|  |  |
| --- | --- |
| Fiche de préparation GRAND JEU  Nombre de participants : plus au moins 30 enfants  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Durée du jeu : **2h30** Age des joueurs : 10-12 ans | |
| **Type de jeu : cluedo et stratego**  **Thème : Harry Potter** | |
| **A**rrangement du terrain, des joueurs, … | **Mise en équipe** : donner des petits papiers avec les différentes équipes lors de l’arrivée des enfants avec un châpeau (pour faire comme le choixpeau dans Harry Potter (serpentard, gryffondor, pouffsouffle, serdaigle)  **Introduction** : les enfants s’assoient face aux présentateurs du jeu, il y aura 4 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** : jeu à poste, les enfants passent chez les différents personnages du jeu  Les épreuves durent 8 minutes chacune et l’on tourne à l’aide d’une musique.  **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 le « combat » pour déterminer la meilleure maison d’Harry Potter.  15-20 minutes  **Partie 2** : tous les enfants sont au même endroit (de préférence un grand espace où ils peuvent courir) pour les explications. Les enfants sont toujours par équipe, une équipe dans chaque coin du terrain avec un animateur par équipe et un qui se promène dans le terrain pour vérifier que tout se passe bien.  45 minutes – 1 heure  **Conclusion du jeu** : les enfants se rassoient par équipe  3 minutes |
| **B**ut | Partie 1 : trouver qui a volé la chaussette de Dobby  Partie 2 : déterminer quelle est la maison de Poudlard qui pourra aller à la fête dans les cuisines du château. |
| **C**onditions :  Règles claires, complètes, précises | **Partie 1 :** les élèves de Poudlard (les enfants), vont devoir se rendre chez les différents personnages (Harry, Ron, Hermione et Dobby) afin d’essayer de trouver qui a volé la chaussette de Dobby grâce aux indications que les personnages leur donneront après les avoir aidés (car ils ne vont pas donner les indices comme ça sans raisons).   * Harry :   **1ère épreuve : où est Charli**  Emballage / conditions de l’épreuve : Harry a encore perdu ses affaires, il veut donc donner ses pronostics sur le coupable seulement si les jeunes sorciers l’aident à trouver son balai, sa cape d’invisibilité, ses lunettes de Quidditch, sa deuxième baguette, son livre de potion, … (le nombre d’objet est à déterminer en fonction du temps que les enfants prennent pour trouver un objet). Pour trouver les objets, les enfants auront des photos sur lesquelles se trouveront les objets à trouver en petit et les enfants devront trouver l’objet dans l’image (même principe que les livres « Où est Charli ».  Fignolage / variantes : les images où sont cachées les objets sont différentes pour chaque objet.  Matériel : différentes photos (prévoir un nombre suffisant) avec les objets à trouver.  Sécurité : RAS  Indices donnés : le matin, Hermione n’était pas en cours de potion.  **2ème épreuve : course d’approche**  Emballage / conditions de l’épreuve : Harry passe souvent inaperçu grâce à sa cape d’invisibilité. Il veut bien donner ses pronostics sur le coupable si les enfants arrivent également à bien se camoufler. Pour ce faire, les élèves auront à disposition des tissus / déguisements afin de se camoufler, ils les mettront sans qu’Harry les voient. Une fois le top d’Harry, il se retourne et les élèves doivent avancer sans ce faire reconnaitre. Si Harry trouve le nom d’un élève, il doit retourner à la ligne de départ.  Fignolage / variantes : les élèves peuvent se camoufler par duo (comme il se cache souvent avec Ron lorsqu’ils partent pendant la nuit en douce pour aller voir Sirius ou quelqu’un d’autre.  Matériel : tissus / drap / déguisement / craies pour délimiter le terrain.  Sécurité : Jeter un coup d’œil discret quand les enfants se camouflent pour être sûre qu’aucun ne fasse de bêtise. Les enfants doivent toujours savoir marcher normalement sans tomber même en étant déguisé.  Indice : Ron n’est pas venu à l’entrainement de Quidditch après les cours.  Ron  **1ère épreuve : pétanque**  Emballage / conditions de l’épreuve : Ron aimerait rejoindre l’équipe sportive de l’école mais il n’est pas très doué. Il veut bien donner ses pronostics sur le coupable seulement si les élèves l’aident à devenir un bon joueur de Quidditch. Pour devenir un bon joueur de Quidditch, il faut bien savoir viser. Les enfants vont donc devoir l’aider à s’entrainer pour bien viser. Pour se faire, les enfants devront lancer chacun à leur tour les balle pour essayer d’être le plus proche de la cible.  Fignolage / variante : lancer la balle à en étant à l’envers (emballage : parfois, l’on ne voit pas forcément le goal lorsque l’on tire en plein match)  Matériel : pétanque  Sécurité : pas de personne devant lorsque l’on lance les balles, on ne lance pas les balles n’importe où. Indice : le matin j’était en cours de potion avec Harry.  **2ème épreuve : traduire un texte caché**  Emballage / conditions du jeu : Ron a un devoir a rendre pour demain, il doit traduire un texte d’une langue qu’il ne connait pas (langage inventé). Le problème est qu’il ne sait pas traduire le texte. Il veut bien donner ses pronostics sur le coupable seulement si les élèves réussissent à traduire le texte (le code utilisé sera un alphabet à l’envers ou alors le code AVOCAT (la lettre A correspond à la lettre K) et pour les amener sur la piste le texte sera écrit sur une feuille avec un dessin d’avocat).  Fignolage / variantes : pas de variantes possibles.  Matériel : texte à traduire et des bics.  Sécurité : RAS  Indice : après les cours j’ai été faire du sport avec Harry.  Hermione  **1ère épreuve : test de culture général**  Emballage / conditions du jeu : Hermione est quelqu’un de très intelligente et elle veut bien donner des indices sur ce qu’elle a fait uniquement si les élèves lui montre qu’ils sont aussi intelligents. Hermione leur dirait ses suppositions seulement s’ils arrivent à répondre à 20 questions parmi celles qui seront posées (le chiffre pourra être modifiée en fonction de la capacité des enfants).  Fignolage / variante : le thème des différentes questions varient donc on ne va pas rester avec un seul thème (ça permet que tous les enfants sont en capacité de répondre à au moins une question)  Matériel : questions  Sécurité : RAS  Indice : j’ai été en cours toute la journée hier.  **2ème épreuve : trouver qui est caché dans la photo.**  Emballage / conditions du jeu : Hermione s’intéresse beaucoup au non-sorciers car sa famille en fait partie. En lisant un magazine people, elle a trouvé des photos de personnalité non-sorciers et aimerait que les élèves l’aident à trouver qui est sur la photo (les photos seront des caricatures de chanteurs / acteurs ou alors des mélanges de deux personnalités et il faudra trouver qui est dans la photo). Si les enfants trouvent les bonnes personnalités, ils recevront des indications pour trouver qui est le voleur.  Fignolage / variante : au lieu de mettre une seule personne sur l’image, il peut y avoir un mélange de deux personnalités.  Matériel : images de personnalités Sécurité : RAS  Indice : après les cours, j’ai été regarder les entrainements de Quidditch et Ron n’était pas là.  Dobby  **1ère épreuve : création d’un poème**  Emballage / conditions du jeu : Dobby est triste parce que quelqu’un lui a volé sa chaussette mais il est quand même ami avec Harry, Ron et Hermione. Il veut donc leur créer une lettre pour leur montrer qu’il est content qu’ils soient ses amis. Le problème est que Dobby ne sait pas très bien écrire, il demande donc aux enfants de l’aider à écrire une lettre pour remercier les sorciers d’être ses amis (on laisse 6 minutes aux enfants). Fignolage / variante : pas de variante possible car il n’y a qu’un seul tour. Matériel : des feuilles et des bics.  Sécurité : RAS Indice : le matin, j’avais ma chaussette avec moi.  **2ème épreuve : course avec un livre sur la tête**  Emballage / conditions du jeu : les elfes de maison doivent tout le temps ranger les maisons, faire le ménage, … Afin d’aller plus vite dans leurs tâches, les elfes portent certains objets sur la tête comme cela ils peuvent prendre d’autres objets dans les mains. Dobby veut donc bien donner des indications sur ses idées de qui est le voleur si les élèves savent bien traverser une salle pleine de bazar avec un livre sur la tête sans le faire tomber (il y aura des cônes sur le chemin et les enfants devront les contourner avec un livre sur la tête) en 6 minutes. Si le livre tombe, les enfants doivent recommencer le parcours.  Fignolage / variante : si c’est trop facile, on peut leur donner un objet en main en plus (il y a parfois trop de bazar donc il faut porter plusieurs objets en même temps) ou alors faire ramasser un objet tout en ayant le livre sur la tête.  Matériel : des cônes, un livre, des balles.  Sécurité : pas aller trop vite, pas tomber.  Indice : j’ai vu quelqu’un (je n’ai pas su distinguer qui) sortir des cuisines pendant le temps de midi.  **Collation**: les enfants doivent reprendre des forces et bien s’hydrater et se protéger du soleil avant de démarrer la course.  **Partie 2** : stratégo  *Règles*: Dobby aimer remercier les sorciers pour l’avoir aidé à trouver sa chaussette (qui l’a volée et donc par conséquent la chaussette aussi). En guise de remerciement, il aimerait inviter les élèves dans les cuisines du château mais la cuisine est trop petite pour accueillir tous les élèves. Il va donc inviter que la meilleure maison de Poudlard. Afin de déterminer quelle est la meilleure maison, les élèves vont devoir se battre. Pour se faire, ils seront par maison et devront récolter le plus de pièces appartenant aux maisons adverses possibles. Pour ce faire, il faudra aller dans les autres maisons de l’école. Chaque maison aura un territoire délimité dans une des quatre extrémités du terrain global. Et les maisons devront essayer de rentrer dans la zone des autres maisons pour gagner leur pièce.  Une fois les instructions totales données, les élèves des différentes maisons iront dans leur zone respective. Au signal, ils pourront quitter leur zone afin d’aller prendre des pièces adverses. Pour ce faire, ils devront toujours voyager avec leur baguettes magique et lorsqu’ils croisent un sorcier d’une autre maison, il peut le toucher pour faire un « combat ». Pour ce faire, ils vont se lancer un sort « pierrus, papyrus, cisux » (pierre, papier, ciseaux : la pierre bat les ciseaux, les ciseaux battent la feuille et la feuille bat la pierre). L’élève qui gagne le combat, gagne la baguette de son adversaire. L’élève sans baguette doit alors retourner dans la zone de sa maison pour ne chercher une nouvelle. L’élève qui a gagné peut continuer son chemin vers les camps adverses (on peut avoir plusieurs baguettes sur soi mais quand on quitte sa zone, on a une seule baguette). Lorsque l’on a des baguettes, on peut entrer dans les camps adverses pour gagner une pièce de l’équipe adverse. Lorsqu’un élève entre dans un camp adverse, il doit montrer sa baguette (pour prouver qu’il en avait bien une) et alors il reçoit une pièce. Lorsqu’un sorcier a une pièce, il est obligé de retourner dans la zone de son équipe pour déposer la pièce qu’il a reçu. On ne peut pas se promener avec 2 pièces sur soi, dès qu’on en a une, on est obligé de la déposer dans sa zone.  L’équipe gagnante est celle qui a le plus de pièce à la fin du temps de jeu (la durée sera a déterminé en fonction du temps restant avant la prochaine activité).  *Fignolage* : les élèves sont obligés de ce déplacer par deux (emballage : il y a un risque que des méchants arrivent dans l’enceinte du château donc par sécurité, il faut mieux être 2).  *Matériel* : pièces des différentes maisons et baguettes (je les aurait fait préalablement)  *Demande d’explications*: poser des questions afin d’être sûr que les enfants aient bien compris les règles  Exemple : « qui gagne si A lance le sortilège cisux et B lance le sortilège papyrus », « peux-tu te promener avec plusieurs baguettes »  *Essai*: faire un exemple du pierre, papier, ciseaux avec les enfants.  *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 | Poser des questions pour être sûr que les enfants comprennent et leur faire faire des exemples « jouer pour du beurre ». |
| **F**ignolage / Variantes | Voir les différentes épreuves. |
| **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 | Dobby s’est fait voler sa chaussette et aimerait trouver qui est le coupable. Une fois que les enfants ont trouvé qui est le coupable (Ron, il en avait marre qu’Hermione soit tout le temps avec les elfes et voulait se « venger ») Dobby propose d’inviter les élèves pour une fête dans les cuisines du château mais elles sont trop petites pour accueillir tous les élèves donc c’est seulement la meilleure maison de Poudlard qui sera invitée. Les maisons vont donc devoir combattre pour déterminer quelle est la meilleure maison. |
| Matériel | Craies, pétanque, cônes, cerceaux |
| Répartition des rôles | Dobby (maître du jeu)  Harry, Ron, Hermione (les autres animateurs)  Si possible, ça serait bien qu’il y ait un cinquième animateur pendant le stratego comme ça il y a un animateur par équipe et un qui tourne dans le terrain de jeu.  Elèves de différentes maisons de Poudlard : Gryffondor, Serpentard, Serdaigle, Poufsouffle (les enfants) |