

Le grand voyage

Matériel nécessaire

A fabriquer

Le terrain de jeu

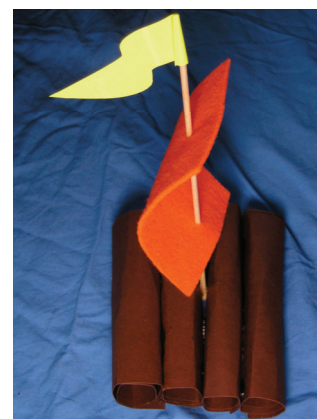
- Découpez dans du carton bleu foncé une bande de 65x15 cm par équipe
- Imprimer sur une feuille rose, verte, bleu clair, jaune et rouge les ronds du plateau (un rond de chaque couleur par équipe)
- Découper les ronds et les coller sur la bande de carton.



Les pions – radeaux

Si vous possédez de petits bateaux en plastique, vous pouvez les utiliser à la place des radeaux et cela vous évitera cette fabrication.

- Découper dans du carton brun 4 bandes de 12x 20 cm par radeau (il en faut un par équipe)
- Rouler pour former des tubes. Coller chaque rouleau et coller les 4 entre eux
- Prendre un pic à brochette pour faire le mat
- Découper la voile dans de la feutrine (environ 10x6cm) et piquer la voile dans le mat.
- Découper un drapeau et coller en haut de la voile pour masquer le bout pointu du mat



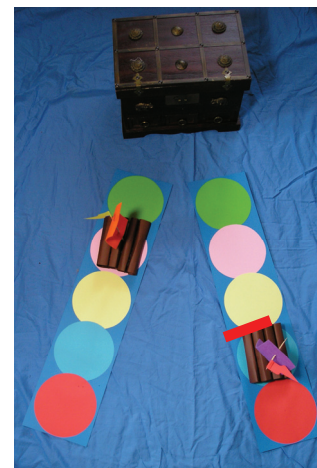
Les éléments des défis

A voir sur les feuilles spécifiques de chaque défi.

Des éléments à imprimer et découper sont fournis pour le tangram et l'acrogym.

Matériel à emporter

- Un coffre à trésor avec toutes sortes de bonbons emballés. Il existe de petits sachets individuels avec quelques bonbons dedans, c'est l'idéal.
- Un grand dé, si possible, pour qu'il n'y ait pas de contestation
- La liste des figures d'acrogym
- Quelques percussions pour les défis musicaux.
- 2 ou trois tapis de sol pour l'acrogym



Feuilles à imprimer (dossier aide pratique)

- La liste des figures du tangram
- La liste des questions du quizz
- La liste des défis musicaux
- La liste des défis de courses
- La feuille récapitulative des codes couleurs

Mise en place du jeu

Installez le jeu en vous inspirant de la photo ci-contre, en installant un chemin d'accès au coffre par équipe. Au début, tous les radeaux sont devant le rond rouge.

Chaque couleur représente un type de défi différent. Lorsque les enfants tomberont sur une case, ils devront d'abord réaliser un défi avant de pouvoir relancer le dé et continuer. Il faudra prévoir 4 endroits différents pour les défis.

Introduction au jeu

A vous de partir pour un grand voyage en bateau pour acquérir un trésor ! Soyez efficaces !

Les règles du jeu

- Chaque équipe, avec un moniteur, lance le dé et avance en fonction du nombre de point sur le dé.
- Le coffre au trésor compte comme une case. Ainsi, au premier coup, si les enfants font un 6, ils vont directement au coffre.
- Après la case coffre, on compte depuis le rond rouge. Sur la photo ci-dessus, l'équipe du radeau violet qui fait un 5 déplacera son pion jusqu'au rond rouge.
- Si le radeau arrive sur le rond rouge : L'équipe va faire un défi musical
- Si le radeau arrive sur le rond bleu : L'équipe va faire une figure d'acrogym
- Si le radeau arrive sur le rond jaune : L'équipe va faire une forme au tangram
- Si le radeau arrive sur le rond rose : L'équipe va faire un défi de course
- Si le radeau arrive sur le rond vert : L'équipe va répondre aux questions d'un quizz (La feuille récapitulative des codes couleurs) peut être imprimée et laissée près du coffre pour que les équipes sachent où aller)
- Si le radeau arrive sur la case coffre, les enfants ouvrent le coffre et prennent un paquet pour l'équipe. Ils referment ensuite le coffre et continuent le jeu.

Les défis

Chaque défi est détaillé dans le dossier « éléments à imprimer ».

Conclusion du jeu

Signalez l'arrêt du jeu au bout d'une demi-heure et félicitez chaque équipe qui a pu piocher dans le coffre !