

Fort-Boyard

2 équipes pour un jeu coopératif

Chacune des deux équipes fait un parcours identique mais dans un ordre différent.

Principe du jeu :

On crée deux équipes qui seront complémentaires durant tout le jeu. Les enfants doivent entrer dans la salle du trésor grâce à 8 clés qui peuvent être gagnées lors d'une 1^{ère} série d'épreuves. Une fois dans la salle des trésors, ils doivent rapporter un maximum de trésors dans leurs bagages dans un temps limite. Ce crédit temps dépend des résultats des équipes de la 2^{ème} série d'épreuves.

Préparation :

- 2 clés (rouge et bleue) pour entrer dans le fort qui sont cachées dans le CLSH.
- 8 épreuves pour les clés.
- 8 clés
- 10 épreuves individuelles
- Du temps
- Costumes : le maître du temps, le père Fourras
- 6 indices notés sur des papiers
- Les bagages (des petits récipients pour la salle du trésor) = nbre d'enfants
- Dessiner à la craie le tableau de l'alphabet
- Le trésor : eau dans curver

Structure de jeu :

Création des 2 équipes. Une équipe rouge et une équipe bleue. Chaque équipe est encadrée par un animateur. Durant le jeu, un 3^{ème} animateur met le matériel en place et joue des personnages.

L'arrivée au fort :

Les 2 équipes doivent chercher en même temps dans le centre de loisirs les clés qui y sont cachées. Dès qu'une équipe a trouvé la clé de la couleur de son équipe, elle a le droit de rentrer dans le fort.

Les épreuves : les clés et les maîtres du temps

Le chemin des équipes se sépare ici. Le 3^{ème} animateur prend le rôle du maître du temps.

L'équipe ROUGE -> <i>LES CLES</i>	L'équipe BLEUE -> <i>LE TEMPS</i>
L'équipe doit passer 8 épreuves mais seulement 4 de ces épreuves donnent	L'équipe doit passer 10 épreuves dans la salle des maîtres du temps. Ces épreuves

<p>droit à une clé.</p> <p>Lorsque l'équipe a passé toutes les épreuves, elle va dans la salle des maîtres du temps.</p>	<p>sont couvent individuelles. Si une épreuve est réussie, le maître du temps donne un peu de temps à l'équipe.</p> <p>Lorsque toutes les épreuves sont terminées, l'équipe va passer les épreuves des clés</p>
--	---

Les indices

Les enfants sont tous ensemble.

Le père Fourras mène ce temps.

Les équipes doivent disposer maintenant du crédit-temps et des 8 clés. Mais il manque encore le Mot de passe qui leur permettra de rentrer dans la salle des serrures. Pour deviner le mot de passe, il faut avant tout trouver des indices. Ceux-ci sont inscrits sur des papiers cachés dans le CLSH.

Une fois que les indices ont été trouvés, les enfants doivent deviner le mot de passe.

Le mot de passe connu, ils doivent se rendre sur le tableau de l'alphabet. Tous les enfants doivent se placer sur le tableau, sur les lettres exactes du mot de passe.

La salle du trésor

Les enfants peuvent maintenant ouvrir les serrures avec leurs clés puis entrer dans la salle du trésor avec leurs bagages.

Le trésor, c'est de l'eau dans un curver. Ils ont maintenant un temps précis pour ramener le plus d'eau possible dans leurs récipients de l'autre côté de la porte de la salle des coffres.

Fin du jeu

Les enfants gagnent le poids de bonbons identique au poids de l'eau ramenée.

Suggestions d'épreuves :

Les maîtres du temps : La reine blanche, le mastermind, les allumettes, le clou, le bras de fer dans l'anneau, les dominos, les pièces cachées dans les pots, Pierre-Feuilles-ciseaux, le derrick d'allumettes, les cailloux dans la bassine, le tangram.

Les indices : départ, soleil, repos, centre de loisirs, jouer, plage, montagne (mot de passe : vacances).

Les clés : Le kim-toucher, la liane infernale, la course sur feuille de papier, le lancer de ballon, la course à deux, la course en sac, la bouteille ivre.

© Centre de loisirs de Lannilis