



Vaillant

## Fiche d'activité

### Grand jeu : *Le casino du Vent*

Lien avec l'élément : T E A F Es

Durée : 1h-1h30  
Nombre d'enfants : 15 min  
Nombres d'adultes : 2 min

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

I2 : savoir utiliser son intelligence symbolique  
P1 : savoir utiliser ses sens pour approfondir l'exploration du monde extérieur

#### Matériel :

Des « jetons du souffle » (en papier, carton, cailloux...)

Des feuilles / stylos

Déguisements

Des plumes

Des ballons

...

#### A noter :

Les défis des stands sont préparés et animés par les Chefs.

Penser à organiser des stands avec des variantes pour faire passer à plusieurs reprises les joueurs.

L'ambiance du jeu est importante : jouer le jeu d'être les méchants qui ne veulent pas faire gagner les joueurs.

#### But du jeu :

Les Vaillants doivent sauver la Planète, menacée par un astéroïde qui doit atteindre la Terre dans une heure et demi. Pour ce faire, ils doivent gagner les défis lancés par le Vent. S'ils ont suffisamment réussi, alors le Vent soufflera très fort pour détourner la trajectoire de l'astéroïde et sauver la Terre.

Les Vaillants passent de stand en stand pour tenter de remporter les défis et ainsi gagner un maximum de « jetons du souffle » pour montrer au Vent leur détermination et leur courage

#### Déroulement :

1. Préparer en amont les stands de chaque jeu (voir idée dans « aller plus loin »). Pendant ce temps, proposez aux Vaillants de se déguiser pour les mettre dans l'ambiance défi « on doit sauver la Planète ! »
2. Réunissez tous les Vaillants et expliquez-leur la situation critique. Les Vaillants jouent individuellement mais le but du groupe est commun : remporter le plus de « jetons du souffle »
3. L'officier du Vent (un Chef) offre une mise de X jetons (en fonction du nombre de stands/participants) à chaque Vaillant
4. L'officier du Vent explique les règles du casino du Vent : Si le défi est réussi, le Vaillant gagne ses jetons et celui misé par l'officier du Vent du défi concerné. Si le défi est perdu, c'est au joueur de donner ses jetons misés au stand

5. Les Vaillants passent de stand en stand. Au fur et à mesure du jeu vous pouvez introduire des variantes et soyez attentifs au niveau de difficulté.
6. L'officier du Vent rappelle aux joueurs le temps qui passent et l'astéroïde qui se rapproche ...

### Fin du jeu :

7. Quelques minutes avant le chrono établi par le Vent, réunir tous les Vaillants et faire le décompte de tous les « jetons du souffle » récoltés
8. Annoncez aux Vaillants qu'ils ont récoltés suffisamment de jetons et démontré leur calme et leur détermination à sauver la Planète ! La mission a été réussie !

### Pour aller plus loin :

#### Idées de stands défi Vent :

- Souffler sur une plume et qu'elle ne touche pas le sol pendant 30 secondes
- Gonfler le maximum de ballons en 15 secondes
- Reconnaissance d'objets de la nature avec les mains et les yeux fermés
- Respiration la plus longue en expiration
- Parcours d'équilibre pieds nus avec différentes textures au sol
- Jeu des pièces dans le verre vide dans un récipient d'eau
- Tenir le plus longtemps possible dans la posture de l'arbre (ou sur un pied...)
- Basket-poubelle : différents déchets à mettre dans la bonne poubelle
- Bataille des émotions (dessin d'humeur sur des papiers et jouer comme la bataille avec un jeu de carte)
- Théâtre des émotions (faire l'émotion et on doit la reconnaître)
- Défi recyclage : quoi dans quelle poubelle ? défi de rapidité

Voir annexe 2 de la PPDB pour d'autres idées inspirés des temps Spi

A penser : Les Vaillants peuvent créer eux-mêmes leurs stands

### Imaginaire possible :

Vous pouvez utiliser d'autres supports d'imaginaires :

Les éléments de la nature : terre / feu / eau /  
Le soleil, la mer, l'océan ...

D'autres catastrophes naturelles  
La disparition d'une espèce animale