



FÊTE DE LA SAINT-LAMBERT

15, 16 ET 17 SEPTEMBRE

LA PLAGE



25ÈMES JEUX INTER-QUARTIERS DE CORROY

L'asbl « Les Faisans » vous convie à ses vingt-cinquième jeux inter-quartiers de Corroy-le-Château sur le thème de « La Plage ». Trois jours de fêtes où nous invitons tous les habitants à animer le

village en participant à des joutes amicales, folkloriques et festives. Rassemblez-vous en quartiers, entre voisins, créez votre char sur le thème, déguisez-vous et remplissez les grilles des jeux.

Ou rejoignez-nous simplement pour profiter des spectacles. Merci à celles et ceux qui nous épauleront durant ce week-end et bonne fête à toutes et tous ! ■

JEU 1 : THE VOICE KIDS KARAOKÉ

Vendredi 19h30

Salle Les Faisans - Hall Omnisport



Epreuve réservée aux enfants entre 4 et 12 ans.

Chaque quartier présentera 2 chansons au choix en solo, duo ou trio. Des chœurs peuvent être ajoutés. Au moins 3 enfants participeront par quartier.

Chaque quartier vient avec ses chansons karaokés sous format USB ou avec l'adresse Youtube.

Les quartiers sont classés par nombre de participants. Durée : 45 minutes - Public : à partir de 3 ans ■

SPECTACLE DE MAGIE

Vendredi 20h30

Salle Les Faisans - Hall Omnisport



Spectacle Gratuit - Durée : 45 minutes - Public : à partir de 3 ans ■

JEU 2 : SOIRÉE-CONCOURS KARAOKÉ

Vendredi 21h30

Animation David et Laurent

Salle Les Faisans - Hall Omnisport



Epreuve réservée aux adolescents et adultes dès 12 ans.

Chaque quartier présentera 2 chansons au choix en solo, duo ou trio. Des chœurs peuvent être ajoutés mais ne comptent pas pour les points. Au moins 3 participants par quartier.

Chaque quartier vient avec ses chansons karaokés sous format USB ou avec l'adresse Youtube.

Les points sont répartis comme suit: 1 point par participant au micro (hors Chœurs), deux points supplémentaires pour une chanson chorégraphiée, deux points si le mot « plage » fait partie des paroles de la chanson (il doit être mis en évidence par un support brandit au moment de la prononciation du mot), Durée : 60 minutes - Public : à partir de 12 ans ■

JEU 3 : CONCOURS DE PÊCHE

Samedi 7h30

Responsable: Robert Cornille
Aux étangs - Rue Basse-Hollande

Rassemblement des pêcheurs par équipe de quartier. Chaque quartier vient avec son matériel. Le vainqueur sera le quartier qui sortira le plus gros poisson, les suivants seront classés selon le poids de leur plus grosse prise. Record 2017: le quartier du Monty avec une carpe de 3,965kg ! Durée : jusqu'à 12h00! - Public : tous ■



JEU 4 : JEU DE PISTE LES SABLES DU TEMPS

Samedi 10h30

Responsable: Harold Goderniaux
Départ Place de Nassau

Remontez les 25 dernières années, résolvez les énigmes en famille ou entre amis et trouvez le chemin du trésor. Plusieurs équipes par quartier possibles. Le score de la meilleure équipe est retenu pour le classement du quartier.

Durée : 1h, parcours de 2,5 km, accessible en poussettes ! - Public : tous ■



APÉRO LES PIEDS DANS L'EAU

Samedi 12h00

Aux étangs - Rue Basse-Hollande



Buvons un bon verre dans le cadre idyllique des étangs de Jean-Pierre Thielen, auprès de nos amis les pêcheurs. Et profitons pour faire connaissance avec ces passionnés bien discrets, qui défendent l'environnement naturel qui s'offre à eux. Durée : jusqu'à 13h00! - Public : tous ■

JEU 5 : SCRABBLE (challenge Torre Molinos)

Samedi 13h30

Responsable: Jeannine Ipersiel - Le Top
Cafétéria - Hall Omnisport

Le point commun entre schizothymiques, hypothéquassiez, psychokynétique? Ils rapportent un maximum de points sur la grille. Après le classement des meilleurs joueurs, chaque quartier sera classé selon la moyenne des points de ses participants. Durée : jusqu'à 16h00! - Public : tous ■



JEU 6 : THE CHALLENGE - TOTAL WIPEOUT KIDS

Samedi 14h00

Responsable: Club des jeunes



Un parcours d'obstacles incroyable déployé dans le hall omnisport spécialement pour le 25ème anniversaire de jeux inter-quartiers. Chaque quartier alignera une équipe de jeunes qui s'affrontent sur des défis gonflables devant le public endiablé installé sur gradins. Chaussures de sport non-marquantes exigées. Durée: jusqu'à 16h00- Public : 6-12 ans ■



JEU 7 : THE CHALLENGE - TOTAL WIPEOUT ADULTES

Samedi 16h30

Responsable: Club des jeunes de Corroy
Hall sportif - Hall Omnisport



Après les enfants, ce sont les adolescents et les adultes qui se lanceront dans l'arène du total wipeout. Boules run, PMU, Last Man Standing, Darts, Ring, Hippo Glouton, toxic drop, Crazy Ligh Run... Le Club des Jeunes vous aura sélectionné un cocktail d'épreuves à surmonter parmi celles-ci. Tenue sportive et baskets non-marquantes exigées.

Durée : jusqu'à 18h03! - Public : + de 12 ans et adultes ■

COCKTAILS ON THE BEACH

Samedi 18h30

Espace Plage - Place de Nassau

Pour se remettre des jeux, et se chauffer pour la soirée des cocktails maison seront proposés sur la plage. Pétanque pour les grands et jeux de sable pour les petits. Barbecue accessible librement pour les motivés en fonction de la météo. Possibilité aussi de se restaurer auprès de notre chalet friterie. Les manèges et carrousels seront ouverts. Durée : jusque 20h30! - Public : tous ■



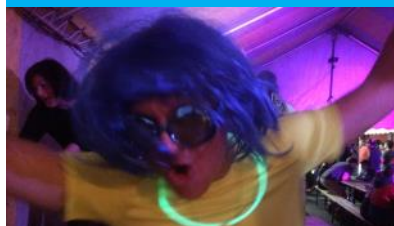
SOIRÉE : QUIZZ MUSICAL

Samedi 20h30

Responsable: ???

Animation: David Estienne

Chapiteau place de Nassau



Cette soirée ne compte pas pour les points des jeux. C'est l'occasion de mélanger les quartiers et d'intégrer les familles d'autres villages. Au profit du Comité des Parents des élèves de l'école Communale de Corroy-le-Château, les bénéfices iront au soutien des fournitures et des activités scolaires.

Inscription des équipes dès 19h30. Trois prix : 1) Premier prix général du quizz - 2) Prix de l'ambiance - 3) Prix de l'équipe la mieux déguisée. Durée : 4h30. Fin à 1h00 ■

PETIT DEJEUNER SOLIDAIRE

Dimanche 8h45

Responsable: Micheline et Geneviève

Cafétéria - Hall Omnisport

Troisième édition du petit déjeuner Solidaire, au profit d'Oxfam. Au menu, les produits Oxfam, et les produits laitiers de la ferme du Villez. Un moyen de reprendre doucement le tempo pour ceux qui l'auraient perdu la veille au soir. Réservation en fin de programme (adultes 5€, enfants 3€). Durée : jusque 10h30! - Public : tous ■



CÉLÉBRATION DE LA SAINT-LAMBERT

Dimanche 10h30

Eglise Paroisse Saint-Lambert et Place de Nassau

10h30 Office religieux en l'église Saint-Lambert

11h30 Arrivée des chars à l'église, cortège et animation jusque la place

12h30 Danse de Marie Doudouye par les élèves de l'école

12h45 Chants wallons par les élèves de l'école

13h00 Apéritif de la fête offert par le comité de l'asbl « LES FAISANS », fleurs aux jubilaires, accueil des nouveaux habitants et discours du Bourgmestre



13H30 JEU 8 : ÉLECTION DU PLUS BEAU CHAR DE QUARTIER

Par les membres du Conseil Communal présents



Chaque quartier aura 2 minutes 30 maximum pour présenter une scénette, une chorégraphie ou tout autre spectacle vivant en rapport avec le thème à côté ou sur son char. Chaque présentation sera cotée de 1 à 10 pour (1) la qualité du décor du char et sa capacité à employer du matériel de récupération (2) la réalisation originale des costumes (3) l'animation du char. Les chars auront la possibilité de défilé aussi la semaine suivante au « Tour Saint-Guibert » de Gembloux.

Durée : jusque 14h00! - Public : tous ■

13h30 Cochon à la Broche – Sur inscription ! (Réservations début septembre) Durée : jusque pff... tant qu'y en a ! ■

DURANT TOUTE LA JOURNÉE DU DIMANCHE, NOUS ACCUEILLERONS LES CYCLISTES DES VILLAGES DE L'ENTITÉ DE GEMBOUX QUI PARTICIPENT AU VÉLOOREAU. MERCI DE LEUR FAIRE UN BEL ACCUEIL! PAKING VÉLO DERRIÈRE LE HALL OMNISPORT.



JEU 9 : COURSE DE CUISTAX SUR DIGUE

Dimanche 14h30

Responsable: Dominique de Hemptinne
Place de Nassau et rue de l'Ange

Pas de plage sans digue, pas de digue sans cuistax: la course relais de Cuistax. Attention, l'abus d'alcool au volant peut vous faire perdre des points. Cette course familiale par quartier (Parcours adultes et Parcours enfants) vous demandera de l'adresse et une petite relecture de votre code de la route! Durée: jusque 15h30! - Public: tous ■



KIDS
6-12 ans

JEU 10 : PÉTANQUE DES SABLES À LA BOULE CARRÉE

Dimanche 15h30

Responsable: Roger Bourgaux
Place de Nassau

Ne cherchez pas à comprendre ni tricher, ça ça ne tourne pas rond: les boules carrées sont là pour vous rendre fou! Une partie de plaisir pour toute la famille. Durée: jusque 16h00! - Public: tous ■



JEU 11 : COURSE DE GARÇONS DE CAFÉ

Dimanche 16h30

Responsable: ???
Place de Nassau

Dans chaque équipe un barman qui remplit les verres et des serveurs qui s'affairent à tour de rôle pour servir les clients, en prenant garde de ne pas trébucher sur les vacanciers qui se reposent sur la plage. Le quartier qui aura servi la plus grande quantité de clients sans renverser remporte l'épreuve! Durée: jusque 17h30! - Public: Dès 12 ans ■



JEU 12 : QUESTIONS POUR UN QUARTIER CHAMPION

Dimanche 18h00

Responsable: ???
Chapiteau Place de Nassau

Des questions chaudes sur le sable, la mer et la plage pour départager les équipes. Les points comptent doubles - Public: Dès 12 ans ■



REMISE DES RÉSULTATS ET DE LA COUPE à 19H00

Fête et organisation générale: COMITÉ DES FÊTES ASBL LES FAISANS - Rue de la Maison d'Orbais, n°25 - 5032 Corroy-le-Château

Contactez votre coach de quartier:

Quartier de la RONCE

(Rue des Bruyettes, Marville, Grenadier, Ronce, Chaussée de Charleroi):
Christophe Sneessens - 0470/03 75 06
(rue des Bruyettes 36a - chrisneess@gmail.com)

Quartier du CENTRE

(Rue des Marronniers, Presbytère, Nassau, Maison d'Orbais, Rue de l'Ange, Rue du Château):
Dominique de Hemptinne - 0476/54 02 89
(Place de Nassau 2 - dominique@dehemptinne.net)

Quartier de la BASSE-HOLLANDE

(Rue de la basse Hollande, rue Jaucot et rue du Zairis):
Marielle Copinne - 0479/31 61 51
(rue Basse Hollande, 10 - mariellecopinne@gmail.com)

Quartier du VILLEZ

(Rue du Villez et Antoine Quintens, Poudrière et route de Chênemont):
David Estienne - 0477/80 11 45
(rue du Villez, 21 - dvl.estienne@hotmail.com)

Quartier du MONTY:

(Rue du Monty et rue du Strau):
Aurore Massart - 0477/54 24 58
(Rue du Monty 16a - FC751205@skynet.be)

Règlement des jeux

Article 1: Le but de ces jeux est de passer 3 jours de convivialité intergénérationnelle. Les équipes s'affrontent dans la bonne humeur lors d'épreuves afin de remporter le plus de points possibles. L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points.

Article 2: Chaque quartier a une équipe d'au moins 6 enfants âgés de 4 à 12 ans et au moins 6 « adolescents et adultes » de plus de 12 ans. Les membres de l'équipe doivent habiter le quartier ou avoir au moins un parent jusqu'au 2ème degré.

Article 3: Un responsable organise chaque équipe: qui participe à l'épreuve et dans quel ordre. Il remet la liste de ses participants avant le début des jeux au Comité des fêtes.

Article 4: les règles de chaque jeu. Pour chaque épreuve, des règles du jeu sont écrites et affichées par l'arbitre. Les participants devront en prendre connaissance.

Article 5: Respect des décisions de l'arbitre. À chaque épreuve, un arbitre (responsable du jeu) décide des points attribués aux équipes qui s'affrontent. En cas de litige les responsables des équipes peuvent discuter calmement avec lui mais l'arbitre tranche.

Article 6: attribution des points. Les points sont attribués dans l'ordre de classement de chaque jeu (voir tableau ci-contre). Le maximum est de 140pts. Les équipes ex-aequo reçoivent le même nombre de points et les équipes suivantes complètent le classement afin de ne pas laisser de trou (exemple: si 3 équipes se partagent la 1ère place, elles reçoivent toutes les trois 10 points, le quatrième reçoit les 7 points de la deuxième place, et le cinquième quartier remporte 5 points, sauf s'il est forfait).

Article 7: Joker. Chaque quartier joue un Joker. S'il n'a pas été joué avant la 11ème épreuve, il sera d'office mis sur ce 11ème jeu. Engagé avant le début d'un jeu, il en double les points (sauf pour Questions pour un quartier champion)

Article 8: Participation réduite pour certains jeux. Pour certains jeux, l'ensemble de l'équipe ne pourra pas jouer. Chaque équipe devra donc choisir ceux qui y participeront.

CLASSEMENT À UN JEU	POINTS
FORFAIT	0
5EME	1
4EME	3
3EME	5
2EME	7
1ER	10

