



Voyageur

Fiche d'activité

Grand jeu : *La grille magique*

Lien avec l'élément : T E **A** F Es

Durée : 45 min à 1h
Nombre d'enfants : 15 à 100
Nombres d'adultes : min 2

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

P1 : Savoir stimuler ou canaliser son énergie
P3 : Développer et maîtriser ses capacités physiques
I : Développement cognitif : développer la mémoire
S2 : pouvoir prendre un rôle dans une équipe

Matériel :

- Une grande feuille
- Un marqueur
- Un drap
- Quelques feuilles A4
- 3 feutres

A noter :

Il faut que la grille soit assez complexe pour pouvoir départager les équipes et en faire une réelle difficulté.

Plus les équipes sont grosses, plus on peut agrandir et complexifier la grille.

Voir l'exemple de grille en deuxième page.

But du jeu :

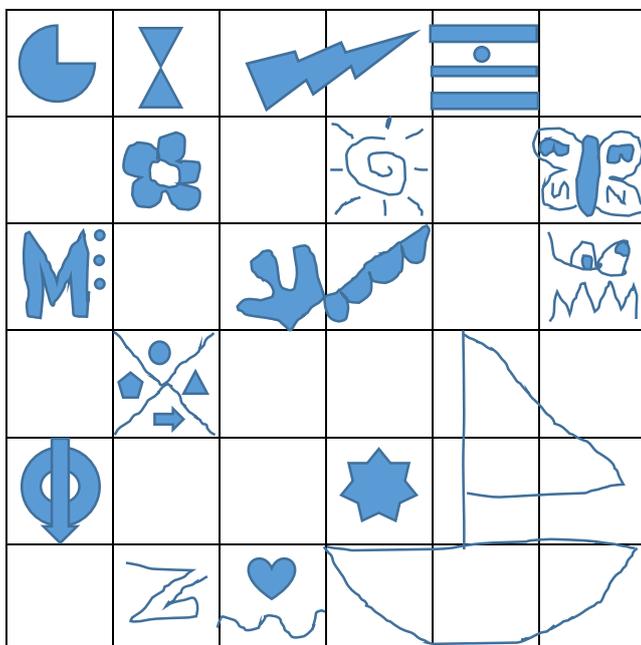
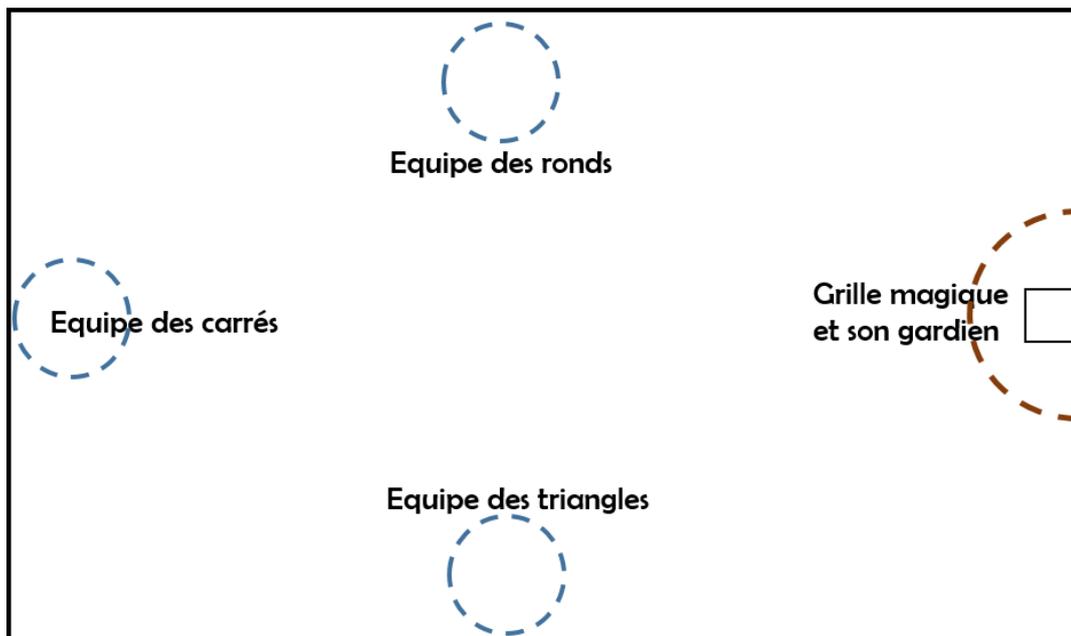
Reproduire au plus exacte la grille magique.
Jeu de stratégie, compétitif (version coopérative dans « Pour aller plus loin »).

Déroulement :

- 1) Sur le même principe qu'un poule-renard-vipère, il y a trois équipes qui ont leur camp respectif (voir le schéma en deuxième page). L'équipe des ronds attrape l'équipe des carrés, les carrés attrapent l'équipe des triangles et les triangles attrapent les ronds.
- 2) Pour attraper il faut toucher quelqu'un de l'équipe concernée.
- 3) A chaque fois qu'un Voyageur attrape quelqu'un il amène son prisonnier à la grille magique. En échange de son prisonnier, le gardien de la grille magique le laisse regarder secrètement la grille 10 secondes sous le drap. Le prisonnier est libéré, il doit retourner à son camp en levant la main pour ne pas être attrapé par d'autres équipes.
- 4) Après ses 10 secondes d'observation, le Voyageur retourne sur son camp compléter la grille vierge.

Fin du jeu :

La fin du jeu est quand une équipe pense avoir fini sa grille. La grille la plus proche, la plus juste au détail près gagne.



Imaginaire possible :

Depuis des années, plus rien ne pousse sur la planète... Archibald un vieux fou sait pourquoi, il a une grille magique qui contient la solution au problème... Seulement, étant fou, il ne veut la donner à personne ! Il est persuadé que tout le monde va l'utiliser pour leur bien personnel comme l'avait fait son meilleur ami Obsolex à l'époque. Obsolex avait trahi Archibald et avait transformé la planète en chou géant ! Le seul moyen d'obtenir la grille pour sauver le monde c'est de la recopier en secret. Pour détourner l'attention d'Archibald, on lui apporte des prisonniers. Emporté dans sa folie, il n'a qu'une obsession, retrouver Obsolex pour se venger...

Pour aller plus loin :

Si vos joueurs sont habitués à ce jeu, on peut aussi varier les couleurs. Chaque symbole peut avoir une couleur différente ou être composé de plusieurs couleurs...

Variante coopérative :

Chaque équipe a un morceau de la grille à reproduire. Le but est que la grille soit reconstituée en entier...

