

## Bataille navale géante

<b>Âge</b>	À partir de 8 ans
<b>Effectifs</b>	De 20 à 40
<b>Intensité</b>	Jeu sportif
<b>Lieu</b>	Extérieur
<b>Durée</b>	45 à 90 minutes
<b>Matériel</b>	Foulards, papier
<b>Intérêt</b>	Ludique, esprit d'équipe, stratégie
<b>Déroulement</b>	<p>Ne pas choisir un terrain nu (type stade). 2 équipes s'opposent, elles possèdent chacune un camp qui se trouve aux extrémités du terrain. Chaque équipe détermine l'emplacement de ses bateaux sur sa grille.</p> <p>Au début du jeu, une des équipes doit faire passer le maximum de papier de leur camp aux camps adverses. Les papiers sont donnés et réceptionnés par un animateur. Sur chaque papier est inscrite une case (par exemple B5, H7, C6). Pour faire passer le papier, chaque membre de l'équipe cache ses papiers sur lui (attention à bien définir dès le départ ce qui est autorisé ou non). S'il se fait attraper ou toucher par un membre de l'équipe adverse, il doit s'arrêter. Le joueur est alors fouillé pendant 30 secondes. Si rien n'est trouvé, il continue son chemin, sinon il retourne chercher un autre papier dans son camp.</p> <p>À la moitié du temps, on inverse le rôle des équipes. Au final, l'équipe qui aura coulé le plus de bateaux adverses a gagné.</p>

## Cluedo

<b>Âge</b>	À partir de 8 ans
<b>Effectifs</b>	De 10 à 40
<b>Intensité</b>	Moyenne
<b>Lieu</b>	Intérieur ou extérieur
<b>Durée</b>	45 à 90 minutes
<b>Matériel</b>	Papiers, crayons
<b>Intérêt</b>	Esprit d'équipe, stratégie.
<b>Déroulement</b>	<p>3 équipes ou plus. Les équipes mènent une enquête afin retrouver l'assassin, l'arme et le lieu du crime.</p> <p>Les animateurs lors de la préparation du jeu s'entendent sur le nom de l'assassin, où il a tué sa victime, et avec quelle arme. Les animateurs préparent également une fabulation.</p> <p>Lors du début du jeu, le meneur annonce qui sont les assassins, les armes et les lieux potentiels. Les équipes se déplaceront selon l'ordre de passage défini préalablement. Les équipes interrogeront les animateurs (qui joueront le rôle d'un des assassins potentiels). Les équipes doivent également faire attention, lorsqu'elles se déplacent d'une salle à l'autre, aux détails qui les mettront sur la piste (elles peuvent par exemple trouver une arme qui traîne).</p> <p>Lorsque toutes les équipes ont interrogé tous les animateurs, le jeu s'arrête. Les équipes choisissent par déduction, le nom de l'assassin, l'arme et le lieu du crime.</p>

## À la Une

<b>Âge</b>	À partir de 6 ans
<b>Effectifs</b>	De 20 à 40
<b>Intensité</b>	Moyenne
<b>Lieu</b>	Extérieur (dans un centre ou dans une forêt)
<b>Durée</b>	30 à 60 minutes
<b>Matériel</b>	Papier + crayon + cartes topographiques
<b>Intérêt</b>	Entraide et coopération, rédaction d'article, se repérer, enrichir ses connaissances générales
<b>Déroulement</b>	<p>Les enfants sont répartis en équipe de 7.</p> <p>Chaque équipe représente une chaîne de télé ou un périodique connu. Dans ce cas, chaque équipe choisit un nom qui sera écrit sur son passeport de voyage.</p> <p>L'idée est qu'un avion s'est écrasé dans un endroit quelconque et les équipes journalistiques se précipitent pour collecter des informations le plus vite possible (l'équipe gagnante est celle qui arrivera à dévoiler les infos la première...)</p> <p>Les animateurs doivent préparer les passeports avec 10 questions dessus :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. de quel type est l'avion sinistré?</li><li>2. De quelle ville a-t-il décollé,</li><li>3. comment s'appelle le pilote?</li><li>4. De quelle nationalité sont les hôtesses de l'air?</li><li>5. Combien y avait-il de passagers à bord?</li><li>6. Quel est le repas que les passagers ont -ils mangé à bord?</li><li>7. Quelle était la destination de l'avion?</li><li>8. Quelle était la cause du drame?</li><li>9. Combien y a-t-il de blessés?</li><li>10. Où l'accident s'est-il passé?</li></ol> <p>Chaque animateur s'occupe d'un stand (c'est lui la source des informations; mais il répond à chaque question par un indice que chaque équipe doit exploiter pour trouver sa réponse. exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Question 1: de quel type était l'avion?</li><li>• Réponse de l'animateur : c'est le type de voiture du directeur du centre.</li></ul> <p>Les enfants doivent aller chercher la voiture du directeur et marquer le type comme réponse. À la fin chaque équipe doit rédiger un article renfermant toutes les informations collectées des indices donnés par les animateurs.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui arrive à rédiger correctement son article la première. obs.</p>
<b>Observation</b>	Toutes les équipes lisent leur article devant tout le monde.

## Commando

<b>Âge</b>	À partir de 12 ans
<b>Effectifs</b>	De 10 à 40
<b>Intensité</b>	Forte
<b>Lieu</b>	Extérieur
<b>Durée</b>	1 h 30
<b>Matériel</b>	Papier sous forme de grille, symbole, colle
<b>Intérêt</b>	Esprit de groupe, travailler la mémoire visuelle et la motricité
<b>Déroulement</b>	<p>Tout d'abord, les animateurs font deux voire quatre équipes selon le nombre d'enfants.</p> <p>La mission de chaque équipe va être de se construire une base secrète avec du matériel donné ou trouvé sur le terrain et de fabriquer avec des symboles sur leur grille de commando. Mettre en place une prison dans chaque base.</p> <p>Ensuite, chaque équipe va devoir aller visualiser la grille de n'importe quelle équipe et la rapporter à sa base sans se faire repérer. Pour être libéré, le chef d'équipe doit donner un symbole à l'équipe qui a capturé le prisonnier.</p> <p>Les rôles : mettre en place un chef, des espions, des gardes.</p>
<b>Variante</b>	Mise en place d'un espion

## Douaniers et Contrebandiers

<b>Âge</b>	À partir de 8 ans
<b>Effectifs</b>	De 30 à 60
<b>Intensité</b>	Jeu sportif
<b>Lieu</b>	Extérieur
<b>Durée</b>	45 à 90 minutes
<b>Matériel</b>	Foulards et faux billets
<b>Intérêt</b>	Ludique, esprit d'équipe
<b>Déroulement</b>	<p>Ne pas choisir un terrain nu (type stade). 2 équipes s'opposent, l'une les douaniers (un tiers du groupe) et l'autre les contrebandiers (les deux autres tiers du groupe). Les contrebandiers possèdent un camp qui est interdit aux douaniers et qui se trouve à une des extrémités du terrain. À l'autre bout se situe la zone neutre.</p> <p>Les contrebandiers doivent faire passer le maximum de billets de leur camp à la zone neutre. Pour cela ils cachent les billets sur eux (attention à bien définir dès le départ ce qui autorisé ou non). Si un contrebandier se fait toucher par un douanier, il doit s'arrêter. Le douanier a alors 30 secondes pour le fouiller et trouver le billet caché. Si ce n'est pas le cas, le contrebandier continue son chemin sinon il retourne chercher un autre billet dans son camp.</p>
<b>Variante</b>	Faire des billets de différentes valeurs et autoriser le port de plusieurs billets à la fois.

## La peste

<b>Âge</b>	Tout âge
<b>Effectifs</b>	À partir de 10
<b>Intensité</b>	Forte
<b>Lieu</b>	Extérieur
<b>Durée</b>	10 minutes à 1 heure
<b>Matériel</b>	Aucun (sauf si on veut se déguiser)
<b>Intérêt</b>	Ludique
<b>Déroulement</b>	<p>C'est le contraire d'un cache-cache où tout le monde se cache et où il y en a un qui colle.</p> <p>Dans ce jeu, c'est très simple, tout le monde cherche une personne qui s'est cachée! Une fois qu'un enfant a trouvé celui qui se cachait, il doit se cacher avec lui dans sa planque. Le perdant est celui qui se retrouve tout seul à chercher tout le monde!</p> <p>J'ai fait ce jeu avec une trentaine d'enfants âges confondus avec 4 hectares de terrain c'était génial.</p>

## Good Lucky

<b>Âge</b>	De 8 à 14 ans
<b>Effectifs</b>	De 20 à 40
<b>Intensité</b>	Speed
<b>Lieu</b>	Extérieur
<b>Durée</b>	1 heure
<b>Matériel</b>	Déguisement, carton, agrafeuse, papier, corde
<b>Intérêt</b>	Ludique
<b>Déroulement</b>	<p>Préparation :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Déguiser un/e animateur/trice en voyante.</li><li>• Construire la cabane de la voyante.</li><li>• Faire des petits papiers avec marqués « bonbon » (en faire 2) et sur les autres ne rien inscrire.</li><li>• Faire des cartons avec des numéros (1 à 10).</li></ul> <p>On place la corde en cercle, les enfants se réunissent autour. La voyante va au centre et distribue à chaque enfant, un papier (replié sur lui-même et agrafé), et un carton avec un numéro dessus.</p> <p>La voyante retourne dans sa cabane et les enfants crient « good lucky », le jeu commence.</p> <p>Les enfants essaient de s'attraper/toucher et selon le principe du zagamore, celui qui possède le numéro le plus fort gagne (ne pas oublier que le plus grand numéro mange tout le monde, mais qu'il se fait manger par le plus petit). L'enfant qui a le plus grand numéro peut décider alors d'échanger ou pas son papier agrafé. En cas d'égalité (c'est-à-dire que les enfants ont le même numéro), ils vont voir la voyante. Celle-ci va leur faire réaliser un défi (jeu de cartes, etc.). Ne pas oublier qu'il faut au maximum rester dans le hasard, tout le principe du jeu est là. Celui qui gagne le défi décide de garder ou d'échanger son papier (il faut toujours que chaque enfant ait un papier, on échange, mais on ne donne pas).</p> <p>Au bout d'un temps déterminé, la voyante sort de sa cabane et chante ou joue d'un instrument de musique. À ce moment-là, tous les enfants se réunissent autour du cercle en corde, ils ouvrent leur papier, les enfants qui ont un papier marqué bonbon à l'intérieur gagnent, les autres perdent, et on recommence les enfants ne se font pas prier.</p>

## Sagamore

<b>Âge</b>	À partir de 5 ans
<b>Effectifs</b>	De 20 à 50
<b>Intensité</b>	Forte
<b>Lieu</b>	Extérieur, lieu boisé
<b>Durée</b>	1 h à 2 h
<b>Matériel</b>	Papiers préparés à l'avance
<b>Intérêt</b>	Stratégie, ludique, esprit d'équipe
<b>Déroulement</b>	<p>Il faut répartir les enfants en deux équipes. Chaque équipe à un camp pour s'y réfugier.</p> <p>Dans chaque équipe, les enfants auront un papier avec un rang.</p> <p>Les différents rangs, par équipe, sont : 1 colonel, 2 lieutenants, 2 agents secrets, 1 sagamore et le reste des petits soldats. Le but de chaque équipe est de trouver LE sagamore. Cependant, les enfants ne peuvent pas capturer les ennemis par hasard : le colonel peut attraper uniquement les soldats, les lieutenants peuvent attraper les soldats, les soldats attrapent le sagamore, et les agents secrets attrapent tout le monde afin de chercher qui est le sagamore. Le rôle des agents secrets est simplement d'informer les soldats afin qu'ils attrapent LE Sagamore. Si un soldat est attrapé, il doit aller dans le camp de l'équipe adverse en attendant de se faire délivrer par le colonel ou un des lieutenants de son équipe.</p> <p>La partie est terminée une fois le sagamore de l'équipe adverse est trouvé.</p>

## Homme en NOIR

<b>Âge</b>	8 ans et plus
<b>Effectifs</b>	comme vous le voulez...
<b>Lieu</b>	Terrain vague
<b>Durée</b>	tant qu'il y a du plaisir...
<b>Matériel</b>	<p>1 feuille quadrillée par joueur ou par équipe</p> <p>crayons-feutres de couleur différente (un de moins que le nombre d'animateurs; maximum 4 couleurs)</p> <p>Crayon-feutre noir</p>
<b>Intérêt</b>	
<b>Déroulement</b>	<p>Chaque joueur a en sa possession une feuille avec des cases, une feuille quadrillée d'environ 4 colonnes par 10 lignes (ce qui fait 40 cases). Les animateurs vont se promener et se cacher un peu partout sur un terrain prédélimité. Ils ont en leur possession chacun un crayon-feutre différent. Chaque fois qu'un jeune attrape un animateur, celui-ci coche une case et une seule sur la grille. L'animateur choisit si c'est lui ou le jeune qui choisit sur quelle case le crochet ira. (Bien sûr avant que le jeune connaisse la couleur de l'animateur). Chaque fois que le joueur a 4 cases de même couleur alignées (horizontalement, verticalement ou diagonalement), il a 1 point. Mais il y a l'homme en noir... sinon le jeu serait trop facile... Alors que les crayons-feutres circulent entre les animateurs (pour brouiller les pistes), un crayon-feutre noir circule parmi eux. Quand le détenteur de ce crayon se fait attraper, il coche une case de son choix en noir. Une case cochée noire empêche de réaliser une ligne de 4 cases. Les lignes noires ne comptent pas dans les points. Le gagnant est le jeune ayant le plus de lignes de 4 cases de la même couleur sur sa grille.</p> <p>Variante : Mettre les jeunes en équipes... Ça aiderait ceux qui courent moins vite. Le jeu serait le même principe, sauf que ce serait une grille par équipe. Pour avoir le droit de se faire cocher une case, l'équipe doit être au complet auprès de l'animateur</p> <p>Cette activité peut être réalisée dans une seule journée, mais elle demande beaucoup de préparatifs et d'animateurs. Cependant, il est possible de faire les différentes activités sur plusieurs semaines. Ainsi, ce serait comme une espèce de tournoi à long terme où les jeunes cumuleraient des points sur plusieurs semaines</p>

## Les Morts Vivants

<b>Âge</b>	À partir de 6 ans.
<b>Effectifs</b>	40 à 100, répartis en dix équipes égales avec un ou plusieurs animateurs à leur tête; 3 à 6 animateurs cachés, 2 à 3 animateurs perturbateurs, 1 animateur « maître » du jeu.
<b>Intensité</b>	
<b>Lieu</b>	Bois, dunes ou plaines avec nombreuses possibilités de cachettes
<b>Durée</b>	
<b>Matériel</b>	50 fiches avec questions diverses 5 foulards jaunes 1 ou 2 foulards blancs liste de pas chorégraphiques
<b>Thème</b>	Le maître des morts décide d'accorder une chance aux morts-vivants de revenir à la vie. Pour cela, ils doivent se rendre chez d'autres maîtres morts pour apprendre la danse rituelle et sacrée qui les ramènera à la vie en évitant les faux maîtres ; les Rhoures, qui sont en fait des morts-vivants voulant que tout le monde reste dans cet entre-deux mondes. Ces faux maîtres s'emploient à leur apprendre des faux pas qui énerveront le maître des morts
<b>Déroulement</b>	Apprendre un maximum de pas de la vraie danse rituelle, en évitant les Rhoures et leurs faux pas pour rejoindre le monde des vivants.  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chaque équipe doit trouver un animateur (foulard jaune), le toucher, répondre à la question qui lui a posée, lui montrer les pas qu'elle a déjà appris si c'est le cas et réclamer l'apprentissage d'un nouveau pas de danse.</li> <li>2. Chaque équipe doit, au contraire, éviter de rencontrer un animateur au foulard blanc, car lui, il apprendra des faux pas et lui fera perdre son temps précieux.</li> <li>3. Les morts-vivants qui pourront rejoindre la vie seront ceux qui pourront exécuter la danse rituelle avec au moins dix pas juste lors de la cérémonie rituelle.</li> </ol>
<b>Arbitrage</b>	Facile, mais être très strict quant à l'observation précise des règles. Donner des pas différents à chaque équipe aide à éviter l'apprentissage entre elles.

## Poule renard vipère

<b>Âge</b>	À partir de 8 ans
<b>Effectifs</b>	De 20 à 60
<b>Intensité</b>	Jeu sportif
<b>Lieu</b>	Extérieur
<b>Durée</b>	20 à 45 minutes
<b>Matériel</b>	De quoi distinguer les équipes (foulard, maquillage)
<b>Intérêt</b>	Coopération
<b>Déroulement</b>	3 équipes, les poules, les renards, les vipères, chacune avec un camp distinct. Les poules doivent attraper les vipères, les vipères attrapent les renards, les renards attrapent les poules. Lorsqu'un joueur est attrapé, il est prisonnier. En touchant les prisonniers, on libère ses coéquipiers. Pour gagner, il faut attraper toute l'équipe.

## Le show des super héros

<b>Âge</b>	De 3 à 14 ans
<b>Effectifs</b>	De 15 à 90
<b>Intensité</b>	Forte
<b>Lieu</b>	Extérieur
<b>Durée</b>	1 journée
<b>Matériel</b>	Costume, aménagement, stands...
<b>Intérêt</b>	Ludique, vivre une journée exceptionnelle
<b>Déroulement</b>	<p><b>Préparation :</b> Bien évidemment, il faut penser à construire une histoire avec un fil rouge, déterminant ainsi des lieux à réaliser et dans lesquels vont évoluer les enfants et les animateurs.</p> <p><b>L'histoire :</b> Des forces étranges sont en train de créer des catastrophes naturelles partout dans le monde. On recense des tremblements de terre, des crues inexplicables, des éruptions volcaniques... au point où l'ONU a décidé de faire appel aux super héros (Histoire inspirée de celle des indestructibles). Mais pourquoi sont-ils chez nous, dans notre centre? Et bien nous avons été choisis au hasard, dans cet état de siège. Les super héros sont donc envoyés dans notre centre pour former les jeunes enfants à devenir à leur tour des super héros capables de combattre ce mal inexplicable encore.</p> <p><b>Les lieux :</b> Et voilà... Il faut donc que les Super arrivent dans notre centre, emportent les enfants dans un centre d'entraînement spécifique au super héros... De là vont en découler tous les lieux que nous retrouverons dans la rubrique aménagement.</p> <p><b>Sensibilisation :</b> Un message radio un peu brouillé est parvenu sur le poste du centre (message préalablement enregistré avec des interférences recréées). C'est très simple, ça ne prend pas beaucoup de temps, c'est "très pas cher" du tout et néanmoins efficace. Je ne crois pas me tromper en disant que les enfants jusqu'à 12 ans ont réellement marché sur ce message...L'apparition d'un des super héros venu en reconnaissance pour motiver encore un peu plus les enfants, aura distribué les tickets d'embarquement pour la navette qui arrivait le lendemain dès 9 h, à l'ouverture du centre. C'était le rôle de SUPER FACTOR.</p> <p><b>Aménagement :</b> L'embarquement : Les enfants arrivent le matin dans le sas d'embarquement. En faisant la queue en attendant que l'on vérifie leur identité, ils sont accueillis par les supers héros...Les enfants sont ensuite accueillis par d'autres Super qui prennent leur empreinte digitale, prélèvent un peu de leur ADN et procèdent à une reconnaissance vocale...Ensuite les enfants peuvent prendre le SAS d'embarquement...Pour arriver dans la navette qui va les transporter jusqu'au QG des super...Là a vous de libérer votre imagination. Nous pour notre part nous avons offert une collation aux enfants à la manière des hôtesses de l'air dans un avion. Des messages étaient diffusés en continu avant le décollage (merci d'avoir choisi la compagnie... Durant le vol il n'est pas autorisé de... Veuillez attacher vos chaussures...) Des choses un peu ridicules, mais amusantes.</p> <p>Diffusé de la musique durant le voyage et projetant un peu de fumée.</p> <p><b>MAIS QUI ÉTAIENT CES SUPERS HEROS ?</b></p> <p>Les costumes font parti de l'aménagement et ils doivent être bien choisis, car ils seront portés toute une journée sans interruption...Il y a aussi toujours le rôle de celui qui peut quitter le jeu sans le remettre en question, celui qui doit trouver un personnage permettant de gérer imprévu et incidents... C'est le rôle du directeur. Qui fera le voyage au même titre que les enfants, sans costume... Mais il jouera aussi un personnage, un héros, l'homme invisible.</p> <p>Le quartier général des super Héros : Dans un coin de l'école qui accueille le centre, nous avons préparé un endroit avec les portraits des super héros accrochés au mur, un ordinateur... En débarquant de la navette, les enfants arrivaient dans cet endroit qui nous permettait de constituer les équipes pour le jeu.</p> <p>Les salles de travail et de formation : Chaque animateur avait préparé sa salle de travail et de formation la veille afin que chaque groupe puisse faire une activité « manuelle » le matin, comme créer son costume de super...</p>

## Stratège

<b>Âge</b>	À partir de 7 ans.
<b>Effectifs</b>	De 12 à 40, répartis en 2 équipes de forces égales.
<b>Intensité</b>	Forte
<b>Lieu</b>	Bois, dunes ou plaines avec nombreuses possibilités de cachettes.
<b>Durée</b>	
<b>Matériel</b>	9 fanions, 2 paquets de fiches identiques correspondants aux grades, 1 trousse de secours.
<b>Thème</b>	Les guerres napoléoniennes ou comment s'emparer du drapeau de l'armée adverse. Chaque armée étant représentée par toute sa hiérarchie
<b>Déroulement</b>	<p><b>But :</b> Trouver et s'emparer du drapeau de l'équipe adverse</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Deux équipes sont formées et vont constituer un camp chacune de leur côté. Le chef d'équipe (souvent un animateur) donnera une carte à chacun des membres lui indiquant son grade. Dès le signal, les enfants partent à la rencontre des joueurs de l'équipe adverse. Leur but est de retrouver celui ayant le drapeau.</li><li>2. Si deux joueurs adverses se rencontrent (ils se prennent au simple toucher), celui ayant le grade supérieur à l'autre lui enlève sa carte (sans laquelle il ne peut rien faire). Celui qui vient juste de gagner le « combat » rapporte la carte chez son chef de camp alors que l'autre rejoint son propre camp pour se procurer une nouvelle carte.</li><li>3. Si deux grades identiques se rencontrent, ils se saluent et passent leur chemin.</li><li>4. Lorsque l'enfant possédant le drapeau est découvert par un membre de l'équipe adverse, le jeu est terminé et l'équipe gagnante est celle qui possède les deux drapeaux.</li></ol>
<b>Variante</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1° Changer de prise.</li><li>2° Ne pas se saluer quand les deux grades sont identiques, mais se combattre.</li><li>3° Le drapeau peut être un fanion camouflé et non un joueur.</li><li>4° Jouer avec des cartes à jouer (as, roi, dame, etc.). L'ordre des cartes décide qui remporte une rencontre (as - deux - trois - quatre - ... - roi), l'as prend le 5 (= le drapeau) qui est invincible par rapport aux autres cartes. Ce jeu porte aussi le nom de « Féticheur ».</li></ol>



## Luciole

<b>Âge</b>	À partir de 10 ans.
<b>Effectifs</b>	De 20 à 40, répartis en deux équipes avec chacune un endroit pour attacher la réserve de lumière adverse
<b>Lieu</b>	Bois ou dunes, terrain accidenté et couvert assez vaste
<b>Matériel</b>	20 chasubles fluorescentes, - 2 sacs. - 2 foulards par joueur, - 100 vies de 2 couleurs différentes. - 1 trousse de secours.
<b>Thème</b>	Deux familles de lucioles se battent pour savoir qui aura le droit d'éclairer les bois. Les deux familles sont parvenues à capturer la réserve de lumière adverse et la protègent. Qui récupérera le plus de lumière ?
<b>Déroulement</b>	<b>But :</b> Ramener au meneur toutes les chasubles le plus vite possible. Peut se jouer en plusieurs manches. <b>Règles :</b> 1° Les deux équipes vont placer un sac rempli de dix chasubles à égale distance d'un milieu où se trouve le meneur. 2° Chaque joueur se déplace avec un foulard dans le pantalon, un foulard dans la poche et une grenade. 3° Les joueurs de l'équipe A se dirigent vers le sac protégé par l'équipe B pour y prendre des chasubles marquées A et vice-versa. 4° Les joueurs de l'équipe B protègent le sac de chasubles en combattant les A. 5° Le combat commence à partir du moment où un joueur touche un autre. Les deux joueurs se montrent leur grenade et essaient tous les deux de se prendre le foulard. 6° Si un joueur n'a pas de grenade, il ne peut se battre et doit aller en chercher une chez le meneur. 7° Lorsqu'un joueur arrive à prendre une chasuble, il doit la porter et la ramener la plus vite possible au meneur du jeu. Il est donc très visible, il a droit cependant à porter son deuxième foulard. 8° Si sur le chemin vers le meneur, un joueur adverse lui prend ses deux foulards dans un combat il a le droit de ramener la chasuble dans son sac sans devoir la porter. 9° L'équipe qui rapporte toutes les chasubles la première gagne la partie.
<b>Arbitrage</b>	Facile, mais vérifier au départ que les sacs soient à égale distance du meneur.

<b>Le Trésor des Caraïbes</b>	
<b>Âge</b>	À partir de 8 ans.
<b>Effectifs</b>	De 20 à 40 répartis en 4 équipes.
<b>Lieu</b>	Bois, dunes ou plaines avec nombreuses possibilités de cachettes.
<b>Matériel</b>	4 feuilles de dessin A4 - 6 feutres de couleur, - 80 bandes de jeu de 4 couleurs différentes,, - 1 "trésor", - Trousse de secours.
<b>Thème</b>	Pirates, corsaires, marchands et boucaniers sont à la recherche du fabuleux trésor des Caraïbes. Ce dernier est enfoui au plus profond d'une île
<b>Déroulement</b>	<p><b>But :</b> Reconstituer le puzzle représentant un plan dans son intégralité et grâce à celui-ci, récupérer le trésor.</p> <p><b>Règles :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1° Réaliser 4 grands puzzles identiques (plan du trésor) en découper celui-ci en 4 morceaux. Chaque équipe (les pirates, les corsaires, les marchands et les boucaniers) qui est différenciée par un déguisement spécifique ou un maquillage, possède 4 <b>morceaux identiques</b> des puzzles dissimulés dans leur campement respectif de l'île.</li> <li>2° Les équipes doivent reconstituer leur puzzle en récupérant les trois morceaux manquants (3) dans les autres campements.</li> <li>3° En même temps, une prise de foulards se déroule : A attrape B, B attrape C, C attrape D et D attrape A. Les foulards pris sont rapportés dans les campements ; un joueur n'ayant plus de foulard, se doit de retourner à son campement pour en prendre un nouveau, et il peut ensuite continuer de jouer.</li> <li>4° Dans le jeu interviennent aussi les requins (des animateurs déguisés), qui doivent attraper les joueurs et également leur prendre leur foulard.</li> <li>5° Les foulards pris par les animateurs, sont répartis dans les campements en fonction des quantités encore disponibles.</li> <li>6° Pour qu'une équipe puisse partir à la recherche du trésor, le puzzle doit impérativement comporter les 4 morceaux, l'équipe doit être au complet et chaque joueur doit avoir un foulard.</li> </ol>
<b>Arbitrage</b>	

<http://membres.lycos.fr/valhoule/jgrands.htm>

**Ces six activités peuvent être réalisées au cours d'un après-midi. Elles visent à développer certaines qualités chez les enfants et à les valoriser par le jeu.**

## **1<sup>RE</sup> ACTIVITE**

### **LA POULE MOUILLEE**

Les jeunes sont placés en deux lignes et on, tous, des éponges dans les mains. Un jeune de chaque équipe doit, tour à tour, traverser entre les deux lignes en se faisant mouiller le moins possible.

## **2<sup>E</sup> ACTIVITE**

### **BATAILLE D'EPONGES**

Les jeunes sont divisés en 2 équipes qui se font face sur un terrain divisé en deux. Un certain nombre d'éponges sont réparties de chaque côté. Au signal, les équipes doivent lancer de l'autre côté les éponges qui sont de leur côté. Lorsque le signal d'arrêt est donné, on compte les éponges et l'équipe qui en a le moins sur son terrain gagne.

## **3<sup>E</sup> ACTIVITE**

### **COURSE DE PAILLES**

Deux plats d'eau sont situés à un bout et deux plats vides sont à l'autre extrémité. Une paille est donnée à chaque jeune. Deux équipes sont formées. Sous le principe d'une course à relais, un joueur à la fois dans chaque équipe prend de l'eau avec la paille et tente de l'amener jusqu'au plat vide. Pas le droit de placer le doigt sous la paille, elle doit être bloquée avec la langue. La première équipe à remplir le plat vide à une certaine hauteur gagne.

## **4<sup>E</sup> ACTIVITE**

### **PISCINE DE SOUS**

Le groupe est divisé en petites équipes de 5 environ. Tous les sous sont dans la piscine remplie d'eau. Au signal, la première équipe a 10 secondes pour tenter de trouver le sou d'une année en particulier. Si le jeu se déroule trop rapidement, accordez un point à l'équipe qui trouve et la première équipe qui atteint 5 points gagne. Pour le groupe des petits, ajouter un 5 cent, un 10 cent et un 25 cent, c'est ce qu'ils doivent trouver.

## **5<sup>E</sup> ACTIVITE**

### **POTS DE YOGOURTS**

Quelques pots de yogourt sont alignés sur une table. Un après l'autre, les jeunes doivent tenter de faire tomber les pots de yogourt avec un fusil à l'eau.

## **6<sup>E</sup> ACTIVITE**

### **POMME DANS L'EAU**

Une chaudière remplie d'eau est installée dans la salle. Les jeunes doivent, tour à tour, tenter d'aller chercher la pomme qui est dans l'eau. Lorsqu'ils réussissent à croquer dedans, ils la gardent pour leur collation.

**Vous pouvez ajouter d'autres totems et réaliser les différentes épreuves sur plusieurs jours. Le tout peut se conclure par une grande cérémonie des plus courageux, des plus rapides, des plus agiles. Le totem peut être simplement une médaille avec l'animal mentionné pour chaque activité.**

### ENDURANCE (CHAMEAU)

La chaise : ceux qui réussiront à rester le plus longtemps, en position de chaise, adossés au mur pourront recevoir le totem de chameau.

### RAPIDITÉ (GUÉPARD)

La course à relais : ceux qui pourront réaliser la course à relais parfaitement et le plus rapidement possible pourront recevoir le totem du guépard. Le détail de la course est laissé libre à chaque moniteur.

### COURAGE (LION)

Le parcours des horreurs : préparer 3 bols avec des substances dégoûtantes (biscuits soda dans l'eau, Jell-O, crème fouettée, gruau, etc.). Chaque jeune doit tenter de deviner la substance en ayant les yeux bandés. Ceux qui réussissent à deviner 2 bols sur 3 reçoivent le totem du lion.

### AGILITÉ (SINGE)

La maison en bâtons de café : ceux qui réussiront à réaliser la plus grande maison en bâtons de café sans colle pourront recevoir le totem du singe.

### RUSE (RENARD)

La cachette d'objets : ceux qui pourront cacher un objet (carton avec le nom), de façon à ce que le groupe suivant ne puisse pas le trouver, pourront recevoir le totem du renard.

### PATIENCE (TORTUE)

La pyramide humaine : ceux qui pourront réaliser une pyramide humaine parfaite de 2 ou 3 étages pendant 10 secondes pourront recevoir le totem de la tortue.

# Informations à donner au cours du jeu



Astérix est le héros de toutes ces aventures. Il tire sa force surhumaine de la potion magique du druide Panoramix. Il est toujours accompagné de son inséparable ami, Obélix. Celui-ci est livreur de menhirs et un grand amateur de sangliers. Il est toujours prêt à tout abandonner pour suivre Astérix et surtout pour aller taper quelques Romains.

Abraracourcix est le chef de la tribu résistante à Jules César, empereur de Rome. Bonemine, la femme d'Abraracourcix, ne se gêne pas pour lui dire ce qui n'est pas bien. Dans le village, plusieurs autres personnages ne manquent pas de se faire remarquer. Les deux chamailleurs inséparables, Cétautomatix et Ordralfabétix, déclenchent d'innombrables bagarres avec leurs discussions sur la fraîcheur des poissons de ce dernier. Il ne faut pas oublier Assurancetourix, le barde (poète) du village. Les opinions sur son talent sont partagées; lui il trouve qu'il est génial, tous les autres s'accordent pour dire qu'il n'est pas écoutable. Finalement, Agecanonix, le doyen du village, reste toujours un fier combattant qui nous fait parfois oublier ses 93 ans!!!



Les histoires d'Astérix et Obélix sont nées de l'imagination fertile de Goscinny et Uderzo. Ces créateurs ont su respecter l'Histoire et s'en sont inspirés pour tisser la toile de fond de ces aventures. D'ailleurs, le bouclier sur lequel Abraracourcix se fait transporter est un objet hautement symbolique puisqu'il aurait appartenu à Vercingétorix, le chef du village résistant à Jules César au premier siècle av. J-C. De plus, la bière est effectivement la boisson nationale des Gaulois. On la désigne par le terme « cervoise ».

## Description des activités

### 1<sup>er</sup> travail : le message d'Abraracourcix



Déchiffrer un cryptogramme dont les indicateurs permettent de se rendre à l'activité 2. Les cryptogrammes seront remis à la personne responsable de cette activité. Le code est remis en annexe à ce document. Les points sont calculés en fonction du temps requis pour déchiffrer le message (chaque seconde est un point).

### 2<sup>e</sup> travail : la caverne de la bête



Traverser, les yeux bandés, le sentier principal qui permet de traverser cette caverne d'où personne n'est encore sorti vivant. Chaque membre de l'équipe doit marcher avec les yeux bandés et suivre les indications données par l'animateur. Celui-ci simule des arbres tombés, des lions qui passent près, des chauves-souris qui volent bas, etc. Un point est accordé par jeune qui traverse la caverne.

### 3<sup>e</sup> travail : disciples d'Assurancetourix



Le musicien méprisé du village gaulois menace de chanter si les énigmes ne sont pas résolues. L'équipe doit résoudre différentes énigmes adaptées au niveau de ses membres. La banque de questions sera remise au responsable de cette activité. On accorde un point par bonne réponse.

#### 4e travail : le combat des gladiateurs (2 équipes)



Les enfants sont placés deux par deux et doivent s'affronter en face en face. Le premier sous-groupe se place à 4 pattes et enlève ses souliers. Au signal du départ, les participants doivent tenter d'enlever un bas à l'adversaire. Celui qui réussit donne un point à son équipe. Tous les membres des deux équipes doivent participer.

#### 5e travail : Ordralfabétix et ses odeurs



Ordralfabétix est le vendeur de poissons du village. La fraîcheur de ses produits en fait douter plus d'un. Il a préparé une variété d'odeurs pour faire enrager son voisin qu'il n'aime pas du tout, Cétautomatix. Nos participants devront les identifier. Il s'agit de fioles contenant des liquides à odeurs caractéristiques ou des sachets avec des substances odorantes. Donner une feuille sur laquelle les participants écriront ce qu'ils ont senti. Cette feuille sera remise à la fin de la journée. Pour chaque odeur identifiée, un point est accordé.

#### 6e travail : le passage de Jules César



L'empereur de Rome interdit à l'équipe de poursuivre sa route et lui pose des questions difficiles. Une banque de questions sera remise au responsable de cette activité. Il y a un point d'accordé pour chaque bonne réponse.

#### 7e travail : les animaux de Cléopâtre



En vue de procéder au recensement des animaux, Cléopâtre, la reine d'Égypte, ordonne à ses sujets d'identifier les différentes empreintes d'animaux. On remet aux équipes une feuille avec différentes empreintes d'animaux. Il s'agit de les identifier et de garder cette feuille pour la remettre à la fin du jeu. Un point est accordé par bonne réponse.

#### 8e travail : la course d'Astérix



Un tracé déterminé à l'avance, qui sera remis à l'animateur de cette activité, doit être parcouru par tous les membres d'une équipe en courant. Astérix a réussi à faire ce parcours en moins d'une minute. Tous ceux qui réussiront à le faire en deçà de ce record donneront un point à leur équipe.

#### 9e travail : la mémoire de Cétautomatix



Il impose aux participants, à titre d'épreuve, de retenir une phrase assez longue. L'animateur récite 3 fois cette phrase lentement, à quelques secondes d'intervalle. Les joueurs devront réciter cette phrase au poste suivant. Un participant par équipe est délégué pour réciter cette phrase. Ne pas oublier de donner la phrase à l'animateur de l'activité suivante!!! On accorde le nombre de points correspondant au nombre de mots dans la phrase avant que l'activité commence. Un point sera retranché par mot oublié ou incorrect.

### 10<sup>e</sup> travail : l'insoutenable regard (2 équipes)



Un membre de l'équipe est désigné pour aller affronter le regard de l'adversaire de l'autre équipe. Les deux se placent un devant l'autre et se fixent le plus longtemps possible. Un maximum peut être instauré pour éviter de ralentir les autres équipes. Si un des deux détourne le regard, rit ou ferme les yeux, le point va à l'autre participant. Un point est accordé si le jeune réussit ou si l'adversaire abandonne.

### 11<sup>e</sup> travail : les admirateurs de Panoramix



Panoramix veut offrir aux participants un breuvage exquis. Pour le composer, il a besoin de différentes plantes, feuilles et de quelques ingrédients. Chaque équipe reçoit une liste de ce qu'il faut découvrir et rapporter. Temps limité. Un point est accordé par ingrédient rapporté.

### 12<sup>e</sup> travail : les colles d'Agecanonix



Agecanonix est le doyen du village. Il connaît tout. Il faudra donner les réponses aux questions que l'on pose sur les informations qui auront été données au cours de la journée et sur ce que les jeunes auront pu observer en cours de route. Les questions seront remises au responsable de cette activité. Un point par bonne réponse est donné.





## Le passage de Jules César

- 1) **Combien y a-t-il d'albums des aventures d'Astérix?**
  - a) 5
  - b) 30
  - c) 72
- 2) **Qui est le chef de la tribu des Gaulois?**
  - a) Assurancetourix
  - b) Agecanonix
  - c) Abraracourcix
- 3) **Qui sont les deux Gaulois qui se chamaillent sans arrêt à propos du poisson pas frais?**
  - a) Cétautomatix et Ordralfabétix
  - b) Bonénime et Iélosubmarine
  - c) Obélix et Idéfix
- 4) **Quel est le premier album qui a été écrit sur Astérix?**
  - a) Astérix le Gaulois
  - b) Astérix et le chaudron
  - c) Astérix chez les Belges
- 5) **Comment surnomme-t-on la boisson nationale des Gaulois?**
  - a) bière
  - b) cervoise
  - c) Pepsi
- 6) **Quel est le nom du poète musicien du village?**
  - a) Amnésix
  - b) Épidemais
  - c) Assurancetourix
- 7) **Qui est Bonemine?**
  - a) la femme d'Astérix
  - b) la femme d'Abraracourcix
  - c) la femme de Jules César
- 8) **Est-ce que l'histoire des aventures d'Astérix est vraie?**
  - a) oui, tout est vrai
  - b) Astérix n'est pas vrai, mais quelques bouts des histoires sont vrais
  - c) non, tout est inventé
- 9) **Pourquoi Obélix ne peut-il pas boire de potion magique?**
  - a) parce qu'il ne l'aime pas
  - b) parce qu'il est allergique
  - c) parce qu'il est tombé dedans quand il était petit
- 10) **Quel est le nom de l'empereur de presque toute la Gaule?**
  - a) Jules César
  - b) Absolumentexclus
  - c) Cléopâtre
- 11) **Grâce à quoi les Gaulois réussissent à combattre les Romains?**
  - a) leur grande force
  - b) leurs armes puissantes
  - c) la potion magique
- 12) **Quel est le mets préféré d'Obélix?**
  - a) le sanglier
  - b) le spaghetti
  - c) l'original
- 13) **Qui est le fidèle compagnon d'Obélix?**
  - a) un chat
  - b) un perroquet
  - c) un chien
- 14) **Comment s'appelle la femme d'Agecanonix?**
  - a) Iélosubmarine
  - b) Falbala
  - c) Elle n'a pas de nom



**15) Lequel des personnages suivants n'est pas un centurion des armées romaines?**

- a) Caius Aérobus
- b) Tullius Cumulonimbus
- c) Lucius Fleurdelotus

**16) Qu'est-ce qu'Astérix a sur le dessus de son chapeau?**

- a) des hélices
- b) des ailes
- c) rien

**17) De quelle couleur est le chandail d'Obélix?**

- a) il est bleu
- b) il est rose
- c) il n'en porte pas

**18) Lequel des albums suivants n'existe pas?**

- a) Astérix et Obélix
- b) Astérix aux Jeux olympiques
- c) Astérix chez les Bretons

**19) Quelle est la pire insulte à faire à Obélix?**

- a) lui dire qu'il est gros
- b) lui dire que le sanglier est mauvais
- c) lui dire qu'il a un gros nez

**20) Qui prépare la potion magique?**

- a) Allégorix
- b) Panoramix
- c) Diagnostix





## La mémoire de Cétautomatix



Astérix le Gaulois, qui est toujours accompagné de son meilleur ami Obélix, livreur de menhirs et grand amateur de sangliers, tire sa force de la potion magique du druide Panoramix.

30 mots retranchés un point par mot manquant



## Les admirateurs de Panoramix



- 10 brins d'herbe
- 1 coccinelle
- 3 cailloux
- 5 grains de sable
- 2 feuilles d'érable
- 1 fourmi
- 5 déchets
- 2 pissenlits
- 1 racine de plante
- 1 plume

