

Grand jeu – Panique sur Narcissik

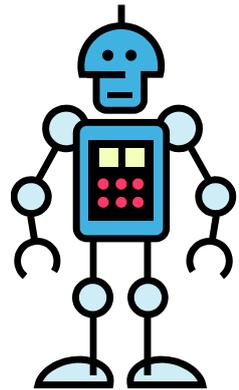
@2009 – Le centre de loisirs de Lannilis [www.clsh-lannilis.com]

Public :

- De 12 à 36 enfants âgés de 7 à 12 ans
- 5 animateurs (dans l'idéal)
- 1h30 de jeu environ

Principe :

Nous souhaitons faire un jeu sur le thème des solidarités. Nous avons pris comme entrée les droits de l'enfant qui avait un lien avec ce thème : avoir droit à un abri, avoir droit à des soins médicaux, avoir droit à l'éducation, avoir le droit d'être protégé contre les violences, etc...



La difficulté était d'évoquer directement ces thèmes qui peuvent parfois lourds avec les plus jeunes. C'est pourquoi nous avons transposé ces thèmes dans le monde de l'imaginaire avec le « monde des robots ». Il est plus facile d'entendre que des mini-robots doivent travailler dans une usine de boulons malgré eux plutôt que d'entendre que des enfants travaillent dans des mines de charbon... Les plus jeunes comprendront ceux qu'ils voudront (et pourront) et les plus matures pourront comprendre la métaphore...

L'histoire :

Des cosmonautes découvrent une planète « Narcissik » peuplée de robots (des marionnettes) qui sont tous très différents. Il y a 100 ans, une météorite a détruit une partie de la planète. Ceux qui pouvaient ont reconstruit leur maison sans se soucier des autres. Et désormais, chacun vit reclus dans un coin de la planète sans avoir de contacts avec les autres habitants.

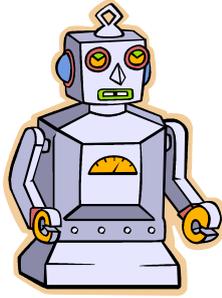
C'est une triste situation que vivent les robots de cette planète !

Les cosmonautes vont avoir pour mission d'apporter aux habitants une nouvelle vision de la vie en collectivité : ils vont les aider à trouver de l'huile, à ré-ouvrir l'école, à construire des habitations, etc..... mais aussi à se retrouver ensemble, à se respecter et à échanger...

Déroulement du jeu :

Introduction :

Une petite saynète théâtre/marionnettes présente le jeu : Des cosmonautes (2 animateurs déguisés) découvrent une planète et y rencontrent un robot qui leur raconte la terrible situation dans laquelle sont ses habitants. Et le meneur du jeu (Flippy l'assistant du robot-sage) anime les marionnettes.



L'équipe de cosmonautes rencontre un robot-sage qui évoque la situation catastrophique de sa planète. Il raconte qu'il y a 100 ans de cela, une météorite s'est écrasée sur la planète et a détruit toutes les habitations. Chacun a commencé à vivre dans son coin. Personne n'avait vraiment le temps et l'envie d'aller à la rencontre des autres... le sage demande alors de l'aide aux cosmonautes pour rétablir une vie collective agréable pour tous.

Le robot invite ensuite les cosmonautes à faire des équipes aidés des animateurs dans une autre pièce. Il délègue cette tâche à son assistant : Flippy (le meneur du jeu déguisé en robot).

Les équipes reviennent ensuite voir le sage pour prendre connaissance de leur première mission.

Missions :

Les équipes reviennent voir le sage après chaque mission afin de prendre connaissance de la mission suivante.

Conclusion :

Une saynète de fin présente le sage qui remercie tous les cosmonautes.

A la fin, une grande fête est organisée en l'honneur des visiteurs (repas festif le midi) et le sage leur demande une dernière mission : fabriquer une grande fresque qui sera un message aux générations futures et qui leur permettra de se souvenir qu'il ne faudra plus jamais oublier d'être solidaire...

Préparation :

- Construire 2 marionnettes robots pour les saynètes
- Définir un lieu qui servira comme lieu de représentation des saynètes et comme salle centrale dans laquelle les enfants devront se rendre après chaque mission.
- Construire un castelet pour les marionnettes (avec musique et jeux de lumières).
- 2 déguisements de cosmonautes pour les saynètes de début et de fin.
- 1 déguisement de robot pour Flippy, l'assistant du robot-sage (et le meneur du jeu)

- Préparer les 8 missions (Cf. liste ci-dessous).
- Fixer les noms de lieux dans chaque lieu de mission (Cf. annexes)
- Fixer également les noms de mission dans la salle centrale (qui servira au meneur de jeu qui accueillera les équipes à leur montrer les images et noms des lieux à trouver. Pratique !).
- Imprimer un carnet de route par équipe (Cf. annexes) qui sera distribué au début du jeu par Flippy avec un crayon gris. Chaque équipe doit y inscrire son nom d'équipe et utilisera ce carnet pour noter les réponses de certaines missions.

Missions :

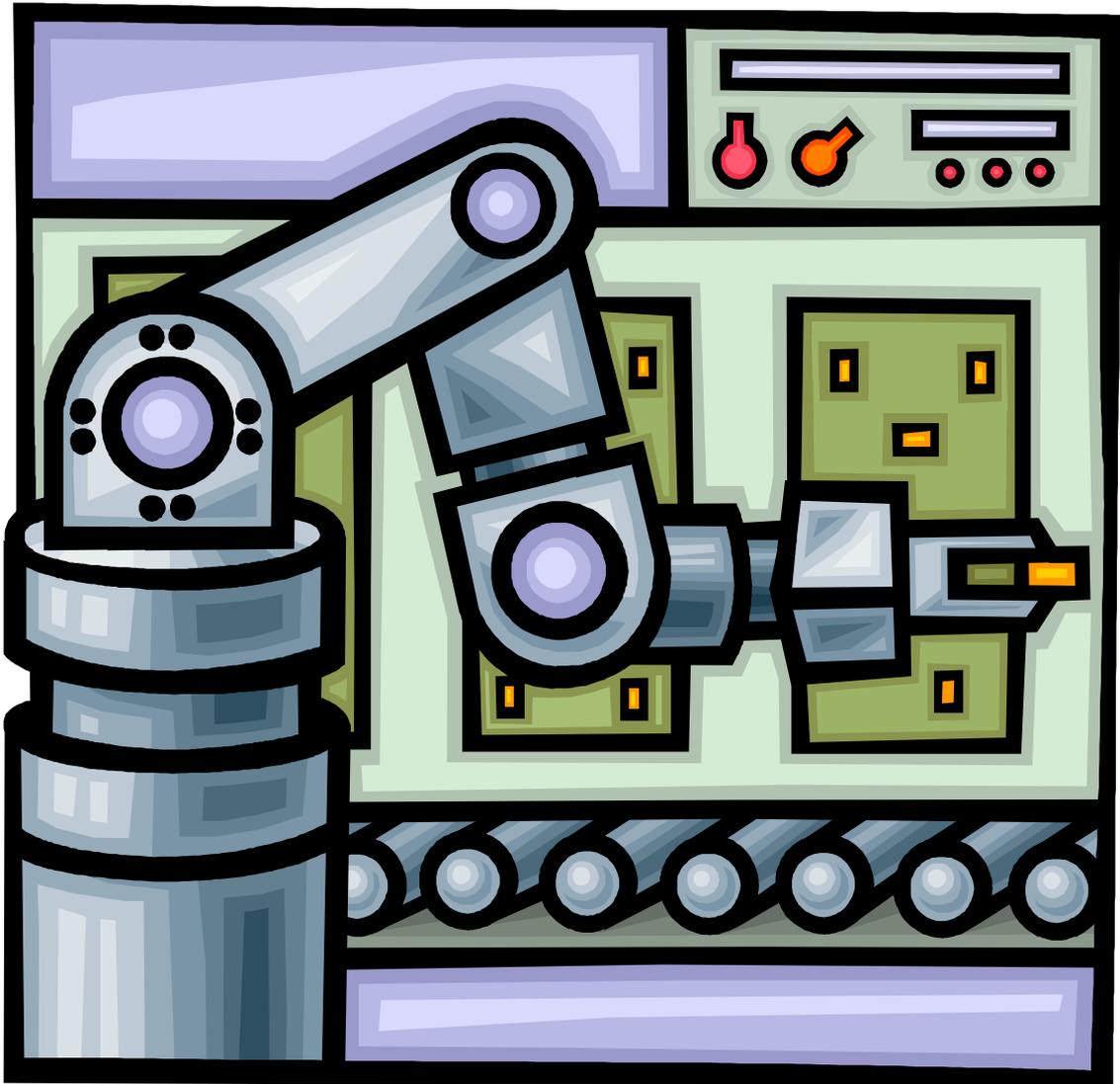
<p>1 +A</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Titre : Le relais à l'huile • Thème : Le droit à une alimentation adéquate • Lieu : Le garage (Extérieur) • Contexte : Certains robots vivent très loin du village des robots. Mais le manque d'huile fait grincer tous les boulons. Il faut leur faire parvenir de l'huile au plus vite. • Principe : Un relais à eau. Faire parvenir de l'eau le plus vite possible d'un point de la cour à l'autre.
<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Titre : La communication inter-villages • Thème : Le droit à l'expression • Lieu : L'observatoire (Intérieur) • Contexte : Les robots ne communiquent pas entre eux en raison de la grande distance entre leurs habitations. Heureusement, le sage a créé un nouveau moyen de communication avec des jumelles et des codes. • Principe : Les cosmonautes sont dans la salle du billard et doivent à l'aide de jumelles identifier à l'autre bout de la cour des signes qui constituent un code. Ils doivent le déchiffrer grâce au système de déchiffrage à disposition à côté d'eux. (Réponse : Bonjour »).
<p>3 + A</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Titre : Un autre regard • Thème : Le droit d'être handicapé • Lieu : Le marché (Extérieur) • Contexte : Certains robots sont très abîmés suite à la chute de la météorite. Le système de caméras qui permettent aux robots de voir, étant particulièrement fragile, a été endommagé sur beaucoup de robots. Il faudrait trouver une méthode pour aider ces robots à se rendre au marché ce matin. Les cosmonautes vont tester une nouvelle méthode... • Principe : Un parcours les yeux bandés. Chaque cosmonaute doit faire un parcours les yeux bandés d'un point à de la cour à l'autre. Pour aller chercher et ramener un fruit ou un légume du marché. Pour cela, chacun est aidé par les cosmonautes qui le guident avec la voix.
<p>4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Titre : Le code de l'école • Thème : Le droit à l'éducation • Lieu : L'école (Intérieur) • Contexte : Il y a 100 ans, le maître de l'école des robots est coincé dans l'école. Il n'arrive pas à se souvenir du code d'entrée de la porte de l'école. Résultat, aucun robot n'ayant pu se rendre à l'école, chacun est resté dans son coin sans se faire de copains, presque personne ne sait lire, écrire ou compter... Du coup, beaucoup de métiers ont disparu... • Principe : Un code à déchiffrer. Les cosmonautes vont aider le maître d'école à

	déchiffrer le code la porte d'entrée de l'école. Il s vont ensuite donner leur réponse au sage. (Réponse : « coin-coin »)
5 +A	<ul style="list-style-type: none"> • Titre : L'évasion de l'usine de boulons • Thème : Le droit d'être protégé contre l'exploitation au travail et les mauvais traitements. • Lieu : L'usine de boulons (Extérieur) • Contexte : Un méchant robot appelé Bulldozer oblige les mini-robots à venir travailler dans son usine de robots. Evidemment, cette situation ne peut plus durer. Le sage demande aux cosmonautes de l'aider à libérer les mini-robots. • Principe : La liane infernale. 8 robots sont attachés dans l'usine pour qu'ils ne s'échappent pas. Pour libérer les mini-robots, il faut récupérer les 8 clés des cadenas qui sont accrochés à une corde. Pour libérer les clés, il faut les faire coulisser le long de la corde pour les faire sortie par l'extrémité. Malheureusement la corde est enchevêtrée dans différents obstacles. Les cosmonautes devront ensuite libérer les mini-robots avec les clés.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Titre : Le vaccin anti-rouille • Thème : Le droit a des soins médicaux. • Lieu : Pharmacie (Intérieur). • Contexte : Depuis la chute de la météorite, une mystérieuse maladie faire rouiller de nombreux robots. Un vaccin anti-rouille existe mais il est très dur à trouver. Les cosmonautes vont devoir trouver ce vaccin dans un espace donné. • Principe : Recherche d'une boîte de vaccin. Le vaccin est caché dans un espace donné. Les cosmonautes doivent le retrouver et le rapporter au sage le plus vite possible.
7 + A	<ul style="list-style-type: none"> • Titre : Le cosmodrome • Thème : Le droit a des loisirs. • Lieu : Cosmodrome (Intérieur). • Contexte : Depuis la chute de la météorite, plus aucun robot ne pense à prendre du bon temps. Il faudrait leur trouver une distraction. Le sage propose d'organiser des voyages inter-galactiques pour permettre aux robots de passer du bon temps ensemble. • Principe : Jeu d'adresse. Les cosmonautes doivent aider au lancement des fusées.
8	<ul style="list-style-type: none"> • Titre : Les habitations des robots • Thème : Le droit a l'abri. • Lieu : Chez le robot-architecte (Intérieur). • Contexte : Depuis la chute de la météorite, de nombreux robots n'ont plus de maisons et sont obligés de vivre dehors. Les cosmonautes doivent aider le robot-architecte à remettre de l'ordre dans les plans des habitations. • Principe : Fiche d'activité les pyramides. Associer les plans et les vues 3D des habitations. Rapporter les réponses au sage.

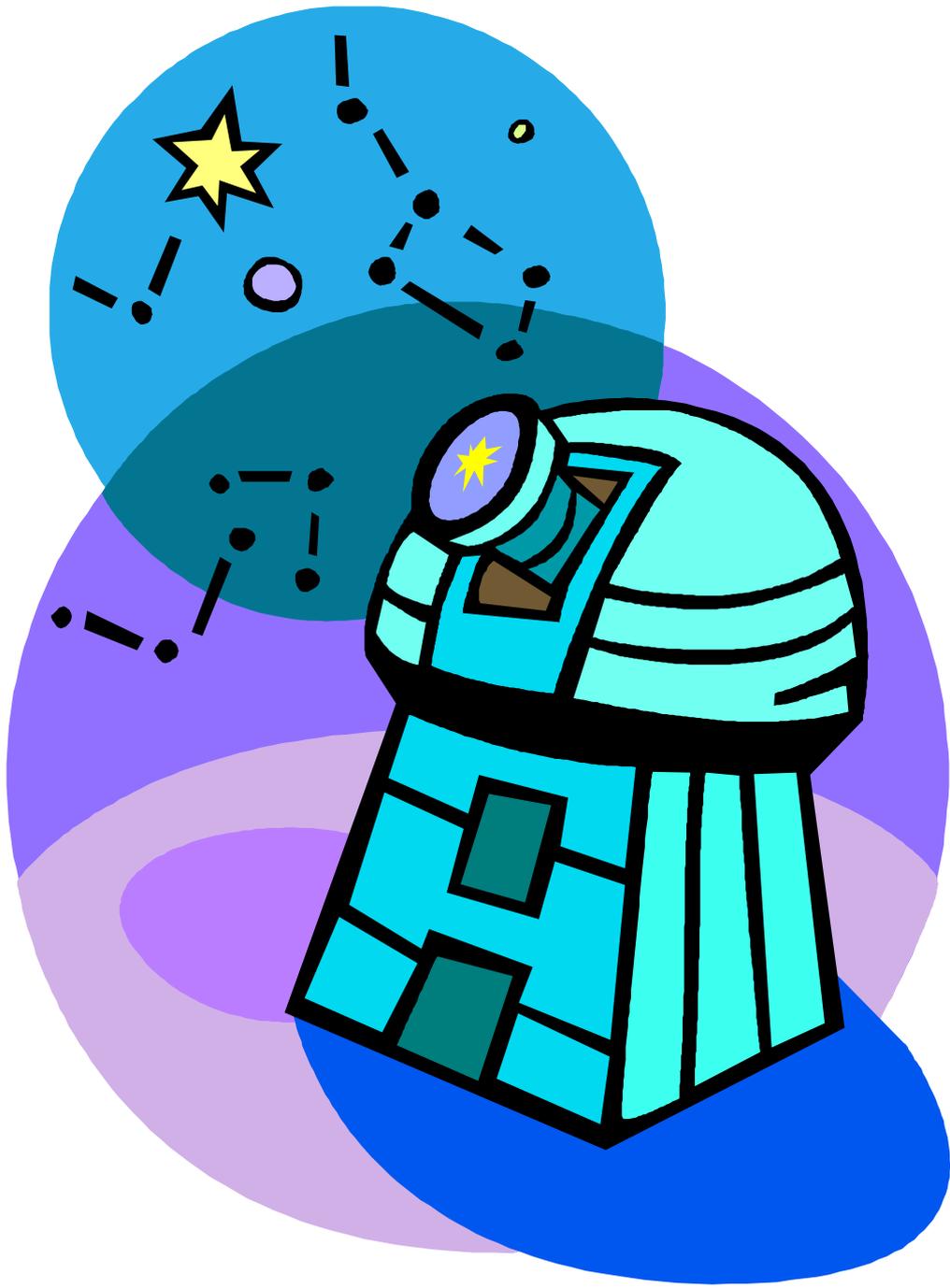
+A = Avec un animateur.

Déplacement des équipes :

Equipes	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8
A	1	2	3	4	5	6	7	8
B	8	1	2	3	4	5	6	7
C	7	8	1	2	3	4	5	6
D	6	7	8	1	2	3	4	5
E	5	6	7	8	1	2	3	4
F	4	5	6	7	8	1	2	3



Le garage



L'observatoire



Le marché



L'école



L'usine
de boulons



La
pharmacie



Le cosmodrome



Chez le robot-
architecte

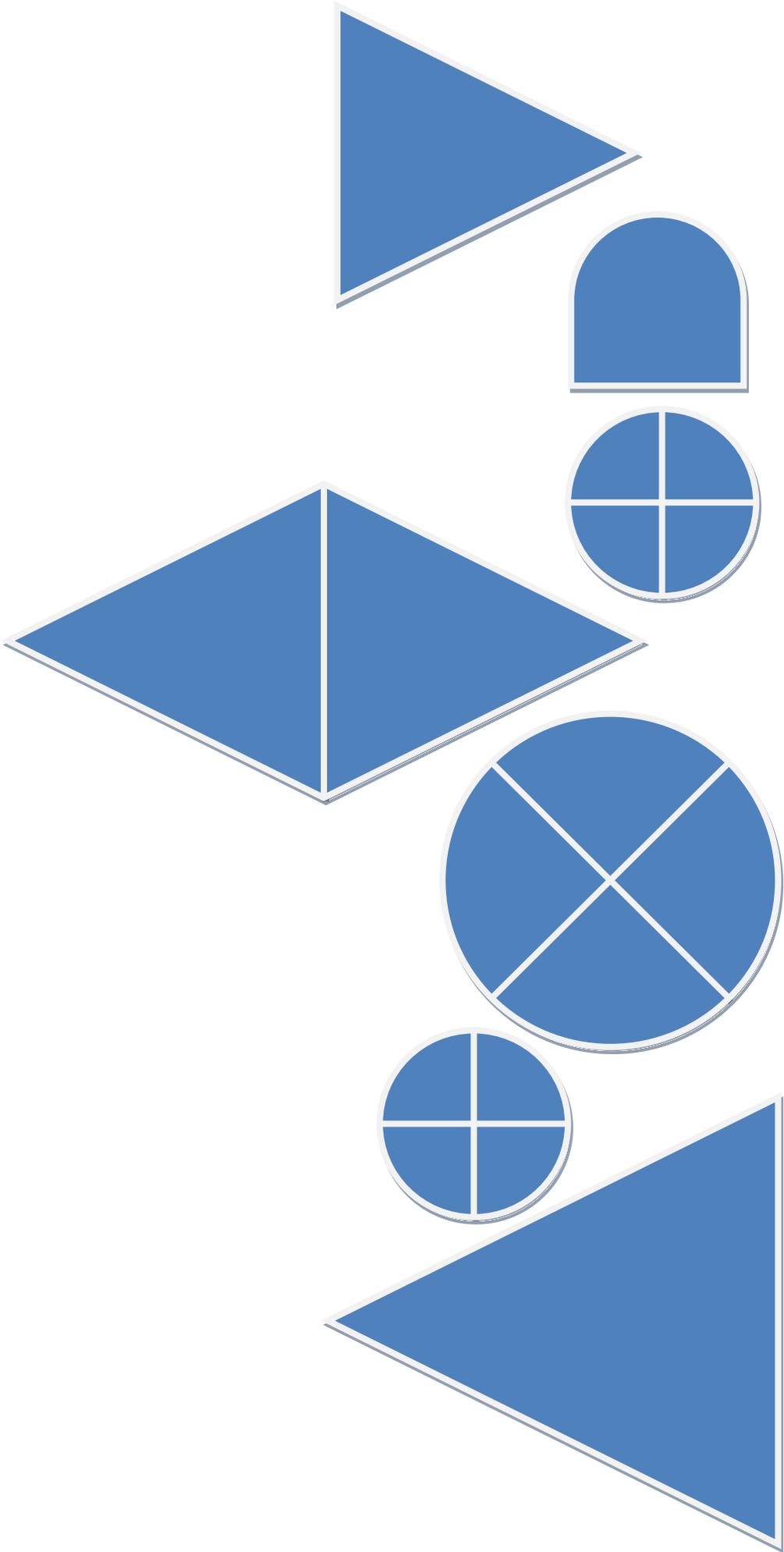
La communication inter-village

Testez le nouveau moyen de communication inter-villages inventé par le robot-sage.

Prenez les jumelles et regardez par la fenêtre. Vous devez apercevoir au loin un message en langage robot.

Décoder ce message grâce à la grille de décodage ci-contre et rapportez le contenu du message au robot-sage.

	N
	O
	L
	J
	B
	R
	U



La porte de l'école

Pour connaître le mot de passe de la porte de l'école, essayez de déchiffrer le code suivant. Quand vous avez trouvé la réponse, rapportez le mot de passe au robot-sage.

 L E
 M O T D
 E P A S S E
D E L A P O R T
 E E S T C O
 I N C O
 I N

Les habitations des robots

Le robot-architecte s'est complètement mélangé les plans des habitations. Aidez-le à associer les images des maisons avec les plans. Inscrivez les réponses sur un papier et allez les vérifier auprès du robot-sage.

[Ici était collé une image trouvée dans un livre d'activité.
Pour des questions de droits d'auteur, il nous est bien-sûr
impossible de la reproduire ici]

La recherche du vaccin anti-rouille

Essayez le retrouver le vaccin anti-rouille. Il est quelque part autour de vous. Quand vous l'avez trouvé, ramenez-le au robot-sage.



Mon carnet de bord

