

Déroulement de la journée du jeudi 23 mai 2019
« Rencontres Cléopâtre 2019 »

*Dès 9h, la barrière du parking aménagé à droite et celle qui permet l'accès au pont seront ouvertes.

*Les bus : Quelques bus peuvent se garer sur le parking, éventuellement au pont (mais pas tous et contrainte de ne plus bouger). Ils doivent trouver une solution de repli (les places ne manquent pas).

***9h, accueil des classes par un médiateur et Mireille Sanchez.**

Décompte immédiat des absents éventuels.

Distribution des badges aux élèves référents (un référent et un courrier) et du plan du site aux profs.

Pause toilettes brève

***Visite rapide du site sous la direction de l'enseignant.**

Retour indispensable au pont pour 10h> prise en compte du temps de retour (Compter 10 mn depuis le sommet de la colline ou depuis le musée).

***9h30, rassemblement des meneurs de jeu et mise au point de leur fonctionnement.**

10h/10h30, lancement des battles***

10h, rassemblement de tout le monde au pont pour expliquer la finalité du concours, son esprit, le principe des battles, les consignes, le sens des récompenses, etc.

12h/12h30 : fin des battles

Podium annoncé et remise des prix (qui pourront être stockés sous la scène pendant l'après-midi pour ne pas encombrer les enseignants)

=Moment de partage dans la continuité des battles ;

***Pique-nique** (*les élèves peuvent en profiter pour se mélanger un peu*)

13h30, début des prestations sur scène ou des présentations originales de réalisations pratiques. 5/6 mn par groupe (à affiner)

16h/16h15, arrêt du théâtre et goûter (déjà en place dès le matin ainsi que les prix> gestion des aréلاميens et sympathisants)

En simultané, délibération du jury

16h25 podium et remises des prix de l'après-midi + récupération des prix du matin.

16h35, clôture de la journée : promotion du site et des médiateurs, détail des visites thématiques et des ateliers possibles pour les classes.

***Chaque emplacement de battles sera marqué par 4 chaises+ rubalise pour délimiter un carré bien précis (gestion par les médiateurs).**

***Chaque classe a donc deux élèves référents : un référent et un courrier distingués par des badges différents.**

Le référent ne quitte pas l'emplacement, le courrier rapporte le questionnaire au QG une fois corrigé (avec la mention ou non de gagnant). Il lui sera alors notifié quelle classe va leur être opposée, leur nouveau terrain (s'ils se déplacent).

***Principe des battles :** chacune concerne deux classes de même niveau. Elles se déroulent en simultané.

Chaque classe est encadrée par deux personnes (enseignant responsable et accompagnateur).

Accès aux notes et aux Smartphones interdit.

2 meneurs de jeu (un meneur et un courrier distingués par des badges ou des dossards) encadrent le tournoi et distribuent le même questionnaire aux deux classes.

Travail collectif de chaque classe encadrée par ses responsables qui les guident sans leur donner les réponses.

Correction immédiate des questionnaires par les deux meneurs de jeu (qui seront en possession de la correction). La mention gagnant est portée sur le Q gagnant avec le numéro d'équipe. Le meneur reste à l'emplacement et le courrier va au QG chercher les 2 autres Q.

En cas d'ex-æquo, questions subsidiaires prévues (chaque meneur de jeu recevra une feuille avec les corrections des Q subsidiaires numérotées).

Modalités : préparer 12 boîtes avec de nombreuses Q subsidiaires numérotées
Même contenu pour chaque boîte.

Les meneurs de jeu en tirent une au sort et la posent aux deux classes en même temps. Temps bref de réflexion, prise en compte des réponses > départager les 2 classes.

*Les vainqueurs affrontent les autres vainqueurs et les vaincus idem.
Ainsi de suite jusqu'en ¼ de finale, ½ finale et finale.