

Détails des activités (semaine 2)

thème : Jumanji

nom de groupe: les aventuriers

Intro décorum :

Cher aventurier, bienvenue à Jumanji!

Mais que connaissez vous du jeu Jumanji? C'est à l'origine un jeu de société qui a tendance à absorber les joueurs dans le jeu. Il a, de plus, un certain pouvoir lui permettant de changer de forme quand bon lui semble en fonction des centres d'intérêts des joueurs potentiels se trouvant près du jeu. Vous connaissez peut-être la version jeu vidéo?!

Sachez que le jeu, en version jeu de société et en jeu vidéo, est limité à 5 joueurs, il a sûrement dû changer de forme pour s'adapter à votre groupe d'aventurier. Il paraît qu'il est apparu sous forme d'une boîte qui fait apparaître des messages et vous transporte dans un monde différent sans que vous vous en rendez compte...

Les légendaires tambours de Jumanji résonnent ! Quand on les entend, c'est que le jeu nous appelle à l'aide, nous envoie un message ou qu'il nous prévient d'un grand danger à venir.

Il est arrivé un grand malheur dans notre contrée, je compte sur vous pour accomplir votre quête en réussissant les 5 niveaux du jeu. Chaque niveau sera plus dur que le précédent et cela vous demandera d'unir vos forces pour arriver au bout du jeu et ainsi vaincre le jeu. Sachez également que dans tout bon jeu, on a plusieurs vies mais attention à vous ; ne les gaspillez pas! Bon courage et bon aventure!

activité bonus: Pyrogravure

Les animés reçoivent une loupe et trouvent un bout de bois. Grave sur le bois, grâce au soleil à travers la loupe, un motif ou un mot, ce qu'ils ont envie (modulable dans le planning en fonction de la météo et/ou d'un temps mort)

Lundi

activité 1 : Jeux brise-glaces

petit jeu pour apprendre à se connaître jeu de balle, de foulard et créer une cohésion de groupe

activité 2 : Charte

mise au point du cadre à respecter durant la semaine sur base d'une charte écrite et rédigée par les animés.

activité 3 : mise en thème via l'intro décorum + construction du collier de vie

construction d'un collier composé de 5 feuilles de plante, choisi par les animés. Ces feuilles sont attachées à l'aide d'une fine corde. Les animés porteront leur collier durant la journée, quand ils perdent une épreuve, ils perdent une vie symbolisée par les feuilles.

activité 4 : cluedo Jumanji

mise en thème : Pour commencer votre aventure, vous allez devoir résoudre une enquête dans le jardin du château des aventuriers, en croisant les témoignages de différents personnages du jeu.

En effet, la boîte du jeu a disparu et sans elle, vous ne pouvez pas terminer le jeu! Pire vous ne pouvez pas le commencer! À vous de retrouver ce qui s'est passé mais sachez ceci avant de débiter l'enquête, le jeu ne peut être brûlé et même détruit en morceau, il arrive encore à fonctionner. (voir feuille cluedo)

Les animés doivent retrouver le coupable, le mobile, le lieux et l'arme (qui, pourquoi, où, comment). Sur base des témoignages qu'ils récupèrent en passant des épreuves cérébrale ou physique auprès des animateurs. Chaque fois qu'il réussissent une épreuve, ils peuvent faire une proposition (1 qui, 1 pourquoi, 1 où, 1 comment). L'animateur répond par X nombre d'affirmation juste. Par élimination des fausses affirmations, les animés arriveront à résoudre l'enquête.

activité 5: Mise en scène au chaudron

activité 6: jeu de la photosynthèse

mise en thème : Les animés doivent s'acclimater aux conditions atmosphériques de Jumanji.

voir fiche d'animation d'Empreinte

Mardi

activité 1 : Le Conquérant (variante stratégo)

mise en thème : Nous avons la boîte de jeu et vous voilà enfin acclimatés au jeu. aujourd'hui vous vous retrouvez dans une guerre impliquant 2 villages chaque village veut vous engager et vous vous retrouvez séparés en 2 équipes. En effet des brigands ont envenimés la relation entre les 2 villages en leur faisant croire que l'un et l'autre était responsable des malheurs qui s'abattent sur leurs villages respectifs.

On divise les animés en 2 équipes, l'équipe rouge et l'équipe verte, chacune dispose d'une base et de 5 drapeaux de sa couleur. Chaque équipe se voit attribuer un Roi qui souhaite agrandir son royaume et donc conquérir un maximum de territoire. Pour se faire, on distribue dans chaque équipe autant de cartes de classes que d'animés. Ensuite dans chaque équipe on distribue une carte de classe par animés, chaque carte de classe n'ayant pas la même puissance il faudra être stratégique. On ne peut pas échanger de cartes de classes tant que le maître du jeu ne l'a pas annoncé. Les jeunes mettront un foulard en guise de queue.

Au centre, entre les deux bases, à une cinquantaine de mètre de chaque base d'équipe il y a le plateau de jeu, un quadrillage 15*15 avec son maître du jeu et son fidèle serviteur. Penser à faire un cercle en rubalise autour du plateau (2/3m de celui-ci). Sur le plateau on placera les 4 casernes et le château fort ainsi qu'un pion de la couleur de chaque équipe.

Dès lors qu'une personne ramène un drapeau de l'équipe adverse au maître du jeu, il l'échange contre un pion de la couleur de son équipe. Pour conquérir un territoire il suffit de placer le pion de telle sorte à ce qu'il soit en contact (au moins un bord) avec un autre pion de la même équipe, donc pas de contact diagonaux. Si une équipe réussit à encercler entièrement un ou des territoires ennemis, elle gagne ces territoires, elle échange donc les pions de l'équipe adverse par les siens.

Si une équipe possède le château-fort, elle peut lancer un dé toute les 5 minutes, si elle fait 5 ou 6 elle peut décider de détruire 2 territoires ennemis au choix et d'en conquérir 2 autres.

A quoi servent les territoires spéciaux ?

Les territoires spéciaux sont au nombres de 5 : 4 casernes et 1 château fort

Dés lors qu'une équipe a réussi à conquérir un territoire sur lequel il y a un territoire spécial elle dispose de ces effets, ces effets peuvent s'additionner si une équipe dispose de plusieurs territoires spéciaux .

La caserne permet de lancer un dé tout les 5 minutes, si le dé est paire, l'équipe peut décider de détruire un territoire ennemi au choix.

Le château fort permet de lancer un dé toute les 5 minutes, si le dé tombe sur 5 ou 6 l'équipe peut décider de détruire 2 territoires ennemis au choix et d'en conquérir 2 autres. Ces territoires sont donc un atout considérable pour qui les détient

Les cartes : A adapter en fonction du thème

Dans chaque équipe on distribue des cartes de classes , autant que le nombre d'enfant sachant que les cartes le plus fortes doivent être plus rare et que les plus faibles doivent être plus communes, voici les cartes de la plus forte à la plus faible :

Le prince, bat tout le monde sauf le paysan

Le seigneur, bat tout le monde sauf le prince

Le chevalier, bat tout le monde sauf le prince et le seigneur

La sorcière, bat la nonne et le paysan

La nonne, bat seulement le paysan

Le paysan, bat seulement le prince

Le combat

Le but est d'aller voler le drapeau ennemi est de le ramener au maître du jeu pour l'échanger contre un territoire. Pour protéger sa base et les drapeaux qui s'y trouvent de l'équipe ennemi il suffit d'attraper la queue de l'adversaire : le vainqueur est désigné en fonction des cartes, en cas d'égalité, c'est celui qui a attrapé la queue qui est désigné comme vainqueur. Le perdant devra suivre l'ennemi dans sa base, et effectué une chaîne dans le but de se faire délivrer. Pour délivrer il suffit de toucher un membre de son équipe prisonnier.

Règles additionnelles

- On est intouchable dans les bases, que cela soit sa base, la base ennemi ou la base du plateau de jeu.
- Si on perd un combat alors que l'on a un drapeau sur soit, on le pose au sol.

- On sifflera toutes les 10 minutes pour signaler aux joueurs qu'ils peuvent échanger leurs cartes.
- Le fidèle serviteur du maître du jeu à la charge de remettre les drapeaux en circulation, donc de les remettre dans les bases.
- Si toute une équipe est faite prisonnier, l'équipe adverse gagne 5 territoires et ensuite on délivre l'équipe emprisonnée.
- Le jeu s'arrête soit au bout d'un temps donné (ex 1h), l'équipe gagnante est celle ayant le plus de territoire. Soit lorsqu'une équipe a un net avantage sur l'autre

J.O. Jumanji

mise en thème : Suite à la guerre (le stratège) de ce matin, vous voilà complètement isolé des uns, des autres ; il va vous falloir vous surpasser pour pouvoir reconstituer et ressouder votre groupe. Le jeu vous met donc au défi d'affronter les épreuves de la forêt. Vous commencerez vous épreuves seul et vous allez vous regrouper au fur et à mesure des épreuves pour terminer par la prise de camp des brigands.

liste des épreuves :

activité 2 : parcours commando (solo)

Les animés doivent suivre un parcours de type accro-branche composé d'un mini pont de singe (la corde des pieds se situe à ± 50 cm du sol), d'une toile d'araignée vertical et horizontal et d'une mini montée d'escalade (± 2 mètres) avec une corde.

activité 3 : Course brouette (par 2)

Le premier marche sur ses mains et le second prend le premier par les pieds, au retour, on inverse les rôles

activité 4 : nœud humain (par 4)

Les animés croisent leurs bras et leurs jambes afin de créer un nœud

activité 5 : pyramide humaine (par 6)

Les animés se mettent à 4 pattes et montent les uns sur les autres afin de former une pyramide (3-2-1)

activité 6 : jeu d'approche (tous ensemble)

Les animés doivent rentrer dans le camp gardé par les animateurs sans se faire reconnaître. Si l'un des animateurs cite son prénom, sans se tromper de personne, l'animé doit retourner au point de départ et retenter de rentrer.

Le jeu se termine quand les animés sont tous rentrés ou que le temps l'exige.

Mercredi

activité 1 : Le jeu de l'oie écologique

mise en thème : Ce matin, vous allez devoir vous surpasser pour aider les poules de Jumanji, sachez que les poules de Jumanji vivent toutes ensemble dans un énorme domaine et au centre de celui-ci se trouve le poulailler qui est gigantesque.

Sachez également que le domaine est interdit à tout autre être vivant à part les oies. Pour aider les poules vous devrez dans un premier temps récolter des matériaux en suivant les gardiens des poules qui sont les oies.

Préparation

25 fiches de papier fort ou de carton léger, d'environ 6cm x 6cm, percées d'un trou dans lequel est passée une petite ficelle double, terminée par un nœud. Sur chacune d'elles, écrire un grand numéro qui correspond alors à une case du jeu de l'oie écologique. Écrire une question ou une énigme au dos de chaque fiche que les joueurs devront résoudre.

Un rectangle de carton fort (découpé dans un grand emballage par exemple) de 100cm x 50cm sur lequel il faut tracer un circuit de 25 cases. Chaque case est alors numérotée de 1 à 25 (voir exemple ci-dessous). Vous pouvez réaliser ce plateau de jeu avec les enfants lors d'une activité manuelle et le décorer sur le thème de la nature.

Un pion de couleur différente pour chaque équipe (ou chaque joueur), pouvant facilement être placée dans une case sans en camoufler le numéro.

Deux cartons de 10cm x 10cm, portant pour le premier : le chiffre 3 sur une face et rien sur l'autre, pour le second : le chiffre 1 sur une face et le chiffre 2 sur l'autre (voir modèle ci-contre). Ces deux cartons sont destinés à faire avancer les équipes (joueurs) concurrentes dans leur cheminement sur le circuit.

Du papier et du matériel pour écrire.

Préparation du jeu de l'oie écologique

Préparer 25 questions adaptées à la région, à l'âge et à la connaissance des joueurs. Écrire une de ces questions au dos de chaque fiche numérotée de 1 à 25.

Avant le début du jeu les 25 fiches sont accrochées un peu partout dans l'aire de jeu. Les numéros se succèdent en désordre mais doivent toujours demeurer visibles : inutile de les camoufler ou de les dissimuler.

Préparer également des questions de rattrapage numérotées de 1 à 10.

Règles du jeu de l'oie écologique

*Installer un poste de contrôle près du plateau de jeu de l'oie écologique : 2 ou 3 arbitres, selon le nombre de joueurs, qui contrôlent les épreuves réalisées par les joueurs et veillent au bon fonctionnement de la situation sur le plateau de jeu. Ils ont, éventuellement, une petite table à leur disposition et de quoi écrire.

*L'ordre de départ du jeu de l'oie écologique est tiré au sort entre les équipes.

*Un équipier lance les 2 cartons (avec le 3 et rien et avec le 1 et 2) en l'air, plus haut que sa tête. En retombant sur le sol ces deux cartons indiquent un chiffre, correspondant au nombre de cases que l'on peut franchir.

*L'équipe pose son pion sur la case correspondante du plateau de jeu de l'oie écologique, va chercher dans l'aire de jeu la fiche correspondante au numéro de la case, note la question qui est au dos et revient donner la réponse au poste de contrôle.

*Si cette réponse est juste elle lance à nouveau les deux cartons et le jeu continue.

*Si la réponse est fautive ou s'ils ne savent pas répondre, les concurrents doivent subir une épreuve de rattrapage. S'ils réussissent l'épreuve ils restent sur leur case et c'est aux joueurs suivants de jouer. S'ils ne réussissent pas ils reculent de deux cases et c'est à l'équipe suivante de jouer. Cette épreuve doit répondre aux critères suivants : ne pas être trop difficile et être centrée sur ce qui concerne la faune et la flore, ainsi que les éléments et phénomènes naturels. Il va de soi qu'une épreuve de rattrapage ne peut être accomplie qu'une seule fois. Il faut donc que les arbitres prennent note, sur une fiche, des noms des équipes et de l'épreuve réalisée.

*Le jeu de l'oie écologique s'étend sur une durée limitée, par exemple 45 minutes. Mais si une équipe a terminé avant ce délai, elle a gagné et l'on effectue un classement en fonction de l'ordre des pions sur le plateau de jeu.

*Si après le temps imparti, aucune équipe n'a atteint la case finale (c'est à dire le 25), on établit le classement d'après l'ordre des pions sur le plateau de jeu.

Exemples de questions pour le plateau de jeu :

1. Apporter 10 cailloux au poste de contrôle.
2. Trouver une branche morte qui ressemble à quelque chose (par exemple une silhouette d'animal ou d'être humain).
3. Apportez un insecte vivant, que vous relâcherez ensuite.
4. Cherchez une plume d'oiseau.
5. Citez 3 noms d'animaux à 4 pattes commençant par la lettre B (biche, buffle, basset, bouquetin, bélier...).
6. S _ _ E _ L / _ E _ IS _ / _ _ AN _ E Quels sont ces mots (indice, ils sont naturels et de forme arrondie- soleil, cerise et orange)

7. Donnez le nom de 3 oiseaux possédant des serres (aigle, faucon, vautour, buse, épervier...).
8. Apportez 10 feuilles d'arbre différentes.
9. Trouvez 5 noms de poissons se terminant par la lettre E.
10. E L U P I P R E est l'anagramme du nom d'un végétal. Lequel ? (peuplier).
11. Trouvez 3 noms d'insectes contenant le lettre B (bousier, scarabée, carabe, abeille...).
12. Citez 3 noms d'étoiles ou de constellations (Grande Ourse, Petite Ourse, Étoile Polaire, Étoile du Berger, Orion...).
13. Apportez un élément de la nature qui mesure de la taille de votre bras
14. Citez 3 noms d'animaux contenant la lettre C (vache, cochon, cheval, cane, canard...).
15. Nommez 3 éléments naturels d'où l'on tire de l'huile comestible (arachide, tournesol, palmier, olive...).
16. Fabriquez une « ficelle » de la taille de votre bras au moins, faite exclusivement avec des brins d'herbe ou des lianes trouvés dans la nature.
17. Reproduisez 10 cris d'animaux dont 3 d'oiseaux, 3 animaux pouvant aller sous l'eau.
18. Écrivez le nom de 3 fruits d'arbres ou d'arbrisseaux qui ne portent pas le nom de l'arbre qui les produit (faîne du hêtre, gland du chêne, pigne du pin, raisin de la vigne...).
19. Écrivez chacun de votre prénom à l'aide d'éléments naturels
20. Trouvez 5 noms de fleurs dans lesquels on relève les 2 lettres O et T (coquelicot, hortensia, violette, héliotrope, myosotis, œillet...).
21. Fabriquez un animal à l'aide de feuilles mortes
22. Construisez ce land art le plus ressemblant possible (voir photo land art Laura)
23. L E U L A T R E S E est l'anagramme d'un animal. Lequel ? (sauterelle).
24. Construisez un jardin japonais
25. Voici 3 noms d'oiseaux, dont certaines lettres manquent. Retrouvez ces noms :
_IG_ON + _A_A_I + F_I_AN (pigeon, canari, faisan).

Pour chaque épreuve réussie, les enfants gagnent des kaplas qui leurs serviront pour le jeu de l'après-midi

Exemples d'épreuves de rattrapage : AU CHOIX

activité 2 : La récolte des poules

mise en thème : Maintenant que vous avez suffisamment de matériaux, il va falloir amener les œufs des poules vers l'extérieur de leur domaine. Rappelez le domaine est interdit d'accès, mais les habitants de Jumanji veulent manger des œufs. Pour se faire vous allez construire un système de toboggan pour acheminer les œufs sans les casser.

Déroulement :

L'animation se déroule en trois étapes :

- Réalisation de défis ou énigmes qui permettent de gagner des points par équipes
- Surenchérir grâce aux points gagnés pour obtenir des matériaux permettant de protéger son oeuf
- Fabrication de la protection de l'oeuf et lancement d'une certaine hauteur

Etape 1 : Récolter des kaplas durant le jeu du matin (jeu de l'oie écologique)

Etape 2 : Marchander du matériel au choix, dans les locaux en échange des kaplas. (Estimations faites par les animateurs en fonction de chaque groupe et du nombre de kaplas récoltés)

Etape 3 : Phase de consolidation de son oeuf chacun dans son poulailler

Temps par équipe où chaque équipe fortifie son oeuf avec le matériel gagné. Les équipes réalisent leur protection où ils veulent.

Leur donner rendez vous un certain temps après pour la cérémonie de lancement !

Cérémonie du lancer d'oeuf :

Les animateurs réunissent les équipes. Ils lâchent les oeufs de chaque équipe du haut d'une chaise, le bras tendu en hauteur.

Les enfants vérifient si les oeufs sont cassés ou non.

Clôture : les équipes dont l'oeuf ne s'est pas cassé gagnent leur entrée au collectif de résistance des poules de pleine air : poule alternatif ! (a adapter)

Jeudi

activité 1 : jeu trace d'animaux

mise en thème :Aujourd'hui vous allez devoir reconnaître des traces d'animaux que l'on trouve dans les forêts de Jumanji. En effet les animaux se sont égarés à vous de les retrouvez pour les remettre dans leur tanière ou nid.

Les animés sont séparé en 2 équipes et placer derrière 2 lignes parallèles.

L'animateur dispose des photos d'animaux de nos forêts au milieu de 2 rangées d'animés les animés ont un numéro attribué au préalable.

Quand l'animateur montre une empreinte des animaux, correspondant au photo, et dit un numéro, les animés qui ont ce numéro doivent prendre la photo du bon animal et la ramener dans son camp sans se faire toucher par le même numéro que l'autre équipe.

Ensuite, création d'un mini land art représentant la tanière le nid d'un animal. Les animés sont libres de le faire comment le veulent.

activité 2 : La course au pollen, sur base des cartes du pollen express

mise en thème :Maintenant que les animaux ont retrouver leur «maison» il faut s'occuper de leur nourriture la plupart des animaux vu ce matin sont herbivores, et comme le savez peut-être les plantes ont besoin d'être butinées pour se reproduire. À vous de récolter un maximum de pollen pour reconstituer la flore en voie d'extinction.

Les animés sont séparée en 2 ou 3 équipes d'animaux butineurs (les abeilles, les colibris, les chauve-souris). Ils doivent récolter un maximum de pollen sur les fleurs (fleur en bois avec gobelet) et les ramener dans leur camp (construis par les animés).

Les animateurs réapprovisionnent les fleurs de temps en temps, les insectes entre eux peuvent se voler le pollen qu'en entrant dans le camp adverse.

Pour défendre la ruche, ils font une prise de pince à linge. Si l'attaquant gagne il peut rentrer dans le camp et prendre un pollen. S'il perd il retourne à son camp.

Le jeu prend fin quand il n'y a plus de pollen en stock ou que le temps l'exige. L'équipe qui a le plus de pollen gagne la partie.

Vendredi

jeu de piste dans la citadelle

mise en thème :Retrouvez le jeu perdu à l'aide des indices dissimulés aux quatre coins de chaque endroit clé. Vous trouverez votre premier indice dans la vaste plaine de ces alentours.

Les animés doivent suivre les indices données en début de parcours. À chaque nouvel indice, une épreuve doit être réussie pour avoir l'indice suivant et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée.

Indices transmis par un coordinateur (Julie) (Le jeu sera caché dans l'étendue verte entre la route des Canons et la route Merveilleuse)

liste des épreuves :

activité 1 : Trouver le Code avocat caché dans la plaine autour des locaux et le déchiffrer (code lettres "arboretum" dans le désordre dans une enveloppe avec et une seconde enveloppe cachée avec indice "Code avocat")

activité 2 : Direction arboretum. Trouver l'indice caché (indice= photo de différents endroits de la Citadelle à suivre) Rond-point – Avenue Vauban – 1ere à gauche - Avenue Vauban – Tout droit – Rue Yolande de Namur – Carrefour 2è à droite - Avenue Blanche de Namur – Tout droit – Gauche – Château de Namur, - Jardin des senteur

activité 3 : Suivre le chemin grâce aux photos qui mènent au jardin des senteurs

activité 4 :Direction le jardin des senteurs et trouver l'indice codé sur place et le donner à un animateur. PETIT JEU: Trouver la feuille de l'alphabet codé (Laura) disposée à vue et ses consignes à respecter!

CONSIGNES à lire entièrement avant de commencer!

TROUVEZ D'ABORD LE CODE AVANT DE CONTINUER A LIRE. ENSUITE DONNEZ LE CODE AUX ANIMATEURS

- Ne pas déplacer la feuille de l'alphabet codé
- Se mettre par équipe de "3"

- UNE seule personne par équipe vient mémoriser un symbole du code qui se trouve près des animateurs. Cette même personne va ensuite retrouver le symbole, mémorisé, dans l'alphabet codé et par conséquent la lettre attribuée. Elle retourne ensuite près de son équipe pour donner la réponse. Pendant ce temps, les deux autres personnes restent près des animateurs.
- UNE autre personne de l'équipe fait de même et ainsi de suite jusqu'à la découverte du message codé.
- Pour info et pour vous faciliter la tâche, les symboles du code sont dans le désordre ;-)
- Une fois les consignes totalement lues, retournez auprès des animateurs pour toutes questions éventuelles et ainsi démarrer le jeu.
(indice=Panorama lettres dans le désordre)

activité 5 : Direction les alentours du Panorama pour chercher l'indice (indice= Rébus Toile d'araignée)



activité 6 : Direction terra nova pour trouver l'indice caché près de la mini-plaine de jeux (indice= puzzle photo du Château des Comtes)

activité 7 : Direction le Château des Comtes pour chercher l'indice (indice: Roue des Codes –Nicolas- "Partez par le Pont Levis")

activité 8 : Direction le pont levis pour chercher l'indice. PETIT JEU DE COURSE RELAIS. Pieds attachés les uns à côté des autres, indice situé à une dizaine de mètre, aller le récupérer le plus vite possible. (Indice= chemin fléché à suivre qui mène à la rue des Canons)

activité 9 : Direction la rue des Canons pour y retrouver la boîte de jeu cachée.

mise en scène final au chaudron

Cliffhanger : la boîte réapparaît au local sans aucune explication