



37^{èmes} Jeux Intervillages à Eghezée
29, 30 juin et 1^{er} juillet 2012
Règlement des Jeux

S

SOMMAIRE

1. MONEY DROP

Jeu de culture générale

p.3

2. DÉPART EN VACANCES

D.V.D.

p.4

3. HIT BOX, Volume JIV's

Clips des adultes

p.5

4. MORNING GAMES

Jeu du samedi matin

p.10

5. SUR UN AIR LATINO

Clips des enfants

p.11

6. MAKE IT !

Jeu en étoile en deux parties (Make It ! et Shake It !)

p.16

7. SHAKE IT !

Jeu en étoile en deux parties (Make It ! et Shake It !)

p.17

8. EVERYDAY, I'M SHUFFLIN

Clips des ados

p.18

9. SUMMER FEVER

Jeu du samedi soir

p.20

10. GÉNÉRATION BEACH CLUB

Clips des anciens

p.21

11. SUMMER IN THE CITY

Chars

p.23

12. ON THE BEACH

Jeux sportifs

p.26

13. JIV's STORY

Jeu continu

p.27

C. CALENDRIER

Dates de remises des différents jeux

p.28

A. ANNEXES

Plans du chapiteau

p.29





1

MONEY DROP

Vendredi 21h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe

Jeu de culture générale basé sur le jeu TV « Money Drop ».

Participants

- 4 candidats « podium » (2 X 2, sans restriction d'âge ou de sexe).
- Équipe « public » dans le chapiteau : nombre illimité, composition libre.

Le règlement complet sera communiqué le jeudi soir avant les JIV's lors de la réunion des capitaines.

2

DÉPART EN VACANCES

Vendredi 22h30

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe

Réalisation d'un film « Stop Motion », c'est à dire filmé image par image, cela permet de créer une animation en mouvement à partir de personnes immobiles munis ou non d'objets immobiles.

Entre chaque image, les personnes ou objets de la scène sont légèrement déplacés. Lorsque le clip est projeté à une vitesse normale, la scène semble animée.

Le thème du Stop Motion est : « Départ en vacances ».

DÉPART EN VACANCES est un jeu secret.

Contraintes

Tournage :

- Scène filmée image par image avec montage.
- Toutes les images doivent être obligatoirement filmées par le club (Pas d'extrait de vidéo existante, de film ou d'émission).
- Pas d'image ou artifice supplémentaire incrustée dans la vidéo.
- Le film doit être composé majoritairement de scène comprenant des personnages vivants.

Bande son :

- La musique (une et une seule) est ajoutée après le tournage
- La chanson devra être validée par le comité création afin d'éviter les doublons.

Les villages proposeront le titre choisi à partir du 16 avril à midi. Le comité création validera dans les 24h par e-mail.

Durée maximum : 5 minutes

Tout doit se trouver sur le DVD (son et vidéo)

Type de format DVD autorisé : DVD-R

Le support doit être fourni à Joël Botilde (0497/05.04.19) pour le 22 juin 2012 avant 22h.

Critères

- Impression générale
- Technique du STOP MOTION
- Originalité
- Respect des contraintes / thème
- Délais de la remise du support (Pénalité au général)

Exemple

Pour l'aspect technique du Stop Motion : <http://www.youtube.com/watch?v=DIlv4duK8E8>

Exemple comité création : <http://dl.dropbox.com/u/58569056/stop%20motion.mpeg>

3

HIT BOX, Volume JIV's

Vendredi 22h30

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe

Création d'un spectacle musical sur base d'une compilation des meilleurs tubes d'une année.
La compilation audio est fournie par l'équipe création.

Contraintes

Un choix de 10 compilations est proposé aux 5 clubs (voir liste ci-après et DVD ci-joint) :

2002 – 2003 – 2004 – 2005 – 2006 – 2007 – 2008 – 2009 – 2010 – 2011

Les villages remettront leur choix (une année) à l'adresse creation@jeuxintervillages.be selon l'ordre tiré au sort, avant le vendredi 14 avril à 12h. Ils proposeront un deuxième, troisième, quatrième, voire un cinquième choix.

	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}
Village					

Le choix de la compilation sera validé par le comité création.

Les équipes devront choisir au minimum 3 chansons parmi les 15 proposées sur la compilation (hors montage décor).

Toutes les musiques choisies devront faire partie et être extraites de la compilation/année choisie par le village.

Le support doit être fourni à Joël Botilde (0497/05.04.19) pour le 22 juin 2012 avant 22h, afin de procéder au plus vite aux tests et enregistrer le fichier sur le pc de l'organisation. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village. Si le support est exclusivement sonore le format doit être MP3. Si de la vidéo est utilisée lors du montage des décors le fichier son et vidéo doit être sur un seul fichier en format VIDEO (DVD-R).

Cette année, pour la première fois, l'organisation a prévu des écrans LED latéraux d'une grande qualité d'images.

Pour autant que les musiques fassent partie de la compilation de l'année choisie, toutes les vidéos et images sont autorisées sur les écrans latéraux pendant le montage des décors. Attention ce montage sera automatiquement coupé dès l'ouverture du rideau.

Le 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.

L'équipe a 5 minutes (pendant la diffusion du DVD) pour se préparer à l'entrée des coulisses.

Après chaque DVD, un top de 2 minutes sera lancé pour permettre à l'équipe de se préparer, passé ce délai, le top départ des 12 minutes sera automatiquement déclenché.

3

Contraintes (suite)

Le spectacle se déroule uniquement sur le podium. Tout doit être enregistré. Pas de voix directes.

L'avancée podium pourra être utilisée.

La représentation de l'artiste ou du groupe n'est pas obligatoire.

Critères

- Impression générale
- Mise en scène
- Chorégraphie
- Costumes
- Décors
- Respect du temps
- Respect des contraintes

HIT BOX, Volume JIV's - 2002

1	LAS KETCHUP	THE KETCHUP SONG (ASEREJE)
2	SHAKIRA	WHENEVER, WHEREVER
3	EMINEM	WITHOUT ME
4	MAD'HOUSE	LIKE A PRAYER
5	MARILYN MANSON	TAINTED LOVE
6	BRATISLA BOYS	STACH STACH
7	JENIFER	AU SOLEIL
8	T.A.T.U.	ALL THE THINGS SHE SAID
9	TRUTH HURTS FEAT. RAKIM	ADDICTIVE
10	NELLY FEAT. KELLY ROWLAND	DILEMMA
11	DAVID GUETTA	LOVE DON'T LET ME GO
12	PINK	GET THE PARTY STARTED
13	SOPHIE ELLIS-BEXTOR	MURDER ON THE DANCEFLOOR
14	112	DANCE WITH ME
15	KATE RYAN	DESENCHANTEE

HIT BOX, Volume JIV's - 2003

1	ALPHONSE BROWN	LE FRUNKP
2	UNDERDOG PROJECT	SUMMER JAM 2003
3	DIAM'S	DJ
4	LORIE	SUR UN AIR LATINO
5	BOOMING PEOPLE	CHIHUAHUA
6	50 CENT	IN DA CLUB
7	JOCELYNE LABYLLE & CHEELA	LAISSE PARLER LES GENS
8	TRAGEDIE	HEY HO
9	JUST A MAN	I'M SORRY
10	BENNY BENASSI	SATISFACTION
11	PANJABI MC	MUNDIAN TO BACH KE
12	LA NOUVELLE STAR	LAISSONS ENTRER LE SOLEIL
13	BEYONCE FEAT. JAY-Z	CRAZY IN LOVE
14	ONE-T & COOL-T	THE MAGIC KEY
15	MAGIC SYSTEM	1 ^{ER} GAOU

HIT BOX, Volume JIV's - 2004

- | | | |
|----|---------------------------------|--------------------------|
| 1 | O-ZONE | DRAGOSTEA DIN TEI |
| 2 | K-MARO | FEMME LIKE U |
| 3 | AVENTURA | OBSESSION |
| 4 | USHER FEAT. LIL' JON & LUDACRIS | YEAH |
| 5 | LESLIE FEAT. AMINE | SOBRI (NOTRE DESTIN) |
| 6 | NADIYA | ET C'EST PARTI |
| 7 | CONARDS | COMME DES CONNARDS |
| 8 | CALOGERO FEAT. PASSI | FACE A LA MER |
| 9 | ROYAL GIGOLOS | CALIFORNIA DREAMIN |
| 10 | T-RIO | MAMAE EU QUERO (CHOOPEA) |
| 11 | DANZEL | PUMP IT UP |
| 12 | RASMUS | IN THE SHADOWS |
| 13 | BRITNEY SPEARS | TOXIC |
| 14 | JAMELIA | SUPERSTAR |
| 15 | OUTKAST | HEY YA/GHETTO MUSICK |

HIT BOX, Volume JIV's - 2005

- | | | |
|----|------------------------------|-------------------|
| 1 | CRAZY FROG | AXEL F |
| 2 | ILONA MITRECEY | UN MONDE PARFAIT |
| 3 | AKON | LONELY |
| 4 | MADONNA | HUNG UP |
| 5 | SHAKIRA FEAT. ALEJANDRO SANZ | LA TORTURA |
| 6 | JEAN DUJARDIN | LE CASSE DE BRICE |
| 7 | JENNIFER LOPEZ | GET RIGHT |
| 8 | STARSAILOR | FOUR TO THE FLOOR |
| 9 | PUSSYCAT DOLLS | DON'T CHA |
| 10 | 50 CENT | CANDY SHOP |
| 11 | LINKIN PARK & JAY-Z | NUMB/ENCORE |
| 12 | PAPI SANCHEZ | ENAMORAME |
| 13 | MAGIC SYSTEM | BOUGER BOUGER |
| 14 | PAUL CLESS FEAT. BRIXX | SUAVEMENTE |
| 15 | PAPA A.P. | GASOLINA |

HIT BOX, Volume JIV's - 2006

- | | | |
|----|-------------------|-------------------|
| 1 | LA PLAGES | COUP DE BOULE |
| 2 | DIAM'S | LA BOULETTE |
| 3 | JUANES | LA CAMISA NEGRA |
| 4 | PAKITO | LIVING ON VIDEO |
| 5 | GNARLS BARKLEY | CRAZY |
| 6 | SEAN PAUL | TEMPERATURE |
| 7 | ZUCCHERO & MANA | BAILA MORENA |
| 8 | NELLY FURTADO | MANEATER |
| 9 | SHAKIRA | HIPS DON'T LIE |
| 10 | JUSTIN TIMBERLAKE | SEXYBACK |
| 11 | TRIBAL KING | FACON SEX |
| 12 | TOM SNARE | PHILOSOPHY |
| 13 | FAUDEL | MON PAYS |
| 14 | BLACK EYED PEAS | PUMP IT |
| 15 | YANNICK NOAH | DONNE-MOI UNE VIE |

HIT BOX, Volume JIV's - 2007

- | | | |
|----|-----------------------------|----------------------------|
| 1 | FATAL BAZOOKA | FOUS TA CAGOULE |
| 2 | MIKA | RELAX, TAKE IT EASY |
| 3 | CHRISTOPHE WILLEM | DOUBLE JE |
| 4 | FAF LARAGE | PAS LE TEMPS |
| 5 | KAMINI | MARLY GOMONT |
| 6 | ALEX GAUDINO | DESTINATION CALABRIA |
| 7 | KOXIE | GARCON |
| 8 | CHRISTOPHE MAE | ON S'ATTACHE |
| 9 | CHRISTINA AGUILERA | HURT |
| 10 | TIMBALAND FEAT. KERI HILSON | THE WAY I ARE |
| 11 | TOKIO HOTEL | MONSOON / DURCH DEN MONSUN |
| 12 | TIMBALAND | GIVE IT TO ME |
| 13 | BEYONCE & SHAKIRA | BEAUTIFUL LIAR |
| 14 | SHY'M | FEMME DE COULEUR |
| 15 | CASCADA | EVERYTIME WE TOUCH |

HIT BOX, Volume JIV's - 2008

- | | | |
|----|-------------------------------|----------------------|
| 1 | FATAL BAZOOKA FEAT. YELLE | PARLE A MA MAIN |
| 2 | RIHANNA | DON'T STOP THE MUSIC |
| 3 | AMY MACDONALD | THIS IS THE LIFE |
| 4 | LAURENT WOLF | NO STRESS |
| 5 | TIMBALAND PRES. ONE REPUBLIC | APOLOGIZE |
| 6 | ENRIQUE IGLESIAS FEAT. NADIYA | TIRED OF BEING SORRY |
| 7 | MONDOTEK | ALIVE! |
| 8 | PAULINE | ALLO LE MONDE |
| 9 | MADONNA & JUSTIN TIMBERLAKE | 4 MINUTES |
| 10 | DUFFY | MERCY |
| 11 | WILLIAM BALDE | RAYON DE SOLEIL |
| 12 | MADCON | BEGGIN' |
| 13 | ROBERT ABIGAIL | MOJITO SONG |
| 14 | GURU JOSH PROJECT | INFINITY 2008 |
| 15 | COLDPLAY | VIVA LA VIDA |

HIT BOX, Volume JIV's - 2009

- | | | |
|----|-----------------------|---------------------------------|
| 1 | LADY GAGA | POKER FACE |
| 2 | GREGOIRE | TOI + MOI |
| 3 | DAVID GUETTA | WHEN LOVE TAKES OVER |
| 4 | HELMUT FRITZ | CA M'ENERVE |
| 5 | COEUR DE PIRATE | COMME DES ENFANTS |
| 6 | PEP'S | LIBERTA |
| 7 | GOSSIP | HEAVY CROSS |
| 8 | KID CUDI VS. CROOKERS | DAY 'N' NITE |
| 9 | PITBULL | I KNOW YOU WANT ME (CALLE OCHO) |
| 10 | FLO RIDA FEAT. KE\$HA | RIGHT ROUND |
| 11 | DISCOBITCH | C'EST BEAU LA BOURGEOISIE |
| 12 | OLIVIA RUIZ | ELLE PANIQUE |
| 13 | AGNES | RELEASE ME |
| 14 | MIKELANGELO LOCONTE | TATOUE-MOI |
| 15 | MADONNA | CELEBRATION |

HIT BOX, Volume JIV's - 2010

- | | | |
|----|-----------------------------|--|
| 1 | SHAKIRA | WAKA WAKA (THIS TIME FOR AFRICA) |
| 2 | STROMAE | ALORS ON DANSE |
| 3 | KE\$HA | TIK TOK |
| 4 | GAETAN ROUSSEL | HELP MYSELF (NOUS NE FAISONS QUE PASSER) |
| 5 | EDWARD MAYA & VIKA JIGULINA | STEREO LOVE |
| 6 | CAMELIA JORDANA | NON NON NON |
| 7 | LADY GAGA | BAD ROMANCE |
| 8 | ZAZ | JE VEUX |
| 9 | YOLANDA BE COOL & D-CUP | WE NO SPEAK AMERICANO |
| 10 | TAIO CRUZ | BREAK YOUR HEART |
| 11 | SEXION D'ASSAUT | DESOLE |
| 12 | DUCK SAUCE | BARBRA STREISAND |
| 13 | DAVID GUETTA FEAT. AKON | SEXY BITCH |
| 14 | BLACK EYED PEAS | THE TIME (DIRTY BIT) |
| 15 | TOM DICE | ME AND MY GUITAR |

HIT BOX, Volume JIV's - 2011

- | | | |
|----|------------------------------|-------------------------------|
| 1 | PITBULL | GIVE ME EVERYTHING |
| 2 | SNOOP DOGG | SWEAT |
| 3 | MICKAËL MIRO | L'HORLOGE TOURNE |
| 4 | LYKKE LI | I FOLLOW RIVERS |
| 5 | JENNIFER LOPEZ FEAT. PITBULL | ON THE FLOOR |
| 6 | ADELE | SOMEONE LIKE YOU |
| 7 | JESSIE J FEAT. B.O.B | PRICE TAG |
| 8 | MIKA | ELLE ME DIT |
| 9 | THE BLACK EYED PEAS | DON'T STOP THE PARTY |
| 10 | BRITNEY SPEARS | TILL THE WORLD ENDS |
| 11 | INNA | SUN IS UP |
| 12 | KATY PERRY | FIREWORK |
| 13 | MAGIC SYSTEM FEAT. SOPRANO | CHÉRIE COCO |
| 14 | MAROON 5 | MOVES LIKE JAGGER |
| 15 | DEEJAY BAKARA FT KEEN'V | MADEMOISELLE VALERIE MIX 2012 |

4

MORNING GAMES

Samedi 09h30

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe

Jeu divisé en 5 épreuves :

- 4 épreuves « fun » qui vous seront dévoilées ce jour là.
- La réalisation d'un "tifo" aux couleurs de son village. Nous entendons par tifo la démonstration d'une ambiance et d'un soutien à ses couleurs. Cela peut être : drapeaux, déploiement de calicot, lancés de confettis ou papier PQ, ... laissez parler votre imagination...

Participants aux 4 épreuves « fun »

Nombre de participants par village : 15 dont au moins 5 filles.

Contraintes pour le tifo

Durée : Maximum 3 minutes.

Nombres de participants : minimum 15 (autres que les 15 participants aux 4 épreuves).

L'utilisation de moyens pyrotechniques (pétards, feux de bengale, feux d'artifice, fumigènes,...) **sont interdits** pour des raisons de sécurité.

L'ordre de passage sera tiré au sort sur place le samedi matin au fur et à mesure des épreuves (1^{er} tifo avant la première épreuve, ensuite après chaque épreuve).

Il est conseillé à chaque village d'être présent sur le site pour le début du jeu, soit à 9h30 au plus tard car si un village ne présente pas au moins 15 personnes au moment où il est tiré au sort, il sera automatiquement classé 5^{ème} de l'épreuve « tifo ». En cas de deux villages absents ils seront automatiquement 5^{ème} tous les deux.

Support audio autorisé : le support sous format MP3 doit être fourni à Joël Botilde (0497/05.04.19) pour le 22 juin 2012 avant 22h, afin de procéder au plus vite au test et enregistrer le fichier sur le pc de l'organisation. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.

Critères pour le tifo

- Originalité
- Ambiance
- Respect des contraintes

Exemples de tifo

Exemple comité création : <http://dl.dropbox.com/u/58569056/tifo.mpeg>

5

SUR UN AIR LATINO

Samedi 13h30

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe

Représentation de l'histoire d'une danse latine de sa création à nos jours à travers 5 chansons minimum. Son histoire à travers ses origines, les pays, les cultures qu'elle a influencé... Pour faciliter votre travail, un résumé de l'histoire de chaque danse est proposé.

Participants

Nombre illimité (nés le ou après le 01/01/2000).

Tirage au sort de la danse latine

Les villages remettront leur choix (une danse) à l'adresse creation@jeuxintervillages.be selon l'ordre tiré au sort, avant le vendredi 14 avril à 12h. Ils proposeront un deuxième, troisième, quatrième, voire un cinquième choix.

	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}
Village					

La liste des chansons devra être validée par le comité création afin d'éviter les doublons.

Les villages proposeront les titres choisis à partir du 16 avril à midi. Le comité création validera dans les 24h par e-mail.

Contraintes

Le support sous format MP3 doit être fourni à Joël Botilde (0497/05.04.19) pour le 22 juin 2012 avant 22h, afin de procéder au plus vite au test et enregistrer le fichier sur le pc de l'organisation. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.

Temps limite de 12 minutes montage 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 ») et 10 minutes pour le montage des décors secondaires et le spectacle proprement dit.

Durant le montage des décors secondaires, des enfants peuvent se trouver devant les rideaux.

Le spectacle se déroule principalement sur le podium, l'avancée podium pourra être utilisée

Pas d'utilisation de l'écran géant.

Pas de micro.

Les participants devront être nés le ou après le 01/01/2000 et au minimum être capables de marcher seul.

5

Critères

- Impression générale.
- Choix des musiques
- Décors.
- Costumes.
- Respect du temps.
- Respect du thème.
- Respect de l'âge (pénalité au classement général).

Les 10 danses latines

Bachata

La bachata ne ressemble en rien à la salsa et au merengue. Il s'agit d'une musique romantique originaire de la République dominicaine où le chanteur pleure sa ballade avec beaucoup de passion (par moment, on dirait vraiment qu'il pleure ses paroles!). Apparue dans les quartiers défavorisés de Santo Domingo, pendant les années 1960, la bachata a conquis la population dominicaine dans les années 1990.

À l'origine, il s'agissait simplement d'une chanson accompagnée à la guitare. Aujourd'hui, un orchestre de bachata comprend des synthétiseurs, des instruments de percussion, une basse et, surtout, une guitare au son très aigu. C'est ce dernier instrument qui donne un son unique à la bachata.

Elle se distingue du merengue par des rythmes plus lents et par des mélodies aux accents nettement plus romantiques, ce qui n'empêche pas des paroles souvent olé-olé, dans la bonne vieille tradition macho latina!

Cha Cha

Dans les Antilles, certaines plantes produisent des graines nommées cha-cha, qui sont utilisées comme crécelles pour créer ce qu'on appelle le rythme cha-cha. Le cha-cha-cha est une danse cubaine dérivée du mambo. Au début, en pleine fièvre du mambo, bien des danseurs ne pratiquaient pas le cha-cha-cha parce qu'ils considéraient qu'il allait à l'encontre du rythme naturel de la musique. Ceux qui s'adonnaient aux danses sociales critiquaient l'aspect acrobatique et sautillant des mambos rapides, préférant les mouvements fluides caractérisant généralement les danses latines. En 1953, l'orchestre cubain América agrémenta le bien connu danzon d'un nouveau rythme syncopé. Cela sonnait comme un mambo très lent. Les danseurs cubains exécutaient un petit mouvement de triple hip sur la pulsation lente, qui se transforma progressivement en triple step. Cette danse fit ensuite son entrée en Amérique du Nord et acquit une grande popularité au milieu des années 50. En 1959, le cha-cha-cha était devenu le style le plus en vogue dans les studios de danse.

La base n'étant pas très compliqué, on peut diversifier la danse par des tours, des changements de direction et des figures improvisées. La plupart des danseurs de danse sociale ont beaucoup plus de facilité avec le rythme du cha-cha-cha qu'avec celui du mambo, car il se prête facilement à plusieurs variations. Aujourd'hui, cinquante ans après sa création, le cha-cha-cha demeure la danse latine la plus populaire en Amérique du Nord et en Europe.

5

Jive

L'origine du jive remonte à la dernière guerre mondiale, quand les boys américains mettent les pieds sur le sol de la vieille Angleterre. Sous les yeux étonnés et intéressés des professionnels anglais, ils donnent une interprétation de la musique jazz qu'ils dénomment « boogie woogie ».

Généralement très appréciée des compétiteurs, cette danse leur demande toutefois une énergie particulière, dans la mesure où, dansée sur un rythme rapide et reposant sur des jeux de jambes assez fatigants, elle clôture généralement les compétitions de danses latines.

Elle est devenue populaire en Europe pendant la Seconde Guerre mondiale par la musique swing de Benny Goodman, Artie Shaw, Tommy Dorsey et Glenn Miller et qui conquiert l'Ouest en 1940 sous le nom de Jitterbug. Le Boogie, le Rock & Roll ont aussi influencé cette danse qui est très rapide. Dans le contexte de compétition, les danseurs doivent prouver qu'après 4 danses ils sont encore capables d'efforts physiques intenses.

Le Jive de style international se caractérise par des coups de pieds et des tours rapides sur soi-même. Tandis que le Jive de style authentique utilise davantage des mouvements de torsion et des déhanchements.

Mambo

Le mambo, danse originaire de Cuba, doit son existence à la musique créée par l'artiste cubain Perez Prado en 1943. Ce style musical alliait les sons du jazz au rythme cubain pour créer un son jazzé. Ainsi, la danse fut inventée avec un pas « tenu », et connut un grand succès dans les années 50. Une hypothèse veut que le nom mambo soit originaire d'Haïti. Mambo ferait référence à une princesse vaudou qui s'adonnait à des rituels dansés au son de musiques vaudous.

Le mambo fut considéré comme une version jazzée de la rumba cubaine, ressemblant beaucoup au cha-cha-cha, En fait, c'est le mambo qui est à l'origine du cha-cha-cha.

Merengue

Le merengue est un style de chant et de danse très populaire originaire de République dominicaine. Il prit naissance au début du XIXe siècle, et est lié au meringue d'Haïti. Depuis, le merengue est devenu une forme de danse latine amusante, simple et à la portée de tous. Cette danse se caractérise principalement par un mouvement des hanches qui balancent de gauche à droite (déhanchement cubain) ainsi que par la figure « pas de côté/pieds ensemble/pas de côté ». Comme c'est le cas pour toutes les danses latines, la version originale est rapide et agitée. Le merengue est joué autant par des groupes folk, avec des instruments comme l'accordéon, la grosse caisse double, et le guayo en métal, que par divers orchestres populaires. Bien qu'il fit son apparition en Amérique du Nord dans les années 50, le merengue ne fut connu à New York que quelques années plus tard. Des musiciens et chanteurs de renom tels Angel Vilorio, Johnny Ventura et Juan Luis Guerra contribuèrent à son succès.

Elle est aujourd'hui une danse sociale structurée offrant des tempos variés. Il y a le paséo (variante lente), le merengue (rythme moyen) et le jaleo (rapide).



5

Rumba

La rumba, qui existe à Cuba depuis plus d'un siècle, a subi des influences afro-cubaines et a été reconnue pour la première fois en 1913. À l'origine, elle se caractérisait par de « violents mouvements des hanches, des épaules et du tronc » et était dansée par les paysans lors de festivités. La danse perdit peu à peu son aspect rapide et rythmé pour gagner en raffinement et en lenteur dans une version appelée son. Le son fut créé pour la classe moyenne de Cuba. Lorsque cette forme de danse fut acceptée par l'élite de la société cubaine, on en fit une version encore plus lente et on l'appela danzon. En rumba, les instruments de musique les plus courants sont les percussions, les maracas et les claves. La rumba se caractérise par le « déhanchement cubain », un contact visuel intense entre les partenaires jouant la séduction, ainsi qu'un changement de poids lent et en contrôle entre les pas.

Cette danse est reconnue pour ses mouvements de hanches sensuels et précis. En rumba, la femme est mise en valeur et devient le centre d'attention, équilibre, déhanchement en contrôle, sensualité, grâce.

Samba

La samba est un style de danse vivant et dynamique originaire de Rio au Brésil. Pendant les carnivals, les Brésiliens participaient à des parades et dansaient dans les rues au son de rythmes festifs. On a souvent dit que la samba fut influencée par l'alcool. La rumeur veut que l'on doive aux Brésiliens enivrés dansant dans les rues le caractère entraînant de la samba, grâce auquel elle fit fureur. Les rythmes rapides de leur musique énergique entraînaient des pas vifs et animés et des déhanchements continus. La samba fut adaptée pour en faire une danse sociale en 1917.

Compte tenu de sa vitesse, elle figure parmi les styles les plus difficiles à maîtriser, mais elle est à la fois un pur divertissement. La samba se caractérise par un mouvement pendulaire particulier au cours duquel le corps balance en direction opposée par rapport aux pieds. De plus, cette danse exige que les pieds quittent toujours le sol en exécutant des « coupés » rapides, vivacité, flexibilité, isolation des parties du corps.

Tango Argentin

L'histoire du tango argentin est profondément liée à celle de l'immigration tant externe, qu'interne à l'Argentine. Tout le monde s'accorde sur la période de son apparition, cette période se situe entre 1860 et 1880. Il naît dans un contexte social particulier, le tango argentin est une invention complexe, produit d'un métissage, surgi d'un contexte de brassage humain, ethnique et culturel. Il naît de la rencontre de créoles argentins ou uruguayens et d'immigrés européens (issus du pourtour méditerranéen pour la plupart: italiens, espagnols...), chaque nationalité a amené avec elle, son mode de vie, ainsi que ses traditions musicales. C'est ainsi que dans les quartiers pauvres de Buenos Aires se mêlèrent les plaintes obsédantes du flamenco, les rythmes du candombé (dansé par les esclaves noirs), la habanera (d'origine cubaine) et les cadences langoureuses de la milonga (venue de la pampa argentine), ces différents sons, générés par une même nostalgie pour un passé révolu et par la même angoisse d'un futur incertain, donnèrent naissance au tango.



5

Salsa

La salsa (sauce piquante en espagnol) est un style de musique populaire ayant pris naissance dans la communauté hispanique de New York au milieu des années 70, par suite de l'évolution musicale de divers rythmes latins. Né d'un mélange de musique afro-cubaine et portoricaine enrichie de rock et de jazz, la salsa prend racine dans la musique latine des années 40 (trompettes, flûtes, voix) ainsi que dans les rythmes de danse des années 50 qui connurent divers degrés de popularité, soit : la rumba, le mambo, et le cha-cha-cha. C'est sous l'influence du rock que la guitare électrique et des procédés électroniques furent ajoutés à la salsa, tandis que les qualités d'improvisation et d'orchestration furent héritées du jazz. En raison des pressions sociales et de la situation politique qui sévissait à Cuba et à Porto Rico, de nombreux citoyens s'exilèrent à New York, à Miami et dans plusieurs villes des États-Unis. Ce sont ces gens et d'autres passionnés de musique ayant grandi dans le Harlem hispanophone de New York, qui créèrent cet engouement. Sans compter certains musiciens des Caraïbes, notamment, la chanteuse cubaine Celia Cruz et l'artiste Tito Puente, qui commencèrent leur carrière avant même les débuts de la salsa; le musicien Eddie Palmieri, le tromboniste Willie Colon, le flûtiste Johnny Pacheco et le percussionniste Ray Barretto. Sans oublier les artistes Victor Paz, Bobby Valentin, Larry Harlow, Hector Lavoe, Ismael Rivera, et bien entendu Cheo Feliciano, qui ont formé THE FANIA ALL STARS, dont le premier spectacle fut donné en 1973 au Yankee Stadium de New York.

La salsa s'est ensuite fait connaître dans plusieurs communautés hispanophones des États-Unis. Elle a à son tour influencé le rock et le jazz. C'est ainsi que des rythmes latins et des instruments de percussion se retrouvent maintenant dans la musique rock et la danse. Cela dit, la salsa est encore chantée en espagnol, et bien peu d'artistes sont parvenus au même succès en chantant en anglais. Cette danse d'origine latine est fort similaire au mambo. La principale différence réside dans le fait que le mambo se danse généralement sur deux temps tandis que la salsa se danse plutôt sur un seul temps.

Paso Doble

Le Paso doble est l'une des danses les plus simples à apprendre au départ. Le pas de base est en effet un simple pas de marche (le danseur part du pied droit, la danseuse pied gauche en arrière). La tenue du couple est classique, mais il faut ensuite, pour adopter le style typique du paso, se souvenir que le danseur y joue le rôle du torero et la femme, celui de sa cape. Le nom paso-doble signifie littéralement «deux pas», probablement parce que cette danse est basée sur une simple marche stylisée.

C'est dans le contexte des corridas d'Espagne (qui existent depuis le XVIIe siècle) qu'il faut situer les origines du paso-doble. L'entrée des toreros dans l'arène était accompagnée d'une musique au rythme marqué et au style martial. Au début du XIXe siècle, une danse se développa sur cette musique et dans cet esprit de corrida, lutte entre l'homme et le taureau. Le paso-doble est associé à une mise en scène où l'homme joue le rôle du toréador et la femme joue le rôle de la cape. C'est pour cela que «l'habit de lumière» et l'attitude macho correspond bien au cavalier et la robe rouge et l'attitude provocante correspond à la cavalière. La scène finale du film «Ballroom Dancing» symbolise bien cet état de fait. L'ensemble de la danse consiste donc en un jeu entre le danseur, sa danseuse et le taureau imaginaire.

Webographie

Retrouvez l'ensemble de ces informations avec plus de détails sur www.wikipedia.fr

6

MAKE IT ! SHAKE IT !

Samedi 16h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe

Jeu en étoile (Make It !) avec épreuves extérieures pour les ados, une équipe pour le jeu sur le podium (Shake It !).

Participants pour Make It !

12 sportifs dont au minimum 3 filles. Tous nés entre le 01/01/1995 et le 31/12/1999.

Chacun devra participer à au moins une épreuve.

Un responsable de minimum 18 ans sera chargé d'accompagner l'équipe "ados" pour gérer les participants pour les différentes épreuves. Il ne pourra en aucun cas participer lui-même aux épreuves.





7

MAKE IT ! SHAKE IT !

Samedi 16h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écart de points	17	13	10	7	5	3

Principe

Jeu en étoile (Make It !) avec épreuves extérieures pour les ados, une équipe pour le jeu sur le podium (Shake It !).

Participants pour Shake It !

3 barmans (faisant obligatoirement partie d'une des 3 communes jiv's).

Jeu basé sur les cocktails.

8

EVERYDAY I'M SHUFFLIN

Samedi 21h30

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe

Représentation de shuffle.

Le Shuffle est une danse née à la fin des années 80 en Australie, plus précisément sur la scène underground de Melbourne. Shuffle signifiant trainer des pieds en anglais.

Elle est ces derniers mois sous les feux de l'actualité grâce au groupe LMFAO et leur titre Party Rock, Everyday I'm shufflin.

Participants

Nombre illimité.

Nés entre le 01/01/1996 et le 31/12/1999.

Déroulement

Le spectacle a lieu sur la scène principale (podium+avancée).

Les villages passeront les uns après les autres selon l'ordre déterminé par tirage au sort à la réunion des capitaines d'équipe.

Le choix des chansons est laissé libre.

Contraintes

Temps limite : 6 minutes

Les titres choisis seront communiqué au comité de création à partir du 16 avril, 12h par mail à creation@jeuxintervillages.be, ils seront validés dans les 24 heures qui suivront.

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.

Le support sous format MP3 doit être fourni à Joël Botilde (0497/05 04 19) pour le 22 juin 2012 avant 22h, afin de procéder au plus vite aux tests et enregistrer le fichier sur le pc de l'organisation. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.

Le montage audio doit être fourni sur un seul support, format mp3 sur clé usb uniquement.

Contraintes

Exemple comité création : http://dl.dropbox.com/u/58569056/ados_shuffle.mpeg



8

Contraintes (suite)

- Tout doit être enregistré (pas de voix directe).
- Le spectacle se déroulera uniquement sur le podium.
- L'avancée podium pourra être utilisée.
- L'écran géant ne pourra être utilisé.
- La musique de LMFAO « Party Rock » ne peut être choisie.
- Les accessoires sont autorisés.
- Pas de décors.

Critères de cotation

- Impression générale.
- Chorégraphie
- Costumes.
- Respect du temps
- Respect du thème
- Respect de l'âge (pénalité au classement général)



9

SUMMER FEVER

Samedi 22h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe

L'ambiance, la folie, le show, le spectacle... Le chapiteau sera reconfiguré afin que le public soit directement associé au show (scène centrale).

Aucune préparation n'est nécessaire.

Participants

10 participants (5 filles, 5 garçons) ils devront avoir une bonne culture musicale, savoir danser, bouger et ne pas avoir peur de se produire en public.

Épreuve 1

Les 10 candidats y participent.

Épreuve 2

4 candidats par village (Le village choisit ses candidats).

Épreuve 3

5 candidats par village.

Épreuve 4

5 candidats par village (Les 5 candidats qui n'ont pas participé à l'épreuve 3).



10

GENERATION BEACH CLUB

Samedi 22h30

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe

Les villages devront présenter sur le podium un ancien clip de leur village. (30 premières années des JIV's).

GÉNÉRATION BEACH CLUB est un jeu secret.

Participants

Pas de limite au nombre de candidat, seule condition, être plus vieux que les JIV's cad être né avant le 1er juillet 1976.

Contraintes

Temps limite : 7 minutes (montage des gros accessoires (voir ci-dessous) inclus)

Les titres choisis seront communiqué au comité de création à partir du 16 avril, 12h par mail à creation@jeuxintervillages.be, ils seront validés dans les 24 heures qui suivront.

Le support sous format MP3 doit être fourni à Joël Botilde (0497/05.04.19) pour le 22 juin 2012 avant 22h, afin de procéder au plus vite aux tests et enregistrer le fichier sur le pc de l'organisation. Passé ce délai, tout problème technique sera sous l'entière responsabilité du village.

Tout doit être enregistré (pas de voix directe).

Le spectacle se déroulera uniquement sur le podium.

L'avancée podium pourra être utilisée.

Pas de décors.

Déguisements à fournir par les villages.

Accessoires autorisés : tout ce qui peut être tenu en main.

Pour les gros accessoires, seuls ceux fournis par le comité création suivant la liste ci-après sont autorisés.

Critères

- Impression générale.
- Chorégraphie
- Costumes.
- Respect du temps.
- Respect des contraintes

10

Liste des gros accessoires mis à disposition par le comité création à chaque village

2 tables de brasseur.

2 bancs de brasseur.

2 paravents.

1 podium (1 mètre sur 2 mètres, hauteur 40 cm).

10 chaises.

2 escaliers : 3 marches, 1,10 m de large ,1 m de profondeur, 80 cm de haut. Possibilité de les mettre dos à dos (montée - descente) ou cote à cote (escalier de 2 m de large).

2 fûts d'huile de 100 litres.



SUMMER IN THE CITY

Dimanche 09h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe

Le char consiste en une représentation promotionnelle d'une ville (attirer le touriste potentiel vers celle-ci via son histoire, sa culture, ses spécificités, son ambiance...).

Un peu à la manière de la campagne promotionnelle des JO.

SUMMER IN THE CITY est un jeu secret.

Contraintes

Les villages remettront leur choix (une ville) à l'adresse creation@jeuxintervillages.be selon l'ordre tiré au sort, avant le vendredi 14 avril à 12h. Ils proposeront un deuxième, troisième, quatrième, voire un cinquième choix.

	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}
Village					

Le défilé démarrera à 9 heures précises. Le côté ouvert du char sera le gauche dans le sens de la marche. L'animation finale s'effectuera dans le champ de Foire.

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.

La largeur maximale du char ne peut excéder 3,50M.

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 indiqué clairement à l'avant du premier véhicule.

Critères

- Couverture du thème (promotion de la ville)
- Construction
- Esthétique
- Déguisements
- Animation continue

Animation finale

- intégration du char dans la scène finale
- mise en scène
- impression générale
- respect du temps.

11

Villes proposées



BARCELONE
Catalogne



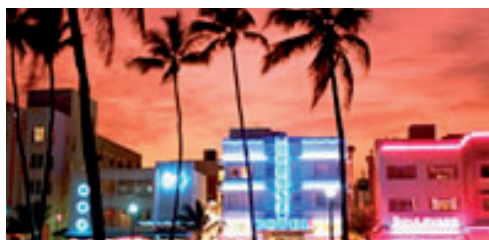
CANCUN
Yucatan



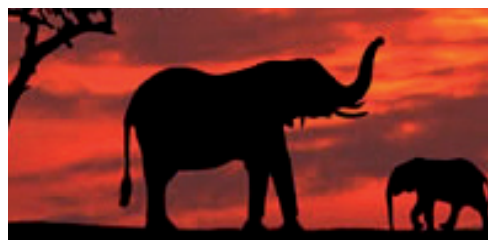
DENPASAR
Bali



DUBAI
Dubai



MIAMI
Floride



MONBASA
Kenya



OSTENDE
Côte Belge



RIO DE JANEIRO
Rio



SAN TORIN
Iles Grecques



SYDNEY
Nouvelle Galles du Sud

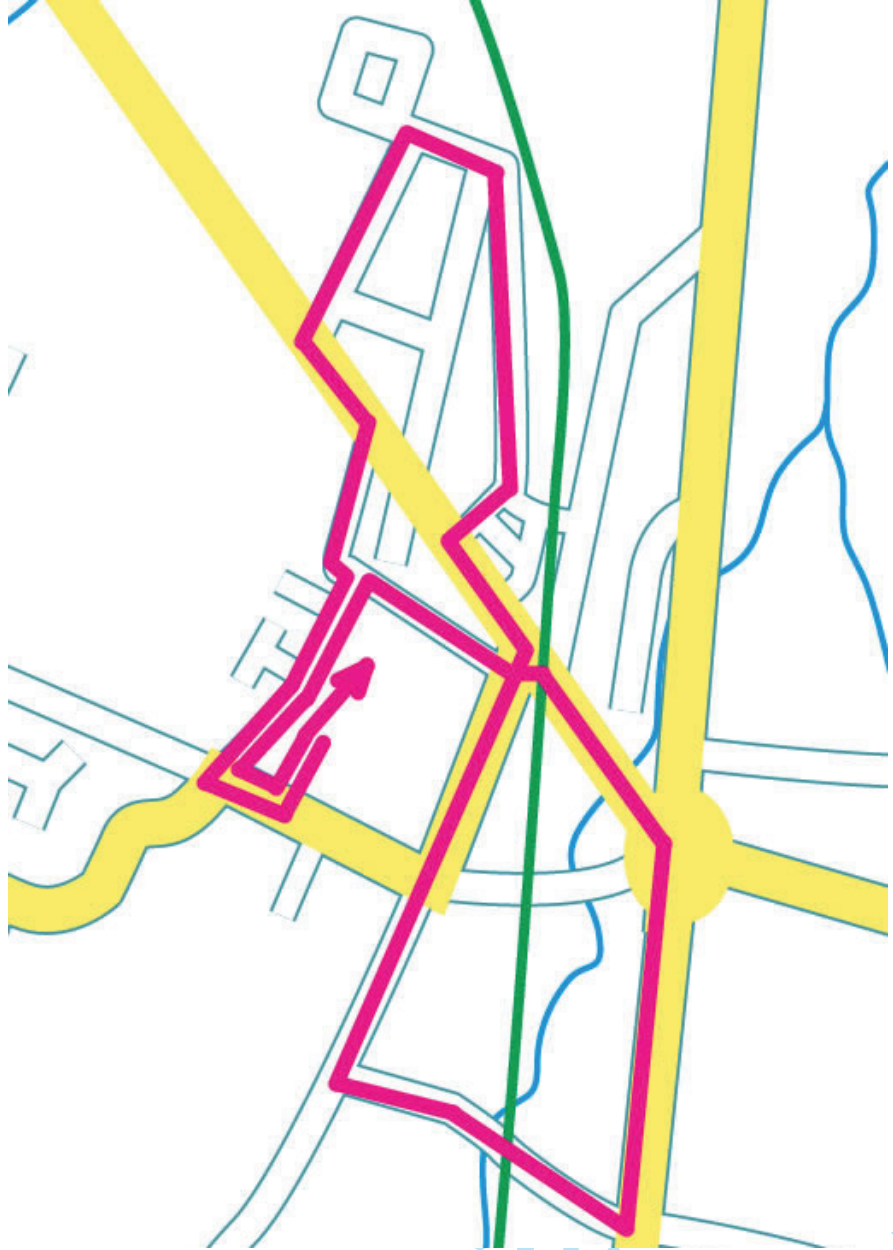
SEA
JIVS
& SUN

11

Parcours

09h00 : Rassemblement des chars dans le champ de Foire.

Route de Gembloux, rue du Bocage, Chaussée de Louvain, rue du Clair Matin, rue de l'Aurore, Chaussée de Louvain, Rue du Collège, Rue du Four, Rue de la Marka, Chaussée de Namur, Rond point du Cheval Blanc, Chaussée de Louvain, Rue du Saiwiat, rue du Bocage, Route de Gembloux, champ de Foire.





12

ON THE BEACH

Dimanche 16h00

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe

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

Contraintes

Les participants doivent être domiciliés dans l'une des 3 communes JIV's.

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



13

JIV's STORY

Jeu continu

Catégorie	1	2	3	4	5	6
Écarts de points	17	13	10	7	5	3

Principe



15 candidats venant des 5 villages, enfermés dans un loft au cœur des JIV's pendant 3 jours et 2 nuits.

Filmés 24h/24, ils seront éliminés au fur et à mesure à travers différentes épreuves,...

Pour leur tenir compagnie et nous faire vivre leurs aventures, nous avons recruté une des étoiles montantes de la RTBF : Cathy Immelen

Elle nous fera vivre au rythme du loft à travers des directs, des reportages vidéos,...

Tout au long des 3 jours, différentes épreuves éliminatoires seront imposées aux participants.

Des épreuves de culture générale, d'adresse, de réflexion, de logique, tactique... pas d'épreuve physique ni "à risque" ni "extrême"

Le but : être le dernier dans le loft et de ce fait, faire remporter le jeu à son village.

Le classement du jeu sera établi de manière très simple, le premier village à avoir perdu tous ses candidats fini 5^{ème} et ainsi de suite jusqu'au dernier candidat restant qui fera gagner son village.

Participants

3 candidats par village (trio obligatoirement mixte !) sont enfermés dans un loft "isolé du reste du monde" et filmé 24h sur 24.

Contraintes

Les participants doivent avoir plus de 18 ans.

Etre extraverti, original, calculateur, n'avoir pas froid aux yeux est un atout pour aller le plus loin possible dans le jeu.

Les participants de ce jeu seront présentés par Alain Connobert lors de la cérémonie d'ouverture, ensuite ils rentreront dans le loft.

La clôture du loft se fera au début des épreuves sportives pour les candidats restants.

Les candidats qui seront éliminés pourront prendre part au reste des JIV's au fur et à mesure de leur élimination.

Une liste de participants de 5 personnes par village (les 3 participants de base plus un réserviste par sexe) doit être remise pour le lundi 14 mai à midi à l'adresse creation@jeuxintervillages.be.

Les candidats seront appelés pour une journée de shooting préalable aux jeux durant le mois de juin.





C

CALENDRIER

Vendredi 30 mars 2012

Tirage au sort et annonce du thème des JIV's 2012.

Mercredi 4 avril 2012 à 20h

Réunion Création-Jury-Capitaines au Centre sportif d'Eghezée (1^{er} étage).

Vendredi 14 avril avant 12h

Remise du choix de chaque village pour :

- HIT BOX, Volume JIV's
- SUR UN AIR LATINO
- SUMMER IN THE CITY

Lundi 16 avril 2012 à partir de midi

Remise des propositions des chansons pour :

- SUR UN AIR LATINO
- DÉPART EN VACANCES
- EVERYDAY I'M SHUFFLIN
- GENERATION BEACH CLUB

Remise du choix de la couleur du t-shirt participation dans l'ordre du tirage au sort des chars. A l'exception de l'équipe d'Eghezée dont la couleur est déjà fixée : JAUNE. Pour les autres précisez plusieurs choix si nécessaire.

Lundi 14 mai avant midi

Remise de la liste des 3 participants (mixtes) et des 2 réserves (un par sexe) pour JIV's STORY.

Vendredi 22 juin avant 22h

Remise des supports AUDIO et VIDEO pour :

- HIT BOX, Volume JIV's
- DÉPART EN VACANCES
- MORNING GAMES (TIFO)
- SUR UN AIR LATINO
- EVERYDAY I'M SHUFFLIN
- GENERATION BEACH CLUB
- SUMMER IN THE CITY

Jeudi 28 juin à 20h

Réunion Création-Jury-Capitaines (endroit à préciser ultérieurement).

A

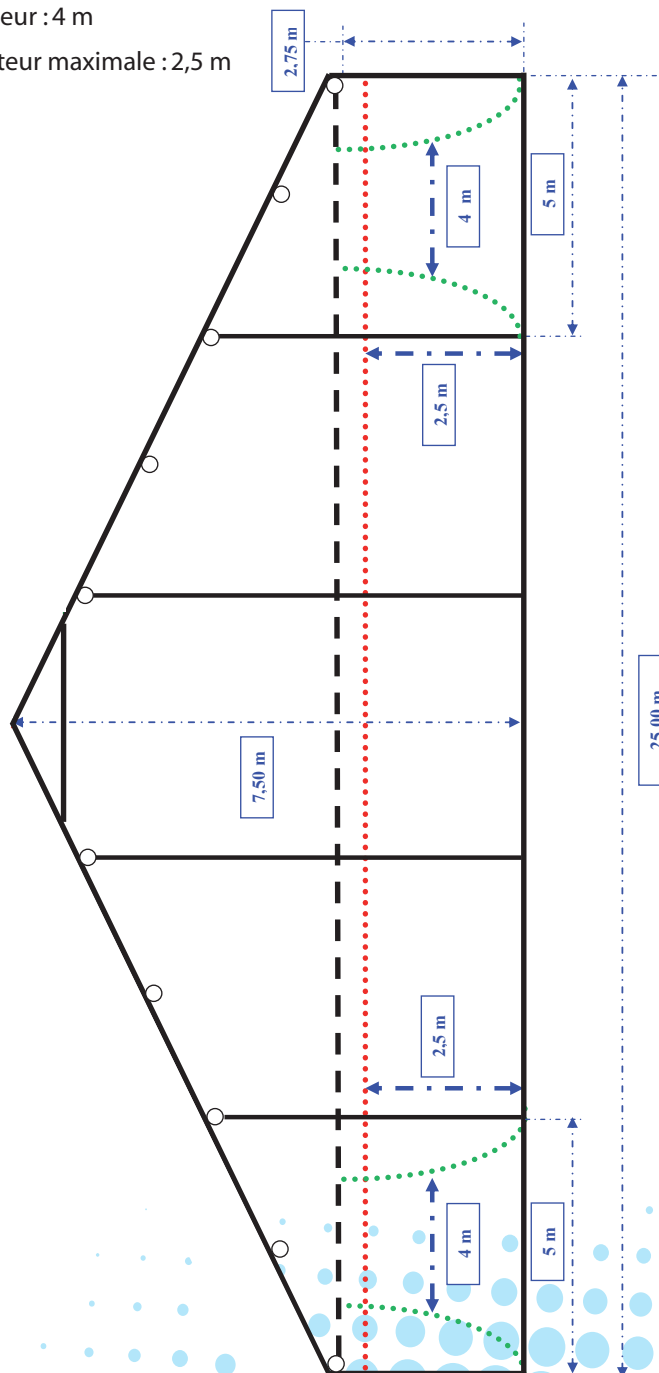
ANNEXES

Vue en coupe du Grand Chapiteau

Entrée et sortie des décors par l'arrière du chapiteau (voir annexe 3 p.31)

Largeur : 4 m

Hauteur maximale : 2,5 m



A

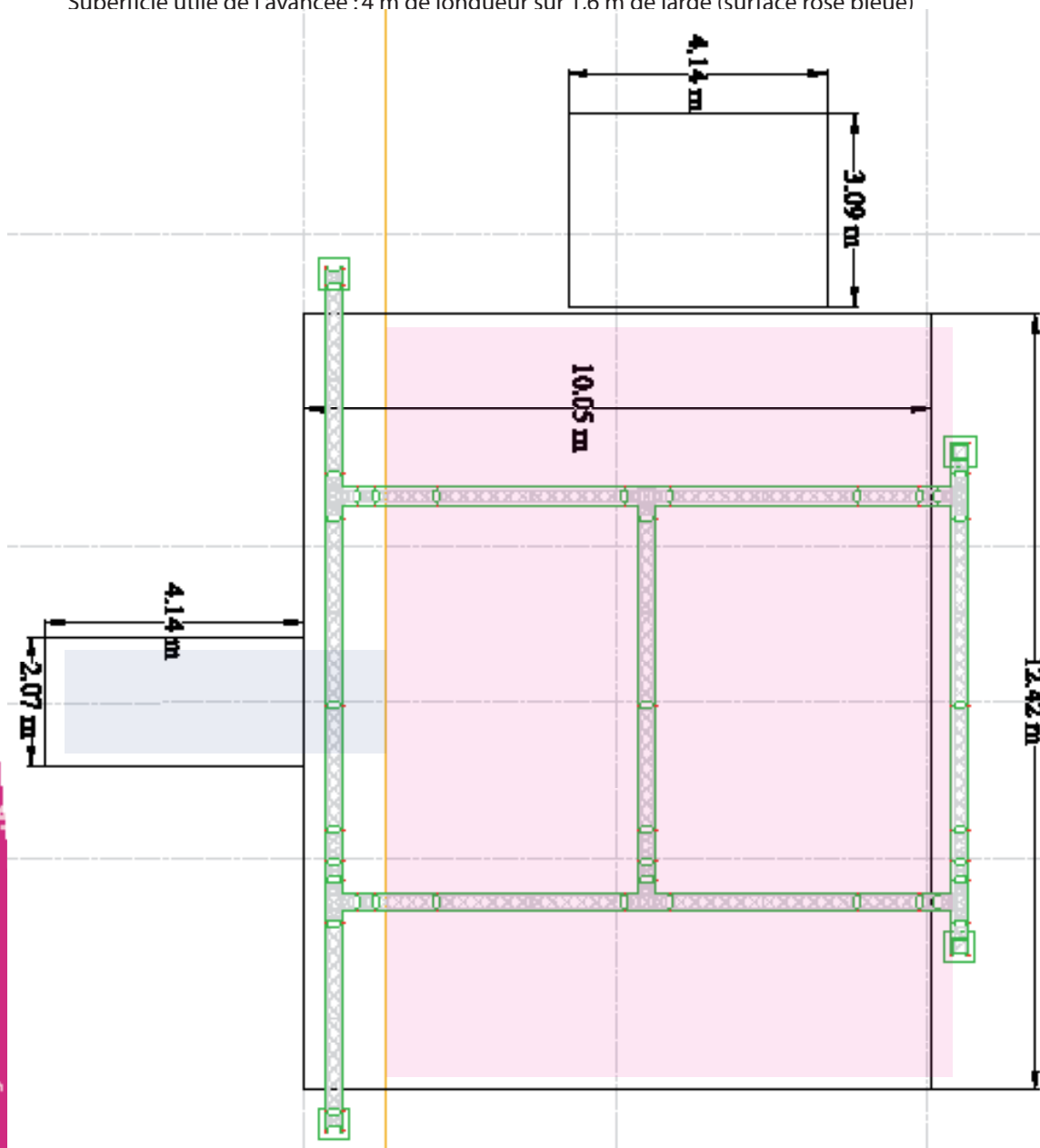
ANNEXES

Vue en plan du podium

Superficie du podium : 10,05 m * 12,42 m

Superficie utile du podium : 8,5 m de profondeur * 12 m de façade (surface rose)

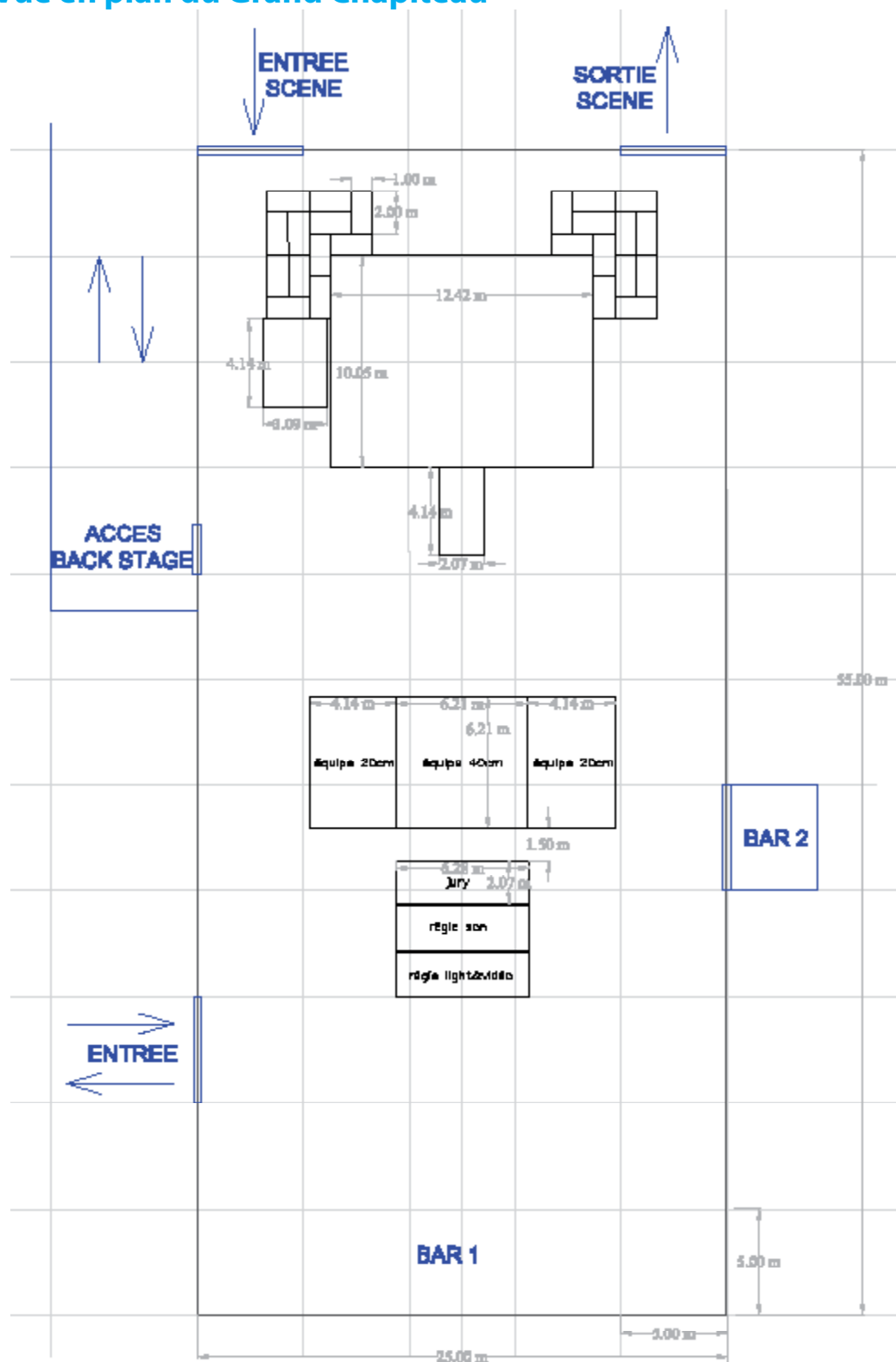
Superficie utile de l'avancée : 4 m de longueur sur 1.6 m de large (surface rose bleue)



A

ANNEXES

Vue en plan du Grand Chapiteau





A

ANNEXES

Remarques ou questions au comité création d'Eghezée

Toute question concernant le règlement des jeux 2012 doit faire l'objet d'un envoi par mail de la part exclusive du capitaine du village à l'adresse creation@jeuxintervillages.be.

La question et la réponse à la question sera automatiquement envoyée par mail aux 5 capitaines simultanément après concertation avec Joël Botilde.

Couleur des t-shirts des villages

Les clubs doivent proposer par mail à l'adresse creation@jeuxintervillages.be pour le 16 avril 2012 à midi la couleur de leur t-shirt participation. Le choix sera fixé dans l'ordre du tirage au sort des chars. Les clubs doivent donc proposer plusieurs choix si nécessaire.

Exception : la couleur du t-shirt d'Eghezée est : JAUNE.