

Le rallye-photo de Noël

@ 2006 Centre de Loisirs de Lannilis

Public : Des groupes d'enfants de 3 à 10 ans. Une couleur est attribuée à chaque équipe.

Type de jeu : Grand jeu alliant le rallye-photo, le jeu de l'oie, et les épreuves.

Principe : Les enfants sont par équipe (avec un animateur). Le meneur de jeu gère le plateau de jeu (déplacement des pions des équipes et attribution des épreuves). Chaque équipe doit passer des épreuves pour avancer et pour aider le lutin à recueillir un maximum de cadeaux.

Matériel :

- Un plateau de jeu type jeu de l'oie
- Un dé à 6 faces (géant c'est mieux)
- Un pion par équipe
- Des faux cadeaux miniatures de couleur (6 par équipe, 1 couleur de cadeau par équipe)
- Un déguisement de lutin
- 6 épreuves à préparer (Voir plus bas).
- Des photos de 6 endroits différents du lieu du jeu.

Préparation :

- Mettre le plateau et le dé sur une table.
- Cacher les cadeaux dans 6 endroits différents. A chaque emplacement doivent se trouver autant de cadeaux que d'équipe (ex : s'il y a une équipe bleue, une équipe rouge et une équipe verte... il y aura un cadeau bleu, un cadeau rouge et un cadeau vert à chaque emplacement).
- Préparer les épreuves que vous avez prévues (Voir plus bas) et les placer à différents endroits du terrain de jeu.

Déroulement :

1. Présentation

Un animateur déguisé en lutin vient demander de l'aide aux enfants pour retrouver des cadeaux perdus. Et oui, durant Noël, les lutins débordés font parfois des erreurs.

Pendant que le lutin se change en animateur, le meneur du jeu fait les équipes. Ensuite, les équipes passent à chacune leur tour devant le meneur de jeu installé devant le plateau de jeu. Le meneur attribue un pion de couleur à chaque équipe et les fait lancer le dé pour débiter le jeu.

2. La menée de jeu

La particularité de ce jeu, c'est que c'est l'animateur qui décide (sans que les enfants le sachent) de l'avancée de chaque équipe et de l'attribution des épreuves. A chaque fois qu'une équipe tombe sur une case, le meneur fait semblant de regarder sa feuille de parcours et indique aux enfants ce qu'ils doivent faire. Ex : avancer de 2 cases, reculer de 3 cases, passer une épreuve... La souplesse de ce fonctionnement permet au meneur de gérer correctement la répartition des équipes dans l'espace, d'éviter les temps d'attente, de gérer son temps de jeu pour que chaque équipe finisse en même temps... Cette méthode fonctionne très bien à condition bien-sûr que le meneur fasse illusion.

Le meneur a une feuille identique à ce modèle :

Epreuves	Equipes		
	ROUGE	VERTE	BLEUE
Recherche de cadeaux : photo1			
Recherche de cadeaux : photo2	X		
Recherche de cadeaux : photo3			X
Epreuve1		X	
Epreuve2			
Etc...	X		

Le meneur envoie les équipes sur l'épreuve de son choix et coche ensuite la case qui correspond dans le tableau afin de savoir quelles épreuves ont déjà été faites.

En théorie, à la fin du jeu, toutes les équipes ont donc trouvé les 6 cadeaux de leur couleur et ont passé les 6 épreuves.

3. Les épreuves

Il y a 2 types d'épreuves :

a. La recherche de cadeaux :

Le meneur de jeu donne une photo à l'équipe. Les enfants doivent retrouver le cadeau de la couleur de leur équipe qui se trouve à l'endroit indiqué par la photo. Quand ils l'ont trouvé, ils doivent ramener le cadeau au meneur de jeu qui le mettra dans un pot commun (une mini-hotte par exemple) et rendre au meneur de jeu la photo.

A la fin du jeu, tous les cadeaux doivent être en théorie trouvés.

b. Les défis :

Les 6 défis peuvent être créés librement par les animateurs. Voici des exemples de ce que nous avons réalisé :

- *Le dessin à points* (L'équipe doit reconnaître ce qui se trouve sur l'image en reliant les points du dessin entre eux). Il est facile de trouver des dessins à points sur Internet.
- *Le lancer de cadeaux* : Jeu d'adresse. Lancer des faux petits cadeaux dans une hotte.
- *Le quizz sur Noël* : Voir notre quizz en annexe à la fin de ce document.
- *Le parcours enchanté du lutin* : Faire un parcours (C'est toujours une activité importante pour les plus jeunes).
- *Le puzzle de Noël* : Refaire un puzzle créé par les animateurs (facile à faire !)
- A vous de trouver les autres épreuves !

Les défis doivent être obligatoirement réussis pour permettre aux équipes de continuer à jouer. Les épreuves doivent donc pouvoir être adaptée par chaque animateur en fonction de l'âge et de la dynamique des enfants.

4. La fin du jeu

Le meneur doit faire terminer le jeu à toutes les équipes en même temps en faisant avancer et reculer les équipes comme il le souhaite sur le plateau de jeu.

Une fois que toutes les équipes ont terminé. On se retrouve tous pour accueillir à nouveau le lutin du père Noël qui viendra recueillir tous les cadeaux retrouvés par les enfants et féliciter les enfants.

Le quizz de Noël :

Nous essayons toujours de réaliser des quizz très simples et loufoques qui peuvent être joués avec des petits comme des grands. Aucune connaissance n'est véritablement requise.

Quel type d'arbre décore t-on a Noël ?

- un tilleul
- un chêne
- un sapin
- un thuya

De quelle couleur est l'habit du père Noël ?

- noir
- bleu à pois rouge
- rouge
- argenté

Où vit le père Noël ?

- en Afrique
- à Tahiti
- au pôle nord
- chez Raphaël

De quelle forme sont les boules de Noël ?

- carré
- ronde
- triangulaire
- ovale

Qui tire le traîneau du père Noël ?

- des éléphants
- des Ivan
- des rennes
- des étoiles

Par où passe le père Noël passe t-il pour entrer dans les maisons ?

- par la cheminée
- par les radiateurs
- par la fenêtre
- par le téléphone

Que met-on dans le sapin ?

- des ivanlandes
- des raphalandes
- des guirlandes
- des isabellandes