Préparation : Victor Waeytens

Histoire :

On cherche une nouvelle garde d’élite pour le roi et on cherche de nouveaux mercenaires pour compléter cette nouvelle garde (les nouveaux grades sont très bien rémunérés, …)

Partie 1 : Jeu à poste

|  |  |
| --- | --- |
| Arrangement | Chaque animateur a un poste et les enfants voyagent de poste en poste (8 postes au total) + fiche de route |
| But | Obtenir le plus d’argent possible pour financer la construction de leurs empire |
| Conditions | Les enfants passent de poste en poste (avec une carte de route) pour récolter de l’argent (entre 1 et 5 unités) par poste |
| Demande d’explication | Y penser |
| Emballage | Les chevaliers partent aux 4 coins du pays pour récolter des fonds pour la construction de leurs château |
| Fignolage | Raccourcir de 2 postes si pas assez de temps et augmenter le nombre de pâtes données pour que le jeu continue à se passer normalement |

Liste des postes :

* Chamboule tout/tir à l’arc
* Décoder des messages (code morse, énigmes, …)
* Course relaie (transmettre un message)
* Viser au nerf (avec de la peinture) sur une cible
* Memory
* Jeu des 21 crayons
* Faire passer un avion en papier dans des cerceaux

Partie 2 : Zone d’achat + construction

|  |  |
| --- | --- |
| Arrangement | Une table avec les différents matériaux |
| But | Acheter des matériaux pour la construction des différents châteaux |
| Conditions | Le groupe qui possède le moins d’argent passe en premier, et le groupe qui a le plus d’argent passe en dernier (mais peut acheter plus de choses)  (Construction) les enfants doivent faire un château dans une zone impartie et doivent y poser un totem (à faire assez fragile (comme un œuf, mais je souhaite trouver autre chose car ce n’est pas en accord avec mon projet péda)) |
| Demande d’explication | Y penser |
| Emballage | Les différents groupes de chevaliers vont acheter différents matériaux pour faire leurs châteaux et vont les construire |
| Fignolage | Si trop de temps -> mettre un chrono (10-15min) |

Partie 3 : Jeu radiophonique

|  |  |
| --- | --- |
| Arrangement | On fait une ligne avec 4 zones |
| But | Détruire les châteaux des autres pour prouver que le leurs est plus résistant |
| Conditions | Chaque groupe d’enfant se trouve derrière une ligne avec un lot de château au centre, ceux-ci vont pouvoir lancer tour par tour un projectile sur le château de leurs adversaires. |
| Demande d’explication | Y penser |
| Emballage | On test la résistance entre les différents châteaux pour voire quel château est le plus solide. |
| Fignolage | Changer les projectiles (en donner des de plus en plus gros) |

Matériel :

Pièces en chocolat + coffre (récompense)

Chamboule tout : gobelets + balle de tennis

Décoder des messages (code morse, énigmes, …) (Codes à préparer)

Course relaie (transmettre un message) (plots, cuillère, balle de ping-pong, corde, (chaise))

Viser au nerf (avec de la peinture) sur une cible (nerfs, peinture, cible)

Memory (jeu de cartes)

Jeu des 21 crayons (jeu des dominos, …)

Faire passer un avion en papier dans des cerceaux (feuilles de papier + 3 cerceaux)

Activité 2 :

* Table
* Carton
* Matériel des postes précédents
* 8 œufs (à voir)/balles de pingpong
* Papier collant
* Gros lego
* Balle de foot
* Balle de tennis
* Balle de yoga (la grosse balle)
* Cadres en bois

A imprimer

Tbmvu, dpnnofo db wb ? Qftpt npj db wb, nbu ftfb rf rvqsfs dfvofs nfl kf bou qptf. Mb cjtf Ofoé

"1-21 6-1-9-20, 10-1-9 13-15-14 4-1 3-1 22-1 ? 16-5-18-19-15 13-15-9 3-1 22-1, 13-1-9 19-3-8 1-3-15-18-7-5-18 1 19-5-12-11-15-14 4-5-18-14-5-18-5. 12-1 2-9-19-5 18-5-14-5"

