

JEU DE PISTE : MODE D'EMPLOI

Chaque classe doit faire plusieurs questionnaires (format A4, avec mention de la classe qui a fait le travail et à qui il est destiné) qui seront affichés à différents lieux du collège.

6^{ème} 1 G1 contre l'école de Bétaille

6^{ème} 1 G2 contre l'école de Vayrac

6^{ème} 2 G1 contre l'école de Condat

6^{ème} 2 G2 contre l'école des Quatre-Routes

EPREUVE 1 : LES TEXTES DEMASQUES

Taper ou recopier 5 extraits de roman sur 5 feuilles différentes avec à chaque fois une charade ou un rébus en bas de page (titre du livre ou indice permettant de trouver le titre du livre).

EPREUVE 2 : QUI SUIS-JE ?

Faire le portrait de trois personnages afin de découvrir le titre d'un roman.

EPREUVE 3 : LA MALLE AUX OBJETS

Fabriquer 8 objets appartenant aux différents romans(1 par livre. Le 8e est un intrus).

EX : une caisse avec des trous (le petit prince)

Un livre (Matilda)

EPREUVE 4 : MATHEMATIQUES

EPREUVE 5 : MATHEMATIQUES

BONUS : choisir une illustration provenant d'un des livres du défi ou la dessiner et la découper en 5 morceaux que la classe adverse devra reconstituer.