

La fleur du sourire

@ Juillet 2007 – Le Centre de Loisirs de Lannilis

Public :

4 équipes de 5 ou 6 joueurs.
1 animateur par équipe.

Histoire :

Esther la jardinière est bien triste en ce moment. Hier, la tempête a soufflé très fortement sur son beau jardin. Les pétales de sa plus belle fleur, 'La fleur du sourire', ont été éparpillés aux quatre coins du pays. Esther espère que les enfants voudront bien l'aider à retrouver tous ses pétales pour rhabiller la si jolie fleur.

Principe du jeu :

Une saynète jouée par une animatrice fait entrer les enfants dans l'imaginaire. Ensuite les enfants partent avec un animateur à la recherche des pétales de la fleur du sourire à travers le pays. Chaque pétale peut être récupéré sur un des 6 ateliers. A la fin de chaque atelier, l'équipe part fixer le pétale trouvé sur le support géant.

Préparation :

- Préparer le support géant : il peut s'agir du rond central de la fleur (imprimer image en annexe) qui est fixé sur un mur et les enfants fixeront autour les pétales.
- Concevoir les 24 pétales (12 petits et 12 grands) en imprimant l'image jointe en annexe et en la découpant.
- Pour les 6 ateliers : voir descriptions des ateliers ci-dessous.
- Pour le déguisement de la jardinière : un tablier, un arrosoir, un chapeau de paille.
- Imprimer les panneaux indicateurs des postes (Cf. image de marguerite en annexe à imprimer 6 fois).

Déroulement :

Les équipes évoluent librement dans les espaces en choisissant tout simplement d'aller sur un atelier libre. Dès qu'un atelier est terminé, l'animateur donne obligatoirement un pétale à l'équipe. Celle-ci peut alors aller fixer le pétale sur le support géant.

1. La pêche aux pétales :

Matériel :

- environ 30 œufs Kinder avec des attaches (fil de fer ou ficelle)
- 6 pétales cachés dedans.
- 6 cannes à pêche

Histoire : Un pétale s'est dissimulé parmi plein de fleurs. Vous devrez le retrouver à l'aide des cannes-à-pétales !

Une pêche à ligne qui permet de gagner un pétale. Les enfants doivent pêcher à l'aide de cannes des petites boîtes (par exemple des œufs Kinder) dans lesquelles seront

dissimulées 6 pétales. Les boîtes ouvertes par les enfants seront remises par l'animateur dans le récipient à la fin de l'atelier avec son groupe.

2. Les mauvaises herbes :

Matériel :

- Environ 40 cibles qui comportent des dessins de mauvaises herbes
- 6 balles
- 6 pétales fixés au dos des cibles.

Histoire : Attention aux mauvaises herbes ! Un pauvre pétale est entouré par les mauvaises herbes. A vous d'éliminer les mauvaises herbes pour retrouver le pétale.

Il s'agit d'un casse-boîte dont les boîtes portent juste des images de mauvaises herbes. Les 6 pétales sont fixés au dos des cibles. Les enfants utilisent des balles pour faire tomber les cibles. Dès qu'une cible est tombée, l'équipe peut regarder au dos de la cible pour trouver un pétale. Quand un pétale a été trouvé, l'atelier se termine et l'équipe peut aller fixer son pétale sur le support.

Attention ! L'animateur du groupe doit remettre les cibles en place avant de quitter l'atelier.

3. Le monde des fleurs :

Matériel :

- Installer un parcours dans une salle avec des chaises, des tables, des draps, etc....
- 6 pétales à bien cacher à la fin du parcours.

Histoire : Pour retrouver ce pétale, vous devrez parcourir le monde des fleurs. Arrivés à destination, vous devrez découvrir ou se cache le pétale.

Le parcours peut comporter des tunnels, des montagnes, des mers, etc... L'équipe devra parcourir ce parcours pour pouvoir trouver l'un des pétales cachés. Une fois le pétale découvert, l'équipe peut aller le fixer sur le support.

4. Les sons de la nature :

Matériel :

- Un lecteur CD
- Le fichier des sons joint gravé sur un CD réenregistrable
- 6 pétales cachés derrière le lecteur CD.

Histoire : Pour reconstituer la fleur du sourire, il faut avant tout bien connaître le monde de la nature. Saurez-vous reconnaître tous les sons de la nature ?

Le CD doit être déjà installé dans le lecteur CD. L'animateur lance la lecture du CD. Les enfants doivent identifier les sons proposés et trouver les sons intrus. Quand ils ont réussi, l'animateur leur donne un pétale caché derrière le lecteur CD.

Solutions :

1. Vent / 2. Tonnerre / 3. Téléphone / 4. Cigales / 5. Coq / 6. Oiseaux / 7. Klaxon / 8. Pie

5. Les fleurs cachées :

Matériel :

- *Une table*
- *6 fleurs en papier*
- *6 pétales cachés sous la table.*

Histoire : Saurez-vous retrouver les fleurs cachées ?

6 fleurs en papier (Cf. annexes) à imprimer et à disposer sur une table. L'animateur présente d'abord le nom des 6 fleurs. Ensuite, un des enfants ferme les yeux pendant que l'animateur cache une des fleurs sous la table. L'enfant doit ensuite donner le nom de la fleur qui a disparu. Si l'enfant est jeune, lui demander uniquement la couleur de la fleur.

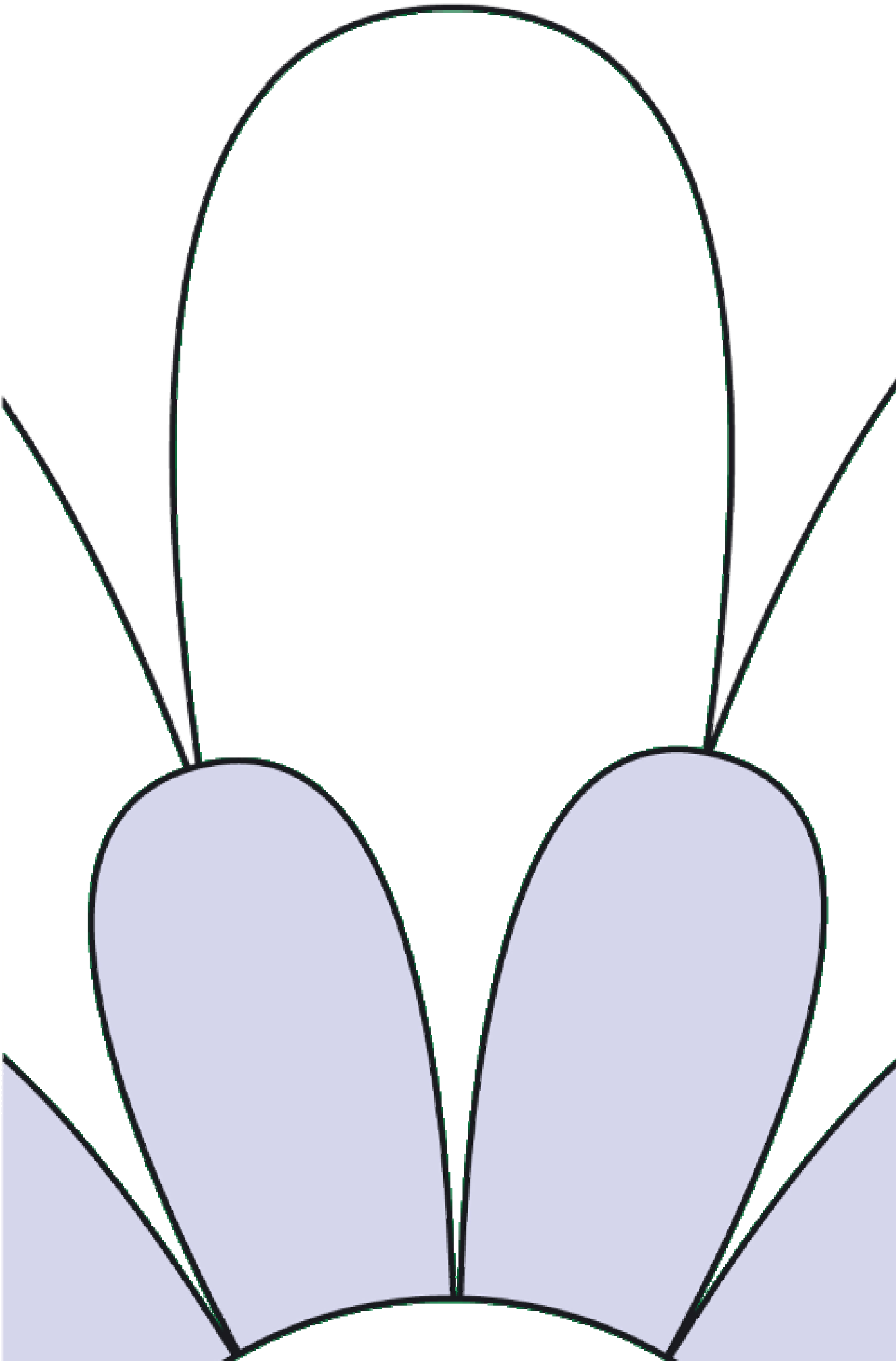
6. La tempête :

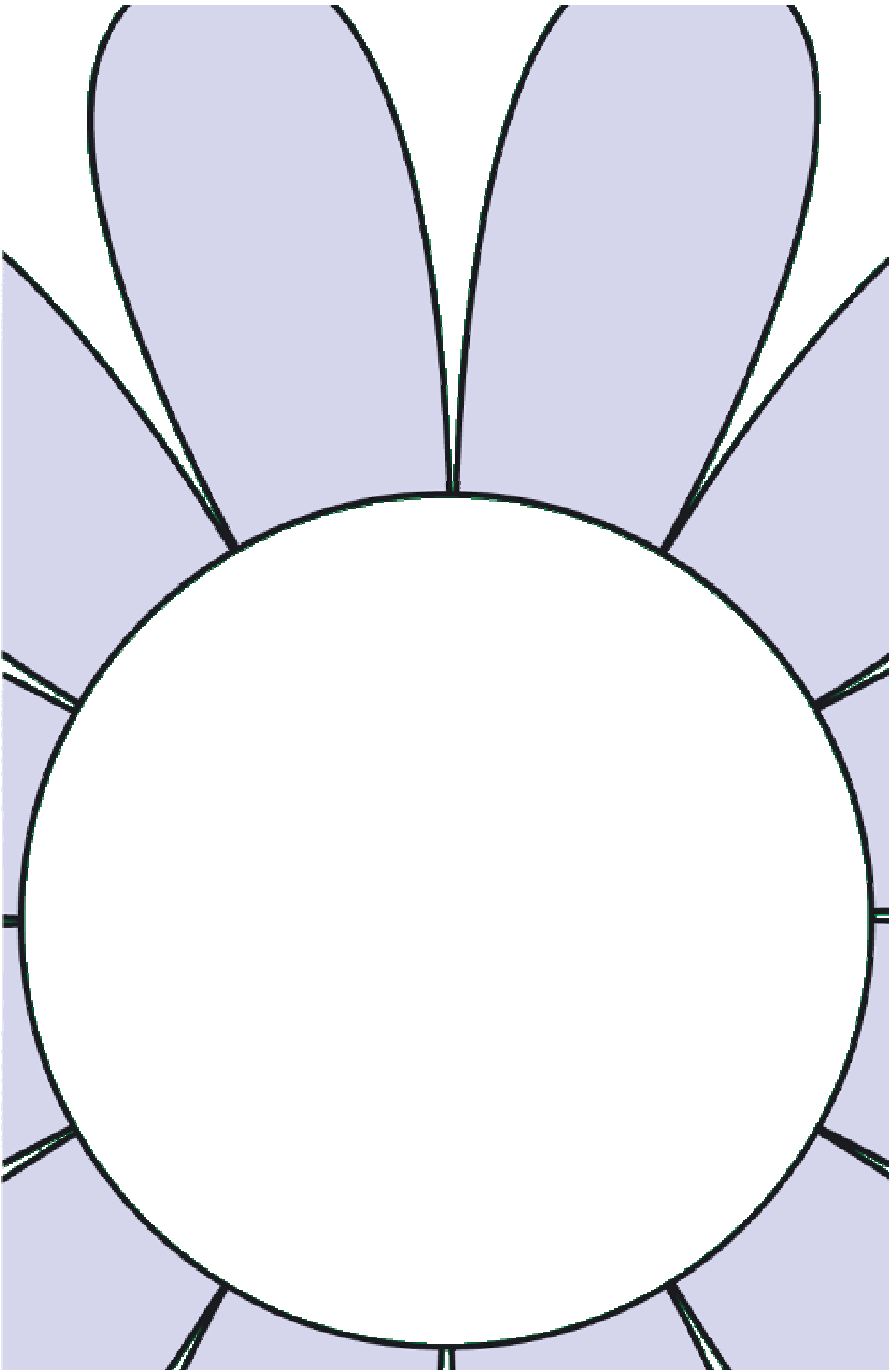
Matériel :

- *Des vêtements*
- *6 pétales au bout du parcours.*

Histoire : La pluie vient de reprendre. Mais il faudra bien sortir pour partir à la recherche de la fleur du sourire. Il va donc falloir s'habiller chaudement.

Le principe du relais aux vêtements. Faire un petit parcours avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée sur laquelle est placée une valise qui comporte des vêtements. Les enfants devront courir jusqu'à la valise, s'habiller avec 2 vêtements et revenir. C'est alors un autre joueur qui peut faire le parcours à son tour. Le but du jeu est que tous les joueurs soient habillés en un minimum de temps !







La marguerite



La rose



La tulipe



Le petunia



Le tournesol



Les rhododendrons



Atelier