

Déroulement de la journée d'intégration lundi 5 septembre 2016

Effectif prévu : 95 élèves (23 6°, 21 5°, 25 4° et 26 3°)

12 équipes de 7 ou 8 élèves (2 de chaque niveau selon les effectifs)

Programme de la journée :

9 h : Accueil – Explication du déroulement de la journée – Constitution des équipes

9 h 30 : Accueil – Explication du déroulement de la journée – Constitution des équipes

Départ pour la randonnée (Molière)

12 h : 30 : Pique-nique en commun à l'Oseraie

13 h 30 à 16 h : Ateliers

16 h : Atelier créatif

16 h 30 : Goûter et proclamation des résultats, puis retour au collège

Ateliers prévus :

- Quizz
- Tir à la corde
- Pétanque
- Course de relais
- Parcours à l'aveugle
- Atelier environnement ou tir de paniers
- Atelier créatif

Matériel à prévoir :

- ballon de basket
- corde
- boules de pétanque
- jeu de cartes pour le quizz
- masques pour le parcours à l'aveugle et plots ou autres objets (16)
- chronomètre

Planning des ateliers :

	Tir à la corde	Course	Pétanque	Paniers	Parcours à l'aveugle	Quizz
13h15-13h45	A – B	C – D	E – F	G – H	I – J	K – L
13h45-14h15	G – H	I – J	K – L	A – B	C – D	E – F
14h15-14h45	C – E	A – F	B – D	I – K	G – L	H – J
14h45-15h15	I – K	G – L	H – J	C – E	A – F	B – D
15h15-15h45	D – F	B – E	A – C	J – L	H – K	G – I
15h45-16h15	J – L	H – K	G – I	D – F	B – E	A – C

Atelier tir à la corde

Responsable :

Deux équipes s'affrontent quatre fois au tir à la corde ; chaque victoire rapporte 3 points.
A la fin de l'épreuve, indiquer à chaque équipe l'atelier où elle doit se rendre ensuite.

Horaires	Equipes	Score	Atelier suivant
13h15-13h45	A – B	Equipe A : Equipe B :	Equipe A : Paniers Equipe B : Paniers
13h45-14h15	G – H	Equipe G : Equipe H :	Equipe G : Parcours à l'aveugle Equipe H : Quizz
14h15-14h45	C – E	Equipe C : Equipe E :	Equipe C : Paniers Equipe E : Paniers
14h45-15h15	I – K	Equipe I : Equipe K :	Equipe I : Quizz Equipe K : Parcours à l'aveugle
15h15-15h45	D – F	Equipe D : Equipe F :	Equipe D : Paniers Equipe F : Paniers
15h45-16h15	J – L	Equipe J : Equipe L :	Atelier créatif

Observations :

Atelier course en relais

Responsable :

Deux équipes de 7 s'affrontent en relais (les équipes de 7 doivent au préalable choisir d'exclure un de leurs membres).

Les temps sont notés, 12 points sont accordés à l'équipe la plus rapide, puis 11, etc.

A la fin de l'épreuve, indiquer à chaque équipe l'atelier où elle doit se rendre ensuite.

Horaires	Equipes	Temps réalisés	Score	Atelier suivant
13h15- 13h45	C – D	Equipe C : Equipe D :	Equipe C : Equipe D :	Equipe C : Parcours à l'aveugle Equipe D : Parcours à l'aveugle
13h45- 14h15	I – J	Equipe I : Equipe J :	Equipe I : Equipe J :	Equipe I : Paniers Equipe J : Quizz
14h15- 14h45	A – F	Equipe A : Equipe F :	Equipe A : Equipe F :	Equipe A : Parcours à l'aveugle Equipe F : Parcours à l'aveugle
14h45- 15h15	G – L	Equipe G : Equipe L :	Equipe G : Equipe L :	Equipe G : Quizz Equipe L : Paniers
15h15- 15h45	B – E	Equipe B : Equipe E :	Equipe B : Equipe E :	Equipe B : Parcours à l'aveugle Equipe E : Parcours à l'aveugle
15h45- 16h15	H – K	Equipe H : Equipe K :	Equipe H : Equipe K :	Atelier créatif

Observations :

Atelier cible pétanque

Responsable :

Deux équipes s'affrontent. Chaque membre de chaque équipe lance une boule.

(Les équipes de 7 membres choisissent au préalable un membre qui lancera deux boules).

Le cochonnet est placé au coeur d'une cible formée de deux cercles.

Barème : Chaque boule accolée au cochonnet octroie 5 points ; chaque boule à l'intérieur du premier cercle octroie 3 points ; chaque boule à l'intérieur du deuxième cercle octroie 1 point.

A la fin de l'épreuve, indiquer à chaque équipe l'atelier où elle doit se rendre ensuite.

Horaires	Equipes	Points marqués	Atelier suivant
13h15-13h45	E – F	Equipe E : Equipe F :	Equipe E : Quizz Equipe F : Quizz
13h45-14h15	K – L	Equipe K : Equipe L :	Equipe K : Paniers Equipe L : Parcours à l'aveugle
14h15-14h45	B – D	Equipe B : Equipe D :	Equipe B : Quizz Equipe D : Quizz
14h45-15h15	H – J	Equipe H : Equipe J :	Equipe H : Parcours à l'aveugle Equipe J : Paniers
15h15-15h45	A – C	Equipe A : Equipe C :	Equipe A : Quizz Equipe C : Quizz
15h45-16h15	G – I	Equipe G : Equipe I :	Atelier créatif

Observations :

Atelier tir de paniers

Responsable :

Chaque membre de l'équipe effectue un tir. Les équipes de 7 doivent au préalable choisir un de leurs membres qui effectuera deux tirs.

Un panier marqué comptabilise 2 points pour l'équipe.

A la fin de l'épreuve, indiquer à chaque équipe l'atelier où elle doit se rendre ensuite.

Horaires	Equipes	Points marqués	Atelier suivant
13h15-13h45	G – H	Equipe G : Equipe H :	Equipe G : Tir à la corde Equipe H : Tir à la corde
13h45-14h15	A – B	Equipe A : Equipe B :	Equipe A : Course Equipe B : Pétanque
14h15-14h45	I – K	Equipe I : Equipe K :	Equipe I : Tir à la corde Equipe K : Tir à la corde
14h45-15h15	C – E	Equipe C : Equipe E :	Equipe C : Pétanque Equipe E : Course
15h15-15h45	J – L	Equipe J : Equipe L :	Equipe J : Tir à la corde Equipe L : Tir à la corde
15h45-16h15	D – F	Equipe D : Equipe F :	Atelier créatif

Observations :

Atelier parcours à l'aveugle

Responsable :

Des plots (ou autres objets) sont disposés sur l'aire de jeux (au nombre de 16).

Temps limité : 20 minutes.

Un membre de chaque équipe a les yeux bandés et doit rapporter un plot (au autre objet?) sur les indications de ses équipiers. On effectue alors un changement de joueur, et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps écoulé.

Chaque plot rapporté accorde 1 point à son équipe.

A la fin de l'épreuve, indiquer à chaque équipe l'atelier où elle doit se rendre ensuite.

Horaires	Equipes	Points marqués	Atelier suivant
13h15-13h45	I – J	Equipe I : Equipe J :	Equipe I : Course Equipe J : Course
13h45-14h15	C – D	Equipe C : Equipe D :	Equipe C : Tir à la corde Equipe D : Pétanque
14h15-14h45	G – L	Equipe G : Equipe L :	Equipe G : Course Equipe L : Course
14h45-15h15	A – F	Equipe A : Equipe F :	Equipe A : Pétanque Equipe F : Tir à la corde
15h15-15h45	H – K	Equipe H : Equipe K :	Equipe H : Course Equipe K : Course
15h45-16h15	B – E	Equipe B : Equipe E :	Atelier créatif

Observations :

Atelier quizz

Responsable :

Chaque équipe tire au sort une carte de chaque domaine et doit répondre au défi proposé après concertation.
Chaque défi réussi accorde 3 points.

A la fin de l'épreuve, indiquer à chaque équipe l'atelier où elle doit se rendre ensuite.

Horaires	Equipes	Points marqués	Atelier suivant
13h15-13h45	K – L	Equipe K : Equipe L :	Equipe K : Pétanque Equipe L : Pétanque
13h45-14h15	E – F	Equipe E : Equipe F :	Equipe E : Tir à la corde Equipe F : Course
14h15-14h45	H – J	Equipe H : Equipe J :	Equipe H : Pétanque Equipe J : Pétanque
14h45-15h15	B – D	Equipe B : Equipe D :	Equipe B : Course Equipe D : Tir à la corde
15h15-15h45	G – I	Equipe G : Equipe I :	Equipe G : Pétanque Equipe I : Pétanque
15h45-16h15	A – C	Equipe A : Equipe C :	Atelier créatif

Observations :