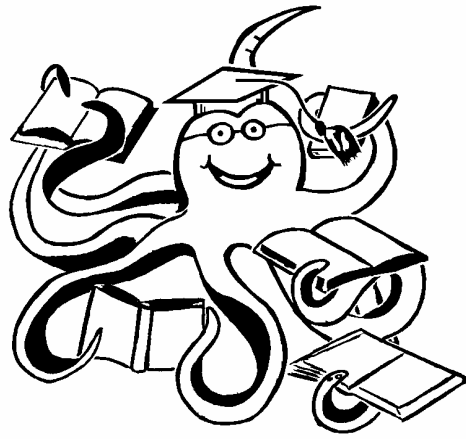


District Sud du Québec

Opti-Génies 2009-2010



Guide du responsable

<p>Patsy Noël 1655, Anik St-Cyrille-de-Wendover, QC J1Z 1M1 819-478-0416 mhbert70@sympatico.ca</p>	<p>Martin Maynard 46, rue De Bourpeuil Mont-St-Grégoire, QC J0J 1K0 450-358-9547 mmaynard66@sympatico.ca</p>
--	--

Quoi de neuf pour Opti-Génies 2009-2010

Le calendrier (p.3)

Assurez-vous de prendre connaissance des dates importantes du calendrier et de les respecter.

Les thèmes choisis (p. 5)

Cette année nous innovons en modifiant les thèmes des questions dans le but d'élargir l'éventail des possibilités de questions.

Le pointage par question :

Pour chacune des 50 questions, le pointage sera de 20 points, même pour les questions par équipe. Ceci facilite le travail des compteurs.

Le questionnaire de sélection :

Cette année, il comprendra plusieurs questions avec choix de réponse, mais pas exclusivement des choix de réponse.

Communications

Autant que possible, nous favorisons les communications par courriel. Cette méthode accélère les communications et diminue les coûts d'envoi de documents. Cependant, pour garder les questions secrètes jusqu'au jour des compétitions, les questionnaires seront acheminés par la poste comme lors des années précédentes.

Par exemple, les rapports de finale pourront être acheminés par internet. Alors, que les paiements pour inscription devront nous être postés ou remis en main propre lors des assemblées.

L'échéancier Opti-Génies 2009-2010

Informations	<p>Lors du congrès de St-Jean sur le Richelieu, le 29 août, nous serons disponibles pour donner des informations aux personnes intéressées par l'activité Opti-Génies.</p> <p>Les clubs qui le désirent pourront s'inscrire sur place et faire la commande des épinglettes et des chandails qui seront remis lors de la première assemblée du District Sud du Québec .</p>
Date limite d'inscription	<p>Première assemblée du District, le 24 octobre 2009. (Formulaire à l'annexe A)</p> <p>Les questionnaires de sélection seront disponibles à cette même assemblée.</p>
Période de sélection des participants	<p>Vous devez remettre le nom des membres de chacune des équipes qui participeront à la finale de club avant le 16 décembre 2009.</p>
Finale de Club	<p><i>Du 1^{er} janvier au 27 février 2010</i></p>
Finale de Zone	<p>Date limite : 27 mars 2010</p>
Finales Régionales (2)	<p>Date limite : 24 avril 2010 Suite à la finale régionale, les 2 meilleures équipes de chaque région, donc 4 équipes, participeront à la finale.</p>
Finale du District Sud du Québec	<p>La finale de district aura lieu le dimanche 23 mai 2010 à l'hôtel « Le Dauphin » de Drummondville.</p>

Règlements de participation à l'activité **Opti-Génies 2009-2010**

1- Chaque équipe devra avoir, au minimum, un participant de 4^e ou de 5^e année. La preuve de fréquentation scolaire pourrait et d'âge pourrait être demandée. Ainsi, l'équipe peut être formée que de participants de 4^e année ou de 5^e année mais pas de 6^e année uniquement.

2- Les équipes seront formées de 5 participants. Une équipe, dans laquelle il manquera plus d'un joueur lors d'une finale de zone ou de district, sera disqualifiée et la victoire ira à l'équipe adverse. Donc, aucune équipe n'est autorisée à jouer avec moins de quatre joueurs.

3- En tout temps, le point 1 des règlements doit être respecté.

4- Le nom des participants faisant partis des équipes formées doit être connu suite à l'étape de sélection. Les équipes doivent être aussi équilibrées que possible pour la finale de club. Ces équipes demeurent ensuite inchangées lors des différentes finales subséquentes. Les questionnaires servant à la finale de club seront remis seulement sur réception du rapport de sélection.

5- Suite à la finale de club, vous devez remplir le rapport de finale de club (page 32) et le faire parvenir au responsable de district. Un courriel avec l'ensemble des informations est suggéré.

6- Pour les clubs désireux de participer aux finales subséquentes, advenant que l'équipe parrainée par votre club gagne lors de la finale de zone, remplir le lieutenant gouverneur, le rapport de la rencontre de zone. Assurez-vous que tous les membres de l'équipe puissent être présents à la finale de district. Attention! Si un seul club de la zone participe à l'activité, le rapport de zone indiquant le nom des participants de l'équipe doit aussi être complété et envoyé au responsable.

7- L'horaire des finales de régions et de district vous sera communiqué par les responsables de l'organisation. Par respect des autres équipes participantes, l'heure d'arrivée doit être respectée et ce, pour permettre le bon déroulement des parties.

8- Un Club en règle auprès du mouvement Optimiste International peut parrainer une équipe en provenance d'une autre ville ou village de la région à la condition que celle-ci soit à moins d'un rayon de 30 km du club parrain, qu'il n'y ait pas de club optimiste et que cette localité soit sur le territoire du District Sud du Québec. Cependant un club optimiste ne peut être représenté que par une seule équipe donc une seule inscription sera acceptée. Par la suite, si ce club remporte les honneurs lors de la finale de zone, cette équipe sera la représentante de sa zone lors des finales subséquentes.

En tout temps, on se rappellera qu'il s'agit d'une activité organisée par des bénévoles, pour le pur plaisir des jeunes participants.

Les principales étapes

1. Information et publicité auprès des jeunes visés. (Des exemples de lettres vous seront fournis sur demande).
2. Inscription des jeunes intéressés à participer.
3. Les jeunes auront à répondre, par écrit, à un questionnaire de 50 questions portant sur les thèmes choisis.
4. Correction et compilation des questionnaires de sélection.
5. Les 15 meilleurs candidats formeront les 3 équipes de chaque club.
6. Rencontre de club : chaque équipe rencontre les deux autres équipes formées lors d'une joute amicale. L'équipe qui aura obtenu le plus haut total de points représentera le club lors de la rencontre de zone si son club désire y participer.
7. Rencontre de zone : chaque équipe participe à deux joutes. L'équipe qui aura obtenu le plus haut total de points représentera la zone à la rencontre de région.
8. Rencontre de région : les équipes se rencontreront pour déterminer celles qui représenteront la région à la finale de District.
9. Rencontre du District : chaque région sera représentée par deux équipes pour la finale lors de la troisième assemblée et l'équipe qui obtiendra le plus haut total de points sera proclamée grande gagnante du District Sud du Québec.

Les thèmes choisis @Nouveaux thèmes pour 2009-2010 @

1. **Les arts et divertissements : (remplace le thème : littérature des jeunes et la langue française)** Permet d'élargir ce thème à la télé, le cinéma et autres tout en conservant les questions de l'ancien thème : littérature, bandes dessinées, définitions, expressions, proverbes, etc. (6 questions)
2. **Les sciences et technologies (remplace le thème: le monde animal)** : encore une fois, l'idée est d'élargir le thème en incluant des questions d'environnement, de végétaux, de phénomènes naturelles, l'astronomie, etc (6 questions)
3. **L'univers social** : L'histoire, la géographie, le Québec, le Canada, le monde, les personnages célèbres, etc. (6 questions)
4. **Sports et loisirs** : Nouveau thème sur le monde du sport : professionnel ou amateur, règlements, loisirs comme les échecs, etc. (6 questions)
5. **Méli-Mélo** : Mélange de questions de toutes catégories confondues! Les questions peuvent inclure les thèmes précédents et plus : des énigmes, charades, jeux de mots, actualités (36 des questions)

Les ressources humaines et matérielles:

Pour la sélection;

- Pour l'inscription, vous produirez la fiche d'inscription (*voir l'exemple, page 10*) selon le nombre de jeunes intéressés à y participer.
- La personne responsable du projet et quelques personnes pour aider à la préparation de la salle et la correction. tests.
- Les règlements, le plan de déroulement, etc...
- Une salle avec plusieurs tables et chaises organisée de façon à ce que les participants ne puissent copier.
- Des crayons et du papier brouillon à distribuer aux jeunes.
- Les photocopies du questionnaire de sélection selon le nombre de jeunes inscrits dans votre club (*quelques copies supplémentaires pourront être utiles*).
- Quelques copies du corrigé selon le nombre de correcteurs
- 1 chronomètre ou une montre
- 2 ou 3 dictionnaires de différentes éditions (noms communs et noms propres) pour les correcteurs
- Prix de participation (selon vos choix)
- 1 *photographe (optionnel)*
- *Bannière de club pour la prise de photos (optionnel)*

N.B. Tout devrait être prévu et prêt au moins une semaine à l'avance. Cependant il arrive toujours des imprévus...

Pour la rencontre de club, dans la mesure du possible, il faut :

Des bénévoles :

- 1 personne responsable
- 1 publiciste
- 1 photographe
- 1 personne avec expérience en électricité pour s'occuper du système de lumières
- 1 personne responsable du son et des micros
- 1 animateur
- 1 aide animateur
- 2 chronométrateurs
- 3 personnes pour comptabiliser les points
- 3 juges compétents n'ayant aucun lien direct avec les participants
- 2 sergents d'armes pour maintenir la discipline et le silence
- 1 personne responsable pour la pause-café

Si votre club ne compte pas beaucoup de membres lors de l'activité, la même personne peut remplir deux fonctions. Vous pouvez aussi compter sur des personnes non membres et des jeunes de votre entourage.

Du matériel :

- Une salle
- Un système électrique de lumières pour le jeu.
- Du papier brouillon et des crayons pour les participants.
- 2 longues tables et 10 chaises pour les participants.
- 1 lutrin pour l'animateur. Tables et chaises pour les compteurs et juges.
- 2 sifflets ou tous objets sonores.
- 2 Chronomètres.
- 2 ou 3 dictionnaires dans des versions différentes.
- Photocopies des feuilles de pointage pour la compilation.
- Crayons feutres, ciseaux, papier collant, fil d'extension.
- Si possible 3 micros : un pour l'animateur et un pour chacune des équipes
- Prix pour les gagnants et participants.
- Jus, café, biscuits, pommes...
- Bannières de club et du couple Lieutenant-Gouverneur. (S'il est présent)

Les dépenses à prévoir

- Des prix de participation pour les jeunes inscrits à la sélection. (Argent, livres, crayons, jeux, etc.).
- Des prix à remettre à vos participants de votre rencontre de club. (Épinglettes, chandails, livres, jeux éducatifs, etc.)
- Location de la salle.
- Photocopies.
- Système de son. (location ou achat).
- Système électrique (location ou fabrication, ou l'emprunter à un autre Club!).
- Pause-café.
- Inscription au District.

Le budget d'un club inscrit peut varier de 125\$ à 1,000\$. À vous de planifier! L'important, c'est ce que les jeunes vont en retirer : des connaissances accrues, un beau défi à relever, un esprit de recherche plus rassasié et une belle expérience de travail en équipe. Sachons leur enseigner que... l'essentiel est invisible pour les yeux.

Les documents fournis par le district

- Un exemple de feuille d'inscription
- Une copie du questionnaire de sélection et le corrigé de 50 questions remis lors de l'inscription sur réception du paiement.
- La liste des règlements en vigueur lors de la sélection.
- Pour la rencontre de club, 3 questionnaires de 50 questions chacun et questionnaire d'élimination en cas d'égalité. **Remis seulement suite à la réception du rapport de sélection.**
- La liste des règlements en vigueur à tous les niveaux de rencontres.
- Un modèle de feuilles de pointage pour les différentes rencontres.
- Le lieutenant recevra pour la rencontre de zone, 3 questionnaires de 50 questions chacun et un questionnaire d'élimination en cas d'égalité.
- Les adjoints recevront les questionnaires pour les rencontres de région ainsi que pour la finale du District avec un questionnaire d'élimination pour chaque étape.
- Les rapports à remplir pour le District à chacune des étapes.
- Des prix à remettre aux jeunes lors de la rencontre de région et de la finale du District.

Points importants

Les dates suggérées pour la sélection et la rencontre de club sont des suggestions qu'il serait bon de suivre et de partager avec les clubs voisins afin d'éviter les fuites en ce qui concerne les questions. Les jeunes pourraient se rencontrer et se donner des réponses, ce qui fausserait les résultats et créerai une injustice pour les autres.

La personne responsable de l'activité devra faire preuve de minutie, d'initiative et d'intégrité car le succès et la crédibilité de l'Opti-Génies en dépendent.

Elle devra également bien comprendre et organiser l'activité selon la philosophie de base qui veut que ce soit avant tout un jeu où on apprend tout en s'amusant.

Après la lecture, conservez ce document. Préparer vos questions, à l'assemblée d'octobre, nous tenterons d'y répondre. Que vous soyez un nouveau responsable ou un responsable qui a déjà une certaine expérience de l'activité, il est important que vous assistiez à cet atelier. Les questions des uns et les idées des autres sont sources de vitalité et de renouveau dans tout projet optimiste.

Nous vous communiquerons la disponibilité des épinglettes et chandails de l'activité dès que possible.

PREMIÈRE ÉTAPE

LA SÉLECTION



Inscription (exemple)

Bonjour les ami(e) s

Le Club optimiste de _____ organisera bientôt une activité très intéressante : l'Opti-Génies. Cette activité est un jeu questionnaire qui s'adresse à vous les jeunes de 9-10-11-12 ans ou 4^e, 5^e et 6^e année (les grands du secondaire ne sont pas admis).

Il n'est pas nécessaire d'être dans la catégorie des « bollés ». Il suffit de s'intéresser à toutes sortes de choses et de vouloir apprendre et faire travailler sa matière grise. L'important n'est pas ce que tu as appris jusqu'à maintenant mais tout ce que tu vas découvrir de nouveau en t'inscrivant à cette activité. Est-ce que ça te tente?

Si tout cela t'intéresse, voici ce que tu dois faire pour participer :

- Remplir le coupon-réponse au bas de cette lettre et le remettre à ton professeur.
- Te documenter sur les sujets choisis, seul ou avec tes parents et ami(e)s.
- Te présenter à _____ pour répondre à un test écrit. Les quinze meilleur(e)s seront retenu(e)s pour former trois équipes et participer à une rencontre de Club et peut-être même à une rencontre de zone, de région ou de District. Des prix seront remis à chacune des étapes mais la plus grande récompense sera, pour chacun et chacune, la fierté d'avoir acquis de nouvelles connaissances et de s'être bien amusé(e) en participant à ce concours.
- Si tu as des questions, tu peux appeler le responsable de l'activité :
_____ # de téléphone _____

Si tu es sélectionné et que tu fais partie de l'équipe gagnante à la rencontre de club, tu devras être aussi disponible aux dates suivantes :

Rencontre de club : _____ Rencontre de zone : _____

Finale régionale : _____ Finale de District : _____

- N'oublies pas de détacher le coupon-réponse et de le retourner à ton professeur le plus tôt possible au plus tard _____ car après il ne sera plus possible de t'inscrire.

Ton Nom : _____ Téléphone : _____

Nom de ton professeur : _____ niveau scolaire 4^e __, 5^e __, 6^e __

Signature d'un parent : _____

J'accepte que mon enfant participe au concours Opti-Génies

Je désire apporter ma collaboration pour entraîner les jeunes et/ou pour l'organisation de la rencontre inter-équipes du club optimiste.

P.S. Tu devras apporter tes crayons et ta gomme à effacer

Règlements en vigueur lors de la sélection

Il est très important de les lire lentement devant tous les participants avant de remettre les questionnaires et de s'assurer que tous ont bien compris.

- Allez à la salle de bain avant car seulement 30 minutes (ou selon ce que vous avez décidé) seront allouées pour répondre (par écrit) au questionnaire.
- Lorsque vous recevrez votre copie, attendez le premier signal pour remplir la partie identification sur la première page puis le deuxième signal pour débiter le test.
- Lisez le questionnaire et répondez immédiatement aux questions que vous savez. Par la suite, vous reprendrez une deuxième lecture pour les questions plus difficiles. Commencez par aller chercher les points dont vous êtes capables.
- Lisez bien les directives et la formulation de chacune des questions. La vitesse compte mais la précision est tout aussi importante.
- Ne posez pas de questions quand le signal du départ sera donné. Personne n'est autorisé à vous donner des explications. Les questions sont suffisamment claires.
- Écrivez en lettres attachées ou détachées mais que votre réponse soit lisible. Nous ne tiendrons pas compte des fautes d'orthographe sauf si l'on vous demande d'écrire correctement la réponse. Si la réponse est illisible, elle sera refusée.
- Ne perdez pas de temps à trop effacer, rayez et inscrivez la bonne réponse à côté.
- Si une question demande 2 ou 3 mots, votre réponse devra être complète. Il faut écrire les 2 ou 3 mots demandés pour vous mériter les points.
- Pour les questions avec choix de réponse, une seule réponse doit être donnée.
- Ne copiez pas sur votre voisin sinon vous serez disqualifiés.
- Coffres à crayons, calculatrices, ordinateur ou tout autre objet similaire ne sont pas permis.
- Il n'y a pas de pourcentage requis. Les 15 plus hauts pointages seront annoncés le plus tôt possible et accéderont à la rencontre de club. Cependant, tous sont éligibles pour le tirage des prix de participation.

Pour former les 3 équipes :

- **Il faut vous assurer que les jeunes puissent participer à toutes les étapes de l'activité car aucun changement parmi les participants ne sera accepté.**

Vous devez prendre les trois plus hauts pointages comme capitaine de l'équipe. Ensuite, vous répartissez les douze autres en équilibrant les pointages dans chaque équipe.

Note : N'essayez pas de gonfler une équipe afin d'avoir plus de chance lors de la rencontre de zone, de région ou de District. Cela décourage les autres jeunes et ce n'est pas une façon de démontrer qu'Opti-Génies est un jeu culturel, ouvert à tous et non pas une compétition entre clubs.

Voici comment répartir vos participants. Classez les résultats de 1 à 15, 1 étant le plus haut résultat et 15 le plus bas. Les 3 plus hauts résultats sont les capitaines ensuite procédez comme le tableau suivant :

Équipe A	Équipe B	Équipe C
1-Capitaine	2-Capitaine	3-Capitaine
6	5	4
7	8	9
12	11	10
13	14	15

Vérifiez que le total de chaque équipe est sensiblement le même. À la vue de ces résultats, il se peut que vous ayez à modifier vos équipes. **Faites-le maintenant** et assurez-vous toujours que le total soit presque le même pour chaque équipe. Assurez-vous d'avoir une élève de 4^{ième} ou 5^{ième} année dans chacune des équipes.

Une fois les équipes fixées, aucun changement ne sera accepté. Les membres de l'équipe resteront les mêmes jusqu'à la fin de l'activité (rencontre de District) afin de conserver la philosophie de base qui veut que cette activité soit plus un jeu qu'une compétition entre clubs, zones ou régions. Il importe que les équipes soient bien équilibrées (quant au pointage de la sélection) sinon les jeunes s'en apercevront et ne voudront plus participer l'année suivante. Même si d'autres clubs de votre zone ont de très forts pointages, il est plus sage de balancer vos équipes en vue de votre rencontre de club plutôt que de penser à battre les autres à la zone, à la région ou au district. Avec votre confiance et votre support, elle vous réservera sûrement une surprise!

Tous les jeunes se mériteront un prix et l'équipe gagnante se méritera, en plus, la possibilité de représenter le club à la rencontre de zone, si le responsable et le président acceptent d'y participer.

<Page blanche>

Rapport Opti-Génies pour la sélection

Nom du club : Zone :
Nom du responsable :
Adresse :
..... Code postal :
Numéro de téléphone : (.....)

Nombre de jeunes répondants :
Date de la sélection :
Date de la formation des équipes :
Date prévue de la rencontre de club :

ÂGE DES RÉPONDANTS	NOMBRE DE GARÇONS	NOMBRE DE FILLES
9 ANS		
10 ANS		
11 ANS		
12 ANS		

Plus haut pointage obtenu :
Plus bas pointage obtenu :

Faire parvenir ce rapport ainsi que la feuille de formation des équipes au responsable de l'activité. **Sur réception de ces documents, vous recevrez les questionnaires pour la finale de club.**

N.B. si vous désirez nous faire part de commentaires, nous vous demandons d'utiliser une autre feuille.

NB : Les informations de ce rapport peuvent être transmises par courriel. C'est rapide et écologique!

FORMATION DES ÉQUIPES

ÉQUIPE #1

	NOM ET ÂGE	6 ^e / 5 ^e / 4 ^e	POINTAGE
Capitaine			
Participant			
Participant			
Participant			
Participant			

ÉQUIPE #2

	NOM ET ÂGE	6 ^e / 5 ^e / 4 ^e	POINTAGE
Capitaine			
Participant			
Participant			
Participant			
Participant			

ÉQUIPE #3

	NOM ET ÂGE	6 ^e / 5 ^e / 4 ^e	POINTAGE
Capitaine			
Participant			
Participant			
Participant			
Participant			

Important : Chaque équipe doit inclure un participant de 4^e ou 5^e année.

DEUXIÈME ÉTAPE

LA RENCONTRE DE CLUB



Liste des ressources humaines

- La personne responsable de l'activité
- Le président du club
- Le Lieutenant-Gouverneur de votre zone
- Un bon animateur
- Un aide-animateur
- Un responsable du système électrique : installation et vérification avant et pendant la rencontre
- Une personne en charge de la salle (tables, chaises, réservation)
- Un responsable du son et des micros
- Deux aides pour présenter les micros aux répondants (si vous n'avez pas de micros pour chaque participant)
- Deux chronométreurs
- Trois juges compétents et impartiaux
- Trois personnes pour comptabiliser les points
- Deux sergents d'armes (discipline et silence)
- Un photographe
- Deux personnes pour s'occuper de la pause-café.

Si votre club ne compte pas beaucoup de membres lors de l'activité, la même personne peut remplir plusieurs fonctions. Vous pouvez aussi compter sur des personnes non membres et des jeunes de votre entourage.

Liste du matériel nécessaire à la rencontre

- Une salle, si possible avec une estrade
- Votre cahier de procédure dans lequel vous pourrez vous référer pour le déroulement et les règlements
- Un système électrique en bon état
- Une table au centre pour l'animateur
- Un micro pour l'animateur
- Un ouvre-lettre ou des ciseaux pour l'aide-animateur
- Un fil d'extension (au cas où...)
- 2 ou 3 dictionnaires différents (nom propre et nom commun)
- Des livres de référence sur les sujets mentionnés
- 2 chronomètres et signal sonore (sifflet, cloche, etc.)
- 3 séries de feuilles de pointage
- Les questionnaires de la rencontre de club (3 enveloppes)
- 2 tables longues pour les équipes lors des parties, ainsi que 10 chaises pour les participants
- Des cartons de couleur sur lesquels seront inscrits les noms de chaque participant
- Du papier brouillon et des crayons pour les participants
- Les prix à donner aux jeunes Opti-Génies
- La bannière de votre club



- Des crayons de feutres noirs, des ciseaux, du ruban adhésif, etc...
- Café, jus, biscuit, pomme,...
-
- 2 micros ordinaires ou 10 micros (cravates ou sur pied) pour les participants
-

Rôle de l'animateur

- Il devra être une personne avec beaucoup de souplesse, avoir un bon contact avec les jeunes, une certaine facilité d'élocution, une bonne prononciation et un grand sourire car il sera l'image du club durant la rencontre.
- Il devra avoir pris connaissance des règlements et du plan de déroulement de la rencontre de club et bien comprendre le tout. S'il s'aperçoit d'un manquement à un règlement pendant la rencontre, il devra en aviser les juges qui, à leur tour, prendront la décision adéquate.
- Il demandera aux participants de faire l'essai de leur bouton de sonnerie avant chacune des trois parties.
- Tel qu'indiqué sur le questionnaire, il annoncera le numéro de chaque question, le nombre de points à gagner et le temps de réflexion. Il avisera les équipes lorsque ce sera une question de consultation ou s'il y a un choix de réponses.
- Après chaque sonnerie du système électrique, il nommera le participant qui a pesé sur son bouton afin que celui-ci donne sa réponse.
- En tout temps, il consultera les juges pour savoir si une réponse est acceptée ou refusée et attendre leur signe de tête pour annoncer que les points sont accordés ou pour donner droit de réplique à l'équipe adverse.
- Il nommera les participants par leur prénom aussi souvent que possible.
- Il encouragera les participants à tenter une réponse sans craindre les ricanements qui pourraient survenir parmi le public.
- Il donnera autant d'attention à une équipe qu'à l'autre et trouvera les bons mots pour motiver et féliciter autant les moins forts que les vedettes. Il fera tout son possible pour mettre en évidence chacun des participants car tous les jeunes Opti-Génies doivent être les vedettes de cette journée.
- À la fin de la partie, l'animateur demandera aux deux capitaines s'il y a des contestations. Si oui, les juges prendront, en note leurs commentaires et se retireront pour élucider la question. À leur retour, ils feront part de leur décision qui sera irrévocable. C'est le seul moment où il est permis de contester une ou des questions.

Rôle de l'aide animateur

- Sa principale tâche est de seconder et de faciliter au maximum le travail de l'animateur
- Au début de chaque partie
 1. Il ouvrira l'enveloppe correspondant à la partie en cours.
 2. remettra une copie du questionnaire à l'animateur.
 3. remettra une autre copie du questionnaire aux juges.
- Il surveillera du mieux possible les jeunes participants afin de savoir rapidement lequel a pesé sur son bouton et il en fera part à l'animateur.
- Il devra connaître les règlements au même titre que l'animateur et pourra aviser les juges d'un manquement à un règlement.
- Il aura à s'occuper du système électrique pendant la rencontre, c'est-à-dire éteindre la lumière après chaque tentative de réponse de la part des jeunes (si nécessaire)
- Il aura à remplacer le papier brouillon après chaque partie.
- À la fin, il verra à ramasser les crayons et le reste du papier brouillon.

Rôle des chronométrateurs

Le temps de réflexion accordé pour chaque question sera annoncé par l'animateur avant chacune d'elle. Les personnes assignées à ce poste devront être très attentives et mémoriser le nombre de secondes allouées pour chaque question.

Les deux chronométrateurs ont chacun un rôle différent :

Chrono # 1 :

Il aura à chronométrer le temps accordé à chaque question. Aussitôt que l'animateur aura fini de lire la question, il déclenchera sa minuterie. Si un participant appuie sur son bouton avant la fin du temps alloué, il arrêtera son chronomètre. Par contre, si aucune personne ne vient actionner son bouton et que le temps est écoulé, il actionnera le signal sonore.

Chrono # 2 :

Il devra chronométrer les cinq secondes allouées à partir du moment où l'animateur aura nommé le participant qui a sonné. S'il n'y a pas de réponse avant la fin des cinq secondes, il actionnera le signal sonore et l'animateur accordera un droit de réplique à l'équipe adverse ou il annulera la question si les deux équipes ont eu des mauvaises réponses.

Chrono # 1 :

Il reprendra le travail et chronométrera dix secondes lorsque l'animateur accordera un droit de réplique à l'équipe adverse.

N.B. le chrono # 2 devra chronométrer un nouveau cinq secondes après que l'animateur nommera un nom d'un jeune de l'équipe ayant un droit de réplique.

Si une erreur de chronométrage survient, les personnes assignées à ce travail n'hésiteront pas à en aviser les juges et l'animateur et à rectifier les choses... c'est une preuve de compétence que de savoir réparer nos erreurs.

N.B. quelques heures (ou jours) avant la rencontre, il est conseillé de faire l'essai du chronomètre qu'on utilisera afin de se familiariser et d'être plus sûr de soi. Vérifier aussi l'état des piles. En cas de doute, en prévoir de nouvelles.

Rôle des compteurs

Le nombre de points accordés sera annoncé par l'animateur avant chaque question. Il est aussi inscrit sur les feuilles de pointage.

Chaque compteur

- Devra avoir en mains une série des feuilles de pointage.
- Inscira le nom de chacune des équipes dans les cases appropriées selon les parties.
- Enregistrera le nombre de points gagnés si la réponse est bonne. Sinon, il fera un trait (-) dans la case correspondante à la question en cours.

Au cas où l'animateur annoncerait un pointage différent de celui inscrit sur la feuille de pointage, on doit l'en aviser. C'est peut-être une erreur de frappe en dactylographiant le questionnaire. Les feuilles de pointage sont préparées de façon à obtenir un total de 1000 points par partie. C'est donc sur elles qu'on doit se fier.

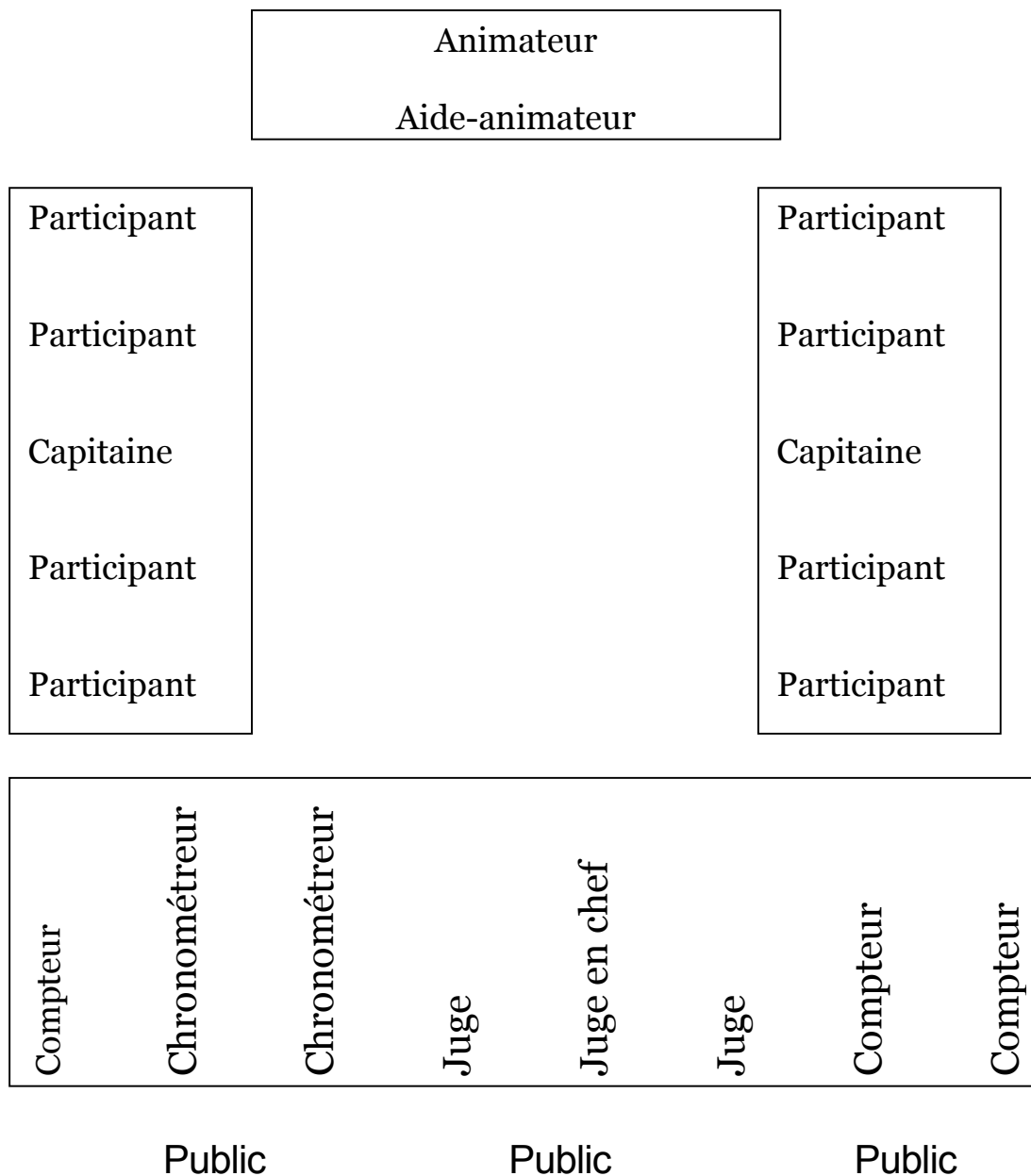
Un seul parmi les compteurs annoncera les résultats de chacune des équipes à la toute fin de la rencontre et à la demande du président ou du responsable de l'activité.

Rôle des juges

- Ce sont des bénévoles aimant les jeunes et n'ayant aucun lien direct avec chacun des quinze participants. (pas de professeurs enseignant en 4^e, 5^e ou 6^e année de votre localité.
- Ce sont des personnes compétentes et possédant une certaine culture générale. Exclure les jeunes de niveau secondaire.
- En tout temps, ce sont les juges qui mènent la rencontre. Ils doivent connaître à fond les règlements de l'Opti-Génies et les faire respecter.
- Lorsqu'une réponse donnée par un participant sera différente de celle du questionnaire, ils devront prendre le temps nécessaire pour se consulter, vérifier avec les dictionnaires et discuter de l'acceptation ou du refus à donner.
- Si une réponse donnée dans le questionnaire n'est pas exacte, ils ne devront pas hésiter à rétablir la situation et à aviser l'animateur. Sur réception du questionnaire, ils devront bien lire les instructions qui les concernent.
- Si un capitaine d'équipe demande une explication suite à un refus de la part des juges, un seul parmi ceux-ci donnera ce renseignement de la façon la plus concise possible.
- Si, pour des raisons techniques, une question doit être annulée durant la partie, les juges prendront note du pourquoi de cette annulation et les équipes en cause. Ils auront à décider si cette annulation est finale ou non. Dans le cas d'une reprise de question, elle se fera à la fin seulement et si c'est nécessaire. On utilisera une des questions du questionnaire d'élimination si celui-ci ne sert pas.

La tâche des juges étant suffisamment lourde et demandant une présence d'esprit à chaque instant, il vaut mieux ne pas leur confier d'autre fonction (chrono, compteur, etc..). S'ils aiment leur tâche et s'ils découvrent toute la richesse de cette activité, qui sait s'ils n'accepteront pas de se joindre à vous... d'une façon plus optimiste! Faites-leur une invitation officielle. L'Opti-Génies pourrait changer leur vie...

Exemple de disposition d'une salle



Feuilles de pointage

Les pages suivantes sont les feuilles de pointage. Elles devront être photocopiées de façon à ce que chaque compteur en ait une série. Une série de ces feuilles et la compilation devront accompagner le rapport de finale de club.

Rencontre de (club, zone, région, district) : _____

Section 1	1 ^{ère} partie		2 ^e partie		3 ^e partie	
Arts et Divert.	Équipe	Équipe	Équipe	Équipe	Équipe	Équipe
#1 (20 p.)						
#2 (20 p.)						
#3 (20 p.)						
#4 (20 p.)						
#5 (20 p.)						
#6 (20 p.)						
Sciences et T.						
#7 (20 p.)						
#8 (20 p.)						
#9 (20 p.)						
#10 (20 p.)						
#11 (20 p.)						
#12 (20 p.)						
Univers soc.						
#13 (20 p.)						
#14 (20 p.)						
#15 (20 p.)						
#16 (20 p.)						
#17 (20 p.)						
#18 (20 p.)						
Sports et L.						
#19 (20 p.)						
#20 (20 p.)						
#21 (20 p.)						
#22 (20 p.)						
#23 (20 p.)						
#24 (20 p.)						
Total						

Rencontre de (club, zone, région, district) : _____

Section 6	1 ^{ère} partie		2 ^e partie		3 ^e partie	
	Équipe	Équipe	Équipe	Équipe	Équipe	Équipe
Méli-Mélo						
#25 (20 points)						
#26 (20 points)						
#27 (20 points)						
#28 (20 points)						
#29 (20 points)						
#30 (20 points)						
# 31 (20 points)						
#32 (20 points)						
#33 (20 points)						
#34 (20 points)						
# 35 (20 points)						
#36 (20 points)						
# 37 (20 points)						
#38 (20 points)						
#39 (20 points)						
#40 (20 points)						
#41 (20 points)						
#42 (20 points)						
#43 (20 points)						
#44(20 points)						
#45 (20 points)						
#46 (20 points)						
#47 (20 points)						
#48 (20 points)						
#49 (20 points)						
#50 (20 points)						
Total						

Rencontre de (club, zone, région, district) : _____

Compilation finale

	1 ^{ère} partie	1 ^{ère} partie	2 ^e partie	2 ^e partie	3 ^e partie	3e partie
Total des sections	Équipe	Équipe	Équipe	Équipe	Équipe	Équipe
Sections 1 à 4						
Section 5						
Grand Total						

Total des équipes	Équipe	Équipe	Équipe
1 ^{ère} partie			
2 ^e partie			
Total des 2 parties			
Classement			

Règlements

1. Chaque équipe devra participer à deux parties. L'équipe qui aura accumulé le plus de points sera déclarée gagnante. Pour chaque partie : 50 questions seront posées pour un total de 1000 points.
2. Le total des points à gagner et le temps de réflexion pour chaque question seront annoncés avant chacune des 50 questions.
3. Il y aura pour chaque partie le même nombre de questions sur chacun des thèmes et le même nombre de points à gagner. Le degré de difficulté sera aussi équilibré que possible pour chacune des parties.
4. Deux types de questions seront posées et clairement identifiées avant le début de chacune des questions. Il y aura des questions pour tous : le premier qui connaît la réponse appuie sur son bouton. Si la réponse est exacte, son équipe gagne les points. Si la réponse est fausse, seul un membre de l'équipe adverse peut tenter une autre réponse. Durant le temps de réflexion pour ces questions il n'est pas permis de se consulter ou de se passer des papiers.
5. Il y aura aussi des questions de consultation en équipe. Tous les membres de l'équipe pourront se consulter pour trouver la réponse. Il n'est pas nécessaire d'attendre la fin de la question pour commencer de se consulter. Seul le capitaine de l'équipe appuiera sur son bouton et donnera la réponse au nom de son équipe. Aussitôt que le capitaine aura sonné, il ne devra plus y avoir de consultation. Si la réponse est exacte, son équipe gagne les points accordés; sinon l'équipe adverse, par la voix de son capitaine peut tenter une réponse. S'il y a consultation après que le capitaine ait sonné, les juges devront donner le droit de réplique à l'autre équipe ou annuler la question si les deux équipes ont tenté une réponse.
6. Si la question porte sur un mot croisé ou si on demande l'orthographe exacte d'un mot ou d'un nom, le répondeur devra épeler correctement du premier coup le mot ou le nom demandé pour se mériter les points.
7. Pour les questions de calcul rapide, il n'y a pas de parenthèse ni de signe prioritaire. On doit simplement faire les opérations dans l'ordre donné à moins d'un avis contraire.
8. La première réponse donnée par un participant sera celle qui sera jugée (acceptée ou refusée). Même s'il se reprend, les juges tiendront compte seulement de la première réponse.
9. Lorsque plusieurs noms ou mots seront exigés dans une réponse, le répondeur devra les avoir au complet pour se mériter les points. Si la réponse complète tarde à venir, les juges aviseront le chronométreur de siffler et donneront un droit de réplique à l'équipe adverse ou annuleront la question si les deux équipes ont tenté une réponse.
10. L'animateur lira posément et clairement les questions une seule fois. Il ne répétera pas ni ne donnera d'explication. Si une équipe tente une réponse avant la fin de la lecture de la question, il s'arrêtera automatiquement de lire et l'on devra répondre à la question incomplète. Si la réponse donnée est fausse, alors l'animateur continuera de lire la question (et non la reprendre) pour permettre à l'équipe adverse de répondre. Lors du droit de réplique, si un participant appuie

sur son bouton avant que l'animateur ait terminé de lire la question, celui-ci s'arrêtera immédiatement et on devra répondre à la question incomplète.

11. Il est fortement recommandé que le participant qui a appuyé sur son bouton attende que l'animateur nomme son prénom avant de répondre. À partir de ce moment, cinq secondes lui seront allouées pour commencer de donner sa réponse. Aucune réponse ne sera acceptée après le signal sonore du chronomètreur.
12. En cas de mauvaise réponse de la part d'une équipe, dix secondes seront allouées à l'équipe adverse pour tenter une réponse. Si la question a déjà été lue au complet, l'animateur ne la relira pas.
13. Lorsque l'animateur a commencé à lire une question, si un participant pèse sur son bouton par erreur, ce geste sera considéré comme un essai volontaire de sa part et le droit de réplique ira automatiquement à l'autre équipe.
14. Si une réponse est équivoque ou différente du corrigé, les juges décideront si on accorde les points ou si on refuse. En tout temps, ce sont eux qui décident et mènent la rencontre. Ils ont à faire respecter les règlements et peuvent prendre le temps qu'il faut pour se consulter et vérifier dans le dictionnaire avant d'accepter ou de refuser une réponse. Cette décision devra être acceptée par les participants et par le public. Si la situation semble ambiguë, seul le capitaine d'équipe est autorisé à demander une explication aux juges sur la nature du refus. Ceci doit se faire poliment et avec modération.
15. À la fin de la partie, l'animateur demandera aux deux capitaines s'il y a des contestations. Si oui, les juges prendront en note leurs commentaires et se retireront pour élucider la question. À leur retour, ils feront part de leur décision qui sera irrévocable. C'est le seul moment permis pour contester une ou des questions.
16. Crayons et papier brouillon sont fournis par le club Optimiste.
17. Calculatrice, ordinateur ou tout autre objet similaire sont défendus.
18. Et surtout penser que le but de cette activité est de s'amuser tout en améliorant ses connaissances.

Rapports

La prochaine page de cette section constitue le rapport que vous aurez à faire parvenir au district, le plus tôt possible après votre rencontre de club ou avant la date limite (voir échéancier).

Un rapport complet comprend la page suivante ainsi qu'une série de feuilles de pointage et vos commentaires s'il y a lieu.

Dans ce rapport, **le nom de l'équipe gagnante et de ses membres devra être identique à ce qui était sur votre rapport de sélection.** Cette équipe devra demeurer la même jusqu'à la fin de l'activité, soit la rencontre de district, si votre club y participe.

La rencontre de zone, de région ou de district permettra à vos jeunes de poursuivre un peu plus loin la démarche entreprise et sera en même temps une excellente occasion de fraterniser entre clubs d'une même zone ou d'une même région dans un but commun : la valorisation de notre jeunesse.

Faire parvenir votre rapport à la personne responsable de l'activité opti-génies au district .

Rapport de finale de Club Opti-génies

Nom du club : _____ zone : _____

Nom du responsable : _____

Numéro de téléphone : (____) _____

Date de la rencontre Opti-Génies : _____

Nom de l'équipe gagnante : _____

Capitaine : _____

Participant(e) : _____

Participant(e) : _____

Participant(e) : _____

Participant(e) : _____

Position	Nom de l'équipe	Pointage
Première		
Deuxième		
Troisième		

N.B. S'il vous plaît, ajoutez une feuille de commentaires ainsi qu'une série des feuilles de pointage (3 parties) avant la date limite (voir échéancier). Merci!

Troisième étape

La rencontre de zone



La rencontre de zone

Selon le nombre de clubs inscrits dans chaque zone, il vous sera possible de faire la rencontre à 2, 3, 4, 5 et même 6 clubs ou plus.

Si dans votre zone, il n'y a qu'un club qui participe à l'activité, il gagne automatiquement la finale de zone et la représentera lors de la finale de région. **Vous devez quand même remplir le rapport de finale de zone avec ce club et le retourner à l'adjoint de votre région.**

S'il y a plusieurs clubs à faire cette belle activité, alors vous devez suivre les indications qui suivent et bien lire ce document « troisième étape », la rencontre de zone.

Si, au tout début de l'activité, vous avez organisé une première rencontre de tous les responsables de clubs, vous avez certainement pris quelques décisions importantes. Bravo! Il est maintenant temps d'en fixer une deuxième qui servira à :

- Remplir la formule d'inscription pour la rencontre de zone.
- Fixer la date de ce grand événement.
- Répartir les tâches entre les clubs participants.

Espérant que vous aurez autant de plaisir à poursuivre cette activité que les jeunes en auront à représenter leur club respectif, nous souhaitons à chacun de vous une belle et grande réussite à la mesure du temps et de l'amour que vous aurez investi pour installer l'Opti-Génies dans votre zone pour vos jeunes.

Bonne chance

Organisation de la rencontre de zone

Lors de la réunion avec tous les responsables de club, vous aurez à décider de plusieurs détails concernant votre rencontre de zone. Chacun doit avoir une tâche et les décisions prises devront faire l'unanimité.

Ensemble, vous aurez à :

1. Fixer une date disponible du calendrier de chaque club.
2. Réserver une salle dans une localité assez centrale pour tous les clubs participants.
3. D'un commun accord, vous devrez distribuer toutes les tâches à des personnes compétentes. Avant de fixer votre choix sur les différents candidats en liste, demandez au responsable de club qui les propose, les raisons qui motivent sa suggestion. Tous connaîtront ainsi un peu mieux les personnes sélectionnées. Procédez de cette façon pour chacun des postes à combler.
 - Juges : choisir et réserver les juges : Il doit y avoir unanimité quant au choix des juges. Il faudra les aviser le plus tôt possible et leur remettre la documentation nécessaire pour leur travail. Attention : aucun responsable de club ni aucune personne ayant un lien direct avec les participants peuvent être juges.
 - Animateur : il est souhaitable de choisir une personne étrangère à tous les clubs participants. On doit éviter de changer d'animateur à chaque partie car il y a un risque de nuire à la continuité et à l'égalité de compréhension pour les jeunes de chaque équipe. Si votre animateur a déjà de l'expérience avec Génie en Herbe, n'oubliez pas de lui expliquer que les règlements de l'Opti-Génies sont différents et qu'il doit s'y adapter. Les participants sont plus jeunes aussi.
 - Aide-animateur : peut varier selon les parties. Donc, possibilité de demander une personne de chaque club.
 - Chronomètres : ils peuvent être étrangers à tous les clubs participants ou être des membres optimistes qui seront affectés à des parties ne mettant pas en cause leur club.
 - Compteurs : une personne de chaque club tout au long de la rencontre. Peu importe qu'il y ait 3, 4, 5 ou 6 compteurs.
 - Personne en charge de la salle, du système électrique, du son, des sergents d'armes, etc. selon la disponibilité de chaque club. Le système électrique et le système de son devraient avoir été installés très tôt dans la journée afin d'en vérifier le bon fonctionnement et de pouvoir remédier à d'éventuels problèmes.
 - À l'accueil : le Lieutenant-Gouverneur et ses présidents de club.
4. Planifier la publicité avant et après la rencontre. N'oubliez pas qu'avant la rencontre, il est mieux de se limiter aux invitations personnelles et au bouche à oreille. Ainsi, il y a moins de danger d'avoir des fuites car les questionnaires sont

identiques pour toutes les zones. Après la rencontre, ne vous gênez pas pour contacter les journaux, la radio et la télévision locales, etc. pour divulguer les résultats. C'est le moment de montrer à la population ce que vous faites pour les jeunes.

5. Choisir et acheter les prix à remettre aux jeunes.
6. Planifier le déroulement. Si besoin, consultez les responsables d'Opti-Génies de chaque club participant pour bien préparer votre finale de zone. L'accueil, le mot de bienvenue et la fermeture doivent être faits par vous, le Lieutenant-Gouverneur, puisque c'est une activité de zone.
7. Lors de la rencontre, quand toutes les personnes ressources seront arrivées, les présenter, réviser ensemble les règlements et le déroulement et répondre à leurs interrogations. Ne pas oublier aussi : avant que la rencontre débute, vérifier devant le public les noms des participants de chaque club, selon la liste que vous recevrez en même temps que les questionnaires.
8. Faire une révision des règlements : si vous désirez ajouter ou abolir des règlements, vous devrez en discuter avec les responsables des autres clubs et prendre une décision unanime.
9. Le Lieutenant-Gouverneur doit remplir la formule d'inscription (voir plus loin dans le document pour la formule) et l'envoyer à la personne responsable d'Opti-Génies au District. Ne pas oublier de faire signer chaque club participant de la zone. Sur réception de l'inscription, le responsable vous fera parvenir :
 - La quantité de questionnaires nécessaires pour la rencontre. Pour chaque zone, cette quantité sera fixée selon le nombre de clubs officiellement inscrits à l'Opti-Génies
 - Les noms des jeunes participants de chaque club qui devraient être présents lors de la rencontre.
10. Prévoir tout le matériel nécessaire à la rencontre de zone.
11. Préparer des copies de feuilles de pointage pour les compteurs. Les questionnaires seront bâtis de la même façon que ceux de la rencontre de club quant à la répartition et au total des points.
12. Envoyer des lettres de félicitations aux jeunes après la rencontre. Ne pas oublier de remercier toutes les personnes ressources.
13. Voir à faire le rapport au District. Vous trouverez une copie du rapport plus loin dans ce document.
14. Organiser une dernière réunion où vous pourrez :
 - Partager les coûts de la journée
 - Discuter de ce qui a bien fonctionné ainsi que des améliorations à apporter l'année suivante.
 - En faire un compte-rendu écrit que vous pourrez présenter à chacun de vos clubs ainsi qu'à votre successeur et si nécessaire, au responsable au niveau du district.

Comment trouver une équipe gagnante par zone

Voici des suggestions selon le nombre de clubs avec lesquelles vous faites la rencontre :

- À deux clubs :
Chaque équipe sera confrontée à l'autre durant les trois questionnaires. La gagnante sera celle qui aura accumulé le plus haut total de points dans l'ensemble des trois parties.

- À trois clubs :
Chaque équipe sera confrontée aux deux autres selon la formule utilisée lors de la rencontre de club. La gagnante sera celle qui aura accumulé le plus haut total de points dans l'ensemble de ses deux apparitions durant la rencontre.

- À quatre clubs :
Trouver un endroit où l'on peut utiliser deux salles. Diviser les quatre équipes en deux groupes et utiliser les deux premiers questionnaires pour chaque groupe. Les équipes ayant totalisé le plus haut pointage dans chacun de ces groupes se rencontreront et répondront au troisième questionnaire. Celle qui aura le plus haut pointage lors de ce dernier questionnaire sera déclarée la gagnante de la zone.
OU
Si vous n'avez pas deux salles disponibles, voici une autre possibilité : deux équipes répondront au premier questionnaire puis les deux autres répondront au deuxième questionnaire. Les équipes gagnantes lors de chacune de ces joutes se rencontreront en finale et répondront au troisième questionnaire. Celle qui aura le plus haut pointage lors de cette dernière joute sera la gagnante de la zone.

- À cinq clubs :
Par un choix au sort, diviser les cinq équipes en deux groupes et organiser une rencontre dans 2 salles différentes. Vous recevrez 2 séries de questionnaires plus un questionnaire d'élimination. Le groupe de 3 clubs fera une rencontre régulière pendant que le groupe de 2 clubs répondra aux 2 premiers questionnaires seulement. L'équipe gagnante sera celle qui aura accumulé le plus haut total de points lors de ses 2 apparitions.
OU
Si vous ne disposez que d'une grande salle, vous pouvez procéder de la manière suivante. Il faudra néanmoins avoir une petite salle fermée où vous pourrez isoler les participants. Par un tirage au sort, déterminez quelle équipe sera l'équipe A, B, C, D ou E. ensuite, les parties se dérouleront comme suit :
1^{ère} partie : les équipes A et B répondront au questionnaire # 1
2^e partie : les équipes C et D répondront au questionnaire # 1
3^e partie : les équipes E et A répondront au questionnaire # 2
4^e partie : les équipes B et C répondront au questionnaire # 2

5^e partie : les équipes D et E répondront au questionnaire # 3

Pour les 4 premières parties, étant donné qu'on reprend le même questionnaire, les participants doivent être isolés. Donc, il faut prévoir des films, des jeux ou autre pour les occuper et les divertir.

L'équipe gagnante sera celle qui aura accumulé le plus haut total de points lors de ses 2 apparitions. Cette façon de procéder est un peu plus longue que lorsqu'on dispose de 2 salles mais elle demande moins de bénévoles. Il peut exister d'autres façons de procéder, à vous d'y penser et de décider ensemble ce qui convient le mieux à votre zone.

- À six clubs :

Par tirage au sort, séparer les 6 équipes en deux groupes de 3 clubs. Utiliser une salle pour chacun de ces groupes et procéder selon la formule utilisée lors de la rencontre de club. Vous recevrez 2 séries de trois questionnaires plus un questionnaire d'élimination. L'équipe gagnante sera celle qui aura accumulé le plus haut total de points lors de ses 2 apparitions.

OU

Si vous ne disposez que d'une grande salle, vous pouvez procéder de la manière suivante. Il faudra néanmoins avoir une petite salle fermée où vous pourrez isoler les participants. Par un tirage au sort, déterminez quelle équipe sera l'équipe A, B, C, D, E ou F. ensuite, les parties se dérouleront comme suit :

1^{ère} partie : les équipes A et B répondront au questionnaire # 1

2^e partie : les équipes C et D répondront au questionnaire # 1

3^e partie : les équipes E et F répondront au questionnaire # 2

4^e partie : les équipes A et C répondront au questionnaire # 2

5^e partie : les équipes B et E répondront au questionnaire # 3

6^e partie : les équipes D et F répondront au questionnaire # 3.

Étant donné qu'on reprend le même questionnaire, les participants doivent être isolés. Donc, il faut prévoir des films, des jeux ou autre pour les occuper et les divertir.

L'équipe gagnante sera celle qui aura accumulé le plus haut total de points lors de ses 2 apparitions. Cette façon de procéder est un peu plus longue que lorsqu'on dispose de 2 salles mais elle demande moins de bénévoles. Il peut exister d'autres façons de procéder, à vous d'y penser et de décider ensemble ce qui convient le mieux à votre zone.

Donc, à partir de 5 clubs et plus, vous devrez utiliser 2 salles ou une grande salle et un local fermé pour isoler les participants. Sur réception de la formule d'inscription, le district vous expédiera tout le matériel nécessaire à votre rencontre de zone.

Renseignements concernant la formule d'inscription pour la rencontre de zone

Le matériel fourni par le district pour la rencontre de zone sera prêt à compter du 15 janvier de l'année en cours. Donc, aussitôt que la date de votre finale de zone sera fixée :

- Photocopiez la formule d'inscription que vous trouverez à la page suivante.
- Inscrivez-y les renseignements demandés.
- Faites signer par chaque responsable Opti-Génies
- Expédiez la formule à l'adresse du responsable d'Opti-Génies pour le district.

Donc, le matériel vous sera remis lors d'un exécutif ou envoyé par la poste si votre formule nous a été postée selon l'échéancier.

La signature de chacun des responsables est nécessaire afin que le district sache que tous sont d'accord à ce que les questionnaires soient remis au Lieutenant-Gouverneur. De plus, afin de pouvoir vous expédier la liste des jeunes de chaque club participant, le district devra avoir reçu les rapports de rencontre de club de chacun des clubs désirant participer à la rencontre de zone.

Formule d'inscription à la rencontre de zone

Zone : _____

Noms des clubs

Signatures des responsables

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ces signatures certifient qu'il y a eu planification et décision quant à une rencontre de zone pour l'activité d'Opti-Génies. Cette finale de zone se déroulera :

Le (date) : À (heure) :

Où (endroit) :

Acceptation est également faite afin que le district fasse parvenir le matériel nécessaire à cette rencontre au Lieutenant-Gouverneur de la zone.

Rapport de la rencontre de zone

Zone : Date de la rencontre :

Noms des clubs participants :

.....

.....

.....

.....

Nom du club gagnant :

Signature du président :

Nom des participants :

Capitaine :

Participant :

Participant :

Participant :

Participant :

S.V.P. ajoutez une série de feuille de pointage pour chacune des rencontres ainsi que des commentaires s'il y a lieu. Faites parvenir le tout au responsable du district avant la date limite.

Signature du lieutenant :

Quatrième étape

La rencontre de région

Rencontre de région

Il n'y a aucun formulaire pour l'inscription à la rencontre de région. Le rapport de la rencontre de zone constitue l'inscription pour cette finale.

Dès que le comité d'Opti-Génies aura reçu le rapport de la rencontre de zone, il communiquera avec les responsables des clubs gagnants afin de donner les renseignements utiles pour la rencontre de région. Si vous ne désirez pas participer à cette rencontre, veuillez le mentionner sur le rapport de la rencontre de zone.

En souhaitant que vous supporterez votre équipe jusqu'au bout et que vous serez fiers du travail accompli, nous vous disons : À bientôt. Et n'oubliez surtout pas qu'avec l'Opti-Génies on doit : « APPRENDRE EN S'AMUSANT ».

Règlements de la rencontre de région

Ce sont les mêmes règlements à respecter que lors des autres finales.

Il est important que ceux-ci soient lus aux jeunes, à leurs parents et au public.

Il y aura 2 équipes qui représenteront chacune des régions. Ce qui permettra à 4 équipes de se rendre en grande finale.

Rapport de finale de la région : _____

Voici les équipes qui représenteront la région

Nom du club :		
Nom de l'équipe « Opti-Génies »		
Pointage		
Capitaine		
Participant		
Participant		
Participant		
Participant		
Responsable du club		

Signature de l'adjoint :

Faire parvenir aux responsables de l'activité du district.

<Page blanche>

ANNEXE A - Opti-Génies Inscription 2009-2010

Chaque club participant à l'activité aura à :

- S'inscrire avant ou au plus tard à la 1^{ère} assemblée du District du 25 octobre 2009.
- Joindre un chèque au montant de 50\$ à l'ordre de :
DISTRICT SUD DU QUÉBEC 2009-2010.
- Nous vous invitons à suggérer des thèmes et/ou préparer 5 à 10 questions inédites avec les réponses et la référence (si possible) pour grossir la banque de questions et de sujets.
- Envoyez le tout au responsable de l'Opti-Génies ou apporter vos documents lors de la première assemblée du District. Sur réception des questions et du paiement, vous recevrez les documents nécessaires à la sélection de vos équipes participantes.

Martin Maynard
46, rue De Bourpeuil
Mont-Saint-Grégoire, Québec
J0J 1K0

Club Optimiste de: _____

No de zone: _____ No de club : _____

Nom du responsable du club : _____

Adresse : _____

Tél. : (____) _____ Courriel : _____

Questions reçues : oui non Suggestions : oui non

Questionnaires de sélection remis : oui non date : _____

Reçu de : Club Optimiste _____

La somme de : _____

Questionnaires de sélection reçus : oui non

Pour l'inscription à Opti Génies 2009-2010 En date du _____

Signature du responsable du District : _____

<Page blanche>

ANNEXE B - Commande de matériel Opti-génies

Épinglettes à 5\$

Quantité demandée et payée : _____

Chandail à 10\$

Quantité demandée et payée : _____

Grandeur Médium _____

Large _____

XL _____

Club Optimiste de _____ Zone _____

Nom du responsable : _____

Adresse : _____

Téléphone _____

Signature du responsable : _____

Veillez émettre votre chèque pour : le District Sud du Québec 2009-2010

Patsy Noël