

Défis du matin pour la journée d'intégration 6^{ème}**Organisation générale :**

- Constituer 5 équipes par classe. Leur écrire sur la main au marqueur leur n° d'équipe et leur classe (/ex A1)
- Leur coller les étiquettes sur leur t shirt (avec leur nom prénom classe et n° d'équipe.)

- 1 couleur par classe :
 - ➔ 6A : vert
 - ➔ 6B : bleue
 - ➔ 6C : rouge
 - ➔ 6D : orange
 - ➔ 6E : noir

- Les équipes 1 de chaque classe commencent à l'Atelier n°1. Les équipes 2 à l'atelier 2,...

- Un prof par groupe (1 groupe= toutes les équipes 1par ex) accompagne son groupe sur les 5 ateliers. Il tient la fiche avec les scores de chaque atelier pour ses 5 équipes. Il la présente au jury de chaque atelier. Les scores de chaque équipe et de chaque classe seront cumulés pour déterminer une équipe vainqueur. Quel que soit la manière de compter les points à chaque atelier, à la fin, l'équipe la plus forte du groupe à l'atelier c'est-à-dire celle qui aura cumulé le plus de points à l'atelier aura 5pts, la 2^e, 4pts, la 3^e 3pts, la 4^e 2pts et la 5^{ème} 1pt.

Organisation générale : 1 personne par groupe (besoin de 5 mascottes) qui se déplacent avec les groupes et qui donnent un coup de main à l'organisation de chaque atelier. Penser à reporter les points de chacune de ses équipes sur sa fiche à la fin de chaque atelier.

Essayer de créer un bon état d'esprit entre les équipes et au sein même des équipes.

Matériel nécessaire : 1 fiche avec le tableau pour reporter les points de chaque équipe de son groupe après chaque atelier ainsi que le plan des ateliers (cf page 7). 1 dossier explicatif de chacun des ateliers.

Chaque adulte doit avoir un stylo sur lui pour valider des épreuves

Mascottes :

- Equipes 1.....
- Equipes 2.....
- Equipes 3
- Equipes 4
- Equipes 5.....

→ **ATELIER N°1 : Quizz**

Jeu de rapidité. Chaque équipe est munie d'une feuille type afin de noter ses réponses:

	1 ^{ER} +5PTS	2 ^{ème} +4PTS	3 ^{ème} +3PTS	4 ^{ème} +2PTS	5 ^{ème} +1PT
Question 1					
Question 2					
Question 3					
Question 4					
Question 5					
Question 6					
Question 7					

- Question 1 : Trouver 5 noms de profs de Ste Marie	- 2 : Trouver 5 prénoms de personnes de sa classe (hors mis ceux de son groupe)
- 3 : Trouver 5 choses que l'on peut faire avec une balle (la lancer, la rattraper, la faire rouler, la faire rebondir, la frapper, tirer au pied, la faire tenir en équilibre sur la tête, la faire tourner, faire une passe,...)	- 4 : Trouver 5 adjectifs différents pour parler de quelque chose de « beau » (joli, magnifique, splendide, divin, somptueux, gracieux, resplendissant, merveilleux, rayonnant, ...)
- 5 : Trouver 5 pays d'Amérique (du nord ou du sud)	- 6 : Trouver 5 noms d'objets en anglais
- 7 : Trouver 5 espèces d'animaux qui vivent en forêt (cerf, sanglier, ours, lapin, écureuil, insectes, chevreuil, daim, chouette, hibou...)	-

Organisation : désigner 1 responsable d'équipe qui ira faire vérifier les réponses de son groupe vers le jury prof. Il est muni d'un plot. Quand il arrive il pose son plot sur la table dans l'ordre d'arrivée, sur le plot de celui qui est arrivé avant lui (pour éviter les litiges de « Non c'était moi avant !!! »)

Critères de réussite à chaque question: 5pts si j'ai tout juste et que je suis le 1^{er}; 4pts si j'ai tout juste et que je suis le 2^{ème}, Etc,... Si j'ai 1 erreur, je retourne vers mes camarades et je refais la queue.

	6A	6B	6C	6D	6E
Q1					
Q2					
Q3					
Q4					
Q5					
Q6					
Q7					
TOTAL					
Points finaux : 5, 4, 3, 2, 1					

Matériel : 5 soucoupes de couleur différentes (rouge bleu jaune vert blanc), 5 tableaux pour noter les points (cf ci-dessus), 1 liste de chaque classe de 6^e pour la question 2.

Personnes nécessaires : 2 personnes pour annoncer les questions et vérifier la justesse des réponses

-
-

→ **ATELIER N°2 : quilles finlandaises**

Deux jeux : 1 jeu avec 2 équipes et 1 jeu avec 3 équipes.

Les 2 équipes gagnantes s'affrontent dans une 2^e manche si on a le temps. Les 3 autres avec l'autre jeu.

Le principe est d'arriver à 40 points tout juste. Si on dépasse, on recule d'autant de points qu'il y en a en trop. On lance le "bâton". Si on touche 1 quille, on marque le nombre de points inscrit sur la quille. Si on en touche plusieurs on marque le nombre de points égal au nombre de quilles tombées. A chaque fois, on redresse la quille à l'endroit où elle est tombée.

Fin de partie et vainqueur

À la fin de chaque manche, l'équipe qui a totalisé 40 points remporte la partie.

1^{er} : 5pts 2^e : 4pts...

	6A	6B	6C	6D	6E
Nom de l'équipe : →					
Manche 1					
Manche 2					
TOTAL					
Points finaux : 5, 4, 3, 2, 1					

Matériel : 2 jeux de quilles finlandaises

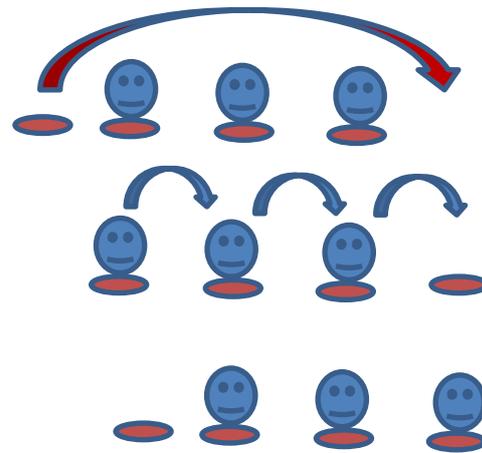
Personnes nécessaires : 2 personnes (1 pour chaque jeu) : Pour expliquer les règles et veiller au bon fonctionnement du jeu ; pour noter les points à la fin de chaque manche et donner les points à la fin de la partie en fonction du classement.

-
-

Atelier 5 : La rivière de lave

→ Marquez une ligne de départ et une ligne d'arrivée sur le terrain d'une 15aine de mètres (à voir) et donnez à chaque participant à la course un rond plat en caoutchouc (bloc). Chaque équipe a autant de ronds plats que de membres dans son équipe, +1.

Expliquez-leur que le seul endroit où un membre de l'équipe peut marcher est sur les blocs. Les membres de l'équipe déposent les blocs un à la fois en ligne vers le point d'arrivée. Un bloc supplémentaire est disponible : vous le passez au membre de l'équipe à l'avant qui le place sur le sol devant lui (il peut ainsi monter dessus, libérant son bloc pour la personne derrière lui). Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les participants aient traversé la "rivière de lave" ! L'équipe a terminé quand le dernier a traversé, a passé la ligne d'arrivée.



Et ainsi de suite...

→ Organiser ainsi plusieurs séries de duels : 3PTS la course remportée, 2pts si 2è 1pt si 3è.

Course 1 : A contre B CONTRE C

Course 4 : A CONTRE C CONTRE E

Course 2 : C CONTRE D CONTRE E

Course 5 : B CONTRE D CONTRE E

Course 3 : A CONTRE B CONTRE D

		6A	6B	6C	6D	6E
COURSE 1					X	X
COURSE 2		X	X			
COURSE 3				X		X
COURSE 4			X		X	
COURSE 5		X		X		
	Total					
Points finaux	5, 4, 3, 2, 1					

Matériel : 6 PLOTS 3VERTS 3ROUGES

21 ronds plats en caoutchouc

Personnes nécessaires : 2 personnes pour expliquer, pour récupérer le matériel, vérifier qu'il n'y ait pas de triche, déterminer les vainqueurs.

→ **ATELIER 4 : Dodge Ball (ou ballon prisonnier aménagé)**

3 ballons placés au centre. Obj : Essayer de toucher un adversaire pour l'éliminer. Le joueur s'il est touché ne peut pas revenir dans le jeu. Un ballon bloqué ne délivre pas un prisonnier et le jeu continue. 3mn par match. Celui qui reste le plus nombreux sur son terrain a gagné.

Match		Gagné / Nul /Perdu		3pts si G/ 2pts si Nul/ 1pt si Perdu	
1	AB /CD arb : E				
2	BC / DE arb : A				
3	CE/DA arb : B				
4	BD/ EA arb : C				
5	AC / BE arb : D				

		6A	6B	6C	6D	6E
	Nom de l'équipe →					
Match 1						
Match 2						
Match 3						
Match 4						
Match 5						
	Total					
Points finaux	5, 4, 3, 2, 1					

Critères de réussite :

Matériel : 3 ballons 6 plots

Personnes nécessaires : 1 pour arbitrer et attribuer les points. Les noter sur la fiche.

.....Sylvianne + 1 élève de 1ère.....

→ **Atelier n°3 : On apprend à mieux se connaître...**

Consignes : Pendant 5 ou 10mn dans chaque groupe on essaie de mémoriser des infos sur chaque membre de notre groupe. On remplit le tableau ci-dessous en interrogeant chacun de ses camarades puis on mémorise ces mêmes infos. Au bout du temps donné, un membre du jury passe, on lui donne notre tableau rempli et il nous interroge sur telle ou telle personne de notre groupe. 10 questions pour chaque groupe et 1pt par bonne réponse (au moins 1 personne du groupe doit être capable de répondre sur son camarade). A la fin l'équipe qui a le plus de points remporte les 5pts, la 2^e à 4 pts...

NOM	Prénom	Une de ses passions	Son héros ou son héroïne préférée	Son film ou sa série préférée	Son jeu préféré	1 de ses qualités

TABLEAU CI-DESSUS EN + GRAND DANS UN DOC ANNEXE

Matériel : TABLEAU x 25 + 10 stylos environ + 1 montre

Personnes nécessaires : 5 personnes pour composer le jury et interroger chaque équipe, lui poser 10 questions (1pt par réponse juste) et attribuer les points. Les noter sur la fiche.

..... + 2 élèves de 1^{ère} + la mascotte du groupe + 1 autre élève de 1^{ère} qui suit le groupe.....

→ **Atelier n°3 : TOMATE**

3 rondes de 8 à 10 élèves. On alterne dans la ronde une personne de chaque classe. Les pieds sont collés aux autres, chacun est jambes écartées. L'obj est d'essayer de faire passer le ballon sous les jambes de ses adversaires. Chaque personne a 4 pts au départ du jeu.

- Si la balle passe sous mes jambes 1X, je perds 1pt (je n'ai donc plus que 3pts) et je ne peux utiliser qu'une seule main.
- La 2^e fois, je perds encore un point et je dois me mettre de dos (avec les 2 mains),
- La 3^e fois, je perds encore 1pt et je suis de dos et avec une seule main.
- La 4^e fois, j'ai perdu tous mes points et je suis éliminé. Le cercle se resserre.

A la fin du temps, on additionne les points restants dans chaque équipe. L'équipe qui en a le plus gagne 5pts, la 2^e gagne 4 pts...

Matériel : 3 ballons de volleyball/ Personnes nécessaires : 1 prof et 2 élèves de 3^e + la mascotte qui gère quand les élèves sont éliminés.

FICHE RECAPITULATIVE POUR CHAQUE MASCOTTE DE CHAQUE GROUPE.**MASCOTTE DES EQUIPES N° ...**

	6A	6B	6C	6D	6E
Nom de l'équipe : →					
ATELIER 1 : Quizz					
ATELIER 2 : quilles finlandaises					
ATELIER 3 : on apprend à mieux se connaître ou Tomate					
ATELIER 4 : Dodge ball					
ATELIER 5 : Rivière de lave					
TOTAL					

Besoin de 11 collègues : 5 mascottes / 2 au quizz / 1 aux quilles / 1 à la tomate / 1 au dodge ball / 1 à la rivière de lave

8 élèves de 3è :

2 aux quilles

2 à la tomate

2 au dodge ball

2 à la rivière de lave

Penser aux bonbons en récompense : 30 mini sachets par classe soit 150 mini sachets (le rab sera pour les 3è et les profs)

pharmacie