

5 à la suite !



But et règles du jeu

Chaque équipe essaie d'aligner horizontalement, verticalement ou en diagonale, 5 cases du plateau de jeu avec sa couleur.

Pour cela, chaque équipe choisit une case, pose son pion dessus, va faire le défi indiqué sur la case. Si l'équipe réussit le défi, elle remplace son pion par un rectangle de sa couleur et la case est définitivement gagnée. Si l'équipe perd le défi, elle doit choisir une autre case et recommencer le processus.

Le pion « réserve la case »



Si le défi est gagné, l'équipe cache la case avec un rectangle de sa couleur.



Aligner 5 cases de cette manière et c'est gagné !

Qui fait quoi ?

Il faut :

- 1 personne qui reste au plateau de jeu
- 1 personne pour les questions
- 1 personne pour la case « crayon »
- 2 personnes pour les déguisements
- 1 ou 2 personnes pour « les ciseaux »
- 2 ou 3 personnes pour les défis (Les jeunes aides ?)

A faire à l'avance

- Assembler le plateau de jeu
- Imprimer et découper les pions
- Couper une quinzaine de rectangles (7 x 4,5 cm) dans une feuille de la couleur des équipes (rose, jaune, bleu, vert, rouge). Ces rectangles sont à répartir entre les différents moniteurs qui tiennent les « ateliers », sauf pour l'atelier « déguisements ». Dans ce dernier cas, c'est celui qui est au plateau de jeu qui juge le défi gagné ou perdu. C'est donc lui qui garde les rectangles de couleur.
- Chaque moniteur préparera le matériel spécifique à son rôle

Au plateau de jeu

Le moniteur qui reste au plateau de jeu :

- détermine les équipes
- explique rapidement les règles aux enfants (aligner 5 cases de sa couleur et comment y arriver).
- doit bien connaître l'ensemble des enfants.
- doit orienter le choix de cases des enfants en les encourageant parfois à bloquer les autres avant qu'ils ne gagnent ! Les enfants sont souvent concentrés sur leur série de 5 cases et oublient de bloquer les adversaires.
- C'est lui qui oblige chaque équipe à choisir une fois la case « ciseaux » dans le jeu.
- C'est lui le juge de l'atelier « déguisements » !

Questions « tour du monde »



Quand une équipe vient vers vous, elle doit répondre à votre liste de questions. (voir dans dossier « à imprimer »)

Majorité de bonnes réponses : gagné ! Vous remettez alors à l'équipe un rectangle de leur couleur.

Majorité de mauvaises réponses : perdu ! Vous laissez repartir les enfants.

Vous avez 3 séries de questions (jaunes, violettes et bleues) car une même équipe peut venir plusieurs fois vers vous.

Si une équipe arrive alors que vous êtes déjà avec une autre, faites les patienter. Dans ce cas, changez de série de questions pour être sûr que l'équipe en attente n'a pas entendu toutes les réponses !

Ne montrez pas vos feuilles aux enfants car les réponses y sont inscrites !

Défis

Défi

Voici quelques suggestions. Il faudra 8 défis différents. A vous de choisir dans la liste ci-dessous, en fonction du matériel que vous avez. Attention ces défis doivent permettre aux enfants de bouger.

Dans les règles de chaque jeu, il faut dire clairement ce qui détermine que le défi sera perdu ou gagné (limite de temps, ...)

Récolter 10 choses jaunes
Parcours du combattant
Cerf-volant
Parachutes sur cible
Fusée
Transport de papiers aspirés avec une paille
Echasses
Course de sac
Ballon sauteur
Ping-pong, baby-foot,...

Lorsqu'un défi est réussi, remettez à l'équipe un rectangle de leur couleur d'équipe.

Crayon



Avec des craies, faire les dessins de tous les éléments d'une liste lue une seule fois.

Pourquoi avez-vous besoin de plusieurs listes ? Une même équipe peut venir plusieurs fois chez vous !

Liste Amérique (dessin les yeux bandés)

Lasso, cactus, couronne de la statue de la liberté, plume d'indien

Liste Banquise : (Dessiner avec des moufles)

Ours, canne à pêche, 3 poissons, un iceberg

Liste Afrique (dessiner de la main gauche pour les droitiers et vice versa)

Hutte, flèche, crocodile, palmier

Si les dessins sont reconnaissables et qu'aucun élément ne manque, remettez à l'équipe un rectangle de leur couleur d'équipe.

Ciseaux



L'idée est de faire fabriquer aux enfants une miniature du tour de passe-passe qui aura servi dans l'application de l'enseignement en groupes.

A faire à l'avance : Il faut couper toutes les feuilles de couleur et les plier, découper les mots à coller pour que les enfants n'aient plus qu'à coller. De petits bouts de post-it avec les prénoms des enfants.

Les enfants la ramèneront comme rappel de l'enseignement.

(Voir étapes de fabrication du modèle moniteur)

Dimension de la plus grande des feuilles : A5. Puis, chaque feuille a 1 cm de moins en hauteur et largeur. Pensez aussi au petit carton gris ou noir

Attention, gardez leur bricolage alors qu'ils poursuivent le jeu, en ayant pris soin de mettre le post-it avec leur prénom. Vous le leur redonnerez à la fin du club !

Déguisement



Matériel nécessaire : des tuniques, des robes, des foulards et des chapeaux.

Lorsqu'une équipe vient vers vous, elle doit choisir un membre de l'équipe qui sera déguisé. Pour cela, ils peuvent utiliser 1 déguisement, 1 foulard et 1 chapeau. Avec ces trois éléments, il faut « emballer » l'enfant choisi afin qu'on ne puisse plus le reconnaître.

Un moniteur accompagne l'enfant déguisé au plateau de jeu (car souvent il ne voit plus rien !).

Le moniteur présent au plateau doit deviner qui est caché sous le déguisement. S'il réussit à deviner, l'équipe perd, s'il donne un faux prénom, l'équipe gagne et récupère un rectangle de sa couleur. Les autres enfants doivent rester au lieu du déguisement sinon le moniteur du plateau pourrait trouver le prénom par déduction.