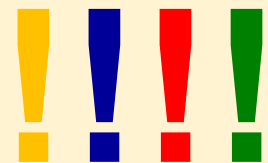


C'EST LA



AU



**ELEVES DE 6^{ème},
RENDEZ-VOUS
MARDI 3 NOVEMBRE 2026**

**POUR DECOUVRIR UN PEU PLUS LES 4
LANGUES VIVANTES ENSEIGNEES AU COLLEGE...**



AU PROGRAMME, DES POUR :

Activités

- S'AMUSER AVEC LES **LANGUES**
- EXPLORER LES **CULTURES**
- SE FAMILIARISER AVEC LA **GEOGRAPHIE**
- DECOUVRIR DIFFERENTES **MUSIQUES**

ORGANISATION

- **EQUIPES DE 4** (fiche d'inscription à rendre à son professeur d'ANGLAIS pour le **VENDREDI 16 OCTOBRE** au plus tard)
- **LIEU de l'évènement** : salle d'animation
- **HORAIRES** :

6°A, 6°B, 6°D	12h00 → 12h45
6°C, 6°E	13h30 → 14h15

QUELQUES CONSIGNES



Laissez **vos sacs** dans les casiers **MAIS** prenez un **stylo!**



- **Arrivez à l'heure/ rangez-vous** devant la salle d'animation **par groupes/** attendez que l'on vous appelle!

- **Récupérez votre fiche de groupe** dans l'espace **BULLE** au centre de la salle (rangées par classe dans une enveloppe).



- **6°A/ B/ D → passage PRIO au self** (pour les externes, possibilité de manger au collège/ voir Virginie Tissot pour les tickets repas)

COMMENT CA MARCHE?

- 4 LANGUES= 4 POLES



ITALIEN



ESPAGNOL



ALLEMAND



ANGLAIS

- CHAQUE POLE proposera 4 JEUX différents...

LES REGLES

- passer obligatoirement par les **4 POLES**.
- faire **1 JEU** par **POLE**.
- **1 JEU= 5 POINTS** (objectif= obtenir **20 points**!)
- **QUEL JEU? Lancer le dé...**



Jeu sur la **LANGUE**



Jeu sur la **CULTURE**



Jeu sur la **GEOGRAPHIE**



Jeu sur la **MUSIQUE**



« **JOKER** »= le groupe choisit son jeu



C'est le **PROFESSEUR** du pôle qui choisit le jeu!

AMUSE-TOI BIEN!

Divertiti!



¡Pasalo bien!



Viel Spaß!



Have fun!

