

### Table des matières

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Coach : un rôle-clé !.....                                        | 2  |
| 2. Composition des équipes.....                                      | 3  |
| 3. Identification de l'équipe.....                                   | 3  |
| 4. Coachs et aides-coachs.....                                       | 4  |
| 5. Tournois sportifs.....                                            | 6  |
| 6. Le kinball.....                                                   | 6  |
| 7. Le tchoukball.....                                                | 8  |
| 8. Le disc-it.....                                                   | 9  |
| 9. Cours'agile.....                                                  | 12 |
| 10. Passe-moi les kaplas (et les cubes).....                         | 14 |
| 11. Services pratiques.....                                          | 14 |
| 12. À penser pour votre équipe.....                                  | 15 |
| 13. Administration.....                                              | 16 |
| 14. Dimanche 9 aout : défilé et cérémonie d'ouverture pour tous..... | 17 |
| 15. Vendredi 14 aout : finales et clôture.....                       | 18 |
| 16. L'animation des matinées.....                                    | 18 |
| 17. Boîte aux lettres.....                                           | 19 |
| 18. Coin « Respire ».....                                            | 20 |
| 19. Programme de la semaine.....                                     | 21 |

## 1. Coach : un rôle-clé !

Vous allez passer une semaine avec les enfants. Vous allez vivre avec eux des moments forts, beaux mais parfois aussi défiants.

Nous avons tous besoin du Saint-Esprit pour qu'il nous accompagne par sa sagesse, son amour et sa patience.

Vous serez des modèles pour les enfants dans vos paroles, gestes, réactions. Attention surtout à vos réactions face aux arbitres pendant les matchs. Essayer de vous imaginer comment Jésus aurait réagi face à telle situation, ou parfois telle injustice !

*Soyez mes imitateurs, comme je le suis moi-même de Christ.*

*(1 Corinthiens 11.1)*

*Recherchez le fruit de l'Esprit : l'amour, la joie, la paix, la patience, la bonté, la bienveillance, la foi, la douceur, la maîtrise de soi. (Galates 5,22-23).*

Votre objectif est qu'après cette semaine les enfants se disent : « Waouh, quand je serais grand, j'ai envie d'être comme [votre prénom] et de suivre Jésus comme il/elle le suit.

Notre but n'est pas d'être parfaits mais de se laisser **guider par Christ**. N'hésitez pas à demander **pardon** aux enfants si votre comportement n'a pas été exemplaire.

Ensemble, nous allons faire du **sport**, avoir du **fun**, vouloir aussi gagner des matchs (c'est normal de vouloir gagner). On se réjouit aussi beaucoup des finales.

Un thème important des KidsGames, c'est le **fair-play** !

*Définition du fair-play : une conduite honnête dans un jeu.*

*C'est le respect de l'adversaire, des règles, des décisions de l'arbitre, du public et de l'esprit du jeu, mais aussi la loyauté, la maîtrise de soi et la dignité dans la victoire comme dans la défaite (Wikipédia)*

## 2. Composition des équipes

Recommandé : entre 11 et 14 enfants, mais la limite minimum est de 10 enfants (avec 20 enfants disponibles, il vaut mieux faire 2 petites équipes qu'une méga de 20 enfants).

*Pensez que lors des sports, les enfants ne jouent que la moitié du temps (créneaux différents pour les petits et les grands). Plus ils sont trop nombreux, plus le risque d'ennui sera grand.*

- Équilibrer au maximum les sexes des enfants, si vous avez plusieurs équipes.
- 5 « petits » au minimum : enfants âgés de 7 à 10 ans
- 5 « grands » au minimum : enfants âgés de 11 à 14 ans

Les limites d'âge sont strictes (surtout supérieures), pour rester le plus juste possible pour tous : pour faire partie d'une équipe aux KidsGames, il faut **être né entre le 9 aout 2011 et le 14 aout 2019** (anniversaires pendant la semaine OK).

Un enfant né avant le **9 aout 2015** ne peut pas jouer avec les petits (= doit avoir moins de 11 ans). La limite inférieure (moins de 7 ans) est plus souple : c'est à la responsabilité de chaque équipe de décider s'il peut intégrer dans l'équipe un plus petit.

## 3. Identification de l'équipe

Comme chaque année, chaque enfant de la même équipe doit porter un **t-shirt d'équipe**. Les équipes choisissent elles-mêmes la couleur et éventuellement une identification particulière. Elles sont responsables de confectionner leur propre t-shirt.

Nous demandons à chaque équipe de confectionner une **bannière** de même format, qu'elle pourra brandir lors de la cérémonie d'ouverture (200 × 60 cm environ).

Pour les noms de vos équipes, il est suggéré de trouver un nom original, sympa à porter, motivant. Évitez s'il vous plaît les noms de grandes multinationales (ex. Coca-Cola, Nike, etc.).

*Si vous avez plusieurs équipes, vous pouvez trouver un point commun entre les équipes, mais réfléchissez toujours à comment sonne le nom de l'équipe seule (ex. « Tic » et « Tac » sont sympas ensemble, mais s'appeler simplement « Tic » est un peu faible.*

Vous pourrez décider avec votre équipe d'un « cri d'équipe » pour vous encourager tous ensemble. Il sera présenté aux autres lors des matinées.

## 4. Coachs et aides-coachs

### Conditions pour être coach :

- Être âgé d'au moins **18 ans** (il porte la responsabilité légale des enfants de l'équipe).
- Être responsable et de confiance.
- Avoir à cœur le travail parmi les enfants et le désir de leur faire découvrir l'Évangile
- Faire partie d'une Église
- Être connecté au **groupe WhatsApp** des coachs, où des informations seront données avant et au cours de la semaine.

### Conditions pour être aide-coach :

- Être âgé d'au moins 15 ans
- Avoir à cœur le travail parmi les enfants et le désir de leur faire découvrir l'Évangile

## En tant que coach ou aide-coach aux KidsGames 2026, je m'engage à :

1. Respecter les horaires et les règles des KidsGames de ma région.
2. Accomplir les tâches qui me sont confiées de manière positive et responsable.
3. Être conscient·e de mes limites. En référer à mon ou ma responsable direct·e en cas de difficultés.
4. Collaborer dans un esprit d'équipe et de respect.
5. Agir verbalement et physiquement avec bienveillance et respect envers les enfants, les jeunes et l'ensemble du staff.
6. Signaler toute situation mettant en cause l'intégrité physique, morale ou spirituelle d'un·e participant·e ou d'un·e membre du staff au coordinateur ou à la coordinatrice.
7. Respecter un devoir de confidentialité sur les informations sensibles qui me sont confiées (données personnelles de santé et/ou familiales), tout en en référant impérativement au coordinateur ou à la coordinatrice.
8. Ne pas diffuser des photos ou vidéos de participant·e·s, sauf mandat et approbation du comité régional.
9. Accueillir chaque personne de manière inconditionnelle et sans discrimination.
10. Avoir pris connaissance de la Charte de qualité des KidsGames.
11. Me rappeler que nous sommes témoins de la Bonne Nouvelle de Jésus-Christ et que je suis invité·e à en témoigner pleinement.

Nous demandons aussi à tous les coaches et aide-coachs de signer une **déclaration sur l'honneur** pour être transparents sur leur capacité à approcher des mineurs.

## 5. *Tournois sportifs*

Chaque équipe recevra en fin de matinée un **programme** pour les rencontres sportives à disputer durant l'après-midi. Il est indispensable d'être bien à l'heure aux rendez-vous fixés.

Le calendrier de chaque après-midi essaie de respecter quelques critères (un peu de repos, pas trop, pas le même sport qui se suit trop de fois), mais le grand nombre d'équipes sur notre site rend l'algorithme complexe, et laisse parfois l'une ou l'autre équipe avec un planning plus déséquilibré sur une journée.

Il est important de comprendre que chaque équipe aura, sur l'ensemble de la semaine, le même nombre de matchs à jouer.

Nous aurons cette année **5 tournois sportifs** :

1. Kinball
2. Tchoukball
3. Disc-It (nouveau : jeu avec un frisbee, autour d'un piquet)
4. Cours'agile
5. Passe-moi les kaplas

Le calendrier et les résultats seront mis à jour sur la plateforme <https://kgtramelan.online>.

Le « **coup de chapeau** » : nouveauté 2026. Chaque équipe disposera d'un coup de chapeau à remettre à une autre équipe pour l'encourager. Ce point sera convertible en vrai point dans un classement sportif.

## 6. *Le kinball*

Sur le terrain, **3 équipes s'affrontent** avec 5 personnes par équipe.

## Le but du jeu

Le but est de servir le ballon à l'une des équipes adverses de façon que cette dernière ne puisse pas le récupérer avant qu'il ne touche le sol.

## Déroulement d'une phase de jeu (règles sommaires)

1. L'équipe dans son entier (les 5 joueurs) se regroupent sous la balle.
  - *Chacun doit bien baisser la tête et toucher la balle avec au moins une main.*
2. Le coach de l'équipe qui a la main lance le jeu avec 3 mots, dans cet ordre :  
<prénom> <omnikin> <couleur>  
  
*Exemple : l'équipe bleue a la main, et le coach crie « Chloé, omnikin, gris »*
3. La personne appelée par le coach (e.g. Chloé) devient le **lanceur** ; il lâche le ballon et se positionne pour frapper le ballon.
  - *L'équipe qui n'est pas appelée s'écarte rapidement du champ de jeu.*
4. Le lanceur frappe **avec ses deux mains** le ballon dans la direction de son choix.
  - *La balle doit être montante et pas descendante.*
5. L'équipe appelée (e.g. les Gris) doit réceptionner le ballon avant qu'il ne touche terre, ou bien le laisser sortir sans le toucher si la frappe sort du terrain.
  - a) **Si les receveurs réceptionnent la balle** (ou si elle sort), ils marquent un point, ainsi que l'équipe non appelée (e.g. Gris et Noirs).
    - *Les receveurs ont la main pour le lancer suivant (e.g. les Gris).*
  - b) Si les receveurs ne parviennent pas à réceptionner correctement la balle, les deux autres équipes marquent un point, (e.g. Bleus et Noirs).
    - *Les lanceurs gardent la main pour le lancer suivant (e.g. les Bleus).*

## 7. Le tchoukball

À chaque bout du terrain se situe un **cadre de tchoukball** (« trampolines » inclinés).

Contrairement à de nombreux autres sports, **il n'y a pas de camp spécifique à une équipe**. Ce qui veut dire que chaque équipe peut marquer indifféremment sur l'un ou l'autre des cadres.

### Le but du jeu

Deux équipes de 5 personnes s'affrontent en tant de marquer des points.

Pour marquer des points, il faut lancer la balle sur le cadre rebondissant, puis que la balle touche le sol hors de la zone du demi-cercle, mais dans le terrain, et ceci avant qu'un adversaire ne la récupère.

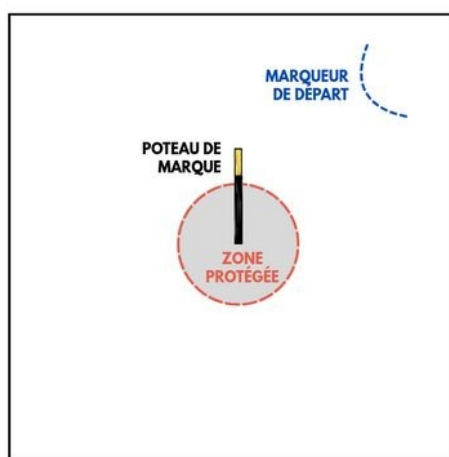
### Règles du jeu

1. Le joueur qui a le ballon peut faire **3 pas maximum** (comme au basket), mais n'a pas le droit de dribbler.
2. Chaque équipe peut faire **3 passes maximum** (comme au volley) avant de tirer.
  - *La première passe d'engagement ne compte pas.*
3. Lorsque la réception d'une passe est manquée (la balle touche le sol ou sort du terrain), la balle change de camp.
  - *La balle ne doit jamais toucher terre.*
4. L'équipe qui ne possède pas la balle ne doit pas gêner les mouvements du porteur du ballon (aucun contact).
5. Si le cadre est manqué, la balle change de camp.

## 8. Le disc-it

### But du jeu

Ce jeu consiste à se passer un frisbee pour l'envoyer toucher un poteau central. Les enfants pourront apprivoiser le frisbee (nous avons choisi un modèle qui ne fait pas mal) et progresser au cours de la semaine.



### Jeu du disque

- À chaque remise en jeu, les joueurs doivent se faire des **passes** entre eux.
- **Deux passes** sont obligatoires avant de tenter un tir sur le poteau (exception pour l'interception).
- Un joueur **ne peut faire plus d'un pas** en tenant le disque, mais il peut pivoter sur place.
- Il est interdit de frapper ou d'arracher le disque des mains d'un adversaire, ou d'exercer tout autre contact physique.

### Marquer des points

- **Poteau** : toucher le poteau de marque avec le frisbee, et le laisser toucher le sol ensuite : **1 point**.
- **Poteau jaune** : toucher la zone jaune du poteau rapporte **2 points**.

- **10 passes** : effectuer **10 passes consécutives** permet aussi de marquer **1 point**.

## Interception

**Interception-passe** : L'équipe B peut intercepter le disque lors des passes de l'équipe A.

- Si l'interception est réussie (le frisbee reste dans les mains du joueur de l'équipe B), ce joueur intercepteur peut tenter un **tir direct sur le poteau**, et essayer de remporter 1 point (ou 2 s'il touche le jaune). Il peut aussi faire normalement une passe à un coéquipier.
- Si l'interception échoue (l'intercepteur le touche, mais le fait tomber à terre), le disque est rendu à l'équipe A selon les règles de remise en jeu.

**Interception-poteau** : l'interception peut aussi être effectuée **après un tir sur le poteau**. Dans ce cas, l'équipe qui a visé le poteau ne marque pas de point et le jeu continue comme pour une interception réussie. *S'il y a violation de la zone protégée lors d'une interception-poteau, le point (ou double point) est accordé à l'équipe qui a visé le poteau, et il n'y a pas de pénalty.*

## Remise en jeu

- Si le disque est **perdu naturellement** par une équipe (elle le laisse tomber par terre sans qu'un adversaire le touche), il est remis à l'équipe adverse, qui repart du même point. Le compteur de passes recommence à 0 pour cette équipe, qui doit toujours faire ses **2 passes** avant de tirer sur le poteau.
- Toutefois, si le disque tombe à l'intérieur de la zone protégée (ou touche la ligne), la remise en jeu s'effectue depuis le marqueur de

départ. Si le disque tombe à l'extérieur mais roule dans la zone protégée, cette règle ne s'applique pas, on remet en jeu à l'endroit de la chute.

- Après un point marqué, la remise en jeu s'effectue toujours depuis le marqueur de départ, par l'équipe qui n'a pas marqué le point (sauf en cas de pénalty).

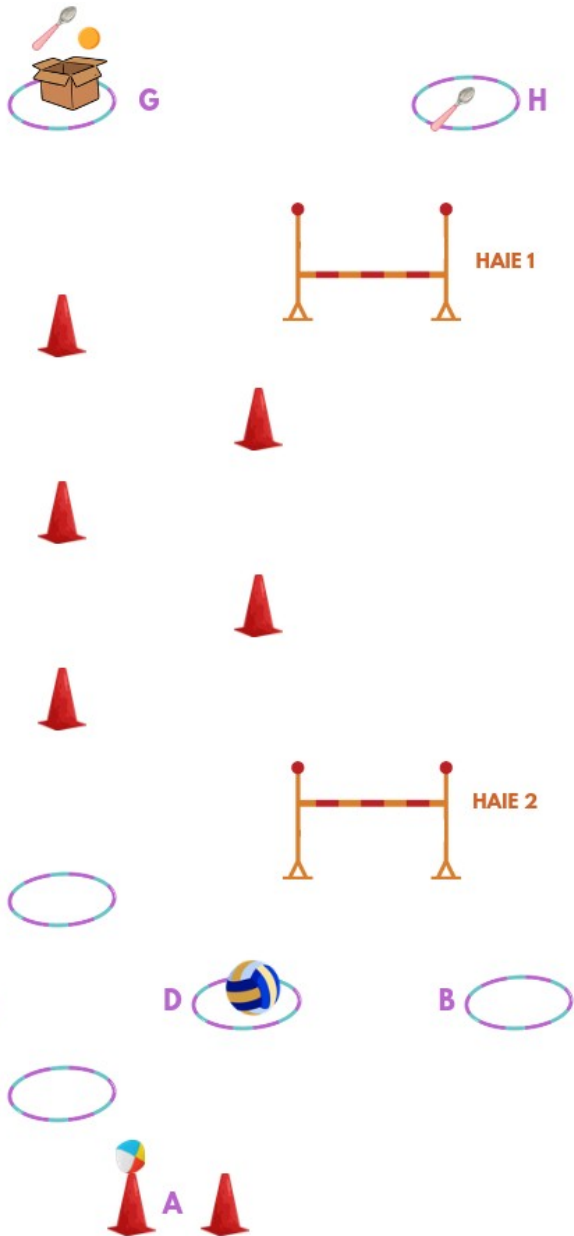
## Fautes et sanctions

- Arracher ou frapper le disque dans les mains d'un autre joueur.  
→ Le disque est cédé à l'autre équipe.
- Toucher un joueur adverse.  
→ Le disque est cédé à l'autre équipe.
- Violer la zone protégée, en y posant tout ou partie du pied.  
→ L'équipe adverse se voit accorder un **pénalty**. Ce tir est tiré depuis le marqueur de départ et rapporte 0 ou 1 point (*pas de possibilité de marquer 2 points sur la zone jaune*).  
L'équipe ayant lancé le pénalty garde la main et reprend le jeu au marqueur de départ.
- Toucher le poteau sans avoir fait les 2 passes.  
→ Le disque est cédé à l'autre équipe au marqueur de départ.

## Cas particuliers

- Si deux joueurs attrapent simultanément le disque, un *shifumi* détermine qui peut le garder. La suite de passes n'est pas interrompue.

## 9. Cours'agile



cerceau.

- Et de même avec le second ballon.

*Au passage suivant, il s'agira de faire passer les ballons des cerceaux E&F aux cerceaux C&D.*

Étape 2. **Quand les 2 ballons sont en place**, X et Y se prennent alors par la main et effectuent le slalom délimité par les cônes.

Étape 3. **Après le slalom**, X et Y se lâchent la main. X se place dans le cerceau H et prend la cuillère dans la main. Y se place dans le

Étape 1. **Après le top départ (du point A)**, X prend la balle de jonglage et court la déposer dans le cerceau B. Il place et verrouille au sol un pied dans le cerceau B ; l'autre pied est libre et peut être posé n'importe où.

Y doit déplacer les deux ballons de volley, l'un après l'autre dans l'ordre de son choix, de manière à les faire passer des cerceaux C&D aux cerceaux E&F. Pour cela :

- Y prend un ballon
- le transmet à X (de main à main, en lançant, en roulant...)
- X lui redonne le ballon
- Y va le déposer dans un nouveau

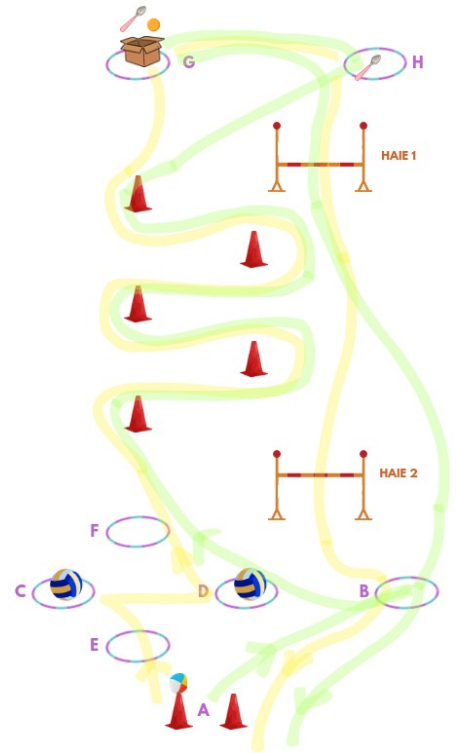
cerceau G et place la balle de pingpong dans la cuillère. Il doit alors rejoindre **X** pour lui transmettre la balle dans sa cuillère. **X** doit ensuite replacer la balle dans la boîte dans le cerceau G.

Étape 4. Une fois la balle remplacée dans sa boîte, X et Y sautent ensemble par-dessus la haie 1, en se tenant par la main.

Étape 5. Une fois la haie 1 franchie, ils se lâchent la main. **X** se place dans le cerceau B et reprend la balle de jonglage. **Y** passe par-dessous la haie 2, puis rejoint **X** au cerceau B. **Y** fait passer **X** à travers le cerceau B.

Étape 6. Une fois **X** « libéré » du cerceau, **X** transmet la balle de jonglage au **X** de la paire suivante. **Y** peut sortir du terrain.

Étape 7. Une fois la balle transmise, la paire suivante peut s'élancer.



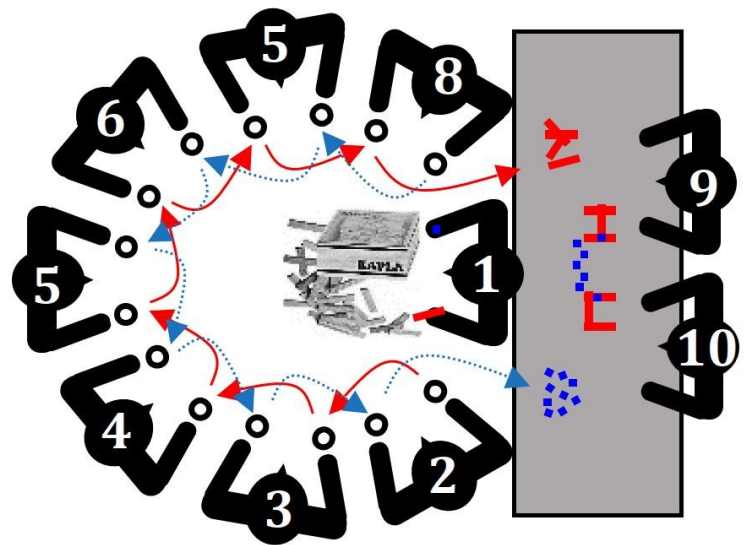
## 10. Passe-moi les kaplas (et les cubes)

C'est un « passe-moi » à double sens.

Dans le sens rouge (aiguilles d'une montre), on se passe des **kaplas** dans un gobelet.

Dans l'autre sens (bleu), on se passe des **cubes** en bois.

Le joueur 1 (le **donneur**) verse dans les gobelets des joueurs 2 et 8 (les **passeurs**).



Les joueurs 9 et 10 (les **constructeurs**) élaborent une construction avec les éléments en bois sur la table, comme ils le souhaitent.

La manche dure 3 minutes. 1 minute supplémentaire est alors décomptée pour permettre aux constructeurs de terminer leur construction.

Décompte des points : **1 point par paire kapla+cube** acheminée sur la table. Bonus : hauteur de la construction, selon une jauge.

## 11. Services pratiques

Chaque Église est invitée à participer concrètement à **une journée** dans la semaine, en fournissant :

- **13 éléments de collation pour 15 personnes chacun.**

Les éléments peuvent être :

- un grand cake (30 cm)
- des fruits
- une tresse
- du pain + du chocolat
- etc.

- éviter les suremballage et les déchets inutiles
- **3 personnes bénévoles** pour le service pratique, disponibles entre 11 h et 13 h 30.
  - service sur assiette
  - vaisselle

## Proposition

|             |                                                                                         |                                                                        |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| lundi 10    | CET<br>Assemblée missionnaire Reconvilier                                               |                                                                        |
| mardi 11    | Église mennonite Chaux-d'Abel<br>Paroisse catholique Tramelan<br>Église mennonite Moron | <i>Communiquer engagements, désistements, informations, collations</i> |
| mercredi 12 | Église mennonite Sonnenberg<br>Église mennonite Tavannes                                | <i>auprès de Cédric Jung<br/>076 723 16 89</i>                         |
| jeudi 13    | Corgémont ÉpC/Move/Pierre-Pertuis                                                       |                                                                        |
| vendredi 14 | Églises baptistes<br>Armée du Salut Tramelan                                            |                                                                        |

## 12. À penser pour votre équipe

Chaque enfant apportera sa gourde personnelle, avec son nom inscrit dessus.

- *Idée : Un panier à gourdes ou un chariot pour les transporter toutes en même temps.*
- *Idée : planter pour votre équipe une tente quelque part, en guise de quartier général.*

S'il le souhaite, un peu d'argent pour des desserts payants (le repas de midi ne comprend pas de dessert).

*Les coachs sont invités à être attentifs aux inégalités dans l'équipe quant aux desserts payants (ceux qui ont toujours de l'argent, ceux qui n'en ont jamais...). Pourquoi ne pas une fois offrir de la part de votre Église un dessert à toute l'équipe ?*

Le matin, une boisson sera servie à la pause, mais rien à manger.

Chaque enfant viendra **avec son couvert (assiette + services)**, à laver chaque soir (pour éviter le jetable).

L'après-midi, chaque équipe pourra passer prendre ses 4-heures (une seule fois) pendant une de ses pauses. Et merci pour les contributions de chaque Église.

Merci à chaque coach d'être présent pour le rendez-vous matinal à 8:45 précises (un représentant par équipe suffit). De précieuses informations vous seront données pour aborder la matinée sereinement.

## **13. Administration**

Les enfants et les familles ne passent **pas** par le site internet pour s'inscrire. Celles-ci se déroulent auprès de Cédric Jung.

Voir point « Administration ».

Merci de communiquer à Cédric Jung (076 723 16 89) le **nombre d'enfants précis** de votre équipe avant le **25 juillet**, ainsi que **des coachs et aide-coachs** qui les accompagnent chaque jour (les repas seront commandés en conséquence, merci de respecter).

Nous n'avons pas besoin du nom des enfants.

- *Vous pouvez indiquer un décompte différent suivant les jours (ex. 13 le lundi, 12 le mardi, etc.)*
- *S'il y a des **régimes spéciaux**, merci de l'indiquer en même temps. Notre cuisinier en tiendra compte.*

Vous ferez vous-mêmes le calcul du prix attendu :

- 1 enfant seul dans une fratrie : 90.–
- 2 enfants d'une même fratrie :  $90 + 80 = 170.$ –
- 3 enfants d'une même fratrie :  $90 + 80 + 40 = 210.$ –
- 4 enfants d'une même fratrie :  $90 + 80 + 40 + 40 = 250.$ –
- coachs et aide-coachs : 0.–
- *Aucun tarif « partiel » n'est accordé (pour un enfant qui manquerait une ou plusieurs journées par exemple).*

Merci de **communiquer au trésorier** Jonathan Chappuis (079 218 06 58) votre calcul et la somme que vous verserez **en une seule fois** sur le compte des KidsGames Jura bernois / Jura, en précisant bien le nom de votre église et/ou vos équipes.

*IBAN Kids Games Tramelan*

*CH14 0624 0342 3132 4750 4*



## 14. *Dimanche 9 aout : défilé et cérémonie d'ouverture pour tous*

- Les enfants et leurs coachs sont attendus à partir de **14 h** sur le parking du **CIP** à Tramelan.
- Les parents déposeront leurs enfants, et pourront se rendre directement au stade pour y attendre l'entrée des équipes. Toutes les familles sont cordialement invitées.
- Chaque équipe est invitée à confectionner une banderole du même format : **200 × 60 cm** environ. Celle-ci contiendra le nom de l'équipe



écrit en grand, décorée selon vos envies. Elle sera tenue par deux bâtons de part et d'autre.

- Les équipes rencontreront leur coach et se prépareront (t-shirts, banderole...) pour le défilé jusqu'au stade.
- Arrivée au stade Allianz Stadium pour la cérémonie d'ouverture à 14 h 30. Parents bienvenus dans la tribune. Les enfants sont assis par terre. Durée environ 1 h.
- Fin prévue vers 15 h 45.

## **15. Vendredi 14 aout : finales et clôture**

- Début des finales à **17 h** au stade.
- Comme dans les autres éditions, une même équipe ne peut participer à deux finales.
- Après la remise des médailles, une restauration (payante) sera proposée pour tous.

## **16. L'animation des matinées**

Le thème « Main dans la main ! » va nous accompagner toute la semaine dans les activités du matin. Nous allons suivre le peuple d'Israël dans la libération et la marche dans le désert (5 récits bibliques dans le Pentateuque).

- L'appel de Moïse
- La première Pâque
- La manne et les cailles
- La construction du Tabernacle
- Le rappel de l'alliance.

Chaque enfant recevra un carnet avec quelques infos, les paroles des chants, des défis, quelques jeux et de la place pour ses notes et dessins personnels.

Après les jeux en équipe et à la fin de la matinée les coachs sont invités à faire un petit moment d'échange avec les enfants et/ou de prier avec eux. Cela est souvent plus facile en petit groupe.

*Durant toute la semaine la mascotte va nous accompagner.*

*La musique et les chants sont assurés par l'équipe d'animation.*

*Un hymne spécialement composé pour l'occasion nous accompagnera pendant la semaine.*

Réfléchissez à un cri d'équipe, ils seront présentés lors des matinées.

## 17. Boite aux lettres

Chaque équipe est invitée à confectionner une **boite aux lettres**.

Sur la base d'une boite à chaussures, prévoir une fente, et faire bien apparaitre le nom de l'équipe.

Cette boite sera utilisée pour :

- recevoir des « lettres » des autres équipes
- recevoir des « coups de chapeau »

## 18. Coin « Respire »

Devant l'entrée sud de la Marelle un coin « Respire » sera aménagé. Les enfants et les coaches auront la possibilité de venir se poser un moment, écrire des sujets de prière, rêver un peu, boire de l'eau fraîche, blaguer, bricoler... Bref, un coin sympathique à l'ombre. N'hésitez pas à en profiter.

Il y aura toujours quelqu'un sous la tente à disposition (par exemple si un enfant est fatigué, souhaite faire une petite pause...).

## 19. Programme de la semaine

### Dimanche 9 aout

- 14:00 Rendez-vous au CIP
- 14:30 Cérémonie d'ouverture
- 15:45 Fin

### Du lundi 10 au vendredi 14

- 08:45 Rendez-vous des coachs vers la scène à la Marelle  
(consignes, distribution du matériel, questions...)
- 09:00 Arrivée des enfants, entrée dans la salle en musique
- 09:15 Animation biblique, témoignages, chants, temps en groupe
- 11:30 Repas (échelonné)
- 13:30 Tournois sportifs
- 17:00 Fin de la journée

### Vendredi 9 aout

- 17:00 Finales sportives  
Cérémonie de clôture  
Remise des coupes et des médailles
- 19:00 Restauration sur place pour tous

