



**Solidarité et
ouverture
aux autres**

ASP

Le Voyage interplanétaire

Tranche d'âge :

7 – 14 ans

Nombre d'animateurs :

8 chefs

Durée et cadre du jeu :

De 14h à 17h

Activité nécessitant plusieurs espaces de jeux distincts

Imaginaire du jeu :

C'est un grand voyage inter-planétaire qui s'organise pour l'après-midi. Les enfants vont passer de planète en planète. Chaque planète présente une particularité loufoque. Il s'agit pour les visiteurs de s'adapter à cette particularité et d'en relever le défi.

Le nombre d'équipes pour certains jeux dépend du nombre de joueurs ; des équipes de 5/6 sont préférables permettant de ne pas trop attendre pendant les épreuves de relais.

Éléments de décors :

- Des panneaux représentant l'espace, vaisseaux spatiaux ...
- Une énorme porte de 2M50 de haut et 1M de large est posée à l'entrée de l'aire de jeux. La porte est symbolisée par un rideau que l'on tire pour passer de l'autre côté.

Déguisements :

- Le G.O. (Gentil Organisateur) du voyage habillé de manière touriste complètement loufoque
- Les autres animateurs sont des habitants des planètes, à vous d'être créatifs ! Il y a notamment :
 - Un animateur habillé en robot
 - Un animateur habillé avec des vêtements à l'envers.

Matériel nécessaire (le plus précisément possible) :

- Un passeport = fiche cartonnée + tampons + ficelles
- Stylos
- Une charte
- 3 cartons par équipe en forme de nuage
- Un miroir par équipe
- Foulards en série
- Un mini ballon
- Une 50taine de ballons de baudruche



KIT ANIMATION





Solidarité et ouverture aux autres

Lancement du jeu :

Le G.O du voyage habillé de manière touriste complètement loufoque félicite les enfants d'avoir été sélectionnés (à leur insu !!) pour participer à un grand voyage inter-planétaire. Il donne les consignes avant le départ à la manière d'une hôtesse en déployant une charte écrite préalablement.

Chaque participant est invité à la signer (avoir des stylos en stock).

Le G.O. s'assure que tout le monde est prêt. Il lance un petit jingle pour chauffer le groupe.

Le G.O. compose le code pour entrer. Il imite le bruit d'un digicode. Il peut faire mine de se tromper.

Un animateur attend derrière la porte pour accueillir les participants et leur expliquer le défi.

Déroulé du jeu :

1ere planète : le monde des nuages

L'animateur fait mine d'être en apesanteur, il se déplace comme s'il « volait ».

Les participants se mettent en 2/3 équipes et vont effectuer le relais « la course en apesanteur ». Chaque équipe reçoit une série de 3 cartons en forme de nuage. Pour se déplacer d'un bout à l'autre du terrain de relais, il faut poser le nuage au sol et marcher dessus puis poser le suivant sans oublier de récupérer celui qui précède.

Une fois l'épreuve terminée, chacun reçoit un coup de tampon sur son passeport. Le GO réunit tout le monde, s'assure que tout le monde est prêt à passer dans l'autre monde. Il relance son jingle ; Tous les joueurs courent jusqu'à la porte suivante qui a été déplacée pendant que le jeu se déroule.

2eme planète : le monde à l'envers

L'animateur qui les attend est habillé avec des vêtements à l'envers ! Si ses compétences le permettent, il est sur les mains pour accueillir le groupe. Il leur explique que tout est sens dessus-dessous ici...

Le défi à relever est celui du « relais miroir » :

2 ou 3 circuits sinueux (suivant le nombre d'équipes) sont tracés au sol.

Cette fois-ci il va s'agir d'un relais à effectuer à l'envers. Le seul moyen de se repérer dans tous ces virages est d'utiliser un miroir pour repérer son itinéraire. Il s'agit de ne pas mordre sur les lignes et de ne pas se retourner en direct. Chaque équipe dispose donc d'un miroir.

Le jeu prend d'autant plus d'intérêt que le circuit est un peu long et bien sinueux. Une fois l'épreuve terminée, chacun reçoit un coup de tampon sur son passeport. Le G.O. réunit tout le monde, s'assure que tout le monde est prêt à passer dans l'autre monde. Il relance son jingle ; il court jusqu'à la porte suivante qui a été déplacée pendant que le jeu se déroule.

3eme planète : le monde des robots

L'animateur de cette planète est habillé en robot.

Il explique aux participants que tout est automatisé ; ici on joue au baby-foot humain.

Il existe plusieurs versions de jeux mais la plus évidente : les joueurs sont attachés avec des foulards par les poignets et se déplacent sur des lignes tracées au sol.

On joue avec un mini ballon, c'est plus facile.

Une fois l'épreuve terminée, chacun reçoit un coup de tampon sur son passeport. Le G.O. réunit tout le monde, s'assure que tout le monde est prêt à passer dans l'autre monde. Il relance son jingle ; il court jusqu'à la porte suivante qui a été déplacée pendant que le jeu se déroule





Solidarité et ouverture aux autres

4eme planète : le monde de la vitesse

Le défi est le suivant : Le béret modifié.

On attache à la cheville de chaque joueur un ballon de baudruche.

Lorsque les joueurs sont appelés par numéro, il ne faut pas attraper l'adversaire avant qu'il ne reparte dans son camp mais tenter de lui crever le ballon qui est à sa cheville.

Une fois l'épreuve terminée, chacun reçoit un coup de tampon sur son passeport. Le G.O. réunit tout le monde, s'assure que tout le monde est prêt à passer dans l'autre monde. Il relance son jingle ; il court jusqu'à la porte suivante qui a été déplacée pendant que le jeu se déroulait.

Fin du jeu :

5eme planète : le monde de la fête

C'est le banquet final, la fin du voyage.

On offre le goûter.

