

Sur la banquise



Infos pour les moniteurs

Lieu du jeu : faites tout dans 1 salle ou plusieurs salles proches. Le but n'est pas de chercher les postes.

Durée du jeu : 60 mn (10 mn pour l'intro, l'explication du jeu – 7x5mn pour les 7 défis à réaliser – 15mn pour l'annonce des résultats par postes, dont le vote du plus bel igloo)

Equipes : 7 groupes maximum. Il ne faut pas obligatoirement le même nombre d'enfants dans chaque équipe. Donnez-leur un signe distinctif : gommettes de 7 couleurs différentes

Préparation :

Vous tiendrez chacun un poste de jeu. Déterminez qui sifflera toutes les 5 minutes. Attention, le coup de sifflet marque la fin d'un défi, mais aussi le début du défi suivant. Il faut donc rapidement libérer les enfants et leur indiquer où ils doivent se rendre pour le défi suivant.

Ayez sur vous un stylo. Vous inscrirez après chaque passage le score de l'équipe (cumulez les points de tous les enfants d'une même équipe) sur votre feuille de résultats (à imprimer).

Pour stimuler l'imaginaire des enfants, nous vous encourageons à trouver un déguisement ou une peluche en rapport avec votre poste.

Introduction aux jeux

Vivre sur la banquise ne doit pas être si facile. Le climat est rigoureux et chaque tâche doit demander un effort. Etes-vous aptes à vivre dans cette partie du monde ?

7 défis vous attendent.

Postes de jeu

Le pingouin

Matériel nécessaire : ficelle ou foulard pour attacher les pieds, chaise ou cône par groupe pour tourner autour en cours de route. Votre feuille résultats.

Introduction au jeu

Si tu as bien observé un pingouin, tu as remarqué qu'il se dandine, les pattes rapprochées. A toi de ressembler à un pingouin et d'aller le plus vite possible. Chacun s'attache les pieds et fait un aller-retour en tournant autour du cône, une fois à l'aller et 1 fois au retour. Faites le plus d'aller-retour en 5 mn et vous gagnerez !

Comptage des points : 1 point par aller-retour

Au coup de sifflet, envoyez les enfants vers : **la reine des neiges**

La reine des neiges

Matériel nécessaire : des flocons de polystyrène, 50 cm de fil de fer assez rigide (style fil électrique). Votre feuille résultats.

Intro au jeu : La reine des neiges a des goûts très particuliers. Elle aime les colliers faits de flocons de neige ! Vous allez devoir lui en fabriquer un, le plus grand possible. Comment faire ? Chacun votre tour, vous prenez un flocon et vous le piquez dans le fil. Attention, un flocon, c'est fragile ! S'il casse, il ne comptera pas !

Comptage des points : 1 point par flocon piqué sur le fil de fer. Comptez avec les enfants au fur et à mesure, ainsi le résultat sera rapidement noté sur votre feuille.

Au coup de sifflet, envoyez les enfants vers : **l'ours blanc**

L'ours blanc

Matériel nécessaire : votre feuille résultats + 1 jeu de pêche (avec de l'eau ou aimanté). Si vous n'en avez pas, vous pouvez facilement en fabriquer un (Poissons en papier avec une boucle en ruban agrafée. Pour la canne, un bâton avec un crochet au bout.)

Intro au jeu : c'est connu : les ours blancs aiment les poissons. A vous d'en attraper le plus possible ! A tout de rôle, vous allez pêcher un poisson. Il faut en attraper le plus possible pour gagner !

Comptage des points : 1 point par poisson attrapé

Au coup de sifflet, envoyez les enfants vers : **l'école de la Banquise**

L'école de la banquise

Matériel nécessaire : votre questionnaire imprimé, des feuilles blanches et des feutres, votre feuille résultats

Intro au jeu : les enfants de la banquise vont aussi à l'école ! Ils n'apprennent pas la géographie de la France, mais de leur pays ? Et vous, connaissez-vous bien la banquise ? Répondez à 8 questions !

Comptage des points : 1 point par bonne réponse

Au coup de sifflet, envoyez les enfants vers : **l'ours blanc**

L'igloo

Matériel nécessaire : autant de cartons que d'équipes (carton = igloo). Des morceaux de papiers blancs de différentes tailles. De la colle en bâton. Notez le nom de l'équipe sur le carton.

Intro au jeu : Voici votre igloo ! Mais il devrait être en glace, pas en carton ! Le carton n'isole pas assez du froid ! A vous de le recouvrir de glace (papier blanc) ! Vous avez 5 mn pour le faire. A la fin de tous les jeux, nous choisirons celui qui est le plus isolé du froid. Cette équipe sera la gagnante !

Comptage des points : à la fin des jeux, les enfants ou moniteurs votent pour décider quel est l'igloo le mieux réussi.

Au coup de sifflet, envoyez les enfants vers : **l'esquimau**

L'esquimau

Matériel nécessaire : une paire de vieux skis de fond ou 2 lattes de bois sur lesquelles sont clouées des sangles (3 par ski). (Voir photo ci-dessus). Si vous n'avez rien de ce genre, vous pouvez aussi utiliser une luge ou des raquettes. Votre feuille de résultats

Intro au jeu : Comment se déplacer sur la banquise ? A skis ? Voici des skis très particuliers. Vous devez les utiliser à trois. Il faut être bien synchronisé pour avancer. Par 3, vous devez faire 3 « pas » pour avoir 1 point ! (moniteurs, faites un roulement parmi les enfants du groupe)

Comptage des points : 1 point pour 3 pas à skis.

Au coup de sifflet, envoyez les enfants vers : **Banquise à modeler**

Banquise à modeler

Matériel nécessaire : de la pâte à modeler et la liste des mots à faire deviner

Intro au jeu : J'ai une liste de mots en rapport avec la banquise qu'il faut faire deviner à l'équipe. Pour cela, quelqu'un va venir, je lui dis à l'oreille le mot qu'il doit faire deviner et il doit le faire trouver en utilisant de la pâte à modeler. Quand les autres trouvent le bon mot, on passe au suivant.

Liste de mots :

Igloo, canne à pêche, poisson, luge, moufle, ours, lapin, pingouin

Comptage des points : 1 point par mot trouvé

Au coup de sifflet, envoyez les enfants vers : **le pingouin**