|  |  |
| --- | --- |
| Fiche de préparation GRAND JEU  Nombre de participants : 30  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Durée du jeu : 2h30Age des joueurs : 10-12 ans | |
| **Type de jeu : jeu en étoile (première partie), course avec code à deviner (partie 2)**  **Thème : formule 1** | |
| **A**rrangement du terrain, des joueurs, …  Timing en mauve | **Mise en équipe** : donner des petits papiers avec les différentes équipes lors de l’arrivée des enfants (ferrari, mercedes, aston martin)  **Introduction** : les enfants s’assoient face aux présentateurs du jeu, il y aura 3 cônes positionnés avec une photo du logo de chaque équipe pour que les enfants savent où s’assoir). Il faut essayer qu’il y ait au moins un animateur près des enfants pour calmer s’ils sont dissipés.  5-10 minutes  **Première partie** : les enfants vont voir les différents mécaniciens par équipe. Ils vont en voir un, puis revienne chez la directrice du circuit de F1 afin de pouvoir déposer l’essence qu’ils ont récolté. La directrice les renvoient donc voir un autre mécanicien et ainsi de suite.  Bien respecter le timing pour que les groupes n’arrivent pas au même moment chez la directrice.  Les épreuves du technicien du moteur durent 8 minutes chacune.  Les épreuves du garagiste durent 9 minutes chacune.  Les épreuves du mécanicien des pneus durent 10 minutes chacune.  Au total, la première partie dure plus au moins 1 heure.  **Conclusion partie 1** : les enfants se rassemblent en groupe au même endroit que pour les explications initiales, toujours par équipe grâce au système de cône.  5 minutes  **Pause collation** / **eau / crème solaire**: les enfants se lèvent équipe par équipe pour aller chercher de quoi prendre des forces avant de faire la course.  15-20 minutes  **Partie 2** : tous les enfants sont au même endroit (de préférence un grand espace où ils peuvent courir. Les enfants sont toujours par équipe et une table avec un code à deviner se trouve à l’opposé de l’espace.  45 minutes – 1 heure (ça dépend de la rapidité des enfants à trouver le codes)  **Conclusion du jeu** : les enfants se rassoient par équipe  3 minutes  **Durée totale prévue pour le jeu : plus au moins 2h30** |
| **B**ut | **Partie 1** : récolter assez d’essence pour pouvoir participer à la course  **Partie 2** : faire la course afin de trouver le code le plus rapidement pour avoir accès à la coupe. |
| **C**onditions :  Règles claires, complètes, précises | **Partie 1 :** les différentes écuries de F1 vont devoir récolter de l’essence chez les mécaniciens afin de pouvoir recevoir de l’essence en échange d’aide. Après avoir été chez un des mécaniciens du circuit, les pilotes doivent se rendre chez la directrice du circuit afin de déposer l’essence dans un seul bidon commun.   * Mécanicien des moteurs :   **1ère épreuve : mikado**  Emballage / conditions de l’épreuve : il y a de plus en plus de problèmes techniques dans les moteurs des voitures, les câbles s’emmêlent facilement et c’est très difficile de les démêler car si on touche le mauvais câble, c’est problématique, on risque d’abimer encore plus le moteur. Les membres de l’équipe de F1 (les enfants) vont donc devoir aider à démêler les câbles sauf que vu que le moteur est très fragile, si les pilotes font bouger plusieurs câbles en même temps, le pilote doit arrêter (car risque de casser le moteur pour de bon) et c’est à son camarade de continuer à démêler les câbles.  Fignolage / variantes : les enfants peuvent démêler le câble à une seule main (emballage : le nœud de câble présent dans le moteur est trop petit pour qu’on le démêle à une main).  Matériel : mikado géant.  Sécurité : ne pas se taper avec les câbles (mikados), ne pas se les mettre dans les yeux, …  **2ème épreuve : kim toucher**  Emballage / conditions de l’épreuve : le technicien trouve souvent des fouines ou autres animaux dans les moteurs des voitures sauf que le problème est qu’il n’est pas très à l’aise avec les animaux. Il va donc donner les moteurs défectueux aux enfants qui vont devoir trouver quel objet se trouve dans le moteur et si les enfants l’aident en lui disant ce qu’il se trouve dans le moteur il leur donnera de l’essence.  Il y aura plusieurs boites préparées (représentant les moteurs) avec des objets dedans (il y aura, la boite va passer d’enfant en enfant et après ils devront se met trous dans la boite pour faire passer les mains (on ne peut pas regarder car c’est au centre du moteur et il faut savoir ce qu’il y a dedans avant de l’ouvrir avec le matériel nécessaire). Après avoir touché les objets, les pilotes vont devoir se mettre d’accord pour savoir quel est l’objet présent dedans pour le dire au technicien. Une fois que les enfants aient assuré au technicien qu’il n’y ait pas d’animal dans le moteur, celui va pouvoir prendre son matériel et ouvrir le moteur (prendre un bâton et faire genre on ouvre le moteur). Si les enfants réussissent à trouver les bons objets, le technicien leur donnera de l’essence.  Fignolage / variantes : si c’est trop facile de le faire lorsque les enfants se concertent, un seul enfant peut essayer de deviner se qu’il se cache dans le moteur.  Matériel : boîte avec l’objet (je m’en occupe)  Garagiste  **1ère épreuve : mémory**  Emballage / conditions de l’épreuve : le garagiste à tout son garage qui est en désordre, il aimerait le ranger mais cela risque de lui prendre trop de temps s’il le fait seul car il a énormément d’avoir car lorsqu’il achète du matériel, il le prend en double de peur que celui-ci se casse ou se perde. Il demande donc aux pilotes de F1 (les enfants) de l’aider à ranger son garage. Chaque enfant à son tour va devoir regarder un objet (retourner l’image qu’il veut) et il va devoir essayer de trouver son jumeau (en retournant de nouveau une autre image d’objet). Si le pilote trouve les 2 objets identiques, le garagiste a confiance en lui et lui autorise donc à continuer mais si le pilote se trompe, le garagiste demande que le pilote suivant remplace l’ancien car il a plus confiance en lui.  Fignolage / variante : il n’y en a pas vraiment pour ce jeu.  Matériel : mémory sur le thème du garage que j’aurais préparé préalablement.  **2ème épreuve : replacer les pièces d’une voiture sur la voiture.**  Emballage / conditions du jeu : il y a un gros problème avec une voiture, elle a fait un tellement gros accident que plusieurs pièces sont tombées et il faut donc les replacer le plus rapidement possible (8 minutes). Le problème est que la voiture est très chaude car l’accident a eu lieu il y a quelques minutes, il faut donc mettre une protection lorsque l’on répare la voiture pour ne pas se bruler les yeux. Le problème est que la protection empêche de voir correctement. Les pilotes vont donc devoir un à un mettre se protéger les yeux (mettre un foulard dessus) et aller replacer une pièce de la voiture sur la voiture en étant guider par les autres pilotes de son équipe (la voiture sera dessinée en grand sur un drap et les pièces manquantes seront dessiner sur le drap mais pas coloriée (il y aura un scratch sur ces endroits) les enfants auront une pièce en main de la même taille que celle non-colorée sur le drap avec l’autre partie du scratch se trouvant à l’arrière de la pièce). Une fois qu’une pièce est placée, le pilote change avec une autre personne de l’équipe. Si les pilotes arrivent à replacer toutes les pièces dans le temps imparti, ils peuvent recevoir un peu d’essence.  Attention : si c’est trop compliqué, ne pas hésiter à demander à une seule personne de guider la personne qui ne voit pas.  Fignolage / variantes : pas de possibilité avec cette épreuve.  Matériel : voitures sur le drap et pièces à coller (je les ramène)  Sécurité : pas d’obstacle sur le chemin car yeux bandés, rester près de l’enfant vu qu’il ne voit pas (pour agir avant un éventuel accident), vérifier que les lacets soient faits pour ne pas qu’il tombe.  Techniciens des pneus  **1ère épreuve : course**  Emballage / conditions du jeu : le technicien des pneus à laisser tous les pneus pour la course à l’opposé du couloir et qu’il y a des obstacles sur le chemin (il faut éviter les obstacles) car le mécanicien n’est pas très organisé. Sauf qu’il n’est pas très sportif et ne peut donc pas courir pour aller les chercher. Il demande donc aux pilotes d’aller chercher les pneus un à un (car le couloir est étroit) et de prendre un seul pneu par traversée. Les pilotes recevront de l’essence s’ils arrivent à ramener tous les pneus en un temps imparti.  Fignolage / variante : les pilotes peuvent aller chercher les pneus à cloche pied (emballage : le sol  Matériel : bouchons de bouteille (pour faire les pneus)  3 cerceaux, un banc  Sécurité : le parcours, ne pas aller trop vite, faire attention aux obstacles, vérifier que les lacets soient faits, …  **2ème épreuve : dessin**  Emballage / conditions du jeu : le technicien des pneus en à marre de devoir tout le temps utiliser les mêmes pneus, il a envie d’innover dans le domaine des pneus mais il n’y arrive pas. Il demande donc de l’aide aux pilotes, afin que, par deux, ils créent des nouveaux modèles de pneus (par dessin) et après, ils vont devoir venir présenter leur projet aux autres membres de leur équipe et au technicien. Les pilotes auront 5 minutes pour dessiner leur pneus et ensuite ils auront 30 secondes pour présenter leur projet. Si le technicien est satisfait des projets proposés, il donnera de l’essence à l’équipe de pilotes.  Fignolage / variantes : pas possible avec cette épreuve  Matériel : des feuilles et des feutres / crayons  **Collation**: les enfants doivent reprendre des forces et bien s’hydrater et se protéger du soleil avant de démarrer la course.  **Partie 2** : course avec code à deviner  *Règles*: La course du circuit de Neufchâteau est très spéciale car elle ne se déroule pas en individuel mais en équipe, 2 membres de chaque écurie vont devoir se rendre jusqu’à la table de la coupe afin de pouvoir tenter de trouver le code qui permet de libérer la coupe. Pour ce faire, les participants devront, une fois près de la table, proposer une composition de 5 chiffres à la directrice. La directrice devra alors dire le nombre de chiffre correctement placé dans la composition de chiffre proposée. Une fois la réponse de la directrice obtenue, les 2 membres de la course peuvent revenir près de leur équipe et ils échangent de coureur. L’équipe gagnante est celle qui trouve le code permettant d’accéder à la coupe en premier.  *Fignolage* : si le jeu est trop simple, les mécaniciens peuvent se rebeller et essayer d’empêcher que les enfants arrivent jusqu’au bout en les touchant. Si les enfants sont touchés, ils doivent rejoindre leur équipe et changer de coureur.  *Matériel* : 3 feuilles, 3 bics, la coupe et le cadenas (je m’occupe de prendre les deux derniers).  *Demande d’explications*: poser des questions afin d’être sûr que les enfants aient bien compris les règles  Exemple : « combien de chiffre contient le code », « que dois-tu faire une fois que la directrice t’a donné le nombre de chiffre bien placé », « peux-tu sortir de la voiture pendant que tu fais la course », …  *Essai*: demander à un des mécaniciens de faire un exemple de composition de chiffre et la directrice réagit comme elle le ferait avec les participants (dire le nombre de chiffre bien placé)  *Sécurité*: s’assurer que tous les enfants aient une casquette et qu’ils aient mis de la crème solaire s’il y a du soleil, s’assurer que tous les enfants aient les lacets attachés, ne pas aller trop vite lorsque les participants courent (les animateurs doivent leur dire de ralentir s’ils vont trop vite), s’assurer que les enfants ne dépassent pas le terrain délimiter, … |
| **D**emande d'explication /  **E**ssai | Voir conditions |
| **F**ignolage / Variantes | Voir conditions |
| **S**écurité : je ferai attention à… | Voir conditions mais en général : faire attention que les enfants ne courent aucun danger et qu’ils restent bien par équipe (pour se faire on peut désigner un responsable par équipe qui doit vérifier que tout le monde soit bien là (à voir en fonction de la dynamique du groupe, à ne pas faire s’il y a des fortes têtes dans le groupe). |
| **V**ente / **P**articipation | Être toujours à fond dans son personnage, s’assurer que les enfants participent tous. |
| **E**mballage | Le circuit de Neufchâteau va ouvrir ses portes aux différentes équipes de F1 pour une nouvelle course. Malheureusement, à cause de la crise, les réserves d’essence sont au plus bas et il n’y en a pas assez pour faire avancer les voitures lors de la course. Heureusement, les différents techniciens du circuit (garagiste, technicien des pneus, techniciens des moteurs) ont encore un peu d’essence dans leur hangar. Ils veulent bien la donner aux différents pilotes en échange d’un peu d’aide dans leur travail.  Une fois que les pilotes ont récolté assez d’essence, ils peuvent s’affronter par écuries et faire la course pour essayer de décrocher la célèbre coupe de Neufchâteau. |
| Matériel | Mikados géants  3 cerceaux  Des feuilles de brouillons (elles peuvent déjà avoir été un peu utilisée comme ça on favorise la récup)  Des feutres / crayons  Le reste n’est pas à prévoir, je m’en occupe. |
| Répartition des rôles | Enfants : pilotes de F1 de différentes écuries (ferrari, mercedes, mc laren)  Animateurs :  Ysaline est la directrice du circuit de course de Neufchâteau  Il faut un animateur mécano des pneus, un garagiste, un technicien du moteur. |