

Le voyage d'Alban - un grand jeu d'aventure

@2009 – Le Centre de Loisirs de Lannilis [www.dsh-lannilis.com]

Public :

- 4 équipes de 5 à 6 enfants âgés de 3 à 6 ans
- 4 animateurs (un par équipe) + 1 meneur de jeu

Principe :

Mr Hibou et les animaux de la forêt demande aux enfants de bien vouloir rechercher Alban pour récupérer une clé qu'il possède sûrement. Grâce aux cartes postales envoyées par celui-ci, les enfants vont suivre Alban dans son voyage autour du monde jusqu'à enfin le retrouver...

1 heure de jeu environ.



Matériel à préparer :

- Une boîte aux lettres en carton avec fond escamotable (pour y déposer les cartes postales au fur-et-à-mesure des besoins).
- 6 cartes postales avec Alban (Cf. annexes)
- 6 photos paysages à répartir dans les espaces (pour identifier les postes)
- Un castelet + un décor de forêt.
- 3 marionnettes d'animaux (hibou, lapin, éléphant). Les animaux peuvent bien-sûr être changés.
- 6 déguisements (Cf. plus loin)
- Le matériel pour 6 épreuves (au choix)

Histoire :

Introduction : Dans 3 jours, c'est la grande fête du printemps. Comme chaque année, tous les animaux de la forêt attendent impatiemment ce grand moment. Malheureusement, Mr hibou, qui est chargé de son organisation, est face à un gros problème. Il est grand temps de commencer à préparer la fête mais la clé du local où est rangé le matériel demeure introuvable. Et si c'était Alban, l'éléphant qui était parti avec ? Le voilà parti depuis 5 jours pour son voyage autour du monde ! Il a sûrement emporté la clé avec lui !

Heureusement, grâce aux cartes postales qu'Alban envoie aux enfants, il sera facile de retrouver Alban. Mr Hibou demande alors aux enfants de bien vouloir partir à la recherche d'Alban et de ramener la clé.

Conclusion : Une fois que les enfants retrouvent Alban, pas de chance : ce n'est pas lui qui a la clé ! Tout ça pour rien. Mr Hibou enrage... jusqu'à se rendre compte que depuis le début, c'est lui qui avait la clé dans sa poche !

Dialogues des spectacles de début et de fin :

[Ces saynètes peuvent être jouées par un animateur seulement]

[Mettre de la musique de début et de fin. La musique classique par exemple convient très bien]

Prologue :

Mr Hibou [qui tourne et vire dans la forêt] : Ah là là... c'est une catastrophe...

Le lapin : Mais que se passe t'il, Mr Hibou ?

Mr Hibou : Tu sais que 3 jours, c'est la fête du printemps de la forêt. Il est plus que temps de commencer les préparatifs. Mais malheureusement, tout le matériel est stocké dans la cabane en bois et je n'arrive pas à remettre la main sur la clé de la cabane.

Le lapin : Es-tu sûr d'avoir cherché partout ?

Mr Hibou : Mais bien-sûr...

Le lapin : Peut-être est-ce un des animaux de la forêt qui l'a emporté par mégarde ?

Mr Hibou : Tiens, maintenant que tu le dis, je crois me souvenir que c'est Alban qui y avait rangé le matériel l'année dernière !

Le lapin : Alban ? Alban l'éléphant ? Aie, ça tombe mal ! Alban n'est toujours pas rentré de son voyage autour du monde. Il ne doit revenir quand dans 2 jours !

Mr Hibou : Oh non, ce sera bien trop tard ! Mais que faire ?

Le lapin : Eh bien... En effet, tout cela paraît compromis... mais j'ai une idée ! Et si on demandait aux enfants de nous aider à retrouver Alban ?

Mr Hibou : Oh oui, c'est une excellente idée ! Vous êtes d'accord les enfants ?

Le lapin : Mais il y a un souci, nous ne savons pas dans quel pays il se trouve actuellement...

Mr Hibou : Mais si ! Nous pouvons retrouver Alban grâce aux cartes postales qu'il nous envoie régulièrement !

Le lapin : Oui, vous avez raison ! Bravo Mr Hibou ! Eh bien je propose que les enfants se mettent en équipe et partent à la recherche d'Alban !

Mr Hibou : Faisons ça ! Vos animateurs vous vous aider à faire des équipes d'explorateurs. Revenez ensuite nous voir et nous vous donnerons une carte postale d'Alban qui vous permettra sûrement de le retrouver !

Epilogue :

[Les enfants reviennent de leurs voyages. Mais ils n'ont toujours pas retrouvé Alban]

Mr Hibou : Alors les enfants, vous avez retrouvé Alban ? [Les enfants : Non !!!!]

Mr Hibou : Aie, c'est la catastrophe ! Mais comment allons-nous faire ?

[Alban arrive sur scène et passe devant Mr Hibou]

Alban : Bonjour Mr Hibou, ca va ?

Mr Hibou : Bonjour Alban... mais comment allons-nous faire ???

[Mr Hibou sursaute]

Mr Hibou : Mais... Alban c'est toi ?

Alban : Oui, je viens de rentrer de mon voyage.

Mr Hibou : Mais nous t'avons cherché partout ! Est-ce toi qui a la clé de la cabane en bois ?

Alban : Ah non, ce n'est pas moi !

Mr Hibou : Quoi ! Oh non...

Alban : Mais je crois que c'est toi qui l'avais mis dans ta poche la dernière fois !

Mr Hibou : Alban, écoute... crois-tu que j'aurais envoyé les enfants te rechercher à travers le monde si j'avais eu la clé dans ma poche ? C'est complètement ridicule !

[Mr Hibou cherche dans sa poche et trouve la clé]

Mr Hibou : Oh non, c'est moi qui l'avais dans ma poche depuis le début. Bon merci les enfants de votre aide. Pour me faire pardonner, je vous invite à goûter dans la forêt !

Déroulement détaillé :

Les enfants sont invités à venir voir le spectacle.

Le meneur de jeu joue le spectacle puis invite les animateurs à répartir les enfants en 4 équipes puis envoie chaque équipe aux 4 coins de la salle pour y trouver un nom d'équipe (juste pour faire patienter !).

Ensuite le meneur de jeu appelle les équipes à chacun leur tour en fonction du tableau des parcours (Voir ci-dessous). Par exemple : il appelle donc en premier l'équipe rouge, en deuxième l'équipe bleue, etc...

A chaque fois que le meneur de jeu accueille une équipe, celle-ci doit se poster devant la boîte aux lettres de la forêt, attendre quelques instants [*Pendant ce temps, le meneur regarde sur son tableau de parcours dans quel pays il doit envoyer l'équipe, puis prend la carte postale correspondante et la met dans la boîte aux lettres par l'ouverture dissimulée à l'arrière de la boîte*]. Ensuite, l'équipe ouvre la boîte et découvre sa prochaine destination.

Le meneur identifie et commente le lieu (par exemple, il peut situer le pays sur un planisphère – nous, nous avons un grand tapis de ce type) puis laisse l'équipe partir en lui demandant d'aller à la recherche d'Alban dans ce pays !

Une fois l'équipe partie, le meneur doit impérativement cocher la case du tableau des parcours pour se souvenir des équipes qu'il a déjà vu ! Il attend ensuite la prochaine équipe...

De son côté, l'équipe va rechercher dans les espaces la même photo que celle qui apparaît sur sa carte postale. Une fois qu'elle l'a trouvé, l'animateur demande aux enfants de savoir à un endroit bien déterminé puis tourne le dos quelques secondes au groupe – le temps pour lui d'enfiler le déguisement qui s'y trouve (il ne doit s'agir que de quelques éléments : un chapeau, une veste, etc...) puis joue immédiatement le rôle d'un autochtone :

« Bienvenue dans mon pays ! Puis-je vous aider ? ... Ah, vous recherchez quelqu'un ? Eh bien attendez quelques instants, je suis occupé... mais peut-être pouvez-vous me donner un petit coup de main, et je vous aiderai à mon tour ensuite ! »

L'animateur fait alors passer aux enfants l'épreuve du pays (Cf. plus bas).

A la fin de l'épreuve, l'animateur annonce toujours à l'équipe qu'après mûre réflexion, il ne pense pas avoir vu Alban ! L'équipe doit donc retourner à chaque fois voir le meneur de jeu pour obtenir une nouvelle carte postale...

A ainsi de suite...

A la fin du jeu, les enfants ont parcouru les 6 pays, mais n'ont toujours pas trouvé Alban ! Le meneur de jeu les invite donc à s'asseoir à nouveau sur les chaises devant le castelet de marionnettes. Une fois toutes les équipes arrivées (normalement, il n'y a que quelques minutes d'attente), le meneur de jeu joue la saynète de fin (le retour d'Alban et la récupération de la clé : voir texte plus haut) puis envoie les enfants au goûter !

Etapas du voyage:

Il y a 6 étapes dans différents pays du monde :

1. Pôle nord : Pêche à la ligne avec Amaud l'Esquimau
2. Etats-Unis : Le quizz de Sage-des-plaines l'indien
3. Chine : le Memory chinois avec Ting-Yong le chinois

4. Australie : La course des kangourous avec Mike l'Australien
5. Egypte : Le casse-pyramides avec Akhénon l'Egyptien
6. Pérou : Le parcours de la cordillère des Andes avec Khéna le péruvien

Vous pouvez créer les épreuves de votre choix. Nous vous donnons ici des propositions mais vous trouverez sûrement mieux ! L'important, c'est :

- **Pas plus de 5 minutes par épreuve !**
- Des épreuves variées faisant appel à toutes les compétences : réflexion, adresse, mémoire, observation, équilibre, etc...

Déguisements animateurs :

Ces petits éléments de déguisements se trouvent dans chaque pays. Quand l'animateur arrive avec son groupe, il tourne le dos aux enfants et enfile le déguisement très vite puis adapte sa voix pour dire son texte (toujours le même) :

« Bienvenue dans mon pays ! Puis-je vous aider ? ... Ah, vous recherchez quelqu'un ? Eh bien attendez quelques instants, je suis occupé... mais peut-être pouvez-vous me donner un petit coup de main, et je vous aiderai à mon tour ensuite ! »

1. Arnaud l'Esquimau : Un anorak + une canne à pêche
2. Sage-des-plaines l'indien: Un bandeau de plumes + un arc + des flèches
3. Ting-Yong le chinois : Un chapeau chinois
4. Mike l'Australien : Un bandeau dans les cheveux et un boomerang
5. Akhénon l'Egyptien : Une toge blanche avec une ceinture
6. Khéna le péruvien : Un bonnet péruvien et une flûte de pan

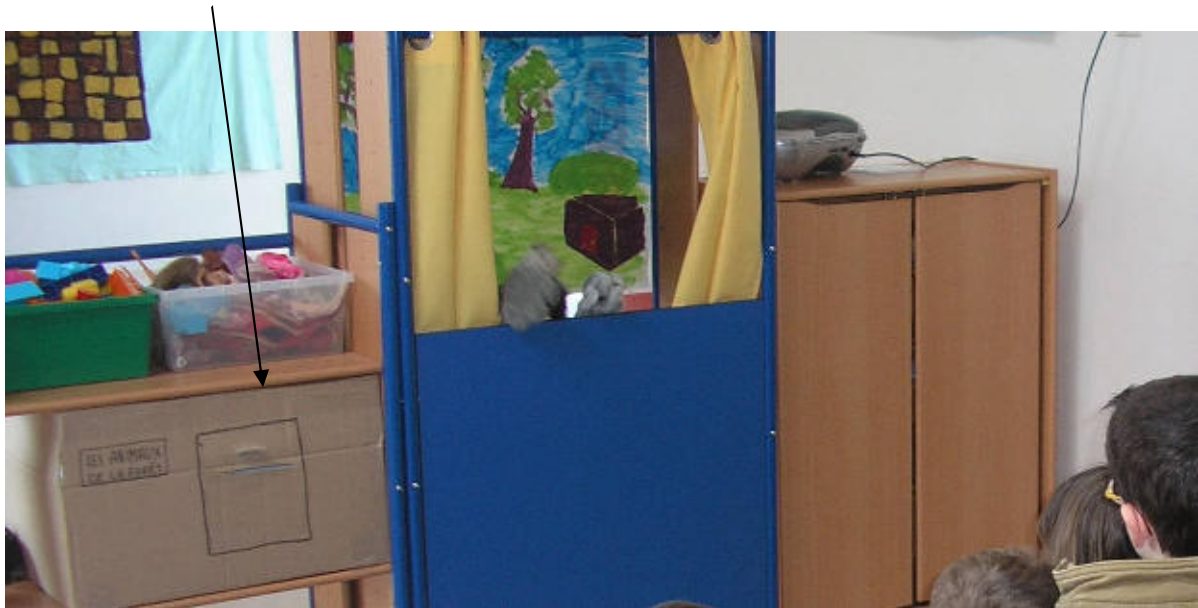
Parcours des équipes :

Equipes	Postes					
A	1-Pôle Nord	2-USA	3-Chine	4-Australie	5-Egypte	6-Pérou
B	6-Pérou	1-Pôle Nord	2-USA	3-Chine	4-Australie	5-Egypte
C	4-Australie	5-Egypte	6-Pérou	1-Pôle Nord	2-USA	3-Chine
D	3-Chine	4-Australie	5-Egypte	6-Pérou	1-Pôle Nord	2-USA

Exemple d'utilisation : L'équipe rouge est d'abord envoyée au Pôle Nord, puis aux USA, puis en Australie, etc... Le meneur de jeu ne doit pas oublier de cocher les cases pour suivre l'évolution des équipes durant le jeu.

La construction de la boîte aux lettres (15 minutes environ) :

La boîte est placée à côté du castelet.



La boîte doit disposer d'une porte avant (pour les enfants) et d'une porte arrière (pour le meneur de jeu).

Les cartes postales et le tableau des parcours des équipes sont placés à l'arrière de la boîte.

La préparation des photos paysages pour les postes (2 minutes environ) :

Imprimez les photos paysages en annexes (les pages 11 à 16 de ce document) puis placez-les là où vous souhaitez placer vos postes. Ils permettront aux équipes d'identifier facilement les pays et les postes correspondants.

La préparation des cartes postales (15 minutes environ) :



Pour créer ces 6 cartes, vous pouvez utiliser le pack de photos que nous vous proposons de télécharger sur notre site (lien de téléchargement à côté du lien de téléchargement de cette notice).

Vous devez ensuite modifier ces photos pour y faire apparaître votre marionnette d'Alban (Exemples utilisés chez nous sur les pages suivantes). Pour le faire, vous avez 2 possibilités :

- Par informatique : De notre côté, nous avons utilisé le logiciel de retouche d'image libre THE GIMP. Nous avons détourné une photo de notre marionnette Alban l'éléphant et nous l'avons intégré dans les 6 photos de paysage (Pack à télécharger). Pour cette technique, il vous faut bien-sûr quelques petites connaissances sur le photo-montage...
- Manuellement : Ceux qui n'y connaissent rien peuvent tout simplement, imprimer 6 photos de leur marionnette d'Alban, la découper et la coller sur chacune des 6 photos paysage. Facile !

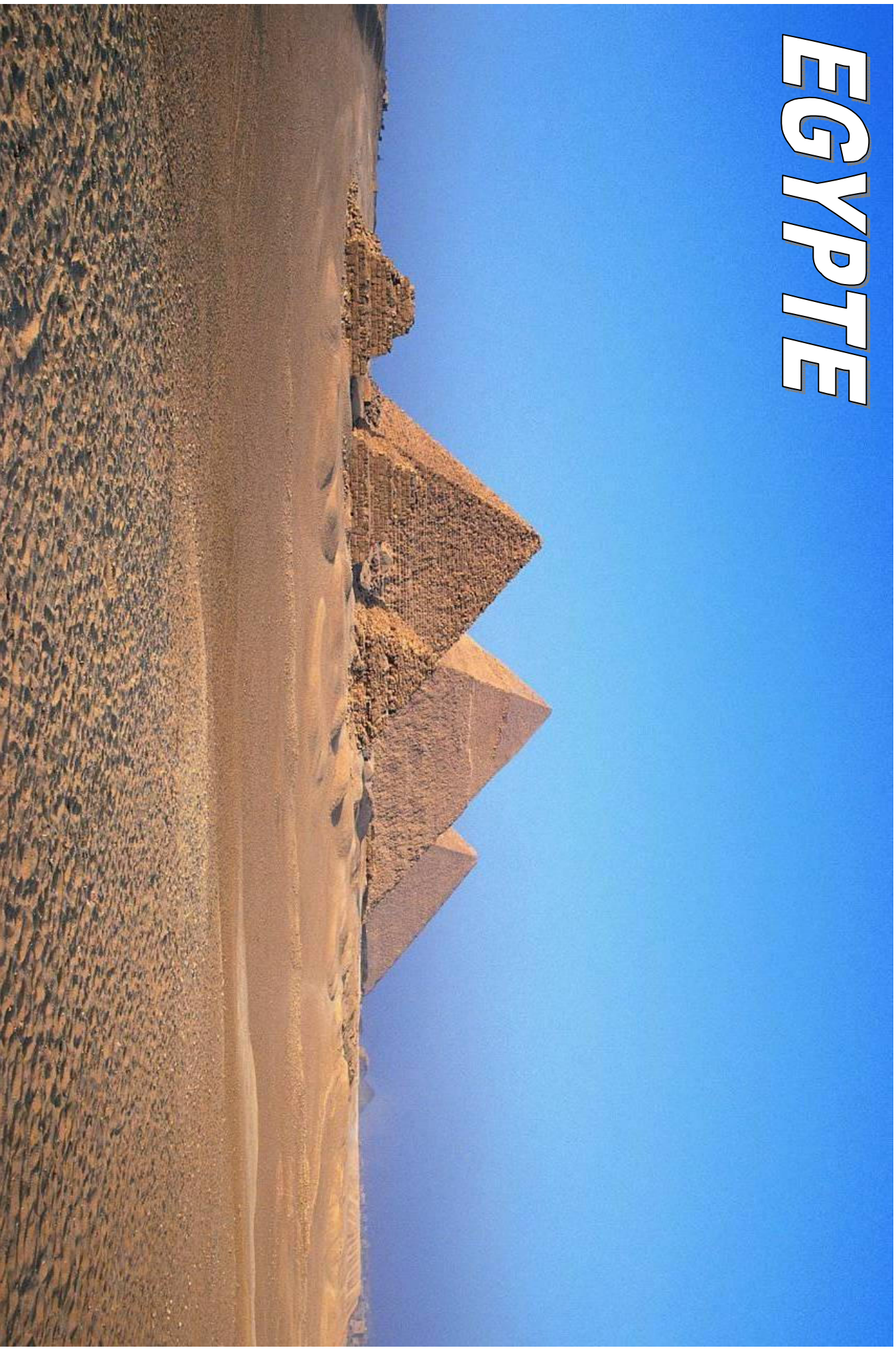
Nous vous conseillons très fortement de plastifier ensuite vos 6 belles cartes postales afin qu'elles survivent jusqu'au bout du jeu !



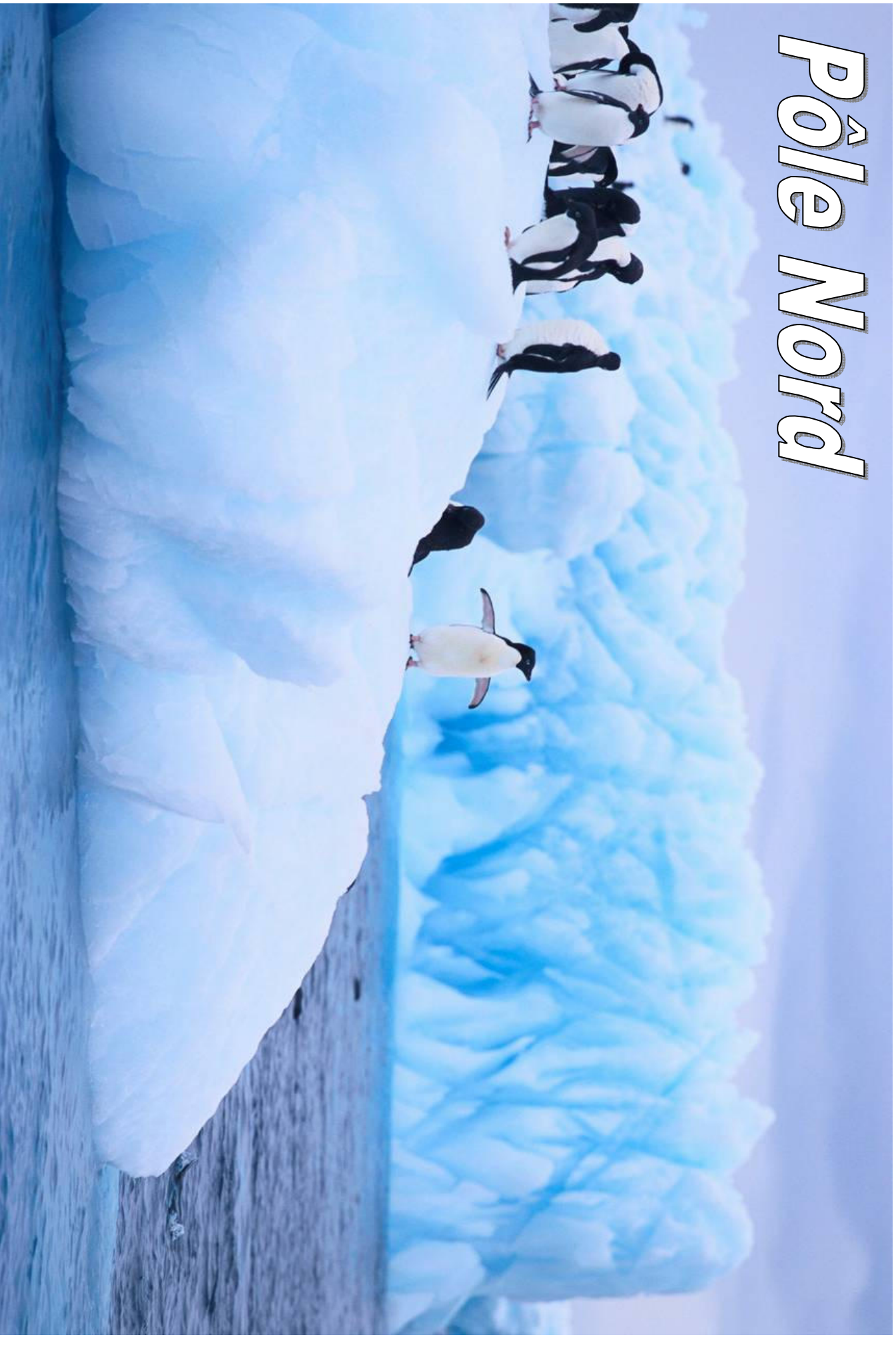




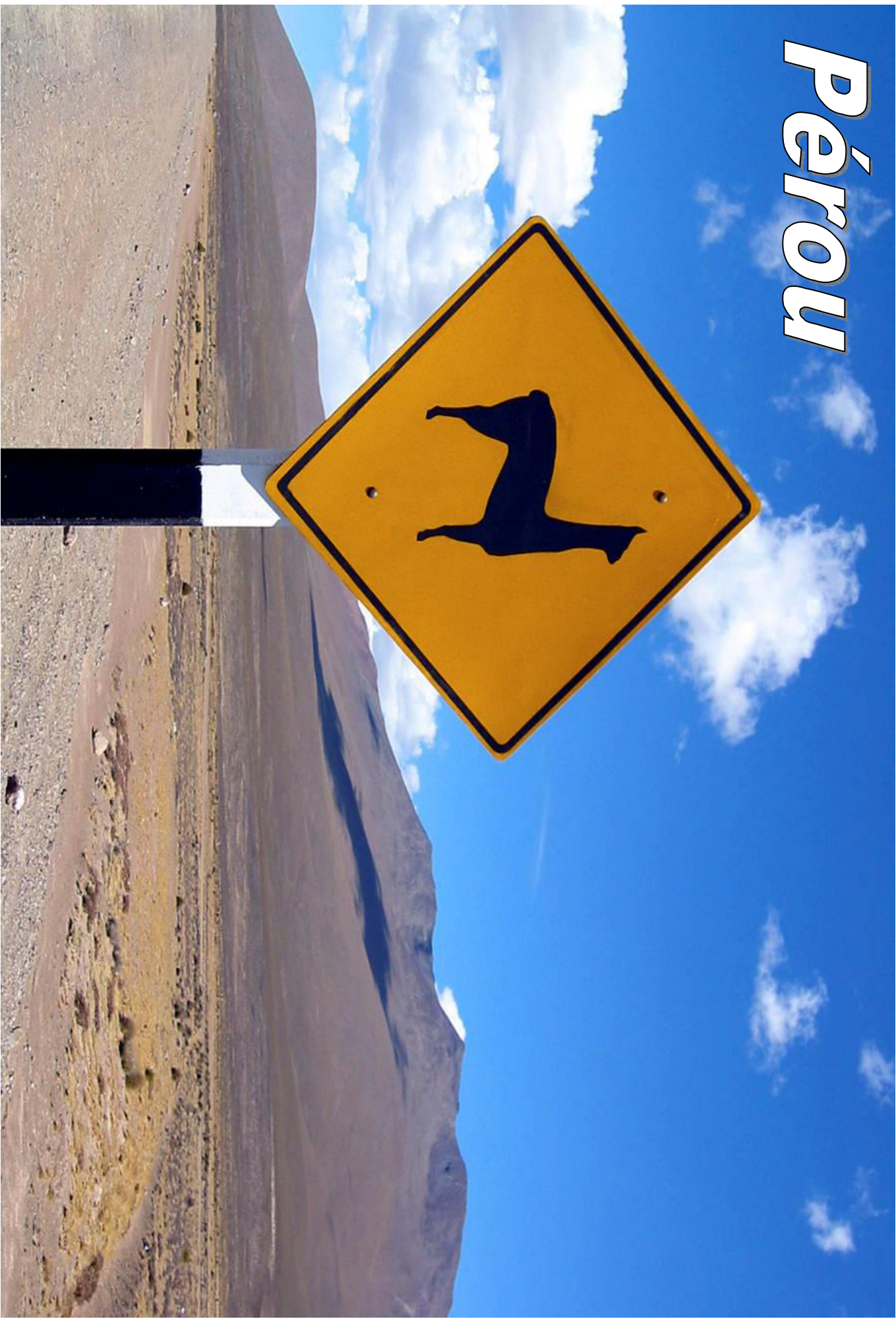
EGYPT



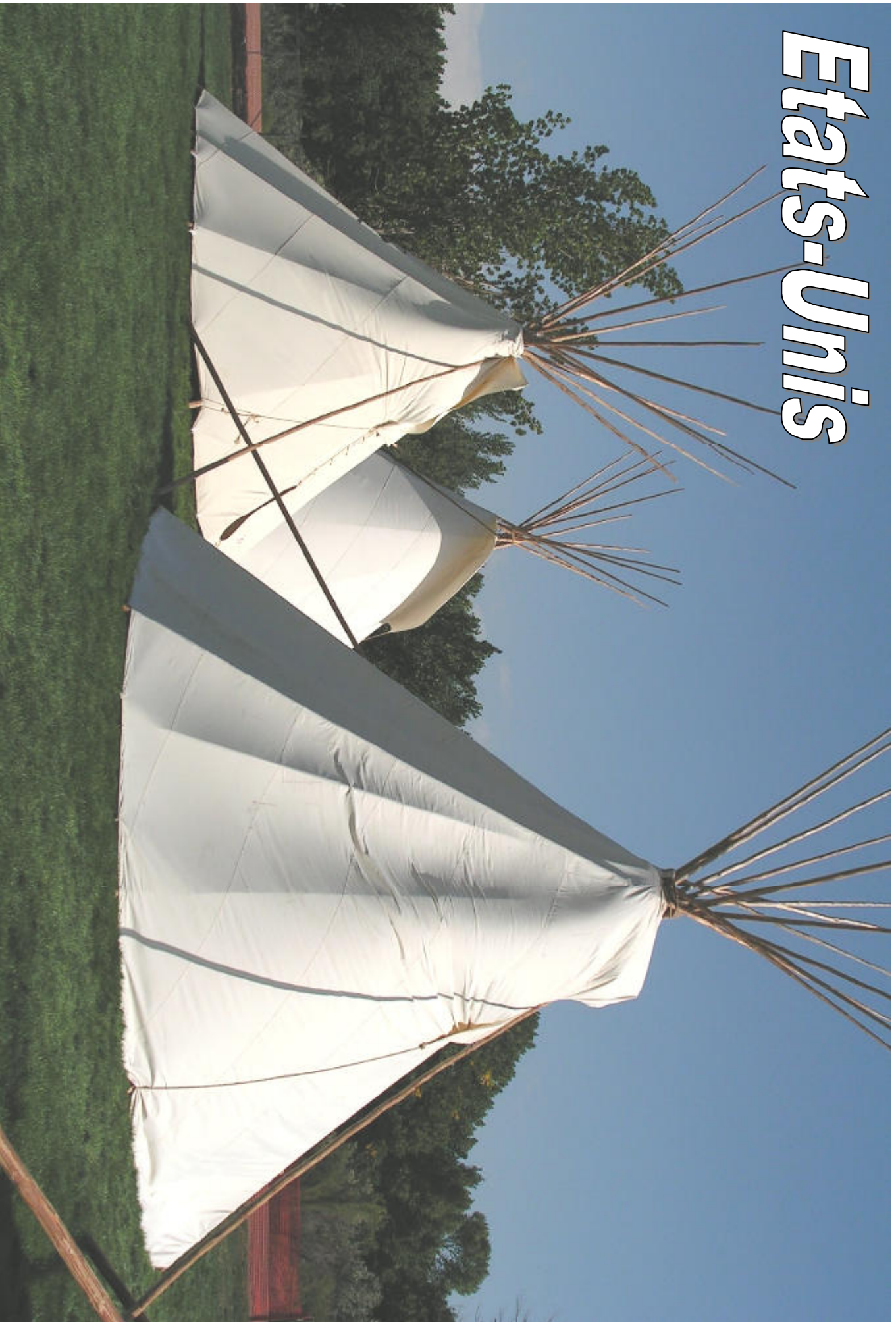
Pôle Nord



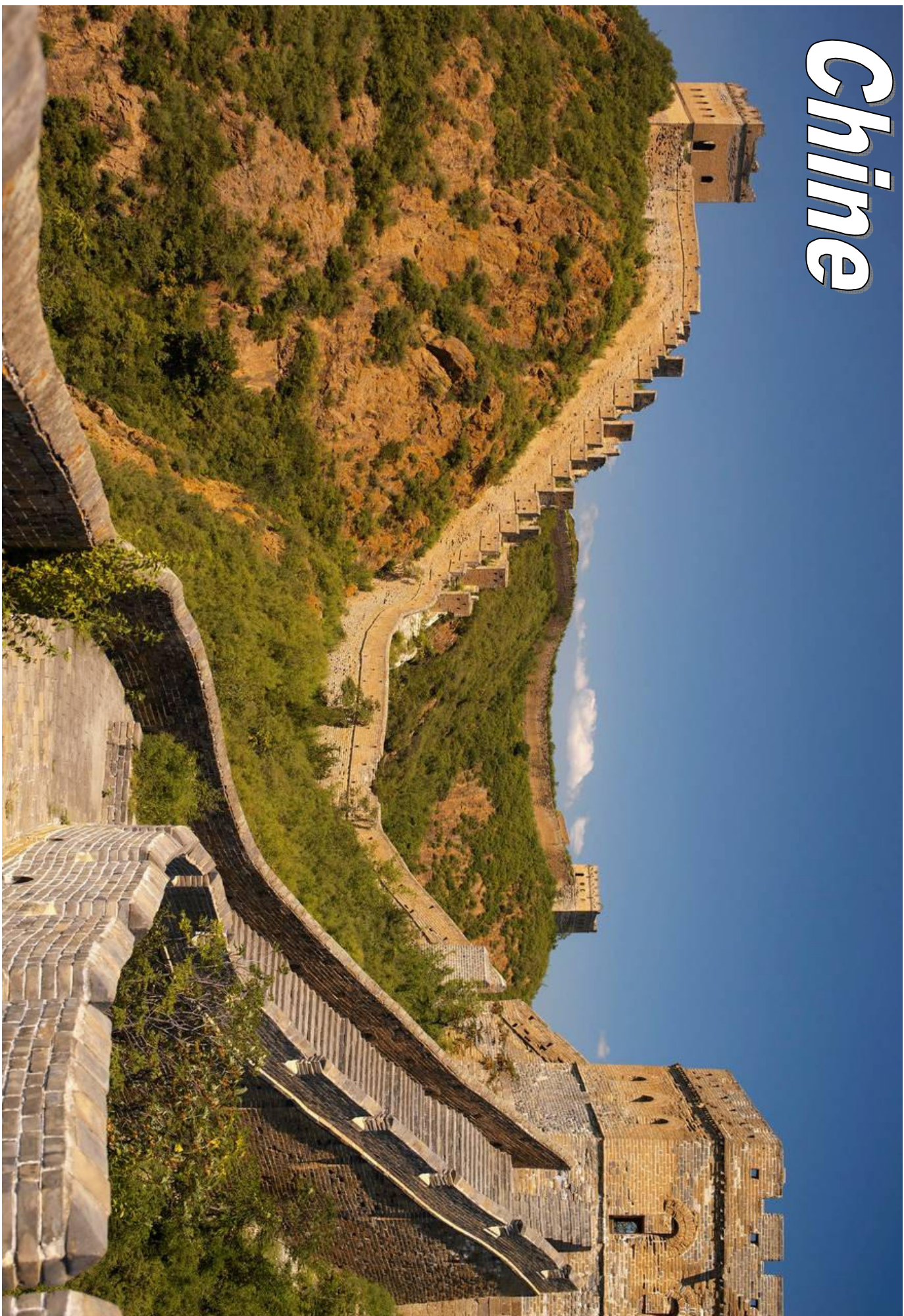
Pérou



Etats-Unis



Chine



Australië

