

L'ASSOCIATION EN QUELQUES CHIFFRES...

- Participation d'une vingtaine de communes ou communauté de communes aux soirées locales
- Quatre demi-finales, une finale départementale
- Plus de 4000 spectateurs
- Age des candidats adultes : de 17 à... 93 ans !!!
- Catégories socioprofessionnelles : retraités, ouvriers, étudiants, fonction publique, cadres, sans emploi...
- Hommes : 51%, Femmes : 49%
- Animation dans les collèges : 600 adolescents en moyenne.
- L'animation Graines de Champions rassemble 1100 élèves d'écoles élémentaires
- Près de 12000 kilomètres parcourus par les bénévoles et le permanent.

L'ASSOCIATION

BUREAU

Présidente : Anne TIBERGHEN
 Vice-présidente : Monique BOUTRY
 Trésorier : André VINCENT
 Trésoriers adjoint : Rémy GODBERT
 Secrétaire : Claudette BEAUGRAND
 Secrétaire adjointe : Marie-Michelle DUFLOT

MEMBRES D'HONNEUR

Président d'Honneur : Pierre DEL-MAIL
 Monique DELMAIL, Françoise JOLY, Marc CAPRON, Roland HAUCHARD, Micheline LOUVET, Gilbert LOUVET

MEMBRES

Marie BOILEAU, Françoise LOUVET
 Daniel BEAUGRAND, Patrice LENNE,
 Jean-Pierre VIGNON.

MEMBRE TECHNIQUE

Ludovic MONDOUET, créateur du jeu
ANIMATEUR - COORDINATEUR DU JEU : Thierry FORMET

Avec la participation des adhérents

Denise BATON, Bernadette GODBERT, Jocelyne LENNE, Jean-Pierre TIBERGHEN, Michèle VINCENT, Kléber BOUTRY.

PARTENAIRES POUR LES LOTS OFFERTS

Le Conseil départemental de la Somme, Esprit de Picardie, Somme Tourisme, Comité régional du Tourisme, L'Historial de Péronne, Le Prieuré d'Airaines, Le Petit Train de la Haute-Somme, Le Chemin de Fer de la Baie de Somme, Le zoo d'Amiens Métropole, Le Domaine du Château de Rambures.

CONTACTS

- Champions pour le Pays de Somme, 8 place du 53e RICMS, BP 70008, 80270 AIRAINES - Tel : 03 22 29 20 79 - 06 72 30 01 91
- Mail : champions-paysdesomme@wanadoo.fr
- Site internet : www.champions-paysdesomme.fr
- Facebook : champions pays de somme

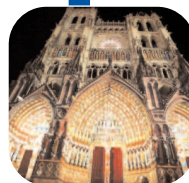
8 Champions pour le Pays de Somme

UN JEU SPECTACLE OUVERT À TOUS !

Champions pour le Pays de Somme

UN SEUL OBJECTIF

FAIRE DÉCOUVRIR LE PATRIMOINE DE NOTRE DÉPARTEMENT



Des soirées spectacles conçues et réalisées par l'Association "Champions pour le Pays de Somme"



LA SOMME... PAYS DE CHAMPIONS

« Champions pour le Pays de Somme » a débuté en 1993, sur les plages de la Côte Picarde, à l'initiative de Ludovic MONDOUET, conseiller technique du Conseil Général.

Le jeu spectacle s'est transformé progressivement en rencontres inter-villages, puis intercommunalités.

Vingt-deux ans après, l'association compte une équipe dynamique de bénévoles, d'anciens champions pour la plupart d'entre eux.

Gastronomie, histoire, botanique, géographie, actualités, sports et jeux, traditions... Les équipes s'affrontent à coup de connaissances, mais toujours dans la bonne humeur qui règne tout au long de ces soirées !

“ Une marque de fabrique que nous souhaitons préserver. Même si le jeu a pris de l'ampleur, il reste populaire et ouvert à tous ” conclut la Présidente.



Anne TIBERGHIE
Présidente
de l'Association

Un jeu... des centaines de questions

Le succès grandissant du jeu a rapidement nécessité la création d'un "comité de questions".

Ses membres se réunissent régulièrement avant chaque édition. Ils se creusent les méninges pour éditer des questions originales... Il faut toujours étonner les candidats.

L'association possède sa propre bibliothèque d'ouvrages de référence, et épiluche aussi toutes les publications de presse quelle que soit leur périodicité, afin de coller aussi à l'actualité.

DÉROULEMENT TYPE D'UNE SOIRÉE

- Ouverture dynamique de la soirée par notre animateur.
- Passage de parole à l'organisateur et aux élus.
- Tour du canton, ou de la Communauté de communes en images. Projection d'une quinzaine de photos ayant pour but que les spectateurs identifient la commune où a été réalisée la prise de vue. Cette introduction ludique permet l'arrivée discrète du public « retardataire » !
- Qualification des 8 candidats adultes, par le biais de questions de rapidité posées au public.
- Graines de Champions et remise des cadeaux.
- Verre de l'amitié offert par l'organisateur.
- Jeu Champions pour le pays de Somme
- Remise des récompenses et clôture de la soirée.



Conception :
J.-P. VIGNON
Réalisation :
J.-R. LOUBERE
Crédits photos :
T. FORMET
R.GODBERT
M.-C.DAMAGNEZ
J.-P. VIGNON

LA FINALE DÉPARTEMENTALE



C'est l'événement phare de la fin de saison.

Les collégiens disputent leur finale en première partie de la manifestation, moment riche en tensions et émotions ! Ils sont tous récompensés par des lots offerts par l'association et nos partenaires. Les 8 équipes qualifiées lors des demi-finales montent à leur tour sur scène devant plus de 300 spectateurs.

Ici encore, les candidats vont faire face à un flot de questions. La mise en jeu d'un « Lafleur » (un joker) placé uniquement sur une question fermée leur permet de doubler les points obtenus en cas de bonne réponse. Rien ne leur est épargné... avec une particularité ludique réservée à la finale : le Jeu du coquelicot, véritable fil rouge, qui peut faire basculer

les résultats finaux. Le jeu-spectacle s'achève avec la remise du trophée Champions pour le pays de Somme, conservé durant un an par les gagnants, avant d'être remis en jeu l'année suivante.



6 Champions pour le Pays de Somme

SÉRIEZ-VOUS UN BON CHAMPION ?

Cinq petites questions pour tester votre culture samarienne ! Juste pour le plaisir...

- 1) Dans quelle commune de la Somme peut-on trouver un cimetière chinois ?
- 2) Comment se prénomme la compagne de Lafleur, célèbre marionnette de Chés Cabotans d'Amiens ?
- 3) Dans quelle ville est né l'écrivain Pierre Mac Orlan ? Péronne ? Nesle ? Roye ?
- 4) Une tradition picarde dit qu'une femme, pour être aimée de son mari, lui glisse dans la chaussure gauche une feuille de gueugue (noix). Vrai ou faux ?
- 5) Quel site touristique a pour emblème le Fou de Bassan ?

RÉPONSES EN BAS DE LA PAGE

Monique : méfiez-vous de l'menteuse !...

Monique, habitante de Hailles se décrit elle-même, comme « menteuse amateur ». L'idée lui est venue dans le but d'apporter un peu de piquant au jeu. Et quelle réussite ! Elle ne ménage pas son plaisir face aux candidats qui redoutent tous cette phase du jeu. « Je raconte une histoire, en Picard bien sûr. Je brode autour du texte qui traite en général des vertus d'une plante, d'une tradition, ou aussi d'une spécialité culinaire.... Et je termine par la phrase culte : « Ché ti vrai ? Ché ti faux ? »



Les réponses...

- et de la Baie de Somme
- 5) La Maison de l'Oiseau
 - 4) Vrai
 - 3) Péronne
 - 2) Sandrine
 - 1) Noyelles-sur-Mer

Performances

Une équipe est parvenue à remporter le titre de Championne trois années consécutives : celle d'Airaines.

Une seule équipe a réalisé un « sans faute » lors d'une finale : Boves en 2002 !

Champions pour le Pays de Somme 3

UN JEU SPECTACLE... DES CIBLES

Aujourd'hui, le jeu s'adresse à trois types de candidats.

LES JEUNES DES ÉCOLES ÉLÉMENTAIRES (niveau CM1-M2)

Notre animateur intervient au sein de l'école d'une commune qui organise une soirée locale. La prestation se décline sous forme de Jeu de l'Oie. Cette animation ludique est fort

appréciée des enseignants qui l'intègrent volontairement dans leur projet pédagogique. Tous les élèves formeront 3 à 4 équipes, et joueront lors de la soirée locale.

LES COLLÉGIENS (au niveau des 4e)

La sélection se fait, là encore, dans les collèges par l'animateur et salarié de notre association.

La meilleure équipe représentera son établissement face à ses homologues en première partie de la finale départementale.



LES ADULTES (à partir de 16 ans)

Au cours de chaque soirée locale, des questions de rapidité sont posées au public.

Elles sont destinées à sélectionner 8 candidats. Ces joueurs s'affrontent ensuite, en tentant de répondre à 6 séries de questions, y compris "les mintiries" de Monique.



Chaque série se compose d'une question ouverte, d'une question fermée, et d'une question de rapidité. Chaque bonne réponse apporte 10 points. Les 3 meilleurs deviennent « Champions » locaux, et sont qualifiés pour la demi-finale.

GRAINES DE CHAMPIONS



C'est une animation à l'intention des enfants des écoles élémentaires (CM1, CM2) .

Notre animateur intervient dans l'école, et déploie au sol un « jeu de l'oie » spécifique, constitué de 50 cases.

Plusieurs thèmes sont abordés, aussi divers que l'histoire, la géographie de la Somme, la langue picarde, le tourisme, la gastronomie et les traditions. Une case jeu d'adresse invite à la pratique du Jeu de coquelicot, cousin du Jeu de l'assiette.

C'est un véritable outil pédagogique qui vise aussi les structures d'accueils tels Centres de Loisirs sans hébergement, bibliothèques...

L'utilisation du jeu est un excellent support pour :

- Faire connaître à l'enfant son cadre de vie, son histoire, ses richesses culturelles et économiques et ses traditions.

- Intégrer l'enfant à son cadre de vie, à la société, l'aider ainsi à se forger une identité dans le monde des adultes et celui des autres enfants qui l'entourent.

