Le grand je u Le soleil Bleu (Elliot II)

Public:

4 équipes de 5 ou 6 joueurs âgés de 7 à 12 ans. 1 meneur de jeu + 2 animateurs.

L'histoire:

Le professeur Cornflakes, éminent scientifique, a découvert une nouvelle planète aux étonnantes caractéristiques : elle est bleue et brille comme un soleil. Il l'a donc baptisée « Soleil Bleu ». Il propose à Elliot, le célèbre astronaute, de partir en exploration pour en percer les my stères.

Principe:

Les enfants sont des scientifiques stagiaires qui aident le professeur Cornflakes et Elliot l'astronaute dans leur exploration du « Soleil bleu ». Le professeur leur confie des missions qu'ils devront mener à bien. Les scènes d'introduction et de clôture utilisent le principe des « tableau x vivants » : pour imiter un projecteur d'images 3D, un animateur prend des poses avec des accessoires derrière un drap que le professeur ouvre et referme vite (style projecteur de diapositives en 3 dimensions !).

Préparation:

Le professeur Cornflakes est le maître du jeu. Il en déguisé en scientifique (style savant fou). Les autres animateurs sont déguisés de la même façon (mais en moins excentrique) durant les épreuves.

Le laboratoire est la pièce centrale du jeu vers laquelle les équipes reviennent après chaque épreuve. Cette pièce peut être aménagée avec des éléments de décoration (faux ordinateurs, fioles, microscopes, etc...). Mais un élément est indispensable pour les scènes d'introduction et de clôture : le petit théâtre. Il s'agit d'un rideau (environ 2m x 2m) qui peut s'ouvrir très facilement pour laisser voir ce qu'il y a derrière.

Les épreuves (missions) doivent être installées dans les espaces de jeu (intérieurs ou extérieurs). Ces lieux sont appelés les laboratoires. Chaque laboratoire est identifié par un nom d'épreuve et un numéro (Cf. épreuves ci-dessous).

Avant la scène de préparation, un animateur constitue 4 équipes : A, B, C et D. Chaque équipe choisit un nom commençant par la lettre donnée par l'animateur et reçoit des feuilles et des cray ons pour prendre des notes durant leur périple.

Scène de présentation :

Le professeur Cornflakes accueille les professeurs-stagiaires dans son laboratoire scientifique. Un animateur se trouve derrière un rideau. Il utilise des accessoires et prend des poses pour illustrer ce que dit le professeur tel un tableau vivant (*Voir la fiche scénario dans les annexes*).

Le récapitulatif des épreuves (missions) :

•	1	Les télescopes	Avec animateur A		
Les scientifiques utilisent des télescopes pour observer la planète depuis la Terre. P feront-ils d'étonnantes découvertes ?					
		Observer avec des jumelles des documents qui sont placés très loin (à l'autre bout de la cour par exemple). Les joueurs doivent reconnaître les objets ou symboles imprimés.	- Jumelles - Feuilles-cibles (Cf annexes)		

	2	Les lasers	Avec animateur B		
		Les scientifiques doivent faire des tests sur différents matériaux utilisent des lasers à ondes de choc pour tester la solidité des m			
		A l'extérieur. Des objets sont alignés sur une table. Les joueurs doivent les dégommer avec des pistolets à eau.	- Des pistolets à eau - Cibles : Objets divers		

3	Le code escargot	Autonome
	Elliot a trouvé ce mystérieux message sur une pierre. C'est mais déchiffrer.	ntenant aux scientifiques de le
	L'équipe doit trouver le code secret pour le répéter ensuite au maître de jeu. La solution est la phrase « Ce code est vraiment simple! ». On peut le trouver en commençant à lire partir de la lettre centrale de la grille puis en continuant la lecture dans le sens des aiguilles du montre (en escargot).	- La fiche 'Le code escargot' (Cf. annexes)

4	Les étoiles cachées	Autonome
	Elliot nous envoie une photo du ciel vue du « Soleil bleu ». Les s toutes les étoiles qui se cache dans cette photo.	scientifiques devront trouver
	L'équipe doit trouver le nombre d'étoiles cachées dans le dessin puis l'annoncer au maître de jeu. Solution : 5 étoiles.	 La fiche 'Les étoiles cachées' (Cf. annexes)

_5	Les fusées à étages	Autonome			
Elliot est confronté à un problème. Lors d'une petite réparation, les techniciens ont mélant étages de la fusée avec d'autres. Il faut les aider à assembler les étages pour reconstitue fusées puis pour retrouver l'étage qui est en trop.					
	L'équipe devra annoncer le numéro de l'étage supplémentaire au professeur. Réponse = étage n°1.	 La fiche 'Les fusées à étages' (Cf. annexes) 			

	6	Le rayon lumineux	Avec animateur A			
		Elliot a réussi à capturer un rayon lumineux émis par la planète scientifiques vont devoir transférer le rayon du boîtier jusqu'au a				
•		3 joueurs de l'équipes prennent un miroir chacun. Le premier joueur capte un rayon lumineux et l'envoie sur le miroir du 2 ^{ème} joueur qui l'envoie au 3 ^{ème} . Ce dernier doit enfin l'envoyer dans une cible.	3 petits miroirsUne lampe de poche (en option)			

I	7	L'atterrissage forcé	Avec animateur B				
		Elliot est en train de survoler le « Soleil bleu ». Mais tout à coup, le vent se lève. Une tempête se dédenche. Il doit atterrir de toute urgence. Mais son champ de visibilité est très réduit. Les scientifiques devront le guider pour atteindre la zone d'atterrissage.					
Les joueurs devront lancer dans une cible tracée sur le sol à la craie une petite fusée en carton. - 1 petite fusée en carton - 1 cible tracée sur le sur l							

8	L'enregistrement	Autonome		
	Elliot a fait un enregistrement des sons mystérieux qu'il pouvait scientifiques doivent analyser cet enregistrement. Ils se rendron familiers.			
	Les joueurs écoutent un CD enregistré qui comporte plusieurs sons. Les joueurs doivent identifier les sons (selon les propositions de la fiche de jeu – Cf. annexes) dans le bon ordre puis donner cet ordre au maître de jeu.	 Un lecteur de CD Un CD créé sur ordinateur (Cf. fichier son à télécharger et à graver sur un CD) 		

9	Les roches bondissantes	Autonome
	Elliot a ramené d'étonnantes roches dont la principale caractéris incessamment. Malheureusement, alors que le professeur en fa dans tous les sens. Aidez le professeur à les retrouver dans le la	isait l'analyse, elles ont bondi
	Différentes balles en mousse sont bien cachées dans une salle. Les joueurs doivent en trouver une et la ramener au professeur.	- 4 balles en mousse

10	Le quizz du soleil bleu	Autonome				
	Les scientifiques doivent démontrer leurs connaissances sur le monde de l'espace.					
	Les joueurs devront répondre au quizz et ramener le mot-code	- La fiche 'Le quizz du soleil				
	au professeur (Réponse = 'Espace').	bleu' (Cf. annexes)				

Le parcours des équipes :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	<u>1</u>	<u>2</u>	3	4	5	<u>6</u>	<u>7</u>	8	9	10
В	5	<u>1</u>	<u>2</u>	3	4	10	<u>6</u>	<u>7</u>	8	9
C	4	5	<u>1</u>	<u>2</u>	3	9	10	<u>6</u>	<u>7</u>	8
D	3	4	5	1	<u>2</u>	8	9	10	<u>6</u>	<u>7</u>

Les chiffres soulignés sont les postes menés par les animateurs.

Le suivi des équipes :

A chaque fois qu'une équipe revient voir le professeur, celui-ci consulte le tableau ci-dessus et donne à l'équipe le Numéro et le Nom du laboratoire à trouver. Le professeur peut également mettre les joueurs dans l'ambiance en expliquant la mission qui les attend.

Ensuite, le professeur barre le numéro de laboratoire dans le tableau ci-dessus. Il pourra donc suivre sans soucis le parcours de chaque équipe.

Scénario de la scène d'introduction

<u>Matériel nécessaire</u>: 1 ballon bleu, le déguisement d'Elliot (dont un casque), une fusée en carton, un décor d'espace.

Les phrases entre crochets [] sont les actions de l'animateur-mime lorsque le professeur ouvre le rideau.

Si je vous ai fait venir aujourd'hui, c'est parce que j'ai une grande nouvelle. J'ai fait la découverte d'une nouvelle planète dans notre système solaire. Elle présente des caractéristiques étonnantes : elle toute bleue et elle brille comme un soleil.

Je vais avoir besoin de grands scientifiques comme vous pour m'aider à en percer tous les my stères.

Je vais tout de suite vous exposer mon projet. Mais avant tout, voici mon projecteur d'images en 3 dimensions qui me permettra de vous présenter quelques photos du dossier.

Voici une première image de la planète que j'ai pu observer avec mon télescope. [La planète Bleue tourne dans l'espace -> Boule portée devant un décor d'espace]. C'est une découverte de premier plan.

J'ai alors décidé d'envoyer sur cette planète le très célèbre Elliot l'astronaute. [Elliot apparait. Il fait sa star.]. Il a accepté d'y partir en expédition et de nous ramener des échantillons que nous pourrons analyser.

Il partira dans quelques instants à bord de sa célèbre fusée StarShip XV. [Sa fusée vole dans l'espace -> Une petite fusée en carton qui vole devant le décor d'espace]. Grâce aux nouvelles technologies des vols spatiaux, il sera là-bas en très peu de temps.

Ensuite, je lui confierai des missions d'exploration de la plus haute importance. *[Elliot apparait avec une loupe dans la main. Il fait semblant d'explorer le rideau]*. Elliot nous fera parvenir toutes ses remarques ainsi que les échantillons par fax intergalactique.

Lancement du jeu:

> Le professeur fait venir la première équipe et lui donne le numéro et le nom de laboratoire vers lequel elle doit se diriger. (Cf. Parcours des équipes).

Scénario de la scène de clôture

<u>Matériel nécessaire</u>: le déguisement d'Elliot (dont un casque), un décor d'espace, un cray on à maquillage bleu, un objet quelconque pour l'échantillon.

Les phrases entre crochets [] sont les actions de l'animateur-mime lorsque le professeur ouvre le rideau. Mais cette fois, l'animateur n'est pas immobile.

Eh bien, mes chers collègues, grâce vous tous, nous en savons un peu plus sur ce my stérieux soleil bleu. Je vous propose de nous mettre tout de suite en relation par liaison satellite avec Elliot qui se trouve toujours sur cette planète. [Le rideau s'ouvre. Elliot apparait avec son casque et dit bonjour].

Bonjour Elliot. Vous allez bien ? Nous avons bien reçu et analysé tous les échantillons que vous nous avez fait parvenir. Nous constatons qu'il n'y aucun danger sur cette planète. Vous pouvez sans problème enlever votre casque de protection.

[« Ah très bien. Je l'enlève. Mais attendez, il m'en reste encore un que je n'ai pas eu le temps de vous envoyer ». Il se penche, se met une marque de maquillage bleu et réapparait. « C'est celui-ci. Je vous le donnerai à mon retour.].

C'est noté mon cher Elliot. Avez-vous trouvé autre chose sur cette planète?

[« Tout va bien. Il n'y a pas grand-chose à dire de plus. Ah mais attendez, on m'appelle. ». Il sort quelques instants de la scène et revient avec une nouvelle tâche bleue sur le visage. « Excusez-moi. Donc je vous disais : rien à signaler de plus].

Mon cher ami. Vous n'avez rien trouvé de spécial sur cette planète alors ?

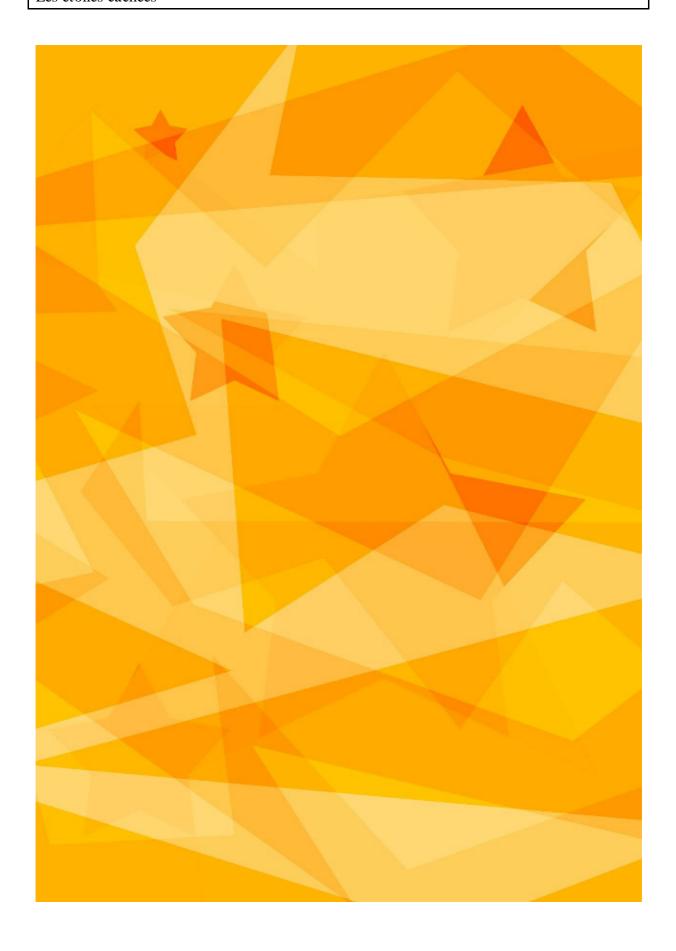
[« Non, non. Ah attendez, j'ai laissé tomber un crayon ». Il se penche et réapparaît avec une nouvelle tâche bleue sur le visage.].

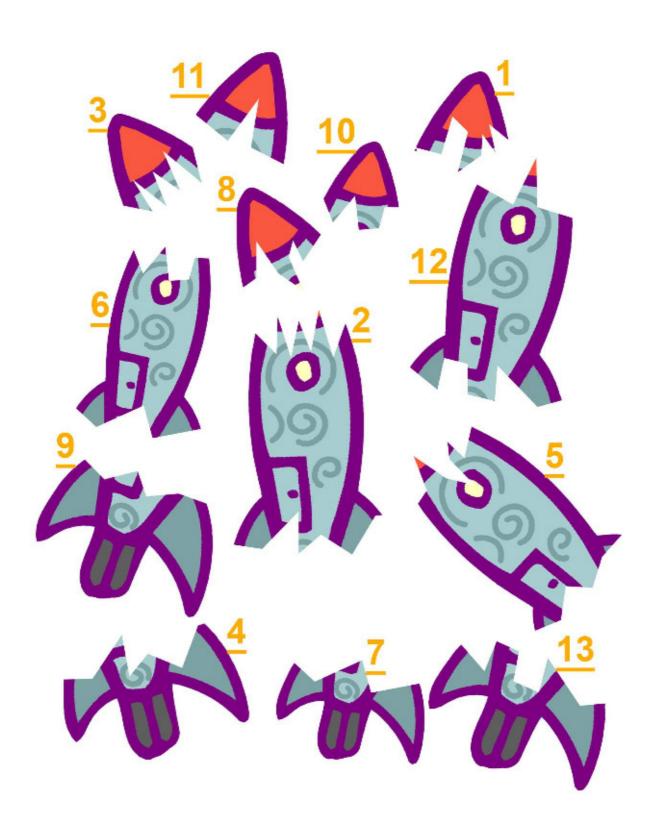
(Le professeur regarde les tâches sur le visage d'Elliot). Heu, dites-moi, vous allez bien ? Eh bien, on va vous laisser... (le professeur est un peu gêné).

[« A bientôt pour une prochaine mission!].

A bientôt Elliot. Et pour vous mes chers collègues scientifiques, je vous propose de nous retrouver à la pause-goûter!

	V	r	a	i
!	t	Ф	C	m
е	S	C	0	е
	е	е	d	n
p	m	i	S	t



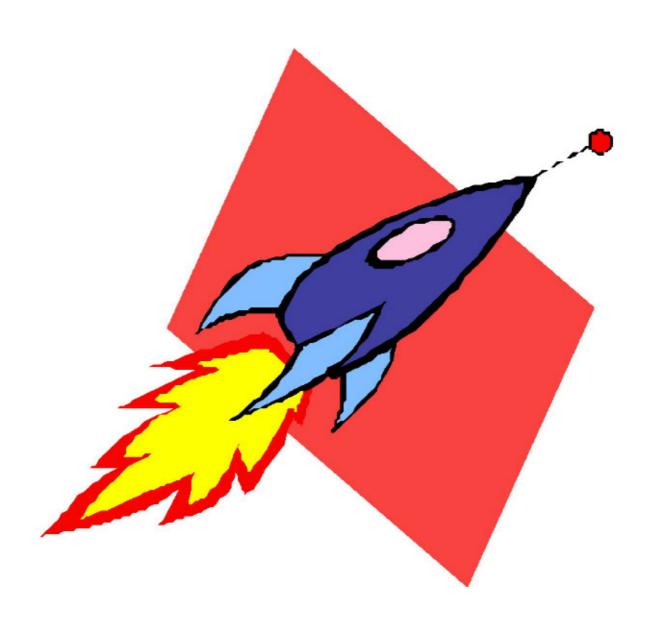


Le	quizz	du	Soleil	Bleu
----	-------	----	--------	------

1.	Quel objet sert à observer le ciel ?			
	_	Un cames cope		
		Un téles cope		
		Un lunetos cope		
_				
2.	Une vraie planète a une couleur bleue. Laquelle ?			
	S.	Neptune		
	A.	La Terre		
	X.	Mars		
3.	Quelle planète possède des anneaux ?			
	B.	La lune		
	D.	Le seigneurdaie		
	P.	Saturne		
4.	Parmi les comètes, il en existe une très connue, la comète de			
	G.	Robert		
	T.	Johnny Halliday		
	A.	Halley		
5.	. La nuit, dans le ciel, on peut observer			
	C.	Les constellations		
	E.	Les constatations		
	Н.	Les consternations		
6.	Dans notre système solaire, il y a des millions de petites planètes que l'o appelle			
	R.	Des trucs		
	E.	Des astéroïdes		
	L.	Des ricantonais		
		Le mot-code est :		





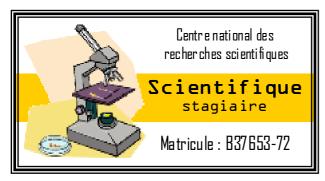


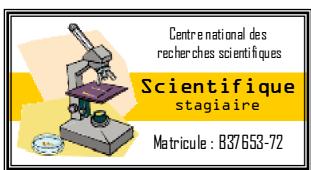


Les badges et les panneaux indicateurs



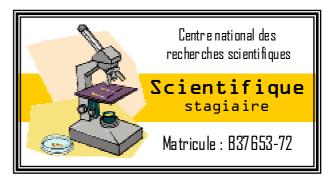


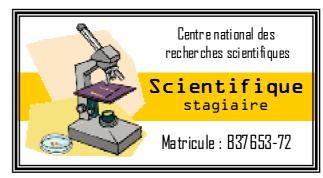




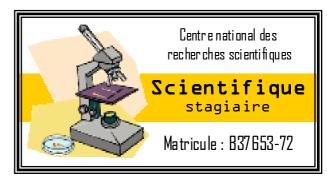




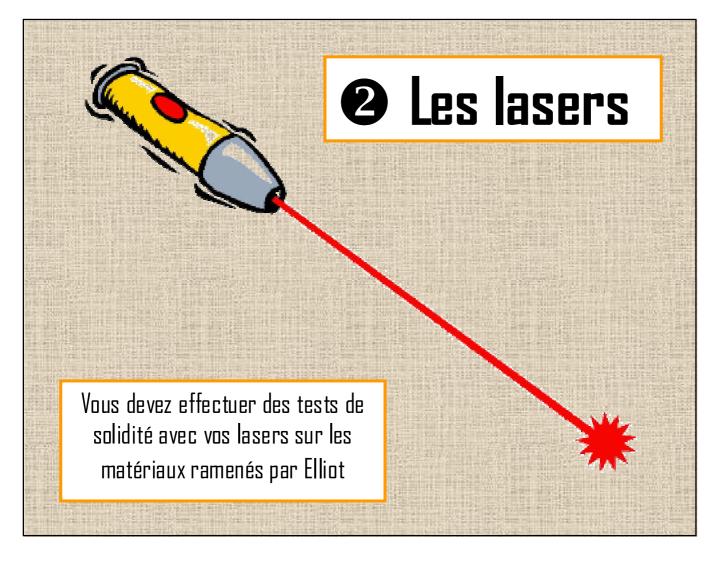












❸ Le code escargot

Vous devez découvrir la phrase codée qui est cachée dans cette grille. Quand vous avez trouvé, retournez répéter cette phrase au professeur.



Les étoiles cachées

Dans le dessin orange cicontre, vous devez trouver combien d'étoiles sont cachées. Quand vous avez trouvé, retournez donner ce nombre au professeur.

