

LE TOURNOIS DES 5 CLASSES

scénario (presque) définitif

le tournoi concerne les 5 classes de sixième

Il se déroule sur 5 jours, pas nécessairement consécutifs, de 14h30 à 16h30, avec une interruption à 15h30, le temps de la récréation.

14h30

A son arrivée, salle d'activité, la classe est divisée en deux groupes A et B
Exemple groupes 6°1/ A et groupe 6°1/B

Groupe A s'installe en salle d'activité et se divise lui aussi en sous -groupes de 4 ou 5 élèves
6°1/A1 6°1/A2 6°1/A3 ...

Groupe A répond à des séries de questions si possible de plus en plus difficiles.

Une seule réponse est valable (la première!)

Les sous groupes doivent donc se concerter avant de se mettre d'accord sur une réponse

Cette règle doit obliger les élèves à s'organiser et à ne pas laisser quelques élèves monopoliser la parole, tout en allant vite pour répondre à un maximum de question

Les questions correspondent aux deux thèmes suivants

- les droits des enfants et la déclaration universelle des enfants de 1989
- Les devoirs des élèves : règlement intérieur et vie quotidienne à l'intérieur comme à l'extérieur du collège

Chaque bonne réponse donne 1 point au groupe et donc à la classe

Le questionnement s'arrête à la sonnerie de 15h30 pour le groupe A

Le questionnement s'arrête à la sonnerie de 16h30 pour le groupe B

14h30 toujours

Le Groupe B quitte la salle d'activité après s'être lui aussi scindé en en sous -groupes de 4 ou 5 élèves

6°1/B1 61°/B2 6°1/B3 ...

Ces sous groupes sont « nomades »

Chaque équipe nomade doit subir plusieurs et le plus possible de « lignes d'épreuves ».

1- épreuves sportives

1.1 - Tirs à la poubelle et tirs au panier de basket

l'équipe dispose d'un temps limité pour effectuer le maximum de tirs à chaque stand

10 tirs réussis donne 1 point

Libre au groupe de s'organiser au mieux mais tous les élèves doivent participer

1.2 -course relais:

équipe dispose d'un temps limité (5mn)? pour effectuer le maximum de tours: il s'agit d'une course relais, un coureur accomplit un tour et donne le témoin au coureur suivant...

10 tours accomplis donne 1 point

Le temps passé dans cette épreuve est limité à 10 minutes et u n groupe chasse l'autre, c'est à dire que quand un autre groupe nomade se présente, celui déjà présent doit passer à une autre ligne d'épreuves!

2 - les maîtres des jeux

Chaque groupe désigne trois élèves chargés d'affronter chacun un Maître des jeux

Les trois maîtres sont :

2.1 le maître de l'eau

Dans ce duel sur table, les candidats disposent d'une dizaine de pièces . Au centre de la table se trouve un aquarium contenant de l'eau et un verre qui flotte. Chacun leur tour ils doivent placer leurs pièces de Boyard dans le verre. Évidemment au fur et à mesure le poids des pièces fait baisser le verre de plus de plus. Celui qui fait couler le verre en mettant la pièce de trop perd le duel.

2.2- le maître du bois -

Dans ce duel sur table, les candidats trouvent des blocs de bois . Au centre de la table et chacun son tour ils doivent déposer un bloc, les uns sur les autres. Celui qui fera tomber l'édifice, perd le duel.

2.3- Le maître du plomb

Dans ce duel sur table, le maître place d'abord un fil a plusieurs dizaines de centimètres de hauteur en travers de la table. Devant les candidats, un poids . Au signal de l'animateur, ils doivent se saisir du poids avec l'index et le maintenir bras tendus au-dessus du fil. Le but étant de rester le plus longtemps possible en soutenant le poids a bout de bras. Celui qui relâche le poids en premier perd le duel.

Un duel remporté donne 1 point

3 - course au trésor

Une équipe nomade doit rapporter 4 morceaux de parchemin qui, une fois réunis, donnent la clef d'un coffre placé dans la salle d'activité.

Les lieux : à définir

un calcul mental , une devinette, une table de multiplication, une conjugaison – permettent dans 4 lieux différents de se faire remettre un parchemin portant un numéro

Chacune des 4 épreuves de cette course au trésor donne un point si elle est réussie

les 4 parchemins réunis donnent un nombre à 4 chiffres qui donne accès à un coffre contenant des enveloppes.

L'équipe choisit au hasard une enveloppe : celle ci peut contenir 1 ou 2 points supplémentaire ou ... rien du tout!

4 - Le père Emile

pose une énigme à chaque groupe nomade qui se présente à lui, mais un groupe nomade ne peut passer qu'une fois

Le groupe désigne un élève chargé de répondre à l'énigme posée par le père Emile
une bonne réponse donne 1 point à la classe.

15h30 : Récréation

0 la reprise, les deux groupes échangent leur place

***Groupe B répond aux questions en salle d'activité
Groupe A devient nomade***

le jeu s'arrête à 16h 25

Les points des deux groupes s'additionnent

les résultats de toutes les classes sont donnés ensemble en fin de tournois

La classe comptabilisant le plus de points est déclarée gagnante du tournois

Autres actions

Une action solidaire proposée aux classes de 5^o

Action contre la faim

Un parrainage

Refonte du règlement intérieur

participation des élèves délégués à la réflexion

participation des élèves élus à l'ADC à la réflexion