|  |  |
| --- | --- |
| Fiche de préparation GRAND JEU  Nombre de participants : 30  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Durée du jeu : **2 heures** Age des joueurs : 7-12 ans | |
| **Type de jeu : grand jeu**  **Thème : Astérix et Obélix** | |
| **A**rrangement du terrain, des joueurs, … | 1ère partie : jeu en étoile.  Les enfants sont par équipe et vont devoir se rendre chez les différents personnages chacun. Il y aura 3 stands et 1 animateur au centre. Les enfants devront retourner chez l’animateur au centre après chaque épreuve.  Durée : 8 minutes par épreuves (déterminer en fonction de l’avancement du jeu si on fait 1 ou 2 tours).  Conclusion partie 1 : Cléopâtre montre le territoire gagné aux enfants et les remercie. Pour fêter ça, elle leur apprend une petite danse.  Durée : 10 minutes  Partie 2 : vu qu’il y a du nouveau territoire, il faut construire les maisons. Les enfants vont donc rentrer dans le réfectoire pour fabriquer des pyramides.  Durée : 30 minutes |
| **B**ut | Partie 1 : Agrandir le territoire du royaume de Cléopâtre.  Partie 2 : fabriquer des pyramides pour pouvoir vivre sur le nouveau territoire. |
| **C**onditions :  Règles claires, complètes, précises | 1ère partie :  Les enfants sont par équipe. Ils vont devoir se rendre chez un personnage afin de le défier dans une tâche pour pouvoir gagner du territoire. Une fois que l’épreuve est gagnée, l’équipe reçoit un cachet sur leur feuille de conquête et puis elle se rend chez la reine Cléopâtre pour pouvoir lui annoncer la nouvelle. Alors, Cléopâtre autorise l’équipe à tremper l’éponge dans la peinture (bombe de couleur qui permet d’agrandir le territoire) et de la lancer sur la carte de la Gaule pour déterminer la partie du territoire qui va être gagnée (elle ne le fait pas elle-même car une reine ne se salit pas).  Voilà la liste des épreuves :   * Obélix :   1) « Où est Charlie »  Emballage / conditions : Obélix aime bien chasser le sanglier et c’est le plus rapide à les trouver lorsqu’il se balade en forêt. Les enfants vont donc devoir trouver les sangliers dans la forêt avant Obélix (il y aura plusieurs images de forêts avec à chaque fois un sanglier caché dedans et les enfants devront trouver les sangliers sur l’image).  Matériel : image avec le sanglier  2) « Kim gout »  Emballage / conditions : Obélix aime beaucoup manger, il mange tellement qu’il reconnait très vite les aliments qu’il a en bouche. Les enfants vont donc devoir reconnaitre le plus rapidement possible les aliments qu’ils mangent.  Matériel : aliments  Sécurité : allergies, pas faire de gros morceau pour pas qu’ils s’étouffent.   * Astérix :  1. « blind test »   Emballage / conditions : Astérix aime beaucoup écouter de la musique mais il ne connait plus tous les titres. Les enfants vont donc devoir l’aider à retrouver les titres des chansons.  Matériel : baffle, GSM avec playlist   1. « 1, 2, 3 soleil dansant »   Emballage / conditions : lorsqu’il se promène dans d’autres endroits que son village, Astérix doit pouvoir être très discret et ne plus bouger lorsqu’il n’y a plus de bruit sinon il risque de se faire remarquer par les autres et de finir dans les cachots de Rome (car les romains ne l’aiment pas trop).  Les enfants vont donc pouvoir bouger lorsqu’il y aura du bruit (musique) mais dès que le bruit cessera, ils devront rester immobile sinon ils vont près d’Astérix et ils vérifient avec lui que les autres ne bougent pas.  Matériel : baffle, GSM avec musique   * Jules César :  1. Kim vue   Emballage / conditions : en tant que chef de l’empire romain, Jules César se doit de bien voire tout ce qu’il se passe dans l’empire romain et il doit également tout retenir pour pouvoir régler une situation en cas de problème. Les enfants vont dons devoir retenir tous les objets que Jules César va leur montrer pendant 1 minutes puis tous les reciter.  Fignolages : Jules César va enlever un objet et les enfants vont devoir trouver lequel a été enlevé.  Matériel : divers objets, un tissu pour cacher les objets.   1. Jardin japonais   Emballage / Conditions : pour que son empire soit le plus beau, Jules César ne cesse de réfléchir à comment pourrait-on le redécorer pour qu’il soit plus attrayant. Les enfants auront donc 6 minutes pour créer leur plus beau village et ils devront ensuite l’expliquer à Jules César.  Cléopâtre : les enfants viennent chez Cléopâtre après chaque épreuve. S’ils ont réussi l’épreuve, ils peuvent lancer une éponge qu’ils trempent dans de la peinture (emballage : bombe de couleur que l’on lance sur la carte pour s’emparer du territoire) sur la carte afin de gagner du territoire.  Fin partie 1 : les enfants ont réussi à agrandir le territoire de Cléopâtre, elle est contente et pour fêter ça ils font une danse tous ensemble (Cléopâtre leur apprend la danse).  Partie 2 :  Mini brico où ils vont pouvoir créer leur maison pour les implanter sur le nouveau territoire  Les enfants vont fabriquer leur pyramide (il y aura un patron à découper sur une feuille, ils vont le décorer puis le coller pour former la pyramide)  Sécurité : faire attention avec les ciseaux (aider les enfants qui en ont besoin), les feutres et la colle c’est sur le papier et non sur la table où les vêtements.  Ou alors,  Pour remercier les enfants, Cléopâtre propose de faire un grand goûter tous ensemble et ils vont donc faire un gâteau au chocolat.  Conclusion du jeu : Cléopâtre remercie encore une fois les Égyptiens pour leur aide dans l’agrandissement de son territoire. Elle félicite aussi les Égyptiens pour leur belle maison. |
| **D**emande d'explication /  **E**ssai | Poser des questions pour être sûr que les enfants ont compris le jeu et les épreuves, ne pas hésiter à faire une partie pour du beurre. |
| **F**ignolage / Variantes | Voir épreuves |
| **S**écurité : je ferai attention à… | Faire attention à la sécurité des enfants pendant la totalité du jeu (pendant les épreuves et les déplacements), ils doivent rester en groupe. |
| **V**ente / **P**articipation | Être motivée et motivante, faire en sorte que tout le monde participe. |
| **E**mballage | La reine Cléopâtre veut agrandir son empire car elle veut pouvoir dominer Jules César pour lui montrer qui c’est la queen. Le problème c’est que les Gaulois et les Romains ne veulent pas donner du territoire à Cléopâtre. Elle leur propose donc un deal, si ses armées (les Égyptiens) arrivent à battre les romains et les gaulois dans leur domaine de prédilection, ils pourront gagner du territoire de la Gaule ou de Rome. Et si ses armées n’y arrivent pas, elle rend son royaume à Jules César. |
| Matériel | Cerceaux, peinture, cônes, cordes, éponge sur lesquelles on peut mettre de la peinture, baffle. |
| Répartition des rôles | Cléopâtre : Ysaline  Obélix : animateur  Astérix : animateur  Jules César : animateur  Les enfants sont des membres de l’armée égyptienne. |