

✧ *Un grand Jeu pour l'été* ✧

Le **grand jeu**
de l'été

LE JOURNAL DE
l'Animation
DES PROFESSIONS, DES FORMATIONS, DES ACTIONS : UNE PASSION

Texte : Raymond Sadin
Illustrations : Jean-Claude Pertuzé

La tête dans les étoiles,
les pieds sur Terre



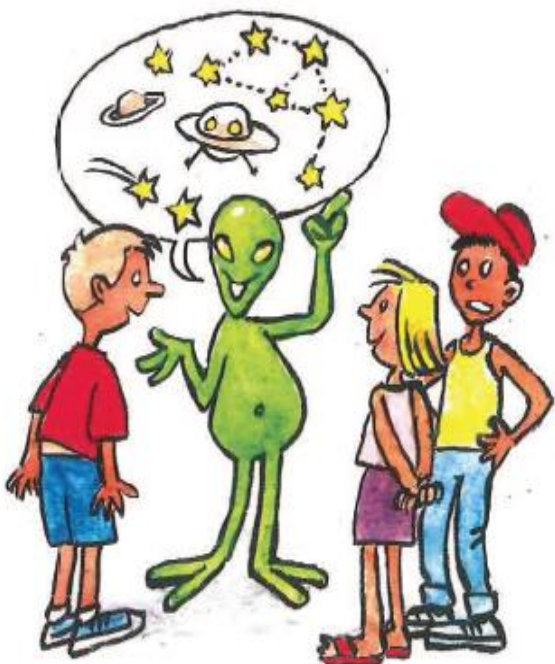
La Tête dans les étoiles et Les pieds sur Terre.

Pour cette édition du grand jeu de l'été nous vous proposons un savant mélange d'épreuves à tendance sciences de l'espace et d'orientation. Nous vous invitons à plonger les enfants entre Ciel et Terre. Compétences manuelle et physique, esprit d'équipe et sollicitation de l'imaginaire y sont intégrés à ce grand jeu. Pour gagner il faut avoir la tête dans les étoiles mais aussi les pieds sur Terre. L'objectif fondamental du jeu reste la notion de plaisir et de satisfaction. A vous de jouer !

Généralités

La vie dans l'Univers et ses mystères est une incroyable source d'inspiration. L'imaginaire des enfants peut s'y engouffrer avec une incroyable facilité. Pourquoi ne pas en profiter pour les faire jouer tout en leur donnant matière à apprendre et réfléchir ?! De quelle planète est originaire l'extraterrestre qui se cache dans le centre de loisirs ou parmi nous ? Et qui est-il réellement ? Tel est l'objectif du jeu. Au travers de cette recherche se cache toute la réflexion de ce qui est l'autre... car qu'est-ce qu'un extraterrestre ?

Sinon l'un des animateurs ou animatrices. Une fois bien posées les règles du jeu de la semaine (voir du mois) les enfants seront en quête des signes de celui ou celle qui est l'extraterrestre. Ils se placeront eux-même en situation d'observateur et prêteront ainsi attention à leur entourage. Donc de quelle planète est originaire Alminado ou Jojo ou encore Alcmène ? A vous de trouver la bonne formule et surtout le nom de l'extraterrestre. Et d'où vient-il ?



Objectifs éducatifs

- *Développer l'esprit d'équipe et de coopération*
- *Jouer sans pression de compétition*
- *Faire réfléchir sur les différences et le respect de l'autre*
- *Apporter des connaissances sur les sciences de l'espace*
- *Apprentissage à l'orientation*

Nous vous proposons de mettre en place un jeu basé sur l'esprit d'équipes, mais pas seulement. Esprit d'équipe ne veut pas dire que l'individu soit noyé dans la masse, bien au contraire. Durant les épreuves, de nature collective ou individuelle, chacun enfant peut et doit y trouver sa place et apporter à un moment ou l'autre du jeu sa contribution, et ce, en fonction de ses capacités. Le jeu permet d'impliquer (individuellement) chaque enfant.

Le jeu

Buts du jeu

Répondre à deux questions

Trouver le nom de la planète d'origine de l'extraterrestre.

Et qui est (l'extraterrestre) qui se cache dans l'équipe d'animation.

Le jeu est basé sur des équipes avec des épreuves pour la tête et d'autres physiques. Il s'agit de collecter des points lors d'épreuves de différentes natures. Les points gagnés par chaque équipe donnent l'ordre de passage pour récupérer les deux enveloppes d'indices. L'une d'elle contient de quoi trouver le nom de la planète la seconde enveloppe celle de l'extraterrestre. Chaque enveloppe contient les bouts découpés d'une grande phrase à reconstituer. Sa lecture donne accès au nom de la planète et de celui ou celle qui est l'extraterrestre.

Formation des équipes

Les équipes se choisissent démocratiquement un référent. Le référent conserve et porte sur lui la fiche des postes et des épreuves réalisées où sont notés les points collectés. Chaque équipe doit afficher une marque distinctive pour bien s'identifier. Couleur des habits par exemple ou, un déguisement spécifique. Il est important que les équipes soient identifiées, de loin comme de près, par les animateurs. Si déguisement il y a, il sera élaboré en amont de la journée du grand. Ce déguisement doit être en accord avec le nom de l'équipe. Dans ce dernier cas les équipes sont constituées en amont du grand jeu, durant le séjour. Elles devront être constituées qu'occasionnellement, et non pas durant l'ensemble du séjour ou de la période.

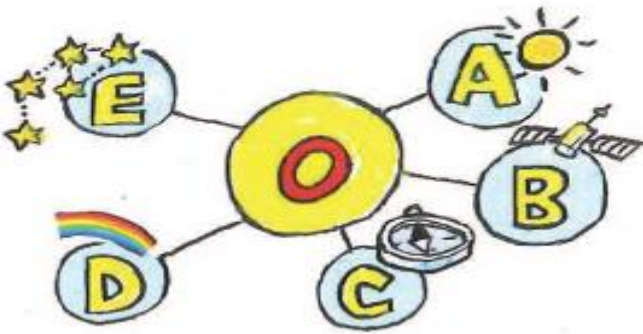
Différents postes de jeux (4 à 6 suivant le nombre d'enfants et le temps du jeu)

Il y a deux épreuves par poste. Une de réflexion et une autre physique (sportive). Les épreuves physiques sont pensées comme complémentaires. Elles permettent de contrôler le temps de jeu sur chaque poste. Il est donc important de bien déterminer à l'avance le temps que chaque équipe passe sur un poste. Le temps de jeu est obligatoirement identique pour chaque poste. Ce temps est calculé en fonction de celui que l'équipe d'animation s'accorde. Il peut être très différent si les enfants jouent sur une journée par rapport à $\frac{1}{2}$ journée. Dans l'exemple que nous utilisons présentement, il résulte d'une pratique organisée sur une $\frac{1}{2}$ journée pour 5 équipes et 15/20 minutes de temps par poste. Il y a autant de postes de jeu que d'équipes.

- A** Poste sur le Système Solaire + épreuve physique
- B** Poste sur les Satellites + épreuve physique
- C** Poste sur l'orientation (pas d'épreuve physique)
- D** Poste sur l'arc en ciel + épreuve physique
- E** Poste sur les constellations + épreuve physique

Le centre **O** est le point de ralliement de toutes les équipes. Elles y stagnent après avoir terminé les épreuves sur un poste de jeu, et ce, jusqu'au moment où elles ont toutes terminées leurs épreuves. Il est supervisé en permanence par un animateur qui reste à ce point et donne les différentes indications aux équipes, par exemple le poste suivant où l'équipe doit se rendre pour jouer. Il consulte aussi la feuille de route de chaque équipe et gère le temps collectif jusqu'au moment où il réoriente les équipes sur leurs bases de jeux respectives. Les épreuves physiques seront de préférence (si possibles) en rapport avec le thème du poste. Par exemple le poste B a ses deux épreuves en accord avec la thématique des satellites des planètes.

✧ Un grand Jeu pour l'été ✧



La fin de jeu

En fin de jeu il y a un classement des équipes par points. Ce classement donne accès à l'ordre de passage des équipes pour récupérer ses enveloppes d'indices. Elle valorise ainsi les équipes qui se sont le plus investies. L'unique avantage généré est un gain de temps pour résoudre l'énigme (nom de la planète et de l'extraterrestre) car toutes les équipes gagnent ses deux enveloppes d'indices. En effet la dernière équipe à moins de temps pour construire les phrases que la première, car elle récupère ses enveloppes plus tard. Le classement n'a pas de valeur strictement compétitive, il est là pour motiver les équipes. Le seuil de points minimum est donné au dernier moment, lors de l'annonce du classement, il doit être juste au-dessous de l'équipe qui en a le moins. Admettons que l'équipe bonne dernière à collectée 65 points, on annonce que 60 était le seuil fatal.

Feuille de route et comportement

Il doit y figurer différents éléments :


Le nom de l'équipe (sa couleur ?)

L'ordre de passage des équipes par poste.

Les points gagnés par l'équipe sur chaque poste.

La colonne comportement

Chaque animateur de poste de jeu attribue un nombre de points à l'équipe en fonction de son comportement durant le temps de jeu. 10 points étant le maximum. L'animateur veille donc à cet aspect très important. Près d'un tiers des points susceptibles d'être récoltés sont imputables au comportement !

NOM DE L'ÉQUIPE		COULEUR	
<i>Les Dauphins</i>			
Poste	Points 1 ^{re} épreuve	Points 2 ^e épreuve	Points de comportement
A	6	3	8
B	5	5	5
C	4	6	6
D	9	8	6
E	7	2	3
Total	31	24	28
Total des points			83

Un grand Jeu pour l'été

Sur le déroulement du jeu

Locaux et site de jeu

Les postes des épreuves se devront d'être relativement éloignés les uns des autres. En extérieur cela ne pose aucun problème. Mais en cas de mauvais temps (météo oblige) il est souhaitable de disposer des plusieurs pièces. Les enfants ne doivent pas voir ou entendre les enfants des autres équipes durant les jeux animés sur chaque poste.

Les postes

Les postes des épreuves vont de quatre à cinq voir six en fonction du temps disponible et des exigences de l'équipe pédagogique. Le nombre d'enfants est lui aussi un facteur déterminant dans ce choix. Dans l'exemple que nous vous proposons nous optons ici pour 5 postes d'épreuves. Il est parfaitement envisageable de les mixer. Vous pouvez en inventer vos propres postes de jeux. Si vous disposez d'un site particulier vous pouvez intégrer l'environnement de ce site dans le jeu. Voir même en décliner les différents aspects.

Ordre de passage des équipes



Il est impératif d'établir à l'avance l'ordre de passage de chaque équipe. Un planning doit être élaboré. La feuille de route des équipes doit contenir l'ordre chronologique des postes, et ce, afin que deux équipes ne se retrouvent pas sur le même poste. C'est l'animateur central (posté en O) qui indique aux équipes l'endroit où elles doivent se rendre. Il donne le feu vert pour tous, au même moment, pour qu'elles se rendent sur leur base (poste)

d'épreuves respectives.

Rôle des animateurs

L'équipe d'animation peut éventuellement désigner celui ou celle qui sera l'extraterrestre de service tout au long de la période (séjour). Il ou elle assumera ce rôle en semant malicieusement et avec finesse les



indices nécessaires pour que la mémoire des enfants en conserve la trace lors de la phase finale du grand jeu. L'habillement, la compétence d'animation ou une couleur, peuvent convenir. La phrase à reconstituée dans la seconde enveloppe délivrée en fin de grand jeu doit permettre de trouver le nom ou le surnom de l'animateur ou animatrice qui a joué le rôle de l'extraterrestre. Si vous optez pour cette option, la phrase à écrire doit être différente de l'exemple donné présentement (photos). Dans notre exemple il n'y a rien d'autre que le prénom. Lors du grand jeu chaque poste d'animation a son animateur référent. Il anime et contrôle le bon déroulement du jeu. Suivant l'implication et les résultats de l'équipe il délivre les points qu'il marque sur la fiche de l'équipe. Il gère le temps de passage des équipes. Ce temps doit être identique pour chaque équipe. Non seulement pour l'équité entre les équipes mais aussi pour le bon déroulement du jeu. Les animateurs (trices) ne doivent jamais perdre de vue le facteur temps. Ils veillent aussi au bon respect des règles et au bon comportement des équipes.

Les matériels

Il est important de préparer le planning des ateliers d'animation du séjour en fonction du grand jeu. De nombreuses fiches du JDA déjà publiées vous serviront de base de travail. La réalisation d'une maquette du système solaire, la toupie chromatique ou encore celle de la boussole, vous seront très utiles. Les outils réalisés visent à plusieurs objectifs. Ils permettent d'animer des ateliers, d'apporter des connaissances, et serviront de supports au grand jeu.

Gestion du temps

La gestion du temps est très importante. Chaque équipe dispose du même temps de jeu sur chaque poste. Il ne doit pas y avoir de traitement différent entre équipe. Les enfants sont très sensibles à l'iniquité et à l'injustice!

Les différents postes du jeu

Un poste sur les planètes du Système solaire A

Remettre les planètes dans l'ordre autour du Soleil. La maquette du système solaire* réalisée durant le séjour doit être démontable (voir le JDA N° ?). Un enfant donne la planète en la nommant et l'équipe doit l'accrocher correctement au bon endroit, c'est-à-dire dans l'ordre d'éloignement au Soleil. Mercure, Vénus, Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus et Neptune. Vous pouvez quand même ajouter Pluton en précisant son nouveau statut de planète naine.

1 point par planète correctement positionnée sur la maquette

Le Relais planétaire. L'équipe au complet doit se rendre à un endroit déterminé puis revenir vers la maquette, le plus vite possible. Une question est alors posée à l'équipe. La première question est en rapport avec le Soleil la seconde avec Mercure, puis Vénus, la Terre etc... L'équipe entière valide la réponse ! Mais un seul enfant donne oralement la réponse. Après chaque réponse l'équipe repart au complet vers l'endroit déterminé et doit revenir ensuite vers la maquette où une nouvelle question est posée. Une fois le temps accordé à l'épreuve est passé, l'animateur ne pose plus de question, même si l'équipe en est seulement à Mars ou Jupiter.

1 point par bonne réponse

*Un système solaire mobile :

<http://www.laboutiquespatiale.com/grand-systeme-solaire-a-suspendre.html>



Un poste sur les satellites **B**

Quiz sur les satellites des planètes. A chaque satellite sa planète. Vous pouvez introduire un intrus ! Réaliser un système solaire simplifié avec des cartons ronds découpés. Les dimensions de cercles qui représentent les planètes sont à l'échelle. La décoration est elle aussi importante, car on doit reconnaître la planète à sa couleur ou aux détails de sa surface par exemple. Le nom de la planète est lui aussi indiqué. L'équipe entière participe, mais un

Lagrange ou, peut se trouver facilement dans un livre de vulgarisation d'astronomie.

1 point par bonne réponse (satellite bien positionné autour de sa planète)

A partir de la réalisation d'un satellite artificiel organiser une rotation par l'ensemble du groupe. Délimiter une corde relativement longue adaptée au nombre minimum d'enfant qui joueront. Ils forment un cercle et lèvent les bras tout en tenant la corde entre leurs deux mains. Le satellite (voir photo) doit circuler sur la corde (fil) au grès des mouvements

des enfants. Chaque enfant doit alternativement faire glisser le satellite de sa gauche vers la droite (ou l'inverse). Ce qui

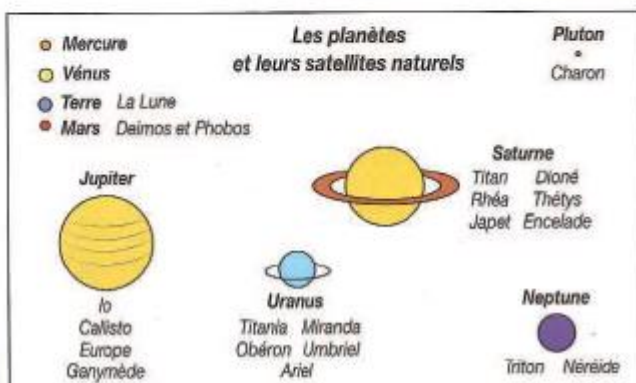
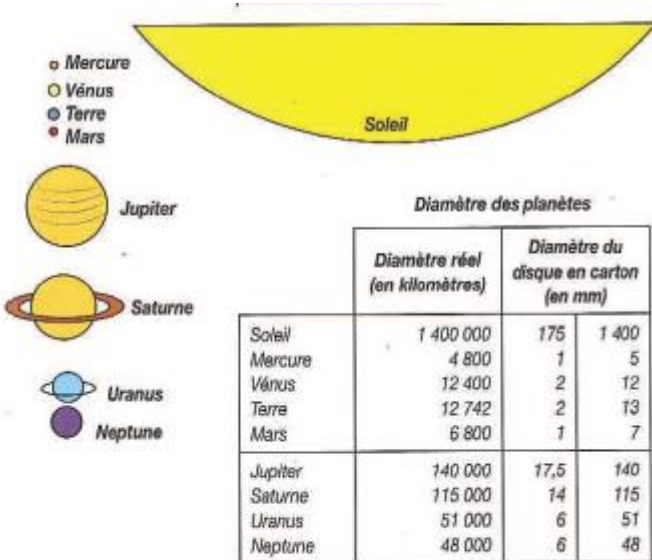
suppose des échanges et une bonne coordination



entre les enfants. Sur une durée de temps déterminée les groupes font orbiter « collectivement » le satellite. Le nombre de tour réalisé dans la durée est noté par l'animateur.

1 point par tour de satellite

*Tableau des satellites des planètes du Système solaires sur : www.plannetarium-itinerant.org



seul enfant tire au sort dans une boîte le nom des satellites. Il annonce le nom et l'équipe place ensuite le nom à côté de la planète autour de laquelle orbite le satellite. La liste officielle des satellites est téléchargeable* sur le site du planétarium Léo

Un grand Jeu pour l'été

Un poste sur l'orientation **C**

Epreuve collective à partir d'une boussole* et des quatre points cardinaux, sans épreuve physique. Chaque enfant doit se positionner sur un point N S E ou W à partir d'une boussole centrale (A sur le dessin). Délimiter les quatre points cardinaux à l'aide de repères, comme des quilles ou des cônes par exemple. Ils seront assez éloignés du centre A. Au centre installer une petite table en bois ou un support (non métallique) sur lequel sera utilisée la boussole du jeu. Chaque enfant est appelé à venir individuellement au centre, chacun à son tour. Dès qu'il arrive au centre il tire au sort dans une boîte un des quatre points cardinaux. L'animateur donne ensuite la boussole de sa propre main à celle de l'enfant. Ce dernier dispose alors d'un temps limité pour régler la boussole (en A) et se rendre ensuite à l'endroit (N S E ou W) indiqué sur son papier. La boussole reste toujours au centre elle doit être reprise en main par l'animateur avant qu'un nouveau membre de l'équipe se présente au centre du jeu. L'équipe est en attente au point B. L'animateur (ou un second animateur) doit veiller à ce que les enfants ne communiquent pas entre eux. Un fois tous les enfants de l'équipe positionnés sur les points cardinaux, l'animateur du jeu vérifie le



*Voir fiche Boussole du JDA Construction d'une boussole. http://www.planetarium-itinerant.org/?page_id=2461 (fiche boussole)

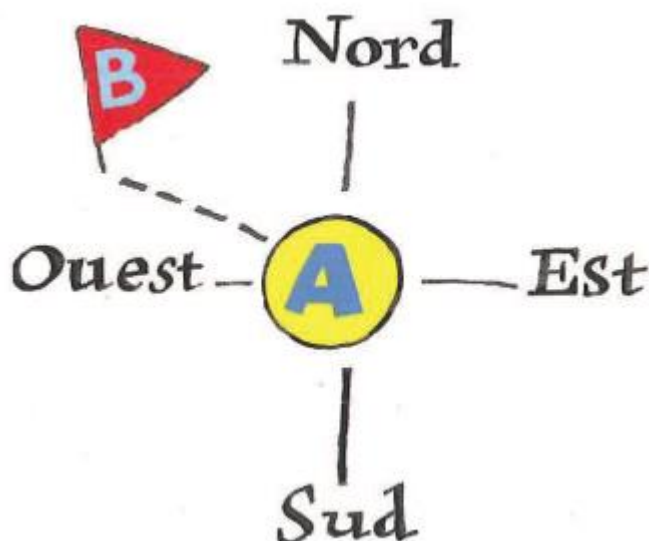
Un poste sur l'arc en ciel **D**

Retrouver et remettre les couleurs de l'arc en ciel dans le bon sens. L'ordre des couleurs de l'arc en ciel doit être reconstitué, avec les couleurs dans l'ordre par les enfants de l'équipe qui passe à tour de rôle. Découper sept bandes aux couleurs de l'arc en ciel préalablement coloriées. En réaliser un nombre minimum car chaque membre de l'équipe doit remettre les couleurs dans l'ordre à partir d'un jeu de couleurs. Du Rouge au Violet. Chaque enfant est appelé à tour de rôle à venir ajuster son arc en ciel. L'animateur recouvre ensuite le montage d'une feuille ou d'un carton. Une fois les membres de l'équipe passés, l'animateur découvre l'un après l'autre les arcs en ciel, et valide ou non l'ajustement des couleurs.

1 point par arc en ciel correctement aligné.

Un relais de course à pieds avec témoin à se transmettre sur un parcours délimitée.

Un même enfant peut réaliser plusieurs fois le parcours. Ce qui implique qu'il ne peut en aucun cas réaliser deux fois de suite le parcours (il passe obligatoirement le témoin). **1 point par parcours et donc par transmission de témoin.**



nombre d'enfant correctement positionné.

1 point par bonne position.

✧ Un grand Jeu pour l'été ✧



Un poste sur les constellations e

Chaque enfant de l'équipe, à tour de rôle, tire au sort une constellation*. Il doit ensuite positionner au bon endroit sa constellation sur la carte du ciel. Un des enfants (désigné par l'équipe et pour le temps complet du jeu) peut aider ses coéquipiers à placer sa constellation sur la carte céleste.

1 point par constellation correctement positionnée

Epreuve physique. En été en externe (si beau temps) mettez en place un jeu de relais avec transport d'eau et mesure du volume d'eau déplacé par l'équipe.

Les points sont donnés à partir des graduations d'eau du récipient collecteur

*Des cartes des constellations :

<http://www.laboutiquespatiale.com/jeu-des-constellations.html>

Pour imprimer <http://www.momes.net/Jeux/Jeux-a-imprimer/Relier-les-points/Les-constellations>

Carte du ciel et constellations à télécharger sur le site du Planétarium itinérant Léo Lagrange

www.plannetarium-itinerant.org

La victoire pour tous !

Présentement basé sur les sciences de l'Espace et l'Orientation, ce grand jeu reste modulable et adaptable. Il est parfaitement possible de modifier la durée des jeux par poste et, de l'adapter à d'autres thématiques. Ainsi, appropriez-vous le cadre et n'hésitez pas à en modifier le contenu à votre convenance. Par exemples en utilisant la thématique

des cinq sens ou celle de l'environnement naturel. Nous vous donnons ici le cadre avec une thématique développée en rapport avec les activités du Planétarium itinérant Léo Lagrange. Vous pouvez donc simplement reproduire l'exemple tel quel ou, garder le cadre et en modifier le contenu. La seule limitation étant ici l'imagination de l'équipe d'animation. Dans tous les cas de figure, il faut garder à l'esprit que ce grand jeu a été pensé comme un moment de plaisir et de bonheur pour les enfants. Dans la mesure du possible, c'est-à-dire dans l'absolu (idéalement) et il faut l'avouer, cela est parfois très difficile à atteindre, chaque enfant doit trouver sa place et se sentir à l'aise tout au long du grand jeu. Il ne s'agit pas d'élaborer un tremplin de compétition avec un podium suivi d'une remise de médailles. Toutes les équipes sont gagnantes. C'est la victoire pour tous ! Il est impératif que chaque animateurs ou animatrice garde à l'esprit ces objectifs. Et comme toujours, n'oubliez pas qu'un grand jeu se termine invariablement par un Grand moment Festif. Nous vous souhaitons un bel été à jouer dans la bonne humeur !

