

## Un jeu d'aventure : « Elliot l'astronaute »

### Histoire :

Les enfants sont appelés au C.V.S. (le Centre des Voyages Spatiaux). Les enfants sont invités à devenir aussi des astronautes. Ils suivent une formation avec Elliot l'astronaute par transmission radio qui est en mission sur Pluton. Mais sa navette Starship XV est tombée en panne ! Les enfants devront aider Elliot à réparer à distance sa navette pour qu'il puisse revenir sur Terre. Mais Elliot rencontre quelques complications : il rencontre un plutonien ! Grâce à l'aide des futurs astronautes, Elliot pourra bien-sûr revenir sur Terre.

### Principe :

Le C.V.S. est le point central. C'est une salle obscure aménagée avec des draps, du carton et d'autres d'éléments de décoration. On y trouve une télé symbolisant un écran d'ordinateur. Les enfants peuvent y observer Elliot dans sa navette qui leur donne des directives (La télé est branchée sur un caméscope qui filme la personne qui joue Elliot derrière le décor). Elliot donne également ses ordres de mission par écrit (par fax). Chaque équipe est ainsi dirigée dans une salle des nombreuses salles du C.V.S. pour y accomplir une tâche donnée.

### Organisation :

3 équipes de 6 enfants de 7 à 12 ans.

3 accompagnateurs : 1 meneur de jeu (Elliot) + 1 animateur A + 1 animateur B.

### Déroulement :

- Tous les enfants se retrouvent sur la zone d'atterrissage.
- Les animateurs A et B forment 3 équipes d'astronautes : le groupe vert, le groupe bleu et le groupe rouge.
- Chaque enfant met son badge de couleur.
- L'animateur A va sur son poste (la salle de préparation physique)
- L'équipe verte entre dans la salle des communications.
- Les 2 autres équipes restent avec l'animateur B. Ils peuvent faire des défis-fous.
- L'équipe verte va retrouver l'animateur A. L'animateur B va, après avoir vu Elliot, sur son poste avec l'équipe bleue, etc...
- Après chaque poste, chaque équipe retourne toujours voir Elliot à la salle des communications.
- Les animateurs A et B doivent changer de poste à 2 reprises tel indiqué dans le tableau suivant.
- A la fin du jeu : tous les enfants se retrouvent sur la zone d'atterrissage pour accueillir Elliot qui revient sur Terre grâce à eux.

## Matériel :

- Repérage dans l'espace : 2 paires de jumelles.
- L'analyse des matières (kim-toucher): 5 à 8 boîtes à chaussures avec un système d'ouverture et remplies de matières diverses (ex : farine, polystyrène, papier, bouchons, cailloux, etc...)
- Une salle des communications avec un décor, une télé et un camescope.
- Le case-pièces : un grand carton, des bouchons
- Les pots de yaourts : des pots de yaourt et des bouchons
- Les soucoupes volantes : Un piquet et des anneaux
- Une marionnette (le plutonien)
- Un déguisement d'astronaute pour Elliot.

## Epreuves :

- Repérage dans l'espace : Aider Elliot à se repérer dans l'espace : Avec des jumelles, les enfants doivent repérer dans les environs les planètes (les planètes de couleur sont placées loin dans les environs). Les couleurs des 4 planètes doivent être ensuite communiquées à Elliot.
- L'analyse des matières plutoniennes (Le Kim-toucher plutonien) : Mets la main dans les différentes boîtes et essaye d'identifier ces différentes matières qui ont été découvertes sur Pluton.
- Les pots de yaourt : 8 pots de yaourts. Il faut lancer des petites boules dans les yaourts pour avoir le droit de les soulever. Un message est noté sous l'un des pots.
- Les soucoupes volantes : 1 piquet planté dans la cour. Il faut lancer les soucoupes de carton sur le bâton.
- Le case-pièce : Sur la table brico tracer des cases. De l'autre bout de la table, le joueur doit faire glisser des bouchons jusqu'au cases, sans les faire tomber de la table. On continue jusqu'à avoir le nombre de points donné.
- Les jeux de réflexion : Les jeux proviennent du livre « Le livre des jeux de réflexion » de Bernard Myers.
- Un rébus : Voir feuille plus loin.
- Les illusions d'optique : Répondre aux questions sur les illusions. Voir feuilles plus loin.
- Le carré magique : Voir feuille plus loin.
- Le magasin de Sanzu-sanza : Il faut trouver 10 objets qui n'ont ni 'o' ni 'a' dans leur nom.
- Les défis-fous : Ces défis sont pour les équipes qui ont des temps d'attente.

<i>Histoire</i>	<i>Nom de l'action</i>	<i>détails</i>	<i>Remarques</i>	<i>Lieu</i>
<b>Présentation</b>	Présentation du jeu dans la salle	Par Elliot	Chaque équipe passe à tour de rôle dans la salle	La salle des communications
<b>Les tests de préparation</b>  (Alternance des 3 équipes sur ces 3 postes)	Préparation physique (A)	Le case-pièces Les pots de yaourts Les soucoupes volantes	Animateur A est sur le poste	La salle de préparation physique
	Préparation psychologique (B)	Les jeux de réflexion	Animateur B est sur le poste	La salle de préparation psychologique
	Test de connaissance (C)	Quizz	Les enfants retournent voir Elliot pour avoir les réponses	La salle de cours
<b>Exploration de Pluton</b>  (Alternance des 3 équipes sur ces 3 postes)	L'analyse des matières (D)	Le kim-toucher	Animateur A est sur le poste	Le laboratoire scientifique
	Observation de l'espace (E)	Les jumelles	Animateur B est sur le poste	La salle des télescopes
	Décoder les images de l'ordinateur (F)	Les illusions d'optique	Les enfants retournent voir Elliot pour avoir les réponses	La salle des ordinateurs
<b>La fusée est en panne</b>  (Alternance des 3 équipes sur ces 3 postes)	Trouver les composants de remplacement (G)	Trouver des objets dans le CLSH. (au marché de Sanzu-sanza).	Animateur A est sur le poste	Le garage spatial
	Trouver le code de lancement (H)	Le carré magique	Animateur B est sur le poste	La salle de décodage
	Décoder le langage du plutonien. (I)	Un rébus.	Les enfants retournent voir Elliot pour avoir les réponses	La salle des langages extraterrestres
<b>Retour sur Terre</b>	Atterrissage en fusée sur Terre	Echelle + Fusée	Avec tous les enfants	La zone d'atterrissage

<i>Les noms des salles</i>	<i>Lieux dans le CLSH</i>
La salle des communications	La réserve maternelle
La salle de préparation physique	Extérieur
La salle de préparation psychologique	La salle du billard
La salle de cours	Le coin lecture des grands
Le laboratoire scientifique	La salle à manger
La salle des télescopes	La salle du billard
La salle des ordinateurs	La salle des 6-12 ans
Le garage spatial	La salle bricolage
La salle de décodage	La salle à manger
La salle des langages extraterrestres	La salle à manger
La zone d'atterrissage	La salle 3-6 ans

Ordre de passage des équipes :

<b>Equipe</b>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>
<i>Vert</i>	A	B	C	D	E	F	G	H	I
<i>Bleu</i>	C	A	B	F	D	E	I	G	H
<i>Rouge</i>	B	C	A	E	F	D	H	I	G

Quizz 6-12 ans – Les réponses :

1. L'homme a atterri en premier sur la lune ou sur mars ? (la lune)
2. Le soleil est une étoile ou une planète ? (une étoile)
3. Comment appelle t'on ceux qui vont dans l'espace : les astronautes, les fusénautes ou les lapins volants ? (est-ce nécessaire de préciser la réponse ?)
4. Quelle est la planète la plus proche de la Terre ? Mars, Jupiter ou Saturne (Mars)
5. Quelle planète a des anneaux ? Mars, Jupiter ou Venus (Saturne)
6. Combien de temps faudrait-il aux hommes pour aller sur Mars ? 1 à 2 semaines, 1 à 2 mois, ou 1 à 2 ans (1 à 2 ans)
7. L'étoile du Berger est celle qui brille le plus fort. Mais c'est en fait une planète. Quelle est-elle ? Venus, Saturne ou Pluton ? (Venus)
8. Qui a été le premier homme à marcher sur la lune : Raphaël, Robespierre ou Amstrong ?
9. Parmi ces noms de planète, laquelle n'existe pas : Saturne, Pluton, Oméga ? (Oméga)
10. Lequel de ces organismes participe à l'exploration de l'espace ? La CIA, le NASA, La SNCF ou le CLSH ? (la NASA)

Préparation :

- Préparez les badges pour chaque enfant (un morceau de scotch suffira)
- Affichez les noms des salles (voir ci-dessous) dans l'environnement. Certaines épreuves sont également à afficher à côté du nom des salles.
- Préparer le matériel pour chaque épreuve (par grand-chose à préparer en fait).
- Aménager la salle des communications (le plus gros du travail) : Un décor adapté, une télé branchée sur un caméscope (sur pied) qui est caché derrière le décor (des draps par ex.). Mettre un décor d'espace pour le fond de la scène filmée.
- Découper les ordres de mission et les placer dans la salle des communications. Les mettre dans l'ordre (L'ordre de distribution peut être lu tout en bas à droite de chaque ordre de mission – il s'agit du dernier chiffre du N° de mission). Elliot pourra ainsi les distribuer à chaque équipe grâce à un petit trou dans le décor (le fax !)

**Pour le reste, c'est vous qui voyez ! Vous pouvez adapter ce jeu comme vous voulez !**

## Le quizz de l'espace

Répondez à ces 10 questions. Puis quand vous pensez avoir les bonnes réponses, retournez voir Elliot.

>> **L'homme a atterri en premier sur la lune ou sur mars ?**

>> **Le soleil est une étoile ou une planète ?**

>> **Comment appelle t'on ceux qui vont dans l'espace ?**

- a. Les astronautes                      b. Les fusénautes                      c. Les lapins volants

>> **Quelle est la planète la plus proche de la Terre ?**

- a. Mars  
b. Jupiter  
c. Saturne  
d. Twingo

>> **Quelle planète a des anneaux ?**

- a. Mars                      b. Jupiter                      c. Venus

>> **Combien de temps faudrait-il aux hommes pour aller sur Mars ?**

- a. 1 à 2 semaines                      b. 1 à 2 mois                      c. 1 à 2 ans

>> **L'étoile du Berger est celle qui brille le plus fort. Mais c'est en fait une planète. Quelle est-elle ?**

- a. Venus  
b. Saturne  
c. Pluton

>> **Qui a été le premier homme à marcher sur la lune ?**

- a. Raphaël  
b. Robespierre  
c. Amstrong

>> **Parmi ces noms de planète, laquelle n'existe pas ?**

- a. Saturne  
b. Pluton  
c. Oméga

>> **Lequel de ces organismes participe à l'exploration de l'espace ?**

- a. La CIA  
b. La NASA  
c. La SNCF  
d. Le CLSH ?

## Magasin de composants de Sanzu-Sanza

Elliot a besoin de composants très spéciaux pour réparer sa fusée. On ne peut les trouver qu'au marché

Dans le magasin de Sanzu-Sanza, il y a tellement de choses qu'il est difficile de trouver ce que l'on cherche.

A vous de trouver 10 objets. Le vendeur vous dira s'ils conviennent.

Ensuite, retournez à la salle des communications pour transmettre ces objets à Elliot grâce au transmetteur de matière à ultra-sons.

---

## L'analyse des matières

Elliot nous a envoyé par transmetteur de matière à Ultra-sons des échantillons de matières recueillis sur Pluton. C'est très étonnant car il nous semble que ces matières existent également sur Terre. A vous de vérifier...

Ces échantillons ont été placés dans des caissons hermétiques.

Vous allez devoir mettre une main dans chaque caisson pour tenter de reconnaître chaque matière.

Donnez ensuite vos réponses à l'agent du C.V.S. qui est au laboratoire.

## Le décodeur d'images

Elliot nous a transmis les images ci-contre. Vous devez observer les images et répondre aux questions sur chaque document.

Quand vous êtes sûrs de vos réponses, allez voir Elliot à la salle des communications pour lui donner vos réponses.

---

## L'observation de l'espace

Elliot vous a confié la mission de l'observation de l'espace.

Grâce aux jumelles qui sont à votre disposition, vous devez trouver autour de vous les 4 planètes de couleur qui sont autour de Pluton.

Vous devez ensuite dire à l'agent du C.V.S. qui est à côté de vous quelle est la couleur de chacune des 4 planètes.

Nous espérons que vous avez une bonne vue !

*(Info sécurité : ne regardez jamais en direction du soleil avec les jumelles)*

## Les défis-fous

**Pour compléter votre formation d'astronaute, vous pouvez réaliser ces petits défis qui vont vous rendre complètement fous !**

- *Panier-piano* : Le joueur doit répéter le plus vite possible les mots « Panier-piano » sans se tromper au moins 10 fois d'affilée.
- *Le tourbillon* : Le joueur doit tourner rapidement 10 fois sur lui-même puis serrer la main de tous les membres de son équipe.
- *Le ballon* : Le joueur doit tenir un ballon de baudruche en équilibre durant 10 secondes sur son front.
- *Les mots en G* : L'équipe doit trouver 10 mots commençant par la lettre G.

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de préparation physique des astronautes
Objectifs ➡	Des épreuves très difficiles vous attendent. Bonne chance !
N° Mission	ID 378 45 87 186 A 01

Groupe  
Vert

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de préparation psychologique des astronautes
Objectifs ➡	Attention, il va falloir se remuer les méninges !
N° Mission	ID 378 45 87 186 B 02

Groupe  
Vert

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de cours
Objectifs ➡	Vous devrez montrer que vous avez des connaissances sur l'espace
N° Mission	ID 378 45 87 186 C 03

Groupe Vert

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez au laboratoire scientifique
Objectifs ➡	Trouvez quelles sont ces matières plutoniennes
N° Mission	ID 378 45 87 186 D 04

Groupe Vert

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle des télescopes
Objectifs ➡	Saurez-vous trouver les planètes ?
N° Mission	ID 378 45 87 186 E 05

Groupe  
Vert

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle des ordinateurs
Objectifs ➡	Décodez les surprenantes images de l'ordinateur central
N° Mission	ID 378 45 87 186 F 06

Groupe  
Vert

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez au garage spatial
Objectifs ➡	Trouvez les composants de remplacement pour la fusée Starship XV
N° Mission	ID 378 45 87 186 G 07

Groupe Vert

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de décodage
Objectifs ➡	Trouvez le code de lancement complet de la fusée
N° Mission	ID 378 45 87 186 H 08

Groupe Vert

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle des langages extra-terrestres
Objectifs ➡	Trouvez ce que dit le plutonien
N° Mission	ID 378 45 87 186 I 09

Groupe  
Vert

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de préparation physique des astronautes
Objectifs ➡	Des épreuves très difficiles vous attendent. Bonne chance !
N° Mission	ID 378 45 87 186 A 02

**Groupe  
Bleu**

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de préparation psychologique des astronautes
Objectifs ➡	Attention, il va falloir se remuer les méninges !
N° Mission	ID 378 45 87 186 B 03

**Groupe  
Bleu**

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de cours
Objectifs ➡	Vous devrez montrer que vous avez des connaissances sur l'espace
N° Mission	ID 378 45 87 186 C 01

Groupe  
Bleu

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez au laboratoire scientifique
Objectifs ➡	Trouvez quelles sont ces matières plutoniennes
N° Mission	ID 378 45 87 186 D 05

Groupe  
Bleu

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle des télescopes
Objectifs ➡	Saurez-vous trouver les planètes ?
N° Mission	ID 378 45 87 186 E 06

Groupe  
Bleu

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle des ordinateurs
Objectifs ➡	Décodez les surprenantes images de l'ordinateur central
N° Mission	ID 378 45 87 186 F 04

Groupe  
Bleu

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez au garage spatial
Objectifs ➡	Trouvez les composants de remplacement pour la fusée Starship XV
N° Mission	ID 378 45 87 186 G 08

Groupe  
Bleu

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de décodage
Objectifs ➡	Trouvez le code de lancement complet de la fusée
N° Mission	ID 378 45 87 186 H 09

Groupe  
Bleu

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle des langages extra-terrestres
Objectifs ➡	Trouvez ce que dit le plutonien
N° Mission	ID 378 45 87 186 I 07

**Groupe  
Bleu**

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de préparation physique des astronautes
Objectifs ➡	Des épreuves très difficiles vous attendent. Bonne chance !
N° Mission	ID 378 45 87 186 A 03

**Groupe  
Rouge**

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de préparation psychologique des astronautes
Objectifs ➡	Attention, il va falloir se remuer les méninges !
N° Mission	ID 378 45 87 186 B 01

**Groupe  
Rouge**

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de cours
Objectifs ➡	Vous devrez montrer que vous avez des connaissances sur l'espace
N° Mission	ID 378 45 87 186 C 02

**Groupe  
Rouge**

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez au laboratoire scientifique
Objectifs ➡	Trouvez quelles sont ces matières plutoniennes
N° Mission	ID 378 45 87 186 D 06

**Groupe  
Rouge**

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle des télescopes
Objectifs ➡	Saurez-vous trouver les planètes ?
N° Mission	ID 378 45 87 186 E 04

**Groupe  
Rouge**

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle des ordinateurs
Objectifs ➡	Décoder les surprenantes images de l'ordinateur central
N° Mission	ID 378 45 87 186 F 05

**Groupe  
Rouge**

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez au garage spatial
Objectifs ➡	Trouvez les composants de remplacement pour la fusée Starship XV
N° Mission	ID 378 45 87 186 G 09

**Groupe  
Rouge**

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle de décodage
Objectifs ➡	Trouvez le code de lancement complet de la fusée
N° Mission	ID 378 45 87 186 H 07

**Groupe  
Rouge**

# ORDRE DE MISSION

Mission ➡	Allez à la salle des langages extra-terrestres
Objectifs ➡	Trouvez ce que dit le plutonien
N° Mission	ID 378 45 87 186 I 08

**Groupe  
Rouge**

Agent du C.V.S.

**Groupe  
Vert**



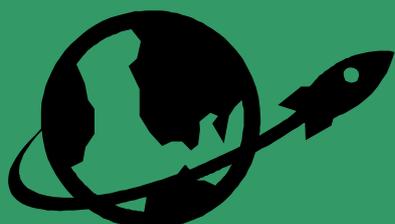
Agent du C.V.S.

**Groupe  
Vert**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Vert**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Vert**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Vert**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Vert**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Vert**



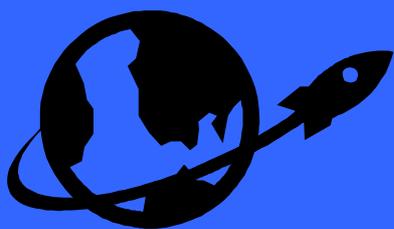
Agent du C.V.S.

**Groupe  
Vert**



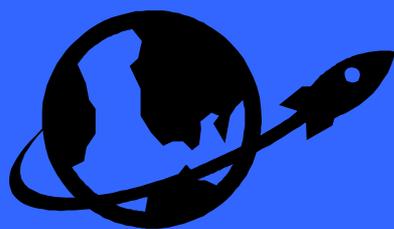
Agent du C.V.S.

**Groupe  
Bleu**



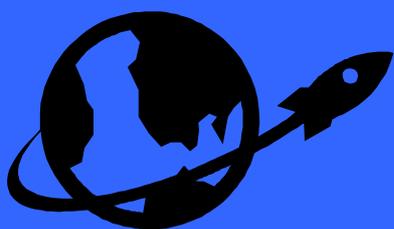
Agent du C.V.S.

**Groupe  
Bleu**



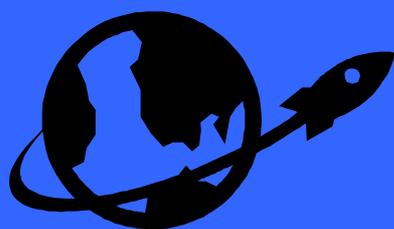
Agent du C.V.S.

**Groupe  
Bleu**



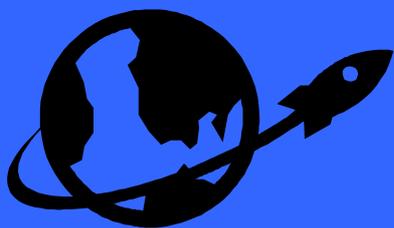
Agent du C.V.S.

**Groupe  
Bleu**



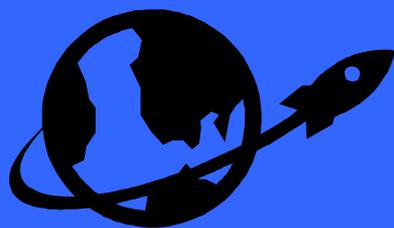
Agent du C.V.S.

**Groupe  
Bleu**



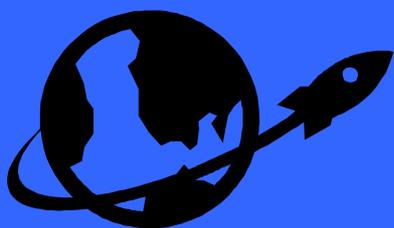
Agent du C.V.S.

**Groupe  
Bleu**



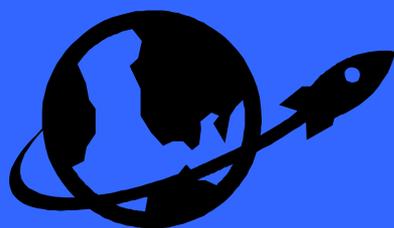
Agent du C.V.S.

**Groupe  
Bleu**



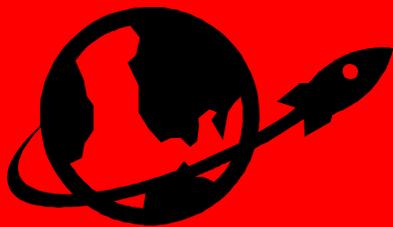
Agent du C.V.S.

**Groupe  
Bleu**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Rouge**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Rouge**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Rouge**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Rouge**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Rouge**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Rouge**



Agent du C.V.S.

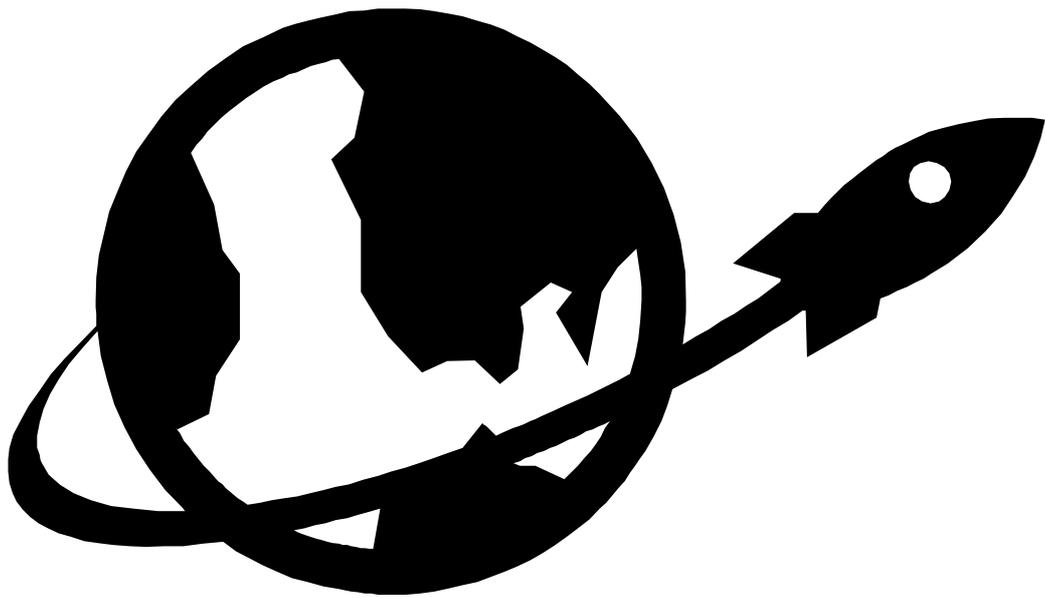
**Groupe  
Rouge**



Agent du C.V.S.

**Groupe  
Rouge**

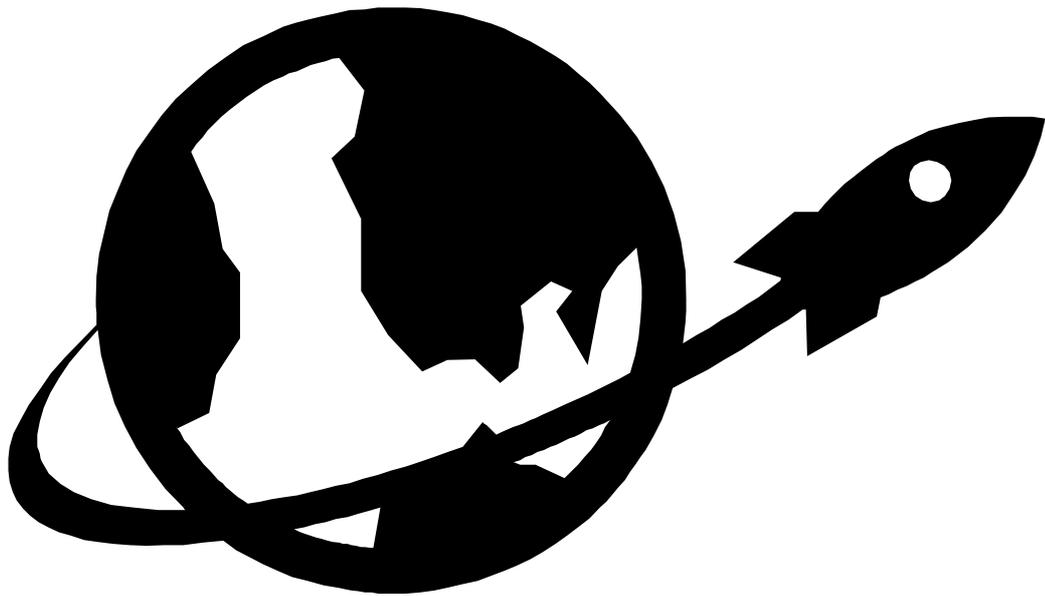




La salle des  
communications

**C.V.S.**

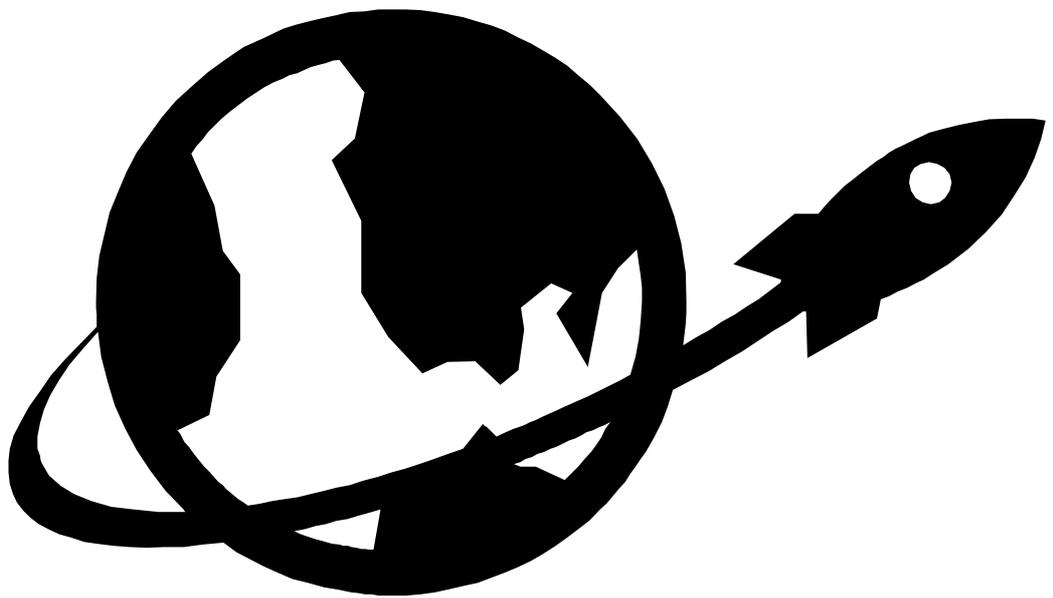
**Centre des Voyages Spatiaux**



La salle de  
préparation  
physique

**C.V.S.**

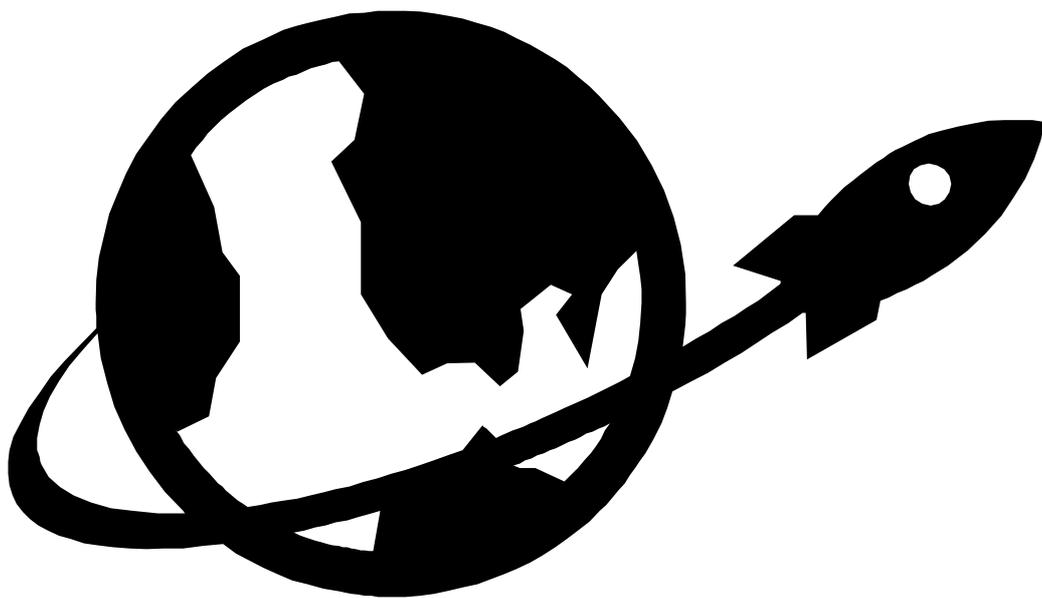
**Centre des Voyages Spatiaux**



La salle de  
préparation  
psychologique

**C.V.S.**

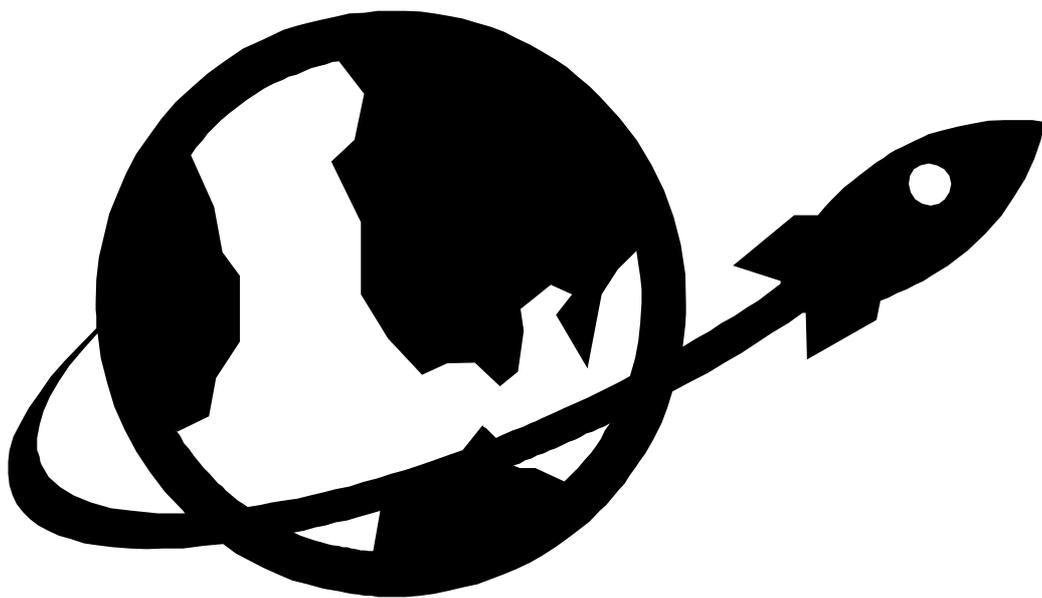
**Centre des Voyages Spatiaux**



La salle  
de cours

**C.V.S.**

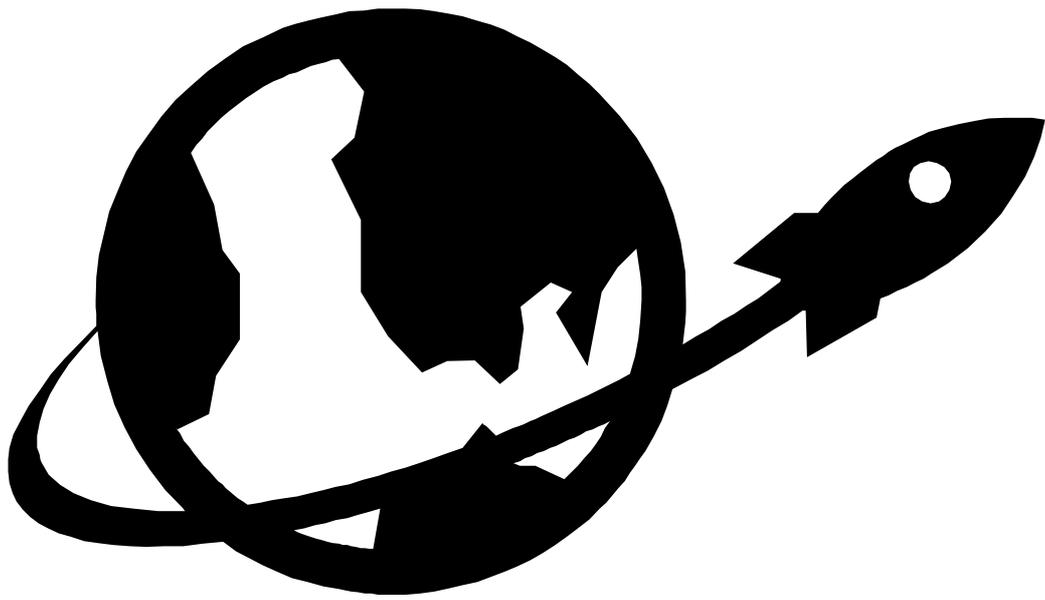
**Centre des Voyages Spatiaux**



Le laboratoire  
scientifique

**C.V.S.**

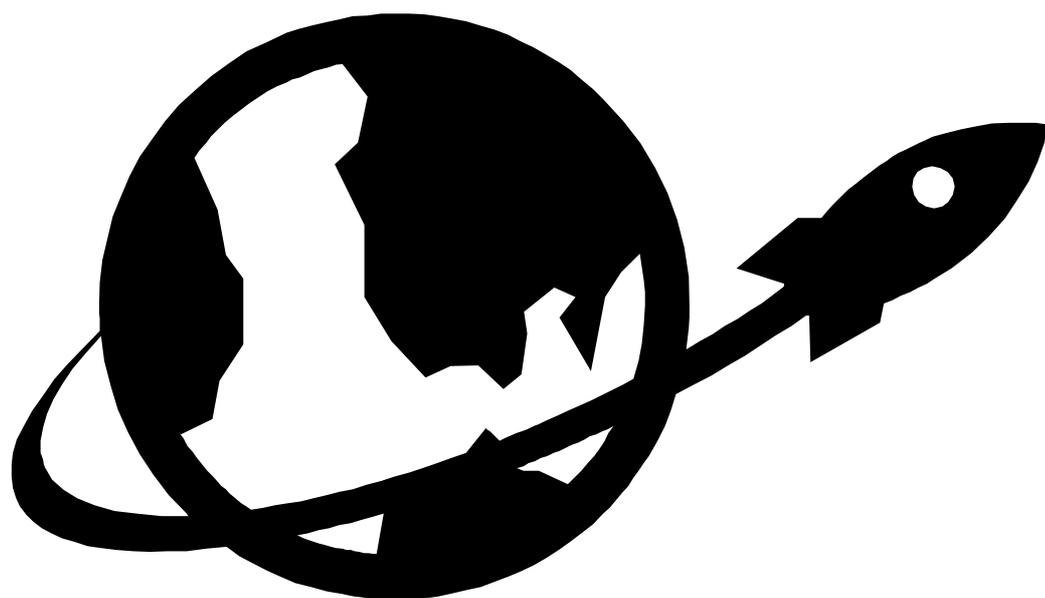
**Centre des Voyages Spatiaux**



La salle des  
téléscopes

**C.V.S.**

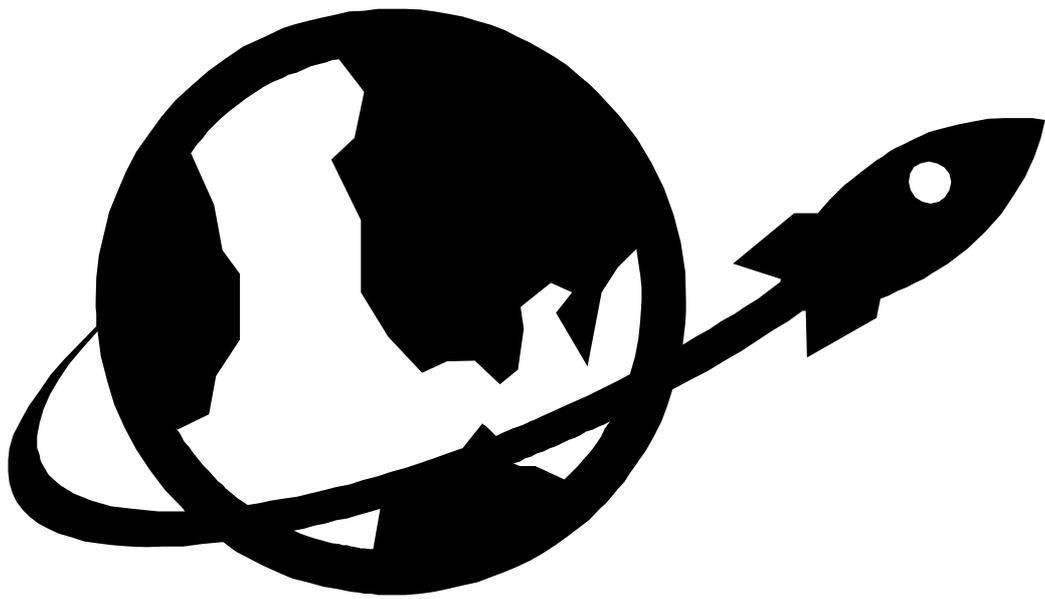
**Centre des Voyages Spatiaux**



La salle des  
ordinateurs

**C.V.S.**

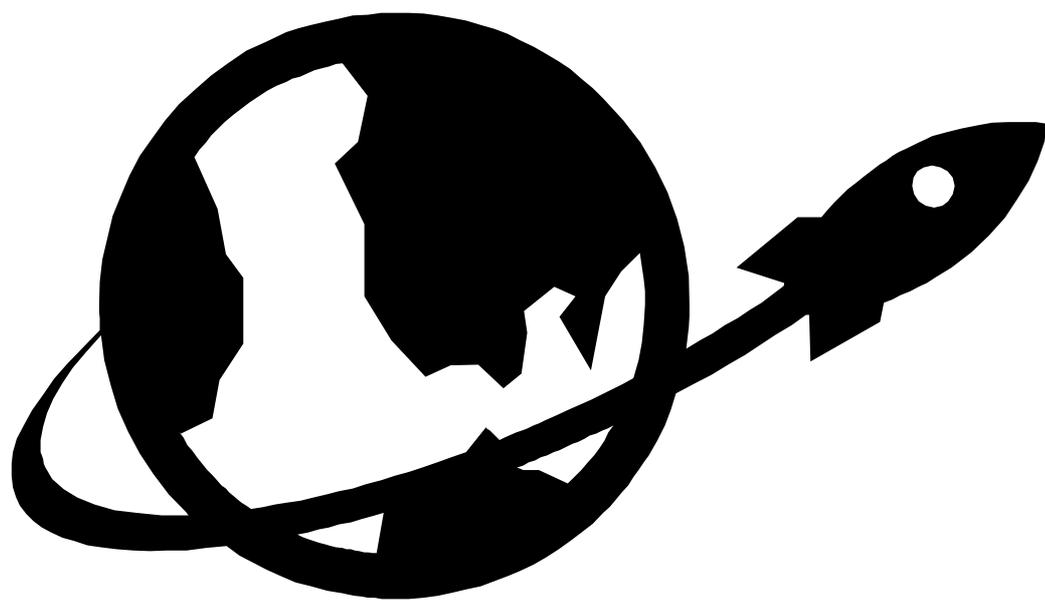
**Centre des Voyages Spatiaux**



Le garage  
spatial

**C.V.S.**

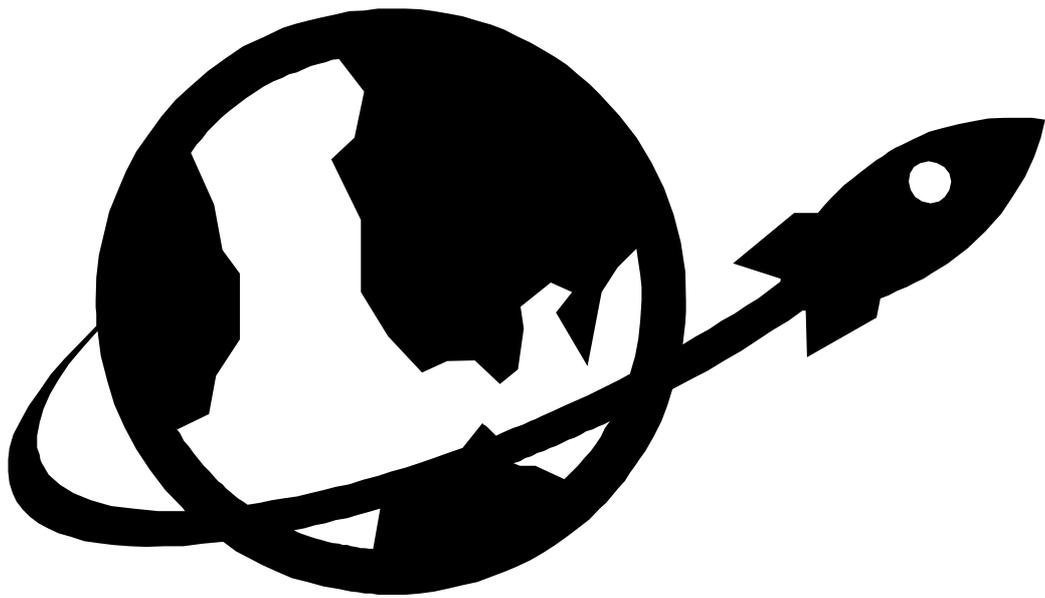
**Centre des Voyages Spatiaux**



La salle de  
décodage

**C.V.S.**

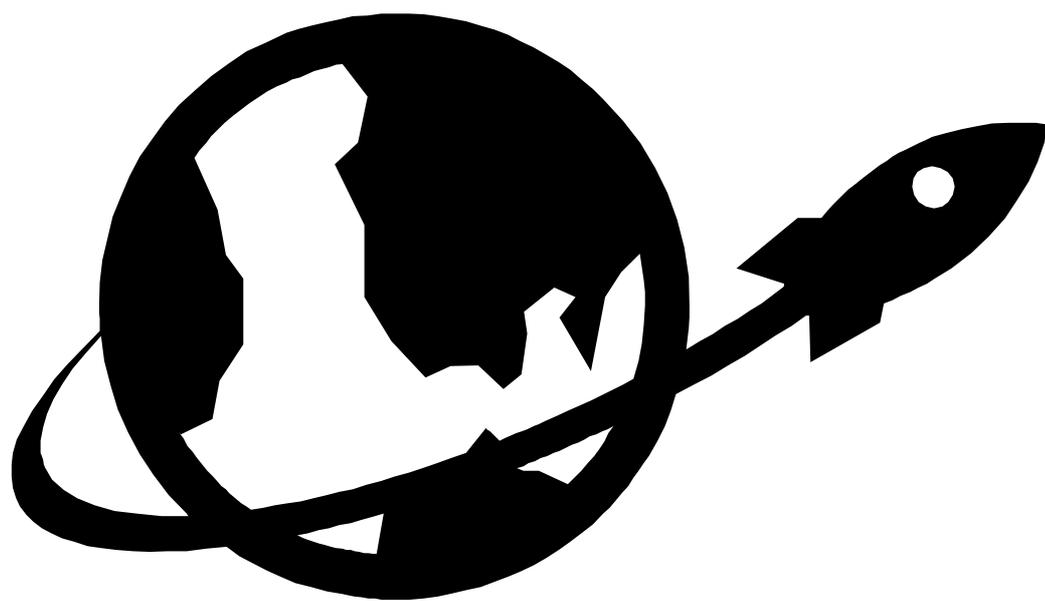
**Centre des Voyages Spatiaux**



La salle des  
langages  
extra-terrestres

**C.V.S.**

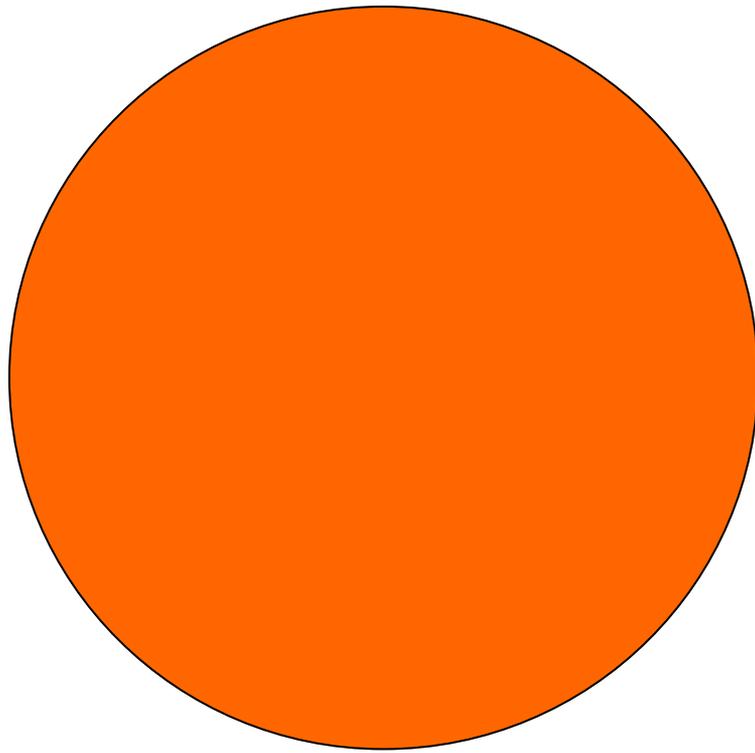
**Centre des Voyages Spatiaux**



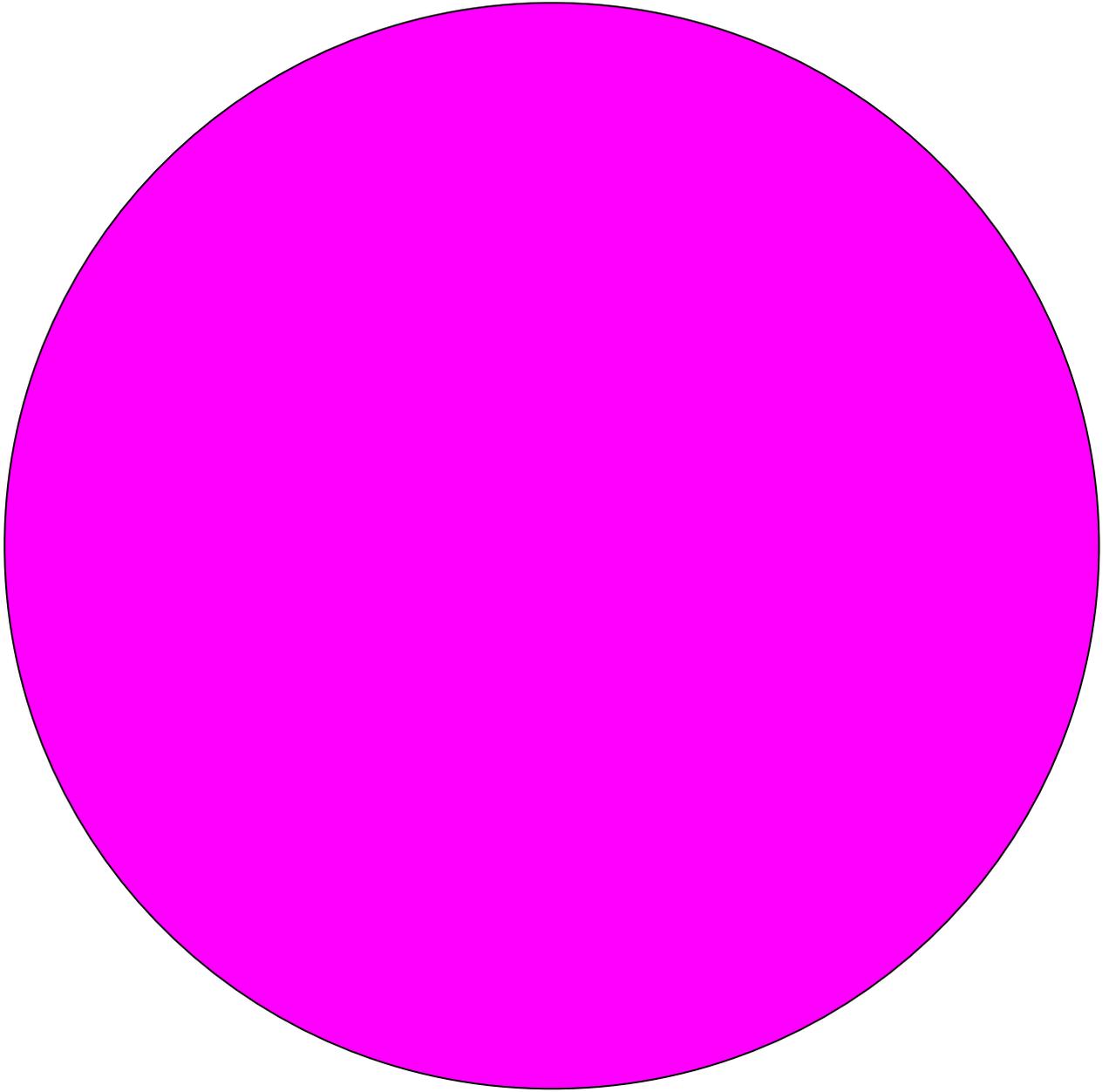
La zone  
d'atterrissage

**C.V.S.**

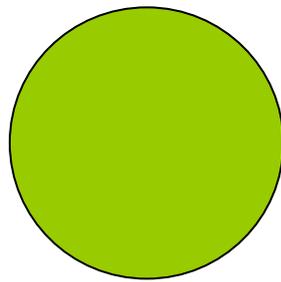
**Centre des Voyages Spatiaux**



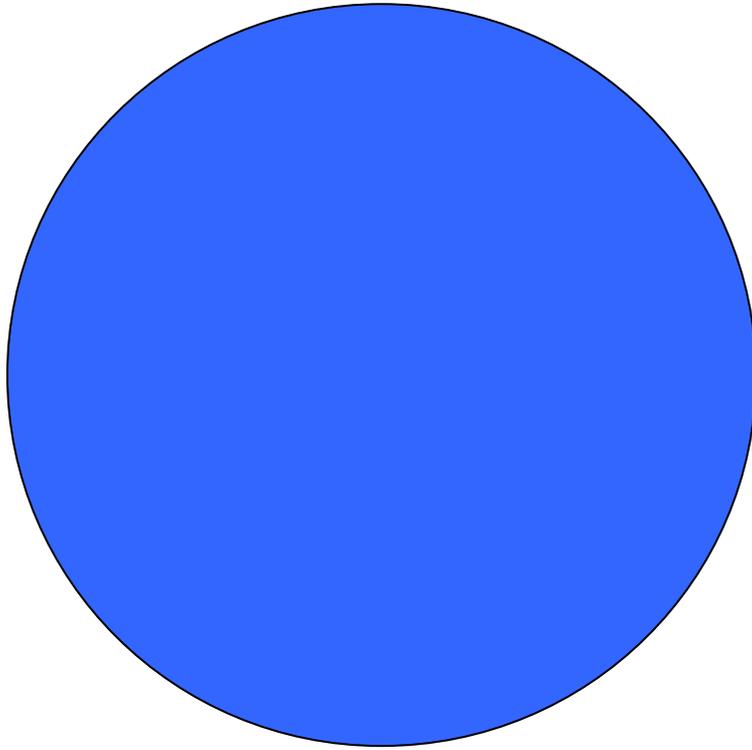
**Saturne**



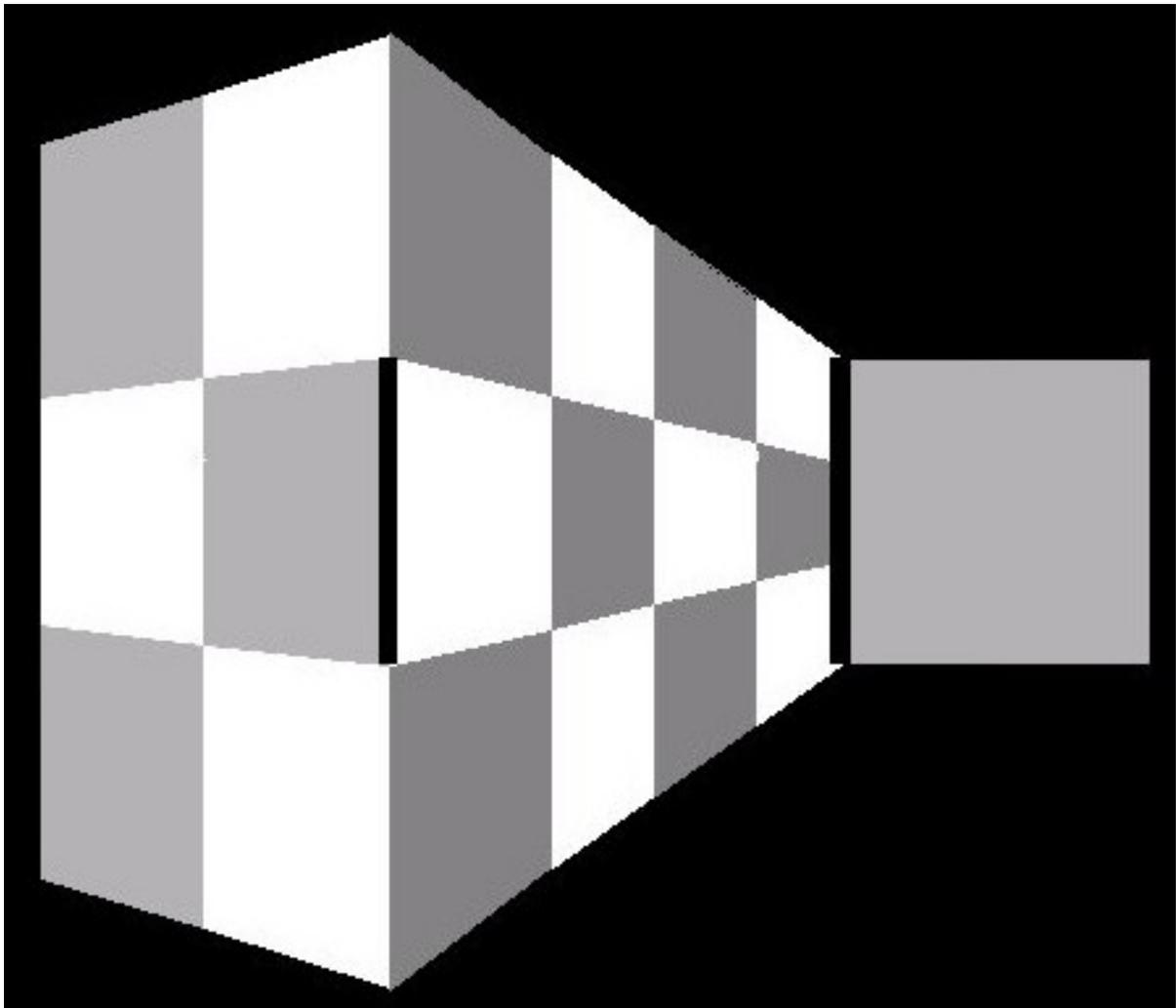
**Pluton**



**Mercur**



**Terre**



## **Illusion n°1**

---

Regardez les 2 traits noirs au milieu du dessin.  
Sont-ils de la même longueur ?

OUI ou NON ?



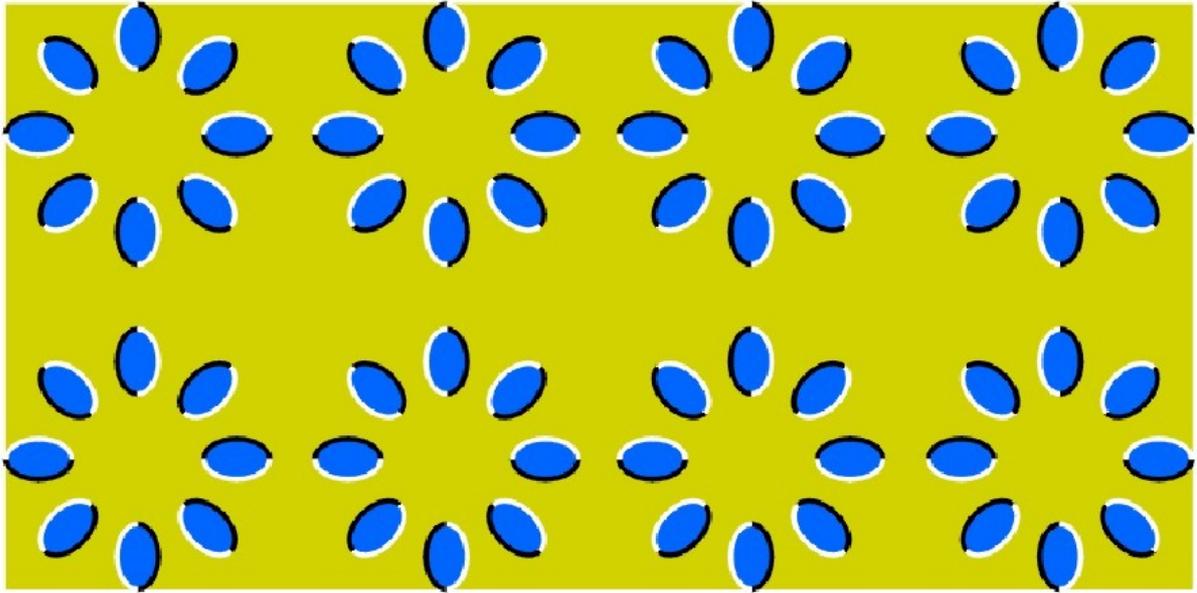
## **Illusion n°2**

---

Tu dois dire à haute voix à Elliot les couleurs des mots et non les mots écrits. Dur, dur, non ?

(par exemple, si il y a écrit 'ROUGE' en vert, du dois dire le mot 'vert' à haute voix)

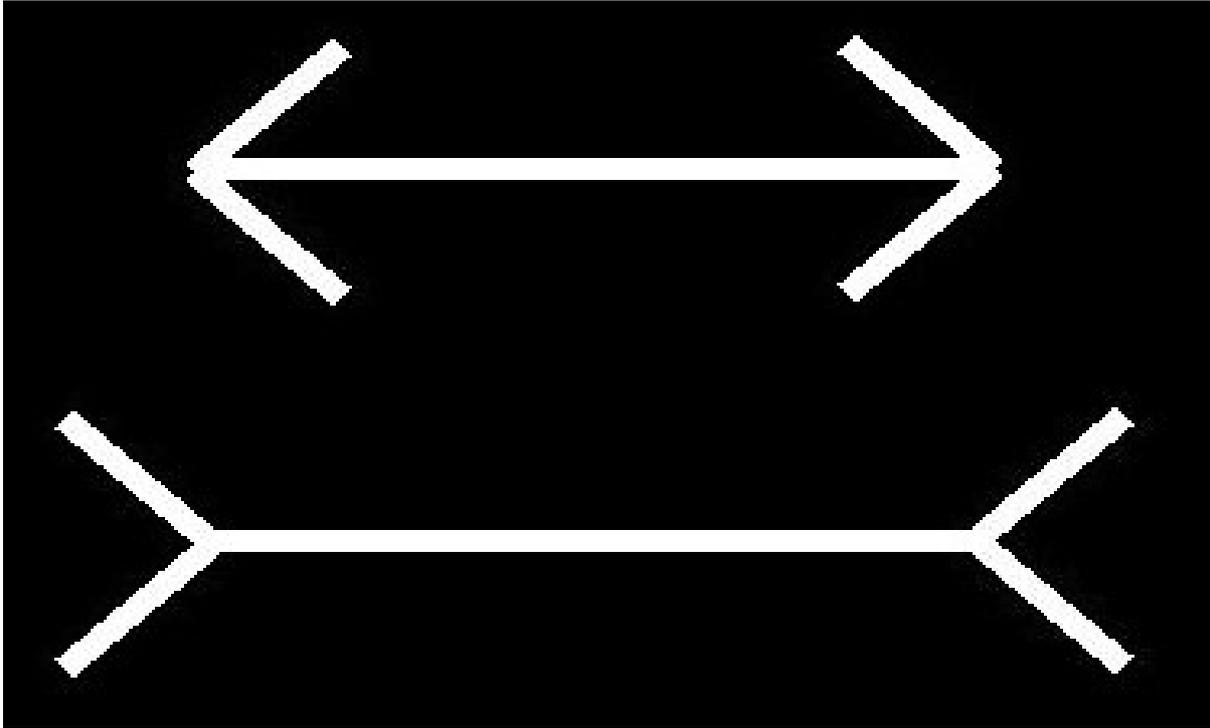




## **Illusion n°4**

---

Quand tu regardes de près ce dessin, qu'est-ce que ça fait ?



## **Illusion n°5**

---

Regarde de près ce dessin. Est-ce que les deux barres horizontales du milieu sont de longueurs égales ?

OUI ou NON ?

## Le code de lancement

Le code de lancement se trouve dans le carré ci-dessous. Tu dois trouver les chiffres qui manquent dans les cases vides :

8	3	4
	5	9
		2

Pour trouver les chiffres qui manquent, il faut savoir que le total de chaque colonne, de chaque ligne et de chaque diagonale est toujours égal à 15.

**Les jeux de réflexion** pour l'épreuve de préparation psychologique qui se trouvaient sur les pages suivantes ont été supprimés de ce document pour des raisons évidentes de droits d'auteur.

Vous pouvez néanmoins en trouver d'autres ou retrouver celles que nous avons sélectionnées dans le livre suivant :

***Le livre des jeux de réflexion***

*Par Bernard Myers*

*Aux éditions ABC Fleurus*

*(Voir chapitre sur l'espace)*