

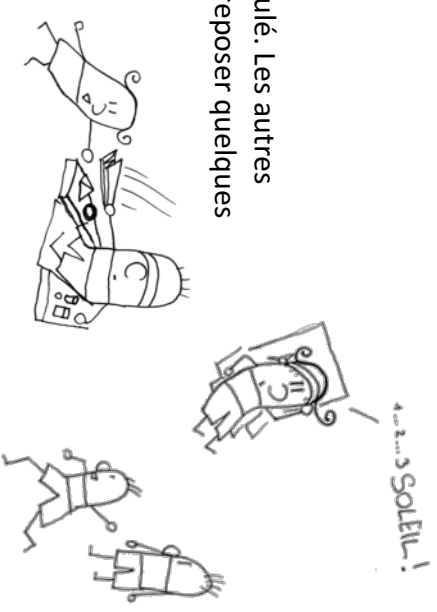
À la recherche de



Introduction : Explication du thème, tirage au sort des équipes (Anne-Laure). Eventuellement avec des enveloppes

Echauffement : jeux pour distribution des cartes

- Le Roi su silence : 1 enfant assis sur la chaise haute avec les yeux bandés, dans la main il y un journal roulé. Les autres enfants essayent de dérober une des cartes placées autour de lui. Les enfants touchés doivent aller se reposer quelques secondes sur les autres chaises.
- Soleil où es-tu ? : jouer à 1, 2, 3 soleil, placer des cartes sur la table d'arrivée.



Partie principale :

- Former des équipes de 2 qui suivent toujours ensemble le même itinéraire
- Chacun a 6 cartes dans une enveloppe
- Chaque équipe se déplace d'un poste à l'autre selon un plan défini
- Avant le début de chaque poste, définir qui est avec qui ? Tirage au sort et chacun dépose une de ses cartes en dépôt
- A la fin du jeu les deux gagnants se partagent les cartes déposées

Partie finale :


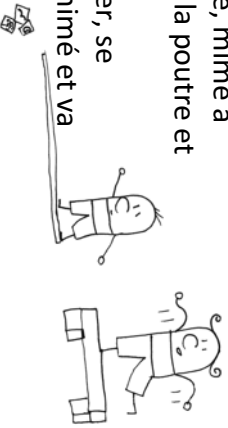

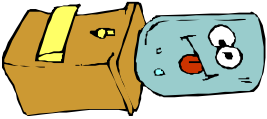
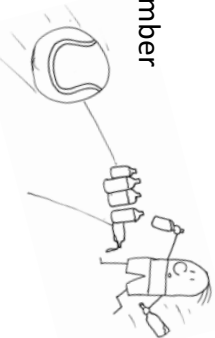

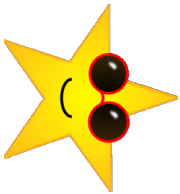
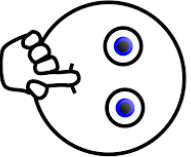
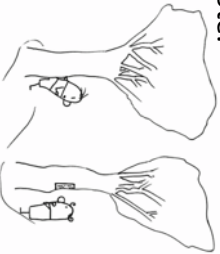



Jeu : Crocodile où es-tu ? Jeu « Loup où est-tu version crocodile, l'enfant qui est le chasseur est sur le crocodile. Refuges en hauteur. Dès qu'un enfant est touché il va s'asseoir sur le crocodile et déposer une carte dans sa bouche.


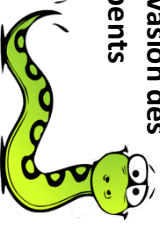






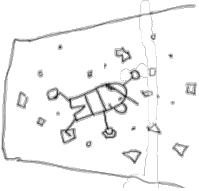
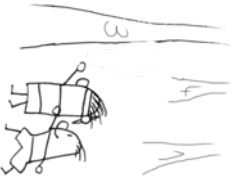


Retour au calme : le chef des aventuriers (le chef d'orchestre)

Pour le chef, diriger les autres aventuriers sans que le détective ne découvre qui il est. Pour les aventuriers : imiter discrètement le chef.

- Le chef mime des mouvements (à changer régulièrement) qui sont aussitôt imité par son groupe.
- Le détective se place au centre de la ronde et essaie de découvrir qui est le chef.



Noms	Explications	Emplacement	Matériel	
Préparation du voyage (Memory, équilibre) 	Joueur A, tire une carte monte sur la poutre, mime a son camarade (B), pose la carte au bout de la poutre et va prendre la place de départ de B. Joueur B, dès que son camarade (A) à mimer, se déplace sur la bordure, identifie le dessin mimé et va prendre la place de départ de A. 	Poutres Carré de sable 	Memory	Equilibre
Distributeur d'eau (Bowling de table) 	Equipe 1 Rouler des balles de tennis sur la table pour faire tomber des bouteilles Pet remplis d'eau (sans bouchons). Version : bouteille avec une balle de ping-pong. Equipe 2 Dès qu'une bouteille est tombée, aller la remplir d'eau à la fontaine et la remettre en place. Version : replacer les balles de ping-pong. 	Table haute / Fontaine 	Bouteilles Pet Balles tennis Balles de ping-pong	Viser, endurance
La tête dans les étoiles (7 différences)  Massages codés 	Slalomer entre les arbres, observer une image de chaque côté. Les joueurs A partent d'un côté et les joueurs B de l'autre En alternance avec poste « Massages codés » Variante : deux équipes font le même exercice, la 1 ^{ère} qui à trouver les 7 erreurs  Dessiner dans le dos de son camarade des codes secrets (chiffres, formes) En alternance avec poste « La tête dans les étoiles » Variante : deux équipes font le même exercice, la 1 ^{ère} qui à trouver le bon code 	Arbres alignés  Banc 3 places 	Image 7 différences Poinçons Enveloppes avec codes	Endurance, concentration, Concentration

<p>L'attaque des dragons (Éponges mouillées)</p>  <p>L'invasion des serpents</p> 	<p>Equipe 1 Se lancer des éponges imbibées d'eau Presser l'éponge dans une bouteille PET En alternance avec poste « L'invasion des serpents »</p>  <p>Equipe 2 Debout sur le banc, déplacer les serpents (foulards) à l'aide de 2 bâtons et les déposer dans le panier En alternance avec poste « L'attaque des dragons »</p> 	<p>Fontaine, table dragon</p>  	<p>Lancer attraper</p> <p>Éponges Bouteille PET</p> <p>Bâtons Foulards</p> <p>Agilité</p>
<p>Le nez en l'air (L'odorat)</p>  <p>Le photographe (La vue)</p> 	<p>Equipe 1 Grimper au mur, sentir une odeur, redescendre et retrouver la bonne odeur Noter le chiffre dessous la boîte et composer le bon code avec les boîtes des 3 voies, ouvrir la bonne enveloppe</p> <p>Equipe 2 A les yeux fermés, avec l'aide de son camarade (B), va photographe (cligner des yeux) des chiffres marqués sur des arbres. Un chiffre à la fois De retour au départ identifier le bon code d'après les chiffres photographiés</p>  	<p>Mur de grimpe</p>  <p>Forêt d'arbre</p> 	<p>Prendre appui</p> <p>Clés Cadenas Ficelle</p> <p>Lunettes aveugles craies</p> <p>Orientation, confiance,</p>

<p>Le casse-croûte des crocodiles <i>(Le goût)</i></p> 	<p>Tous dans la même équipe Tous assis à la table A enfonce une dent du crocodile, va goûter un yaourt, choisi l'aliment correspondant et va le poser dans la gueule du crocodile (loto). Si l'aliment ne correspond pas, le remettre sur la table B, fait de même dès que A a enfoncé une dent, C et D idem Si la gueule du crocodile se referme, aller retirer un aliment du loto et le remettre sur la table Dès que la carte du loto est complète, l'équipe gagne 4 cartes de voyage</p>		<p>Yaourts Cullières Loto aliments</p>	<p>Coopération</p>
<p>Les mains dans le sac <i>(Le touché)</i></p> 	<p>Tous dans la même équipe A assis dans la chaise haute B assis dans la chaise Relax C assis dans la chaise tronc D met les mains dans le sac, devine un des objets à l'intérieur, va murmurer à l'oreille de A ce qu'il à découvert et prend sa place. A va murmurer le nom de l'objet à B et prend sa place, B fait de même, ... C doit retrouver l'objet et le sortir du sac. Il devine un nouvel objet et ainsi de suite. Dès qu'il y a 6 objets corrects, l'équipe gagne 4 cartes de voyage Variante : idem mimer</p>		<p>Objets divers Sac</p>	