tout au long du week-end, à des moments bien définis.

Les gagnants partiront en minitrip avec chauffeur...

### Participants :

- Duo mixte (domiciliés dans une des 3 entités).
- Age: minimum 18 ans.
- Doivent être munis de leur carte d'identité en règle, et de leur carte sis.
- Doivent être autorisés à quitter le territoire belge.

### Contraintes :

- Les noms, prénoms, dates de naissance et coordonnées complètes du duo devront être communiqués au comité création pour le **1<sup>er</sup> Juin 2011, 22h00**, au plus tard à l'adresse suivante : [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be)
- Si pour quelque raison que ce soit, un participant inscrit ne peut prendre part au jeu, le duo (composé de 1 ou 2 remplaçants) ne pourra malheureusement pas partir mais pourra bien participer aux défis et rapporter des points à son village.
- Le duo ou participant, quoi qu'il arrive, ne pourra être remplacé au cours du week-end.

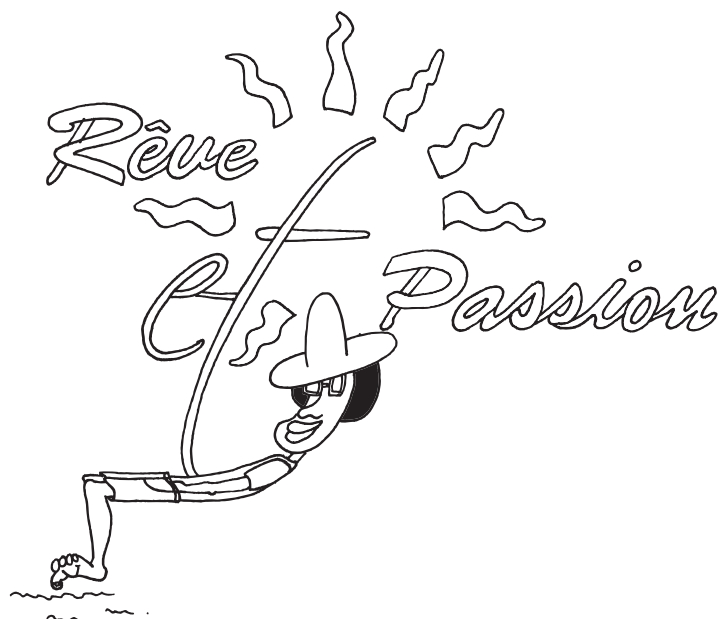
### Déroulement :

Le jeu se déroulera en 5 défis répartis sur les 3 journées :

- Le vendredi 1<sup>er</sup> juillet 2011 à 20h45 sur le podium : présentation des duos et 1<sup>er</sup> défi
- Le samedi 2 juillet 2011 à 10h00 sur le site des jeux sportifs : 2<sup>ème</sup> défi
- Le samedi 2 juillet 2011 à 16h00 sur le podium : 3<sup>ème</sup> défi
- Le samedi 2 juillet 2011 à 22h00 sur le podium : 4<sup>ème</sup> défi
- Le dimanche 3 juillet 2011 à 17h00 sur le site des jeux sportifs : 5<sup>ème</sup> défi

### Classement :

- Le duo recevra des points à chaque présentation au lieu et à l'heure demandés
- Le duo recevra des points suivant la cotation spécifique par défi.
- Le duo gagnant est celui qui aura obtenu le plus de points au total de tous les défis.
- Le duo gagnant partira le lundi soir, lors du barbecue du village vainqueur.
- Si le duo gagnant ne peut prendre part au minitrip, c'est le duo classé 2<sup>ème</sup>, s'il est en règle, qui pourra partir et ainsi de suite.





# THAT'S ALL FOLKS **3**

## QUIZZ



### > Vendredi 21h

#### Principe :

Quizz multimédia comportant 2 épreuves "podium" et 2 épreuves "public".

#### Participants :

3 candidats "podium" (sans restriction d'âge ou de sexe).

Equipe "public" dans le chapiteau : nombre illimité, composition libre.

#### Déroulement :

- Les première et troisième épreuves sont réservées aux candidats "podium".
- Les deuxième et quatrième sont réservées à l'équipe "public".

#### Classement :

- Chaque épreuve aura sa cotation propre (x points par bonne réponse).
- Addition simple des points des 4 épreuves.
- Le gagnant est l'équipe qui remporte le plus de points.
- En cas d'ex-æquo, prépondérance des résultats aux différentes épreuves comme suit (de la plus importante à la moins influente) : épreuve 4, 3, 2, 1. En dernier recours, une question subsidiaire sera posée aux équipes podium à égalité de points.

## 4

# GÉNÉRATION TOP 50 CLIPS

> Vendredi 22h30

**Principe :**

Représentation libre d'une ou plusieurs chansons d'un artiste ou groupe des années 80 choisi par le village parmi la liste ci-dessous.

**Participants :**

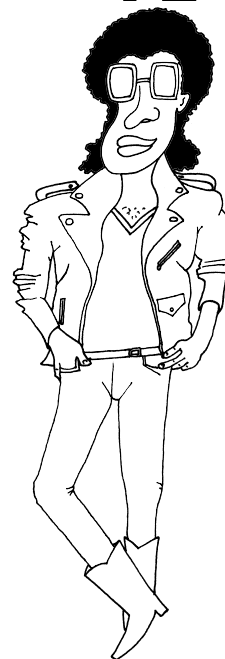
Nombre illimité. Pas de limite d'âge.

**Contraintes :**

Choix parmi les 15 artistes ou groupes suivants :

Duran Duran	Prince	Depeche mode
Simple Minds	Rita Mitsouko	Telephone
Frankie goes to Hollywood	Jimmy Somerville (Bronski Beat The Communards)	Eurythmics
Bananarama	Cyndi Lauper	A-Ha
Dire Straits	Pet Shop Boys	Kool and the gang

- Tous les villages rentreront leur choix à l'adresse : [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour le 11 avril 2011 23h59 au plus tard.
- Le choix du village ayant gagné le tirage au sort sera accepté d'office.
- Le village classé 2<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 2 artistes ou groupes ; si le premier choix de ce village a déjà été pris, son 2<sup>ème</sup> choix sera accepté.
- Le village classé 3<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 3 artistes ou groupes ; sera accepté le premier artiste ou groupe de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
- Le village classé 4<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 4 artistes ou groupes ; sera accepté le premier artiste ou groupe de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
- Le village classé 5<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 5 artistes ou groupes ; sera accepté le premier artiste ou groupe de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
- Si un village n'a pas remis sa sélection d'artistes ou groupes pour la date indiquée il sera déclassé dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort et son choix sera avalisé en fonction des choix accordés aux autres villages.
- Sont admis les groupes, duos dans lequel l'artiste a pris part à la condition que le(s) titre(s) ait/aient été commercialisé(s) sur support audio.
- Sont admis uniquement les titres originaux commercialisés dans les années 80 (entre le 01/01/1980 et le 31/12/1989). Les reprises ne sont pas admises.
- Il est obligatoire de soumettre tous les titres au comité création à l'adresse: [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) afin de faire valider les choix. Tout choix non validé ne sera pas admis.





- Toutes preuves de commercialisation des titres sélectionnés doivent être fournies par le village. L'aval du comité création se fera dans les 48 heures après la remise des morceaux choisis.
- Temps limite de 12 minutes, montage décors compris. Le démontage se fait le plus rapidement possible mais n'intervient pas dans les 12 minutes. La première équipe sera prévenue 15 minutes avant le début du jeu.
- Après chaque vidéo, un top de 5 minutes sera lancé. Passé ce délai, le top départ des 12 minutes sera automatiquement déclenché.
- Le spectacle se déroulera uniquement sur le podium. L'avancée pourra être utilisée.
- Tout doit être enregistré, pas de voix directes.
- L'utilisation de l'écran géant est autorisée durant l'installation des décors.
- Dès l'ouverture du rideau, l'écran sera automatiquement coupé.
- Le montage vidéo/audio doit être fourni sur un seul support, DVD-R (vidéo) ou format wav sur CD (audio) uniquement créé en continu. Les menus ne sont pas autorisés.
- Le support doit être fourni à Joël Botilde (0498/90.02.27) pour le 27 juin 2011 à 20h au plus tard, afin de procéder au test. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.

**Ordre de passage :**

Un tirage au sort le jeudi 30 juin 2011, lors de la réunion des capitaines, déterminera l'ordre de passage des villages.

**Critères :**

- Impression générale
- Mise en scène
- Interprétation des membres du groupe
- Décors
- Costumes
- Respect du thème
- Respect du temps

## 5

# FUN FLASH VIDEO



## > Vendredi 22h30

### Principe :

- Flash mob style cap 48 : [www.youtube.com/watch?v=XZDGMTfvVJY](http://www.youtube.com/watch?v=XZDGMTfvVJY)
- Réalisation sur une seule chanson continue d'une vidéo dansante se composant d'une multitude de plans, de lieux et de personnages différents.
- On s'attend toutefois à retrouver au travers de ces différentes séquences un point commun qui crée l'unité de l'ensemble. Ce point commun peut être dans la chorégraphie, dans la mise en valeur de l'un ou l'autre objet ou tout autre artifice.

### Participants :

Nombre illimité. Pas de limite d'âge.

### Contraintes :

- Choix de la musique : libre. Une seule chanson originale, ni remixée, ni montée.
- Les chansons "Mika Love - Today" et "Black Eyed Peas - Got a Feeling" ne pourront être utilisées.
- Il est obligatoire de soumettre le choix au comité création à l'adresse: [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) afin de le faire valider. Tout choix non validé ne sera pas admis. Si deux ou plusieurs villages choisissent la même musique, c'est la date d'envoi du message qui désignera le village qui pourra garder le morceau choisi.
- Durée maximum : 5 minutes.
- Seul l'écran géant sera utilisé.
- Pas de voix directe.
- Pas d'inserts de textes dans la vidéo.
- Uniquement des images réelles filmées par le village.
- Plusieurs lieux bien distincts.
- Fil conducteur entre les différents plans.
- Différents danseurs dans différents lieux (ceux-ci pouvant apparaître plusieurs fois au cours de la vidéo).
- Le montage vidéo doit être fourni sur un seul support, DVD-R uniquement créé en continu. Les menus ne sont pas autorisés.
- Le support doit être fourni à Joël Botilde (0498/90.02.27) pour le **27 juin 2011 à 20h** au plus tard, afin de procéder au test. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.

### Ordre de passage :

Même ordre de passage que le clip, en alternance avec celui-ci.

### Critères :

- |                                     |                                |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| • Originalité (Idée/Fil conducteur) | • Respect des consignes        |
| • Choix des lieux                   | • Respect du temps             |
| • Impression générale               | • Respect de la date de remise |
| • Réalisation/montage               |                                |

# TODI SUL VOYE

Jiv's 81%

6

> Samedi à 5h30

## Principe :

- Jeu de type chasse au trésor basé sur l'émission "Pékin express" réalisé hors site.
- Le but est de rentrer le plus vite possible sur le site des JIVS à Sauvenière en ayant réalisé toutes les épreuves du parcours.

## Participants :

- 2 participants, 1 garçon et 1 fille (domiciliés dans une des 3 entités) accompagnés d'un arbitre.
- Age : minimum 18 ans.

## Déroulement :

- Les participants seront déposés à un endroit précis et devront regagner le site des JIVS le plus vite possible via des moyens de locomotion qui leur seront imposés durant toute la journée.
- Les participants devront également réussir des épreuves sportives et résoudre des énigmes, sous peine de se voir infliger des contraintes.
- Les participants quitteront le site le samedi à 5h30 pour une destination inconnue.
- Le jeu débutera à 7h30 du matin et se terminera dès que toutes les équipes seront rentrées et au plus tard le samedi à 23h59. Les participants ne seront donc pas là durant la journée et la soirée du samedi pour participer aux autres jeux.
- Les participants devront fournir, à leur retour, entre 10 et 15 minutes d'images prises tout au long de la journée. Il sera autorisé à l'arbitre accompagnant de filmer.
- Le règlement complet sera fourni aux villages vers la mi-avril.

## Informations importantes :

- Les participants devront être en très bonne condition physique et devront fournir un certificat médical attestant leur capacité à participer au jeu.
- Les participants ne présentant pas de certificat médical ne pourront prendre part au jeu.
- Il est conseillé aux villages de prévoir des remplaçants avec certificat médical dans le cas où le(s) participant(s) serai(en)t dans l'incapacité de prendre le départ de l'épreuve.
- Etant donné que ce jeu se déroule hors site et qu'il peut durer assez longtemps, nous comptons sur le sérieux de chacun et sur les capitaines d'équipe pour prévoir des participants responsables afin que ce jeu se déroule sans problème.
- A cette fin, chaque participant devra signer une décharge via laquelle il acceptera les règles imposées pour ce jeu (ne pas violer la loi, ne pas se mettre en danger, respecter le code de la route et les biens d'autrui).
- Avant le départ du jeu chaque participant devra souffler dans un éthylotest afin de s'assurer qu'il n'est pas sous l'influence de l'alcool. De même il est interdit aux participants de consommer de l'alcool, de la drogue ou tout produit dopant pendant le déroulement du jeu.

## Classement :

- Les villages seront classés par ordre d'arrivée sur le site des JIVS de Sauvenière.
- Pour les villages qui ne seraient pas rentrés à 23h59, ils seront classés en fonction de la distance qu'il leur reste à parcourir jusqu'au site.



7



## > Samedi 9h30

### Principe :

Jeu basé sur l'émission Fort Boyard. Les participants devront donc être conscients du genre d'épreuves qu'ils pourraient rencontrer.

### Participants :

- 16 dont 3 filles minimum :
- 1 pour une épreuve à sensation (domicilié dans une des 3 entités).
- 12 pour les clés et indices
- 3 maîtres du temps (domiciliés dans une des 3 entités).
- Equipe "public" : nombre illimité

### Tenue :

- Short et t-shirt du village.
- Chaque village prévoira :
  - une paire de lunettes de plongée pour un candidat.
  - des habits de rechange pour certains participants (douche à disposition des participants).

### Déroulement :

- 5 épreuves pour obtenir des clés qui permettront de déverrouiller la salle du trésor.
- 3 aventures pour découvrir les indices qui permettront de trouver le mot-code qui déclenchera la chute du trésor.
- 4 défis contre les maîtres du temps pour gagner du temps si précieux dans la salle du trésor pour collecter des boyards.
- Ouverture de la salle au trésor et provoquer la chute des boyards.
- Epreuves "public" au cours du jeu pour gagner des boyards supplémentaires.

### Ordre de passage des équipes :

Un tirage au sort le jeudi 30 juin 2011, lors de la réunion des capitaines, déterminera l'ordre de passage des villages.

### Classement :

Le classement s'effectue sur base du poids des boyards récoltés.

# DREAMLAND MUSICAL SHOW

## SPECTACLE DES ENFANTS

8



> Samedi 13h

### Principe :

Adaptation musicale d'un conte pour enfants choisi par le village parmi la liste ci-dessous.

### Participants :

- Nombre illimité.
- Age : nés le ou après le 01/01/99 et au minimum être capables de marcher seul.

### Contraintes :

Choix du conte pour enfants parmi les 10 titres suivants :

Le chat botté (Perrault)	Le petit chaperon rouge (Perrault)
Le petit poucet (Grimm)	Peau d'âne (Perrault)
Hansel et Gretel (Grimm)	Boucle d'or et les 3 ours (Grimm)
La petite fille aux allumettes (Andersen)	Les 3 petits cochons
Shéhérazade et le Sultan (Les contes de mille et une nuits)	Les musiciens de Brême (Grimm)

suite en page 12



# DREAMLAND MUSICAL SHOW (SUITE)

- Tous les villages rentreront leur choix à l'adresse : [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour le **11 avril 2011 23h59** au plus tard.
- Le choix du village ayant gagné le tirage au sort sera accepté d'office.
- Le village classé 2<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 2 titres de conte ; si le premier choix de ce village a déjà été pris, son 2<sup>ème</sup> choix sera accepté.
- Le village classé 3<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 3 titres de conte ; sera accepté le premier conte de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
- Le village classé 4<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 4 titres de conte ; sera accepté le premier conte de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
- Le village classé 5<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 5 titres de conte ; sera accepté le premier conte de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
- Si un village n'a pas remis sa sélection de titres pour la date indiquée il sera déclassé dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort et son choix sera avalisé en fonction des choix accordés aux autres villages.
- Temps limite de 12 minutes montage des décors compris.
- Le temps limite sera décomposé comme suit :
  - 2 minutes pour le montage des gros décors (pendant ce temps, les enfants seront tenus à l'écart de l'accès au podium, et ne pourront en aucun cas participer ou se mêler au "déménagement")
  - Au-delà des 2 minutes de montage des gros décors, Joël se réserve toujours le droit de refuser la montée des enfants sur le podium s'il juge que les mesures de sécurité nécessaires ne sont pas remplies.
  - 10 minutes pour le montage des décors secondaires et le spectacle proprement dit.
- Choix des musiques : libre.
- Les musiques choisies devront être soumises au comité de création à l'adresse: [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour le 30 avril 2011 23h59 au plus tard. L'aval du comité de création sera rendu pour le 7 mai au plus tard. *En cas de choix de musiques trop semblables entre plusieurs villages le comité de création se réserve le droit de refuser certaines musiques pour certains villages. La préséance s'établira en fonction de l'ordre inverse du tirage au sort pour le choix du conte.*
- Spectacle sur podium et avancée.
- Pas de voix off.
- Pas d'utilisation de l'écran géant.
- Pas de micro.
- Aucun adulte, même déguisé, ne pourra être visible sur le podium.
- La liste des noms et des dates de naissance des participants est à remettre pour le 26/06/2011 à 23h59 au plus tard à l'adresse : [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be)
- Le montage audio doit être fourni sur un seul support, format wav sur CD uniquement, créé en continu.
- Le support doit être fourni à Joël Botilde (0498/90.02.27) pour le **27 juin 2011 à 20h au plus tard**, afin de procéder au test. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.
- Pénalité ASBL pour le non respect de l'âge.

## Ordre de passage :

Le tirage au sort détermine l'ordre de passage des villages.

## Critères :

- |                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| • Impression générale | • Costumes         |
| • Mise en scène       | • Respect du thème |
| • Décors              | • Respect du temps |
|                       | • Respect de l'âge |



# THE TRAVEL JET & THE BOUFF MACHINE



9

> Samedi 16h

## Principe :

Jeu en étoile avec épreuves extérieures pour les jeunes, une équipe "public" dans le chapiteau et une équipe gros mangeurs sur le podium.

## Participants :

- Equipe extérieure "jeunes" (les bagagistes) :
  - Minimum : 10 garçons et 9 filles
  - Maximum : 20 garçons et 18 filles
  - Chaque jeune devra participer à au moins une épreuve.
  - Age : nés entre le 01/01/1993 et le 31/12/1996
- Un responsable de minimum 18 ans sera chargé d'accompagner l'équipe "jeunes" pour gérer les participants pour les différentes épreuves.
- Equipe "public" : nombre illimité (l'équipage)
- Equipe "podium" gros mangeurs : 5 participants dont au moins 1 fille (les passagers) + 1 hôtesse.

## Déroulement :

- Grâce aux points et aux énigmes obtenus par les bagagistes lors des épreuves extérieures (épreuves d'adresse ou physiques sur l'aire des jeux sportifs), l'équipage devra découvrir leur destination et recevra un passeport.
- L'hôtesse devra aller chercher les plats et la boisson correspondants au pays inscrit sur le passeport et les apporter au passager après check-in par l'agent de contrôle (arbitre).
- Le passager devra manger le plus rapidement possible le "menu" que l'hôtesse lui aura remis.

## Classement :

Cotations séparées, 1 pour les épreuves extérieures et "public", 1 pour le gros mangeur.

**The travel Jet** - épreuves extérieures et "public":

Addition simple des points obtenus lors des épreuves.

**The bouff machine** - gros mangeur :

- Le village gagnant est celui qui aura terminé son "menu" en premier.
- Tous les villages doivent manger l'entièreté du "menu", le chrono donnera le classement.
- Un temps maximum sera déterminé pour chaque "menu".
- Si un participant renverse, vomit ou abandonne, on laissera tourner le chrono le temps maximum déterminé.
- A la fin du temps maximum, le reste du "menu" sera pesé, pour départager les éventuelles égalités.
- Le classement final est donné par la moyenne des classements obtenus par "menu".

10

# JIV'S GOT TALENTS

## SPECTACLE DES ADOS

> Samedi 21h

### Principe :

Spectacle de Zumba.

### Participants :

- Nombre illimité.
- Age : nés entre le 01/01/1995 et le 31/12/1998.

### Contraintes :

- Temps limite : 6 minutes.
- Choix des musiques : libre.
- La chanson "Sakira - Waka Waka" ne pourra être utilisée.
- Les musiques choisies devront être soumises au comité de création à l'adresse: [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour le **30 avril 2011 23h59** au plus tard. L'aval du comité de création sera rendu pour le 7 mai au plus tard. *En cas de choix de musique non adaptée à la Zumba ou en cas de choix de musiques trop semblables entre plusieurs villages le comité de création se réserve le droit de refuser certaines musiques. Si 2 ou plusieurs villages choisissent la même musique, c'est la date d'envoi du message qui désignera le village qui pourra garder le morceau choisi*
- Spectacle sur podium et avancée.
- Pas de voix off.
- Pas d'utilisation de l'écran géant.
- Pas de micro.
- Pas de décors ni d'accessoires.
- Le montage audio doit être fourni sur un seul support, format wav sur CD uniquement, créé en continu.
- Le support doit être fourni à Joël Botilde (0498/90.02.27) pour le **27 juin 2011 à 20h** au plus tard, afin de procéder au test. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.
- Pénalité ASBL pour le respect de l'âge.

### Ordre de passage :

Un tirage au sort le jeudi 30 juin 2011, lors de la réunion des capitaines, déterminera l'ordre de passage des villages.

### Critères :

- Impression générale
- Mise en scène
- Interprétations des membres du groupe
- Costumes
- Respect du thème
- Respect du temps
- Respect de l'âge.





# AIR GUITAR & SHOW TIME



# 11

## > Samedi 22h

### Principe :

- Soirée articulée autour de 2 jeux très visuels et rythmés
  - Air guitar
  - Jeu familial composé de 4 épreuves tenues secrètes

### Organisation de la soirée :

- Air guitar (libre) : 3 premiers villages
- 1<sup>ère</sup> épreuve
- Air guitar (libre) : 2 derniers villages
- 2<sup>ème</sup> épreuve
- 3<sup>ème</sup> épreuve
- Air guitar (imposé) : 2 premiers villages.
- 4<sup>ème</sup> épreuve
- Air guitar (imposé) : 3 derniers villages.

## Air guitar

### Principe :

Technique qui consiste à mimer de façon convaincante les gestes d'un guitariste sans avoir de guitare entre les mains.

### Participants :

- 2 à 5 participants (minimum 1 coach et 1 air guitariste) domiciliés dans une des 3 entités.
- Age : minimum 16 ans

### Déroulement :

- Deux manches : une libre et une imposée. Durée : 60 secondes chacune.
- Morceau libre : 1 participant
- Morceau imposé : 1 à 3 participants
- Le même candidat peut participer à l'épreuve libre et à l'imposé
- Présentation de l'air guitariste par le coach : 30 secondes avant chaque manche.

### Contraintes :

- Accessoires autorisés sous réserve d'approbation par le comité création. Aucun objet qui pourrait faire office de guitare ou équivalent ne sera utilisé.

- Spectacle sur le podium et l'avancée uniquement.
- Morceau libre : choix libre d'une ou plusieurs chansons mixées.
- Les effets sonores sont autorisés
- La bande son doit être fournie sur un seul support, format wav sur CD uniquement, créé en continu.
- Le support doit être fourni à Joël Botilde (0498/90.02.27) pour le **27 juin 2011 à 20h** au plus tard, afin de procéder au test. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.
- Morceau imposé : une bande son imposée sera remise aux villages le 1<sup>er</sup> juin 2011 à 20h à la Maison des associations, Place du Sablon à Sauvenière.

### Ordre de passage :

Un tirage au sort le jeudi 30 juin 2011, lors de la réunion des capitaines, déterminera l'ordre de passage des villages.

### Critères :

- Technique : l'air guitariste reproduisait-il bien de façon convaincante les gestes d'un véritable guitariste ?
- Présence : l'air guitariste avait-il du charisme ? A-t-il su par ses mouvements emmener la foule avec lui ?
- L'air attitude : l'air guitariste a-t-il fait de sa performance plus qu'un mime, une véritable création artistique ?

## Show Time

### Participants :

- Nombre de participants: 7 participants + 4 figurants
- Age : minimum 16 ans.

### Déroulement :

- 1<sup>ère</sup> épreuve : 1 participant par village, jeu de rapidité faisant appel à la culture générale (de 1990 à nos jours).
- 2<sup>ème</sup> épreuve : 3 participants par village, jeu de rapidité faisant appel au sens du touché.
- 3<sup>ème</sup> épreuve : 1 participant par village, jeu faisant appel à la mémoire visuelle.
- 4<sup>ème</sup> épreuve : 2 participants et 4 figurants par village, jeu d'adresse.

### Classement :

Le gagnant est l'équipe qui remporte le plus de points au bout des 4 épreuves.

12

# SERIAL SERIES

## LES CHARS



> Dimanche 9h

### Principe :

Parcours de chars représentant de célèbres séries télévisées à travers les rues du village (voir plan ci-après).

### Contraintes :

Choix parmi les 10 séries suivantes :

Star trek	Les mystères de l'Ouest
La croisière s'amuse	La petite maison dans la prairie
Stargate SG-1	La 4ème dimension
Dallas	Les têtes brûlées
Fame	V : les visiteurs

- Tous les villages rentreront leur choix à l'adresse [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour le **11 avril 2011 23h59** au plus tard.
- Le choix du village ayant gagné le tirage au sort sera accepté d'office.
- Le village classé 2<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 2 séries ; si le premier choix de ce village a déjà été pris, son 2<sup>ème</sup> choix sera accepté.
- Le village classé 3<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 3 séries ; sera accepté la première série de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
- Le village classé 4<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 4 séries ; sera accepté la première série de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
- Le village classé 5<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 5 séries ; sera accepté la première série de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
- Si un village n'a pas remis sa sélection de séries pour la date indiquée il sera déclassé dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort et son choix sera avalisé en fonction des choix accordés aux autres villages.
- Le défilé démarrera à 9 heures précises. Le côté ouvert du char sera le côté gauche dans le sens de la marche. L'animation finale s'effectuera sur le parking de la firme Brichart en face du terrain de football de Sauvenière direction Grand-Leez.
- Maximum un véhicule de traction motorisé ne pouvant tirer qu'une seule remorque par village et un deuxième véhicule motorisé.
- Maximum une remorque par village.
- Les dimensions maximales du char seront communiquées à la mi avril aux capitaines.
- Maximum 10 minutes pour l'animation finale.
- Pénalité au général : arrivée tardive, 2 points au classement général par quart d'heure entamé.
- Le nom du thème ainsi que le nom du village devront être indiqués clairement à l'avant du premier véhicule.

**Ordre de passage :**

Un tirage au sort le jeudi 30 juin 2011, lors de la réunion des capitaines, déterminera l'ordre de passage des villages.

**Critères :**

- Couverture du thème
- Construction
- Esthétique
- Déguisements
- Animation continue
- Animation finale :
  - Intégration du char dans l'animation finale
  - Mise en scène
  - Impression générale
  - Respect du temps (1 pt par 30 sec. entamées)

**Parcours du char :**

- Départ - Rue des Praules (zoning)
- Rue du Stordoir
- Rue de la Queue Terre
- Rue de Fleurus
- Rue Joseph Suars
- Rue du Village
- Rue du Trichon
- Rue du Maïeur
- Rue de la Peau de Chien
- Arrivée - Rue du Pont des Pages

**Remarque importante :**

En fonction de l'avancement des travaux de pose du collecteur rue du Village, le parcours des chars est susceptible d'être modifié suivant l'itinéraire en pointillé.

# 13 SPORTMINATOR

> Dimanche 17h

**Principe :**

Jeux sportifs composés de 4 épreuves et d'un fil rouge.

**Participants :**

Les participants doivent être domiciliés dans l'une des 3 entités.

**Règlement :**

Le règlement ainsi que le nombre de participants nécessaires seront communiqués aux capitaines d'équipe ultérieurement.



## CATÉGORIE DES JEUX

Jeux	Catégorie	Ecart de points
Rêve et Passion	6	3 points
That's all folks	5	5 points
Fun Flash *	4	7 points
Génération top 50	2	13 points
Todi sul' voye	5	5 points
Fort Boyard	4	7 points
Dreamland musical Show	3	10 points
Travel Jet	5	5 points
Bouff Machine	5	5 points
Jiv's got talents	4	7 points
Air Guitar *	6	3 points
Show Time	5	5 points
Sérial Séries *	1	17 points
Sportminator	3	10 points

\* Jeux secrets



# RENSEIGNEMENTS GENERAUX

- Pour les jeux Rêve et Passion, Todi sul'voye, certaines épreuves de Fort Boyard et Sportminator, nous imposons aux concurrents d'être domiciliés dans une des trois entités (Eghezée, Gembloux ou La Bruyère).
- En cas de doute, un document d'identité pourrait éventuellement être réclamé (attention, la carte d'identité électronique ne comporte plus le lieu de domicile). Toutefois, une dérogation pourra être demandée pour des personnes ayant pris part de manière active à de précédentes éditions des JIVS. Cette dérogation ne pourra être accordée que par l'ensemble des membres du jury ou par un minimum de 10 membres de l'ASBL représentant les 5 villages.
- Lorsque le choix est laissé parmi une sélection de titres (c'est le cas de Génération Top50, Dreamland musical show et Sérial séries),
  - Le choix du village ayant gagné le tirage au sort sera accepté d'office.
  - Le village classé 2<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 2 choix ; si le premier choix de ce village a déjà été pris, son 2<sup>ème</sup> choix sera accepté.
  - Le village classé 3<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 3 choix ; sera accepté la première série de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
  - Le village classé 4<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 4 choix ; sera accepté la première série de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
  - Le village classé 5<sup>ème</sup> au tirage au sort devra remettre 5 choix ; sera accepté la première série de sa liste qui n'aura pas encore été attribué à un village le précédant dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort.
  - Si un village n'a pas remis sa sélection de titres pour la date indiquée il sera déclassé dans l'ordre de préséance établi lors du tirage au sort et son choix sera avalisé en fonction des choix accordés aux autres villages.
- Les questions devront être posées à l'adresse suivante : [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be)
  - Les réponses seront envoyées dans un délai de 48h.
- Deux adresses mail de référence doivent être fournies par chaque village. Seules les questions venant de ces adresses seront acceptées. Les réponses seront envoyées à l'adresse d'où provient la question.
- Chaque village devra, en plus du capitaine officiel, nommer un capitaine suppléant.
- Un semi-remorque maximum par village.
- Les dimensions de la scène seront communiquées ultérieurement aux capitaines.
- Le jury sera placé face à la scène.
- L'entrée des artistes se fait du côté droit en regardant la scène, la sortie des artistes et des décors se fera, quant à elle, du côté gauche.





# CALENDRIER

**04/04/2011**

Réunion des capitaines à la buvette du football de Sauvenière à 19h30.

**11/04/2011****Génération TOP50 - Clips**

Le(s) nom(s) de l'artiste ou groupe sera (seront) remis à l'adresse suivante [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour 23h59 au plus tard.

**Dreamland musical show - Spectacle des enfants**

Le(s) nom(s) de conte sera (seront) remis à l'adresse suivante [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour 23h59 au plus tard.

**Serial séries - Chars**

Le(s) nom(s) de série TV sera (seront) remis à l'adresse suivante [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour 23h59 au plus tard.

**30/04/2011****Dreamland musical show - Spectacle des enfants**

Les musiques choisies devront être soumises au comité de création à l'adresse suivante [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour 23h59 au plus tard.  
L'aval du comité de création sera rendu pour le 7 mai au plus tard.

**Jiv's got Talents - Spectacle des ados**

Les musiques choisies devront être soumises au comité de création à l'adresse suivante [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour 23h59 au plus tard.  
L'aval du comité de création sera rendu pour le 7 mai au plus tard.

**01/06/2011****Rêve et passion**

Les noms, prénoms, date de naissance et coordonnées complètes du duo devront être communiqués au comité création à l'adresse suivante [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour 22h00 au plus tard.

**Air Guitar**

La bande son du morceau imposé sera remise à 20h à la Maison des associations, Place du Sablon à Sauvenière.

**26/06/2011****Dreamland musical show - Spectacle des enfants**

La liste des noms et des dates de naissances des participants est à remettre à l'adresse suivante [creation@jeuxintervillages.be](mailto:creation@jeuxintervillages.be) pour 23h59 au plus tard.

**27/06/2011****Génération TOP50 - Clips**

Le support, DVD-R (vidéo) ou CD format wav (audio), doit être fourni à Joël Botilde pour 20h au plus tard.

**Fun Flash - Video**

Le support, DVD-R, doit être fourni à Joël Botilde pour 20h au plus tard.

**Dreamland musical show - Spectacle des enfants**

Le support, CD format wav, doit être fourni à Joël Botilde pour 20h au plus tard.

**Jiv's got Talents - Spectacle des ados**

Le support, CD format wav, doit être fourni à Joël Botilde pour 20h au plus tard.

**Air Guitar**

La bande son (partition libre) doit être fourni à Joël Botilde pour 20h au plus tard.

**Attention:** Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.

**30/06/2011**

Réunion des capitaines sur le site des jeux.

Tirage au sort pour l'ordre de passage des jeux suivants :

**Génération TOP50, Fort Boyard, Jiv's got Talents, Air Guitar, Serial séries**

