



**Solidarité et
ouverture
aux autres**

ASP

« Retrouvons la Reine »

Nombre d'animateurs :

8 chefs

Durée et cadre du jeu :

De 14h à 17h

Terrain dégagé

Matériel nécessaire :

Déguisements :

- 1 costume de roi
- 4 costumes de chevaliers
- 1 costume de forgeron
- 1 costume de magicien
- 1 costume de reine

Décor :

- un château fort en carton
- des chevaux
- un village médiéval

Autre matériel :

- matériel pour fabriquer 40 épées en carton
- 2 bassines
- un grand chaudron (une grande gamelle)
- une grande cuillère (en fonction de la taille du chaudron)
- Tissus pour les capes des jeunes
- Carton pour les casques
- des marqueurs
- 6 quilles en cartons
- 1 ballon
- une boîte de craies géantes
- 100 poissons en papier
- une bassine et 2 bouteilles d'eau avec deux entonnoirs
- deux gobelets percés
- une boîte d'allumettes géantes
- Des petits bouts de cartons représentant la terre, l'air, l'eau et le feu (environ 50 de chaque)



KIT ANIMATION





Imaginaire et déroulement du jeu :

Jeux d'absorption : 30'

2 chevaliers sont présents pour chercher de nouveaux chevaliers : « Le roi cherche de nouveaux chevaliers ! »
Plusieurs activités sont proposées aux jeunes au fur et à mesure qu'ils rejoignent le lieu d'animation.

1. Fabrication de casques avec l'aide d'un chevalier
2. Fabrication d'épées avec l'aide du forgeron
3. Fabrication de capes floquées aux marqueurs avec l'aide d'un chevalier

L'arrivée du roi : 5' – Le roi nous conte l'histoire ...

Le roi Louis XII est à la recherche d'aide pour retrouver sa femme, la reine Marguerite qui a été enlevée par les chevaliers du méchant Auguste de Lasalle. Celui-ci veut prendre le trône de Louis XII et malgré de nombreux stratagèmes, il a toujours échoué.

Cette fois-ci, alors que le roi était parti en province à la rencontre du peuple, la reine, restée seule au château, a décidé d'aller se promener dans la forêt. C'est là que sont intervenus les chevaliers d'Auguste pour l'enlever.

A son retour au château, Louis XII a trouvé un courrier à son attention lui proposant de rendre son épée et sa couronne devant la basilique de St Denis.

Le roi arrive donc à la rencontre des enfants pour leur demander de l'aide.

Epreuves pour devenir chevalier L'entraîneur n'a de cesse de motiver les chevaliers. 60'

1. Apprendre à utiliser l'épée
2. Jeu d'habileté : tir de boulets de canons dans une cible trouée représentant le château fort
3. Parcours d'agilité (parcours avec différents obstacles)
4. Etre malicieux : Résoudre des codes (penser à fabriquer une roue à code)

Code à déchiffrer (le reproduire en grand sur un carton et coller une image d'avocat sur le carton) code avocat :

VUBYSYJQJYEDI LQYBBQDJI SXULQBYUHI LEKI QLUP TUSXYVVHU BU SETU
FELICITATIONS VAILLANTS CHEVALIERS VOUS AVEZ DECHIFFRE LE CODE

Le roi annonce que les joueurs sont chevaliers et leur remet le signe des chevaliers. Les joueurs déclarent leur loyauté au roi. 5'

Intervention d'un magicien pour éviter la guerre et retrouver la reine.

Le magicien explique aux participants la solution qu'il propose pour à la fois libérer la reine et ne pas faire de guerre où tout le monde serait perdant :

Lors des 4 défis les enfants recevront des parties d'éléments (eau, feu, air et terre) sous forme de plaquettes. Les participants doivent donc passer par tous les stands, comme ils le veulent. Le nombre de joueurs par stand sera géré par le maître du jeu (c'est-à-dire le magicien).

Proposition de défis toutes les 15mn pour gagner des éléments de la potion magique qui permettra de libérer la reine qui apparaîtra 60' en 4 fois 15'

1. Jeu d'eau : course d'eau : remplir une bouteille d'eau avec des gobelets percés
2. Jeu de terre : bowling : faire tomber un maximum de quilles avec un ballon



Solidarité et ouverture aux autres

- Jeu d'air : course des poissons volants : en soufflant sur des poissons en papier posés sur le sol, en faire parvenir le plus possible dans le filet (faire un grand cercle au sol, puis un plus petit au centre représentant un filet)
- Jeu de feu : jeux des allumettes : donner 7 allumettes géantes aux enfants : comment faire 8 avec 7 allumettes ?
Réponse :

Une fois que les joueurs sont passés dans les 4 stands, le magicien rassemble tout le monde et chacun dépose les éléments obtenus dans le chaudron.

Après quelques incantations et formules magiques, la reine réapparaît. Le roi tellement heureux de retrouver sa femme organise une grande fête où tout le monde est invité.

Fête des retrouvailles 15'

Pour clôturer la journée et fêter la victoire des nouveaux chevaliers

But du jeu en lien avec l'imaginaire :

Libérer la reine pour qu'elle retrouve son mari et empêcher la guerre.

Visuels :

Visuel casque

A reproduire sur les cartons pour la potion magique

