|  |  |
| --- | --- |
| Arrangement :  -âge  -durée du jeu  -terrain (ext/int)  -rôles des joueurs |  |
| But : |  |
| Conditions :  -règles claire, complètes, précises | Le jeu se déroule en 2 parties:   * Jeu d’approche pour déterminer les équipes * Jeu à poste en équipe VS équipes      * ***jeu d’approche (temps approx: 20-25min)***   Matériel nécessaire : un coffre ou une boîte fermée contenant des objets ou des papiers pour déterminer l'équipe des joueurs. Un ou deux animateurs pour garder le coffre et observer les joueurs.  Déroulement du jeu :   1. Les joueurs sont envoyés en vagues pour tenter de prendre quelque chose dans le coffre et découvrir à quelle équipe ils appartiendront. 2. Les animateurs dorment pour ne pas surveiller les joueurs. Pendant ce temps, les joueurs doivent essayer de prendre quelque chose dans le coffre sans être repérés. 3. Si les animateurs se réveillent et regardent autour d'eux, les joueurs doivent s'immobiliser et prendre la pose d'une statue jusqu'à ce que les animateurs retournent dormir. 4. Si un joueur se fait attraper ou bouge pendant que les animateurs sont éveillés, il doit retourner au point de départ et attendre son tour pour jouer à nouveau. 5. Les joueurs continuent de jouer jusqu'à ce que tout le monde ait eu la chance de tenter de prendre quelque chose dans le coffre. 6. Les joueurs sont ensuite répartis en équipes en fonction de ce qu'ils ont pris dans le coffre.   Emballage: La nuit les gardiens de musée sont souvent à moitié endormis mais si ils se réveillent il faut agir comme une statue du musée et vu qu’ils sont encore à moitié endormis il pensent que ce sont juste des Nouvelles statues.   * ***jeu a poste (temps approx: 10-15min/poste + 15min pause)***   Poste 1  jeu dallage piege style Fall Guys  Matériel nécessaire :     * Un tableau de 10x12 carrés (peut être dessiné sur une feuille de papier ou imprimé sur une feuille) * Des pions pour les enfants (un pour chaque enfant participant) * Un dé à 6 faces * Une feuille avec le chemin correct que les enfants doivent emprunter pour arriver à l’arrivée (solution)      1. L'animateur présente le tableau de 10x12 carrés aux enfants et leur distribue un pion par équipe. 2. Les enfants doivent déplacer leur pion d'un bout à l'autre du plateau en passant de carré en carré en choisissant un mouvement avant, arrière, droite ou gauche à chaque fois. 3. Pour déplacer leur pion, les enfants doivent jeter le dé à 6 faces pour savoir de combien de carrés ils doivent se déplacer. 4. Les enfants doivent faire attention aux carrés piégés du tableau. S'ils se déplacent sur un carré piégé, leur pion est éliminé et ils doivent retourner au départ du tableau. 5. L'objectif du jeu est pour les enfants de trouver le chemin correct pour arriver à l'arrivée sans tomber sur les carrés piégés. 6. L'animateur a avec lui le chemin correct que les enfants doivent emprunter pour arriver à l'arrivée. Les enfants, quant à eux, n'ont aucune idée de où se déplacer. 7. Le jeu se termine lorsque une équipe réussi à arriver à l'arrivée. 8. Le gagnant est celui qui arrive à l'arrivée en premier.   Example:  Le chemin vert est le chemin que les enfants doivent trouver pour aller de gauche à droite, cela est un exemple de ce que l’animateur aurait avec lui (solution). Les enfants eux feront face à une tableau blanc et n’auront aucune idée de où se déplacer. C’est un jeu qui mélange la chance et la mémoire.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | aaaa | aaaa | aa | aaa | aaa | | aaaa | aaaa | aa | aaa | aaa | | aaaa | aaaa | aa | aaa | aaa | | aaaa | aaaa | aa | aaa | aaa |   Emballage: Dans les musées y a des systèmes de sécurité super sophistiqués mais ils ont toujours des failles et angle mort, c’est au cambrioleurs de les trouver pour se frayer un chemin d’un bout à l’autre des musées qu’ils cambriolent.  Poste 2  course en carton  Matériel nécessaire :     * Morceaux de carton (un par membre de l'équipe)      1. Les équipes sont placées à un point de départ et un point d'arrivée est déterminé. 2. Des morceaux de carton sont disposés sur le sol, en ligne droite ou selon un parcours défini, pour permettre aux équipes de se déplacer d'un bout à l'autre en sautant de carton en carton. 3. Les équipes se relaient pour sauter de carton en carton, en prenant soin de ne pas toucher le sol. 4. Les équipes peuvent décider de placer plusieurs membres sur un même morceau de carton, mais doivent ensuite sauter sur un autre morceau pour continuer leur course. 5. La première équipe à atteindre la ligne d'arrivée est déclarée gagnante.   Variantes possibles :   * Réduire la taille des morceaux de carton pour augmenter la difficulté. * Ordonner aux équipes de changer l'ordre des membres à chaque déplacement de carton. * Ajouter un parcours à suivre avant d'atteindre la ligne d'arrivée.   Emballage: il ne faut pas laisser d’empreintes de pas sur le sol lors d’un cambriolage car sinon la police et la sécurité peuvent retracer les empreinte jusqu’à nous  Poste 3  puzzle avec plein de puzzle differents  Matériel nécessaire :     * Un puzzle avec une image finale * Un chemin d'obstacles (peut être créé à l'aide de chaises, de coussins, etc.) * Deux bols remplis de pièces de puzzle mélangées (incluant des pièces qui n'appartiennent pas au puzzle final)      1. L'animateur présente l'image finale du puzzle aux deux équipes d'enfants. 2. Les enfants des deux équipes doivent courir à tour de rôle à travers le chemin d'obstacles pour atteindre le bol de pièces de puzzle. 3. Chaque enfant peut prendre deux pièces de puzzle dans le bol et doit ensuite retourner auprès de son équipe. 4. Les équipes doivent alors assembler les pièces pour re-créer le puzzle. 5. Le twist est que dans le bol de pièces de puzzle, il y a plusieurs puzzles mélangés, y compris des pièces qui n'appartiennent pas au puzzle final. 6. Les enfants doivent donc être attentifs et choisir uniquement les pièces qui appartiennent au puzzle final qu'ils ont vu auparavant. 7. La première équipe à finir le puzzle avec toutes les pièces correctes remporte la partie.   Emballage: il faut savoir distingué les oeuvres qui valent la peine d’’être volées  Poste 4  Puissance 4 avec des cibles  Matériel nécessaire :     * 2 balles de tennis * 7 cerceaux * Un Puissance 4 (peut être remplacé par un autre support de jeu similaire)      1. Chaque équipe reçois une couleur différente (par exemple, rouge et jaune). 2. Le Puissance 4 est placé au centre de l'aire de jeu, accessible à chaque équipe. 3. Les équipes se relaient pour lancer une balle de tennis dans l'un des 7 cerceaux disposés devant elles. Chaque cerceau est numéroté de 1 à 7. 4. Si la balle atterrit dans le cerceau numéro X, l'équipe peut placer son jeton de couleur dans la colonne X du Puissance 4. Si la colonne est déjà pleine, ils doivent relancer la balle. 5. Si le lancer est raté, le joueur a le droit de relancer. 6. Les équipes jouent en alternance jusqu'à ce que l'une d'entre elles aligne 4 jetons de sa couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale. 7. L'équipe qui réussit à aligner 4 jetons de sa couleur remporte la partie.  * ***Le braquage (temps approx: 20-25min)***  1. Les équipes, après avoir visité les différents postes pour récupérer des matériaux tels que des déguisements, des pieds de biche, des clés et des sacs, se rassemblent pour le jour du casse. 2. Les animateurs donnent ensuite des situations dans lesquelles les enfants doivent décider quels objets utiliser pour voler une œuvre d'art. 3. Chaque objet ne peut être utilisé qu'une seule fois et doit être donné à un animateur après utilisation. 4. Les équipes avec plus de matériel ont plus d'options pour voler des œuvres d'art, mais elles peuvent également choisir de garder leur matériel pour une prochaine fois (cela dépendra de la descriptions des animateurs (“une magnifique peinture” >>> “un vieux bibelot”). 5. Si les enfants sont à court de déguisements et qu'un garde les attrape, ils perdent le jeu. 6. Les animateurs vérifient à la fin du jeu la valeur des œuvres d'art récupérées par chaque équipe pour déterminer la meilleure équipe de voleurs. 7. Les situations données par les animateurs peuvent inclure des obstacles tels qu'une grille fermée à clé, une vitre ou un garde du musée se déplaçant dans le musée. 8. Les enfants doivent travailler dans leur équipe pour décider quel objet utiliser et comment l'utiliser pour voler l'œuvre d'art. 9. Le but du jeu est de récupérer le plus grand nombre d'œuvres d'art possible ayant une bonne valeur en utilisant les objets récupérés et en évitant de se faire attraper par les gardes du musée.   Exemples pour les situations:   * + L'animateur annonce qu'une peinture est cachée derrière une grille verrouillée et les enfants qui ont une clé pourront récupérer l'œuvre.   + Les enfants apprennent qu'une oeuvre est derrière une vitre et ils devront utiliser le pied de biche pour la récupérer.   + L'animateur dit qu'une oeuvre est sur un présentoir et les enfants devront présenter leur sac pour la récupérer.   + Si l'animateur annonce qu'un garde se déplace dans le musée, les enfants devront rapidement mettre leurs déguisements pour éviter d'être attrapés.   Le braquage peut être supprimé ou réduit cela dépendra du timing. Si il est supprimé, l’équipe ayant le plus de matériel sera gagnante. |
| Sécurité : | / |
| Vente /Participation : | Être énergique et à fond |
| Emballage : | Robin des bois re-visité:  Nous sommes des voleurs d’arts et conservateurs qui travaillons pour un grand musée (le Louvre) le problème est que nos oeuvres d’art n’intérèssent plus personne (même Mona Lisa!) Nous avons donc décidé de former une équipe pour nous aider à voler des oeuvres d’art dans d’autre musées pour render le notre à nouveau Populaire.  Dans la partie 1 nous voyons d’abord comment les apprentis voleurs se déplacent dans un musée et trompent les gardes  Dans la partie 2 les enfants devront prouver leur capacité chez les conservateurs du musée et voleurs (animateurs) pour que ceux-ci leur donne du matériel pour les aider dans le cambriolage  Dans la partie 3 ça y est toutes les équipes partent faire le cambriolage dans le musée. À eux de voir comment ils utiliseront leur matériel durement gagné et nous verront quelle équipe aura vole le plus d’oeuvres. |
| Matériel : | Précisé dans les jeux (Condition) |
| Répartition des rôles : | 2 / 3 Cambrioleurs  1 / 2 conservateur du musée (bien habillé)  Les enfants sont des cambrioleurs |