



# Fiche activité : Le jeu des héros A la recherche des capes

**Lors de la journée des louveteaux et des jeannettes, les enfants se retrouvent pour vivre des activités extraordinaires. Voici une proposition de grand jeu à vivre tous ensemble.**

## En pratique

### Objectifs éducatifs :

Je participe aux jeux.  
Je peux parler et jouer avec chacun.

### Objectifs éducatifs en lien avec l'activité :

Vivre un jeu coopératif avec tous les louveteaux-jeannettes présents sur le rassemblement.

### Durée de l'activité :

60 minutes

### Place conseillée dans le rassemblement :

Journée des enfants

### Nombre d'animateurs pour l'activité :

Tous les chefs et cheftaines sont présents sur l'activité : pour animer (être les anti-héros déguisés) ou pour surveiller

### Nombre de participants recommandés :

Tous

### Type de lieu recommandé :

Un grand terrain boisé délimité et sécurisé

### Matériel :

Plusieurs capes de différentes couleurs (une pour 10 environ)  
Des pinces à linges (4 par participants minimum) qui représenteront la baguette de pouvoirs

### A préparer avant l'activité :

Installation des capes dans la forêt

### But du jeu :

Les louveteaux et les jeannettes doivent trouver les capes cachées dans la forêt sans se faire prendre sa baguette des pouvoirs par les anti-héros.



## Proposition de déroulement

### Lancement du jeu :

L'animateur (déguisé) propose aux louveteaux et aux jeannettes de mettre en pratique tous les savoirs et les savoir-faire que doivent avoir les héros. Pour cela, il a une mission pour eux.

Des anti-héros ont volés des capes de héros. La Super école des héros profite des louveteaux et des jeannettes pour essayer de les récupérer. Après une enquête, ils ont appris qu'elles avaient été cachées dans la forêt.

Mais attention, les anti-héros surveillent la forêt et ils sont prêts à prendre les pouvoirs de toute personne qui essaierait de les venir chercher les capes.

Les louveteaux et les jeannettes se voient donc remettre une baguette de pouvoirs (une pince à linge) afin de contrer les anti-héros. Ils ne peuvent pas partir à la recherche des capes sans baguette et ils ne doivent pas avoir plus d'une baguette sur eux !

### Déroulement du jeu :

Une fois le jeu installé et les règles données, les louveteaux et les jeannettes partent seuls ou à plusieurs à la recherche des capes.

Ils doivent éviter de se faire attraper par les anti-héros mais lorsque cela est le cas, ils peuvent se défendre avec leur baguette. L'enfant et l'anti-héros doivent faire une bataille de pince à linge : le premier qui accroche sa pince à linge sur son adversaire gagne le combat. Si c'est l'enfant qui gagne, il repart et l'anti-héros ne peut pas le retoucher tout de suite. Si c'est l'anti-héros qui gagne, il prend la baguette de l'enfant. Le louveteau ou la jeannette doit alors repartir chercher une pince à linge dans son camp.

Lorsqu'un enfant trouve une cape, il doit la rapporter dans son camp. S'il se fait toucher par un anti-héros entre temps et qu'il perd le combat. Il doit laisser la cape à l'endroit du combat et repartir chercher une baguette. L'anti-héros doit aller cacher la cape de nouveau.

### Une variante du jeu est possible si vous n'avez pas de pinces à linge :

Lorsque l'enfant est attrapé par l'anti-héros, ils font un combat de pouvoirs en faisant un « pierre-feuille-ciseaux ». Si l'enfant gagne, il repart. Si l'enfant perd, l'anti-héros lui fait une croix au feutre sur le bras. L'enfant n'a alors plus de pouvoirs. Il va devoir aller trouver un guérisseur qui va lui rendre ses pouvoirs en faisant un rond autour de la croix pour le guérir. Il peut y avoir plusieurs guérisseurs qui se déplacent sur le terrain de jeu. Grâce à leurs pouvoirs magiques, ils ne peuvent pas être touchés par les anti-héros.

### Rappel du pierre-feuille-ciseau :

Ensemble les deux participants comptent jusqu'à trois. Alors chacun présente un symbole avec une main : soit une feuille (main à plat), soit une pierre (main fermée), soit un ciseau (doigts en forme de ciseau).

Les combinaisons possibles sont :

Feuille contre pierre : la feuille recouvre la pierre donc celui qui a fait la feuille gagne.





Pierre contre ciseau : la pierre casse le ciseau donc celui qui a fait la pierre gagne  
Ciseau contre feuille : le ciseau coupe la feuille donc celui qui a fait le ciseau gagne.

#### **Fin du jeu :**

Le jeu se termine quand toutes les capes ont été trouvées et rapportées dans le camp des héros.

Le jeu peut se terminer à tout moment lorsque le temps est écoulé. S'il reste des capes cachées, les formateurs peuvent dire qu'ils arrêtent la mission car d'autres héros arrivent pour prendre la relève.

#### **Clôture de l'activité :**

L'animateur félicite les participants et il est content car tout les héros ont fait de leur mieux en participant au jeu. Il a pu observer que chaque enfant avait fait preuve d'ingéniosité et d'habileté dans le jeu.

#### **Adaptations possibles si un enfant se trouve en situation de handicap :**

Handicap moteur : il peut jouer comme les autres en adaptant le parcours en fonction de ses capacités. S'il ne peut pas jouer, il peut être la personne qui donne et récupère les pinces à linge de son équipe.

Handicap visuel : On peut lui proposer de participer en binôme avec un de ses copains qui le guide. Il peut aussi être gardien des baguettes des pouvoirs dans le camp des héros.

Handicap auditif : Prendre le temps de lui expliquer les règles. L'enfant jouera comme les autres enfants.

Handicap mental : prendre le temps de bien lui expliquer les règles. Si le jeu semble trop compliqué pour l'enfant, il peut jouer avec un chef ou une cheftaine qui le guide et fait avec lui.