

La machine à remonter le temps

@ 2007 - Le Centre de Loisirs de Lannilis

Public :

- 4 groupes d'enfants de 6 à 12 ans
- 3 animateurs

Principe du jeu :

Le professeur Zébulon invite les enfants à essayer sa machine à remonter le temps. La machine dispose d'un ordinateur de bord (un lecteur DVD relié à une télé) qui affiche l'époque atteinte et une image de paysage. Malheureusement, le retour en 2007 n'est pas si facile. A chacune des 8 étapes, une épreuve doit être passée avant de pouvoir retenter un nouveau voyage.

Histoire du jeu :

Le professeur Zébulon invite les enfants à une grande conférence sur les voyages temporels. L'occasion pour lui de présenter sa nouvelle invention : une machine à remonter le temps. Il invite alors les enfants à se mettre en groupe pour faire un vol d'essai à ses côtés.

Malheureusement, le voyage ne se passe pas comme prévu : après le premier voyage, ils n'arrivent pas à revenir en 2007. Après 8 étapes à travers le temps, le professeur Zébulon parviendra enfin à ramener tous les enfants.

Préparation :

- La machine à remonter le temps (en tissu et en carton) avec :
 - Télé + Lecteur DVD
 - Clavier de pilotage pour le professeur
 - Panneau « Voyage en cours. Ne pas déranger »
 - Une porte d'entrée et une porte de sortie
- Le déguisement de professeur : Lunettes + Blouse
- Les affiches d'invitation à la conférence (Cf. annexe) : Elles servent à susciter l'envie.
- Les panneaux de navigation : Découper les panneaux avec fléchages + les images en annexe. Coller les images sur les panneaux avec fléchages et les disposer dans l'espace afin de mener les groupes de la machine jusqu'aux étapes.

Déroulement :

Le matin :

Afficher les invitations à la conférence du professeur (Cf. Annexe dernière page).
Préparer la machine, les étapes, et la signalisation.
Faire des équipes en avance afin d'obtenir des groupes équilibrés

L'après-midi :

Inviter tous les enfants à venir voir la conférence.

Le professeur se présente et présente sa machine. Il propose aux enfants d'essayer sa machine.

Il constitue les équipes.

Il prend l'équipe A pour un premier voyage. L'équipe ressort de la machine par la porte de sortie et va vers l'étape 1.

Il prend ensuite l'équipe B, etc...

Fin du jeu :

Après la dernière étape, le professeur reprend l'équipe dans la machine, lance n'importe quelle vidéo et l'interrompt avant la fin. Il annonce être enfin revenu en 2007.

Il envoie toutes les équipes dans la salle à manger pour prendre le goûter. Le premier animateur (A ou B) qui a terminé ses activités rejoint les enfants dans la salle à manger.

Place des animateurs :

Les animateurs A et B se placent sur leurs postes selon le tableau de navigation des équipes (Cf. Plus bas). Ils changent d'épreuve selon le schéma indiqué.

Le professeur réalise le discours d'introduction et invite les équipes à chacun leur tour dans la machine à remonter le temps. Le professeur reste durant tout le jeu dans sa machine à attendre le retour des équipes.

La vidéo :

Concernant la vidéo, vous pouvez trouver un extrait de celle que nous avons réalisé sur notre site. Elle pourra peut-être vous inspirer.

Le fichier vidéo est créé avec le logiciel Studio de Pinnacle. Le montage est conçu avec des images trouvées sur un CD de cliparts et des effets spéciaux intégrés au logiciel. Le tout est converti en DVD (avec un menu DVD pour accéder rapidement à chaque séquence) pour être ensuite visionné sur lecteur DVD.

Les 8 séquences sont réalisées sur le même schéma : Démarrage de la machine suivi de l'atterrissage avec visualisation de la destination et voix-off du professeur.

Le menu format DVD permet d'accéder aux séquences souhaitées très vite. Par exemple, si l'équipe doit aller à l'étape 7, le professeur appuie sur la touche 7 de la télécommande. Efficacité garantie !

Les étapes

Les étapes 1 et 2 sont menées par l'animateur A

Les étapes 3 et 4 sont menées par l'animateur B

	Epoque	Personnages	Image	Action
1	La préhistoire	Un dinosaure	Empreinte	Jeu d'observation
2	Le siècle des lumières	Une reine	Couronne	Jeu de rapidité
3	Le futur	Un chien robot	Boulon	Un parcours sportif
4	Le Far-West	Un indien	Cheval	La grille mystérieuse
5	L'Egypte ancienne	-	Pyramide	Quizz
6	Le moyen-âge	-	Château	La clé et le cadenas
7	La belle époque	-	Voiture	La clé à molette
8	Les vikings	-	Bateau	Les nœuds marins

Navigation des équipes

Pour 4 équipes : A, B, C et D

Parcours des équipes :

Eq. A	1	5	3	6	2	7	4	8
Eq. B	8	1	5	3	6	2	7	4
Eq. C	4	8	1	5	3	6	2	7
Eq. D	7	4	8	1	5	3	6	2

Réception des équipes pour l'animateur A

Anim. A	A	B	C	D	A	B	C	D
---------	---	---	---	---	---	---	---	---

(Étape 1 | Étape 2)

Réception des équipes pour l'animateur B

Anim. B	C	D	A	B	C	D	A	B
---------	---	---	---	---	---	---	---	---

(Étape 3 | Étape 4)

Les étapes en détail

1. La préhistoire

Image : Une empreinte de dinosaure

Personnage : Un dinosaure

Contexte : Nous manquons de nourriture. Partez en exploration et tentez de ramener ce que vous pourrez trouver à manger de ce monde hostile. Suivez les empreintes...

Action : Jeu d'observation (A vous de le trouver).

2. Le siècle des lumières

Image : Une couronne

Personnage : Une reine

Contexte : Nous devons laisser reposer la machine. Nous allons devoir passer la nuit ici. Essayons de trouver un endroit pour nous reposer. Non loin d'ici, nous pourrions justement trouver le château de la reine de Bobagny.

Action : Jeu de rapidité (A vous de le trouver).

3. Le futur

Image : Un chien robot

Personnage : Un robot

Contexte : Nous avons vraiment besoin d'aide. Essayez de trouver un robot-mécano. Il pourra peut-être nous aider à rentrer chez nous.

Action : Un parcours sportif (A d'inventer le votre).

4. Le Far-West

Image : Un cheval

Personnage : Une indienne

Contexte : Notre machine est tombée dans un ravin. Il nous faut trouver de l'aide pour la débloquer. Nous sommes sur un territoire indien, essayez de trouver une tribu indienne qui pourra nous apporter son aide.

Action : La grille mystérieuse (Un jeu sportif. Cf. La fiche de ce jeu sur www.clsh-lannilis.com dans la rubrique Les fiches d'activités).

5. L'Égypte ancienne

Image : Une pyramide

Contexte : Aie, plus de carburant ! Essayez de trouver un peu de blé que nous mélangerons avec le plutonium restant dans le réservoir. Cela nous permettra sûrement de reprendre notre voyage.

Action : Le quizz (Cf. annexe)

6. Le moyen-âge

Image : Un château

Contexte : Nous avons atterri sur le domaine d'un grand seigneur. Malheureusement, impressionnés par notre machine, les chevaliers l'ont jeté au fin fond des cachots du château. A vous de trouver la bonne clé qui délivrera notre machine.

Action : Trouver la clé qui convient au cadenas (Fiche prise dans un livre donc non reproduite dans ce document).

7. La belle époque

Image : Une vieille voiture

Contexte : La machine à remonter le temps est en panne. Vous devez retrouver une clé à molette afin que je puisse la réparer. Essayez de trouver un fabricant de voiture.

Action : Recherche d'une clé à molette en carton dans un espace donné (Cf. clé à molette en annexe à coller sur une feuille cartonnée). 1 par équipe.













8. Les vikings

Image : Un bateau Viking













Contexte : La machine à remonter le temps s'est coincé dans des filets de pêche. Il vous faut défaire les nœuds marins afin de vous échapper.

Action : Les nœuds marins (Cf. Annexe)













Les panneaux de navigation

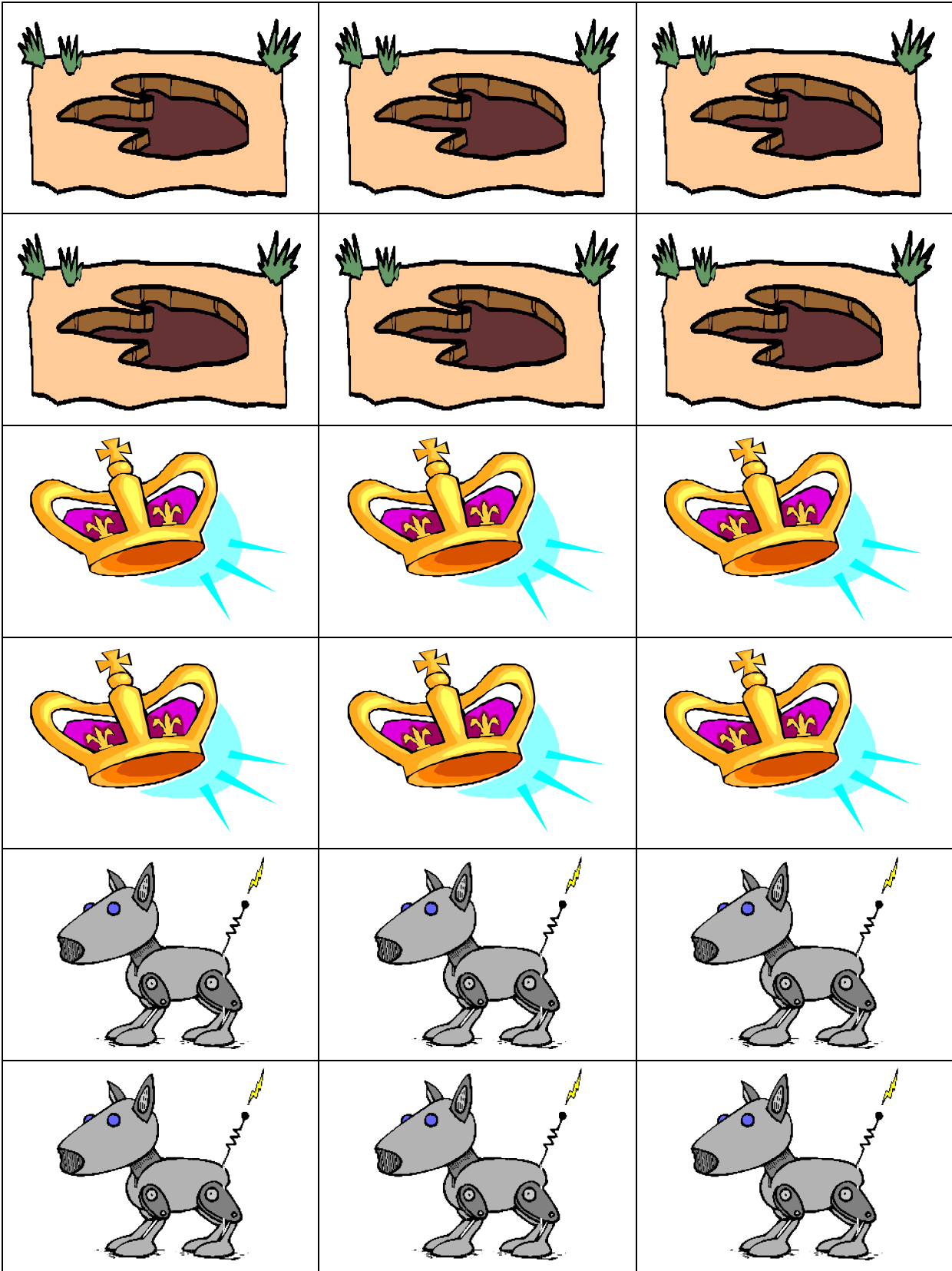
Les panneaux de navigation

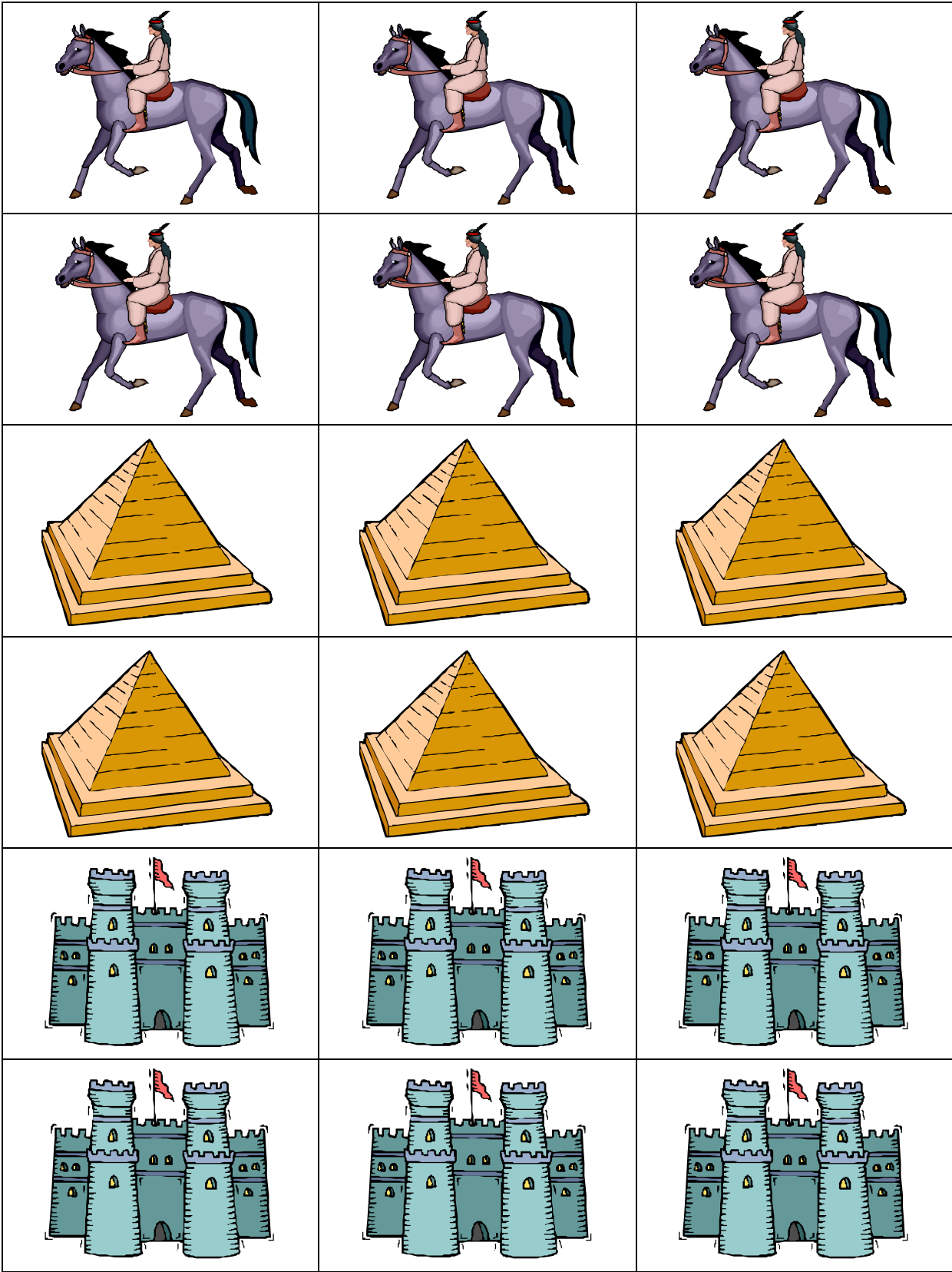
Les panneaux de navigation

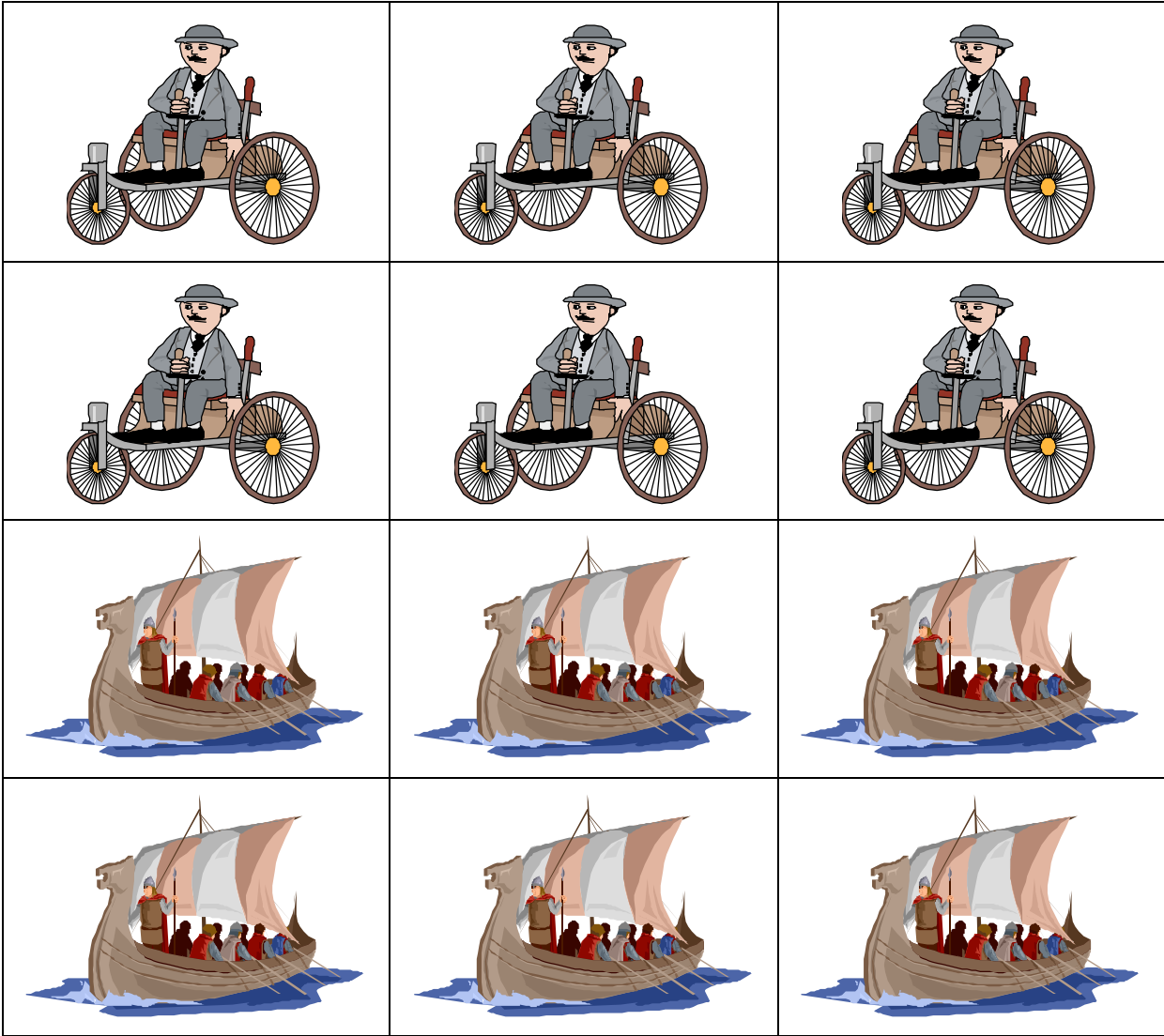
Les images pour les panneaux de navigation – Page 1



Les images pour les panneaux de navigation – Page 2



Les images pour les panneaux de navigation – Page 3



Les clés à molette



Les nœuds marins

Avec les cordes que vous trouverez à côté de cette feuille, tentez de réaliser ce nœud marin qui s'appelle « un nœud plat ». Retournez ensuite montrer votre nœud au professeur Zébulon.



Faire un premier nœud simple...



Faire un second nœud simple dans l'autre sens...



Le nœud plat terminé. Observer sa forme symétrique et le fait que les brins courts sortent du même côté (ici, en haut).

Le quizz de l'Égypte ancienne

Répondez à ces questions et rapportez les réponses au professeur Zébulon :

1. Parmi ces personnes, laquelle a été reine d'Égypte ?

- a. Gertrude De Montargis
- b. Cléopâtres de Luxure
- c. Cléopâtre

2. Comment s'appelle le fleuve qui traverse l'Égypte ?

- a. Le Nil
- b. L'Aber Wrach
- c. La Seine

3. Toutankhamon était un ?

- a. Phare à ions
- b. Modèle de camion des années 1980
- c. Pharaon

4. L'Égypte est connue pour ses...

- a. Gâteaux bretons
- b. Pizzas
- c. Pyramides

5. Avant d'utiliser du papier, les Égyptiens écrivaient sur du ?

- a. Papier aluminium
- b. Papyrus
- c. Papier toilette

Grande conférence

Le _____

Sur le thème :
« Les voyages temporels »

Collez ici une photo de l'animateur déguisé en profes-

Avec la
Participation
Exceptionnelle
Du

**Professeur
Zébulon,**

éminent spécialiste des
voyages dans le temps
mondialement connu
dans le quartier.

À ___h___ au centre de loisirs