

La fleur du sourire

Equipes

10 équipes (maxi) de 4 joueurs.
1 animateur par équipe.

Les lieux

Rien ne vaut une ferme pour faire ce jeu. Pourquoi ne pas envisager de délocaliser le club pour ce club de clôture ?

Si vous ne connaissez pas de ferme qui vous accueillerait, choisissez un lieu dans la nature (avec prairie, bois).

Si vous ne trouvez pas de solution, vous pouvez cependant l'adapter au lieu de club habituel.

Introduction au jeu

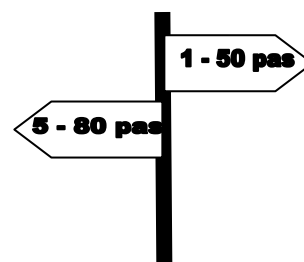
Esther la jardinière est bien triste en ce moment. Hier, la tempête a soufflé très fort sur son beau jardin. Les pétales de sa plus belle fleur, 'La fleur du sourire', ont été éparpillés aux quatre coins du pays. Esther espère que les enfants voudront bien l'aider à retrouver tous ses pétales pour rhabiller la si jolie fleur.

Principe du jeu

Une saynète jouée par une animatrice fait entrer les enfants dans l'imaginaire. Ensuite les enfants partent avec un animateur à la recherche des pétales de la fleur du sourire à travers le pays. Chaque pétale peut être récupéré à un des 15 ateliers. A la fin de chaque atelier, l'équipe part fixer le pétale trouvé sur le cœur de la fleur du sourire de leur équipe.

Préparation

- Préparer le support de la fleur : il peut s'agir du cœur central de la fleur (jaune) fixé sur un mur et les enfants fixeront les pétales autour. Il faut numéroter les cœurs en fonction du nombre d'équipes que vous aurez.
- Préparer les 15 pétales par équipe. Préparer 15 enveloppes contenant 10 pétales chacune (si 10 équipes)
- Pour les 15 ateliers : voir description des ateliers ci-dessous.
- Pour le déguisement de la jardinière : un tablier, un arrosoir, un chapeau de paille. (Tous peuvent porter un chapeau de paille)
- Fabriquer les panneaux indicateurs des postes
- Faire les poteaux indicateurs comportant les différentes directives pour trouver les postes.
- Il vous faudra beaucoup de pâte à fixe pour fixer les pétales des fleurs.



Premier chiffre = numéro de poste

2^{ème} chiffre = le nombre de pas à faire pour y arriver

- Rassembler le matériel des épreuves
- Imprimer les titres des épreuves qu'il faudra placer au bon endroit

Ordre des épreuves

Les équipes commencent par un numéro d'épreuve (Equipe 1 = poste 1 en premier, équipe 2 = poste 2 en premier,...) et suivent dans l'ordre (1, 2, 3,...). Après l'épreuve 15, ils doivent continuer avec le 1. Dès qu'une épreuve est terminée, l'animateur donne obligatoirement un pétale à l'équipe qui se trouve au poste. Celle-ci peut alors aller fixer le pétale sur le cœur de la fleur de son équipe et chercher la direction de la prochaine épreuve.

Chaque moniteur accompagne un groupe d'enfants et doit donc connaître tous les jeux. Cette feuille est à imprimer et à emporter avec vous.

La partie en violet est à raconter aux enfants en arrivant à l'épreuve.

1. La pêche aux pétales

Matériel :

- environ 30 œufs Kinder avec des attaches (fil de fer)
- 10 pétales roulés dans.
- 4 cannes à pêche à crochet
-

Histoire : Un pétale s'est dissimulé dans les œufs. Vous devrez le retrouver à l'aide des cannes à pétales !

Pêche à la ligne permettant de gagner un pétale : Les enfants doivent pêcher à l'aide de cannes de petites boîtes (par exemple des œufs Kinder) dans lesquelles seront dissimulés 10 pétales. Les boîtes ouvertes par les enfants et qui sont vides, seront remises par l'animateur dans « la rivière » à la fin de l'épreuve.

2. Les mauvaises herbes

Matériel :

- Environ 30 cibles comportant des dessins de mauvaises herbes
- 4 balles
- 10 pétales fixés au dos des cibles.
-

Histoire : Attention aux mauvaises herbes ! Un pauvre pétale est entouré par les mauvaises herbes. A vous d'éliminer les mauvaises herbes pour retrouver le pétale.

Il s'agit d'un casse-boîte dont les boîtes portent juste des images de mauvaises herbes. Les 10 pétales sont fixés au dos des cibles. Les enfants utilisent des balles pour faire tomber les cibles. Dès qu'une cible est tombée, l'équipe peut regarder au dos de la cible pour trouver un pétale. Quand un pétale a été trouvé, l'épreuve se termine et l'équipe peut aller fixer son pétale sur le support.

Attention ! L'animateur du groupe doit remettre les cibles en place avant de quitter l'épreuve.

3. Le monde des fleurs

Matériel :

- *Installer un parcours avec des chaises, des tables, des draps, des tunnels etc....*
- *10 pétales à bien cacher à la fin du parcours.*

Histoire : Pour retrouver ce pétale, vous devrez parcourir le monde des fleurs. Arrivés à destination, vous devrez découvrir où se cache le pétale.

Le parcours peut comporter des tunnels, des montagnes, des mers, etc... L'équipe devra effectuer ce parcours pour pouvoir trouver l'un des pétales cachés. Une fois le pétale découvert, l'équipe peut aller le fixer sur le support.

4. Les sons de la nature

Matériel :

- *Un lecteur CD*
- *CD de bruitage de la nature*
- *10 pétales cachés derrière le lecteur CD.*

Histoire : Pour reconstituer la fleur du sourire, il faut avant tout bien connaître le monde de la nature. Saurez-vous reconnaître tous les sons de la nature ?

Le CD doit être déjà installé dans le lecteur CD. L'animateur lance la lecture du CD.

Les enfants doivent identifier les sons proposés. Quand ils ont réussi, l'animateur leur donne un pétale caché derrière le lecteur CD.

Réponses aux bruitages : arbre qui tombe, cerf, écureuil, souris, tronçonneuse

5. Les fleurs cachées

Matériel :

- *Une table*
- *Dessins des différentes fleurs*
- *10 pétales cachés sous la table.*

Histoire : Sauriez-vous retrouver les fleurs cachées ?

Disposer sur une table les différentes fleurs. Vérifiez que les enfants connaissent le nom des différentes fleurs. Les enfants observent bien puis tournent le dos pendant que l'animateur cache une des fleurs sous la table. Les enfants doivent ensuite donner le nom de la fleur qui a disparu. Recommencez 5-6 fois. Vous pouvez durcir l'épreuve en enlevant 2 fleurs à la fois.

6. La tempête

Matériel :

- *Des vêtements dans un sac*
- *10 pétales au bout du parcours.*

Histoire : La pluie vient de reprendre. Mais il faudra bien sortir pour partir à la recherche de la fleur du sourire. Il va donc falloir s'habiller chaudement.

Le principe du relais aux vêtements : Faire un petit parcours avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée sur laquelle est placé un sac contenant des vêtements.

Les enfants devront courir jusqu'au sac, s'habiller avec 1 vêtement et revenir.
Un autre joueur peut alors faire le parcours à son tour. Le but du jeu est que tous les vêtements soient utilisés en un minimum de temps.

7. Portrait robot du jardinier

Matériel :

- Modèles de bonhommes avec les empreintes digitales
- De petites feuilles de papier
- Tampons encreurs
- Stylos noirs
- Lingettes pour laver les mains
- 10 pétales

Histoire : Un jardinier intrus s'est introduit dans le jardin. Reproduisez chacun son portrait.
Les enfants doivent apposer leur empreinte digitale et, en s'inspirant des exemples, doivent compléter au stylo pour faire un jardinier ou une jardinière.



8. Chasse aux pucerons

Matériel :

- 2 très grands tee-shirts
- 20 pinces à linge
- 2 torchons + 2 pinces à linge pour cacher les yeux
- 10 pétales

Histoire : 2 « fleurs » doivent s'enlever réciproquement les pucerons qui sont accrochés à elles.
Deux enfants à la fois s'habillent, on leur bande les yeux et ils doivent enlever les pinces à linge de l'autre. Si vous avez 4 enfants, refaire la partie avec les 2 autres. Si vous avez un nombre impair d'enfants, c'est le moniteur qui le fait.



9. Faucher l'herbe

Matériel :

- 4 paires de ciseaux
- 10 petits endroits à délimiter
- 10 pétales

Histoire : Aidez notre jardinière à couper son herbe.
Les enfants doivent couper l'herbe sur la surface délimitée.

10. Poème sur les fleurs

Matériel :

- 10 pétales
- Feuilles + stylos

Histoire : Notre beau jardin vous inspire-t-il ? A vous d'inventer les paroles d'un poème sur les fleurs !
Ecrire 8 lignes sur le thème des fleurs, en rimes, bien sûr ! Conservez-les car, à la fin du jeu, les différentes équipes les liront aux autres.

11. Herbar

Matériel :

- Autant de presses-fleurs à fabriquer (voir ci-dessous) que d'enfants
- 10 pétales

Histoire : Faites sécher des fleurs, comme souvenir de ce club particulier

Les enfants dévissent, soulèvent la planche du haut, vont à la recherche de quelques fleurs. Ils mettent les fleurs entre 2 cartons recouverts d'une feuille, remettent la planche du haut et vissent avec les écrous-papillons. Vous pouvez les encourager à continuer l'herbar en ajoutant les cartons supplémentaires et à l'utiliser lors de leurs vacances.

Ce poste étant assez long, il est possible que 2 équipes y soient en même temps. C'est normal. Une équipe, ayant commencé avant, repartira plus vite et le rythme normal reprendra.

12. Le pot cassé

Matériel :

- 10 pétales
- Un pot de fleur en terre cuite qui a été cassé en une dizaine de morceaux

Histoire : Lors de la tempête, un pot de fleur a été cassé. Reconstituez-le !
C'est un puzzle en 3D !

13. Danse des fleurs

Matériel :

- 10 pétales
- Un CD de musique entraînante + lecteur CD (option, pas indispensable)

Histoire : N'as-tu jamais eu l'impression que les fleurs des champs dansent, lorsque le vent s'agite dans leurs feuilles ? Sauras-tu les imiter ?

Faites une ronde. Chacun (le moniteur commence) invente un pas de danse. Chaque pas s'ajoute à celui du voisin pour former une danse.

14. La fleur humaine

Matériel :

- 10 pétales

Histoire : coordonnez-vous pour faire une fleur géante !

Enfants et moniteur se répartissent les rôles pour former au sol une fleur (cœur, pétales, tige, feuille)

15. Les outils de jardin

Matériel :

- Images des outils et noms à replacer au bon endroit (imprimer documents)
- 10 pétales

Histoire : Es-tu un bon jardinier ? Saurais-tu reconnaître les outils dont dispose un jardinier ?

Mettre les bons noms sous les dessins d'outils du jardin

Réponses à imprimer dans un document à part