

Grand jeu : Le magicien du vent

*Un grand jeu créé par l'équipe du Centre de loisirs de Lannilis
Site internet : www.clsh-lannilis.com*

Public :

Pour les enfants de 3 à 6 ans
Peu importe le nombre d'enfants

Matériel :

Les saynètes :

- Un déguisement de magicien
- 2 marionnettes d'animaux
- 1 décor de forêt
- des nuages mobiles attachés au sommet du castelet

Les ateliers du vent :

- Ficelle
- Ballons de baudruche
- Bac à eau, liquide vaisselle et fil de fer pour les bulles
- Les capsules d'air = Œufs en plastique style Kinder
- Pailles
- Balles de ping-pong
- Boules de coton
- Un récipient pour récupérer les capsules d'air. L'idéal est une boîte en carton avec un petit orifice suffisamment grand pour faire passer la capsule.

Principe :

C'est une saynète théâtre + marionnettes très simple à mettre en place qui introduit et qui clôture le jeu. Plusieurs activités concernant l'air, le souffle ou le vent sont mises en place dans l'espace par les animateurs. Les enfants vont librement sur les activités de leur choix pour amasser le plus grand nombre de capsules d'air.

Déroulement :

Le jeu est introduit avec une saynète théâtre + marionnettes : Le magicien du vent demande de l'aide aux enfants pour réparer le vent qui est en panne (Voir histoire plus bas). Ensuite les enfants vont librement sur les ateliers qui sont installés dans l'espace. Certains ateliers sont autonomes, d'autres nécessitent un animateur. A chaque passage d'un enfant, celui remporte une capsule d'air qu'il doit aussitôt aller déposer dans le récipient prévu à cet effet. A la fin du jeu, les enfants assistent à la saynète de clôture : Le magicien libère l'air amassé par les enfants durant les ateliers et remet ainsi en marche le mécanisme du vent.



Saynète de présentation (théâtre + marionnettes) :

[Décor : une forêt avec quelques nuages dans le ciel qui ne bougent pas]. 2 animaux se promènent dans la forêt. Il fait chaud. Ils constatent que depuis quelques semaines, le vent ne souffle plus. C'est inquiétant... Ils décident d'appeler le magicien du vent – c'est celui qui s'occupe du vent... [ils l'appellent par son nom avec les enfants].

Le magicien arrive derrière le public et se place à côté du castelet. Il confirme bien qu'il y a un problème avec le vent : il est en panne ! Mais sa magie est trop faible pour qu'il puisse le remettre en marche. Il demande l'aide des enfants pour rétablir la situation. Ils devront amasser un maximum d'air.

Les ateliers du vent :

A chaque fois qu'un des quatre ateliers avec animateur est réussi, les enfants gagnent des réserves d'air (des oeufs Kinder en plastique) et vont remplir le réservoir du vent. Le réservoir est une boîte avec un trou de la taille d'un œuf, dans lequel les œufs viendront placer leurs réserves d'air gagnés.

Les noms d'ateliers en rouge sont ceux qui nécessitent la présence d'un animateur. Certaines étapes peuvent être placées les unes à côté des autres afin qu'un même animateur puisse gérer plusieurs étapes à la fois.

1. **La petite fabrique de bulles** : Apprendre à faire des bulles avec des pailles trafiquées ou des anneaux métalliques. Puis tenter de passer les épreuves officielles du championnat des bulles : la bulle la plus grosse, celle qui monte le plus haut, celle qui vole le plus loin, celle qui dure le plus longtemps, le plus de petites bulles.
2. **Le relais des tamanoirs** : Les tamanoirs sont des animaux qui ont des longs nez. Les enfants ont des pailles et doivent souffler avec sur des balles de ping-pong pour effectuer un parcours donné.



3. **Le lancer de poids plume** : Tracer une ligne de lancer. Comme un lanceur de poids, le joueur doit lancer une simple boule de coton le plus loin possible. Dur, dur...



4. **Le hockey-carton** : Faire une partie de hockey avec des planches de carton qui doivent être agitées pour faire avancer la balle de ping-pong jusqu'à une ligne d'arrivée.
5. **Fabrication d'un moulin à vent** : Chaque joueur doit réaliser un moulin à vent. Les éléments nécessaires doivent avoir été préparés à l'avance par les animateurs
6. **La course des ballons** : Chaque joueur se met sur une ligne de départ avec un ballon et une baguette (un journal roulé par exemple). Le gagnant est celui qui a réussi à envoyer son ballon sur la ligne d'arrivée en tapant dessus avec sa baguette.
7. **La sculpture de ballons** : Faire des formes avec des ballons à sculpter. Un animateur est là pour apprendre aux enfants ou pour les faire suivant l'âge des enfants.



8. **La course de chevaux** : Installer 2 parcours. 1 parcours est composé d'une ficelle tendue entre 2 chaises. Un gobelet en plastique (décoré pour ressembler à une tête de cheval) est percé en son centre puis est passé dans la ficelle. Sur chacun des deux parcours, un enfant est à quatre pattes et souffle dans le gobelet sans le toucher. Le gobelet doit avancer. Le premier gobelet arrivé à la chaise d'arrivée remporte la partie.



9. **Le ballon à réaction** : Un ballon est fixé sur un tube en carton ou en plastique. Ce tube est placé sur une ficelle tendue entre 2 arbres. Le but du jeu est de gonfler avec une pompe le ballon et de le lâcher pour qu'il aille le plus loin possible le long de la ficelle.



10. **Le volley-fakir** : Installer un drap sur le sol et un filet (ou une simple ficelle) fixé entre deux chaises. 2 ou 3 joueurs d'installent de chaque côté du filet et jouent au volley avec un ballon de baudruche.



Saynète de clôture :

Le magicien se présente avec la boîte remplie de capsules d'air devant le castelet. Il appelle les animaux et leur annonce que les enfants ont réussi à amasser de nombreuses capsules. Il pose la boîte par terre et invite les enfants à répéter la formule magique qui permettra au vent de se remettre en route avec lui. Ensuite, le magicien et les enfants énoncent la formule magique. Le marionnettiste fait alors avancer les nuages mobiles attachés au sommet du castelet. Et voilà, le vent est réparé !

Le magicien et les animaux remercient les enfants.

A vous d'adapter cette histoire en fonction de vos moyens et de vos talents !!!