

La flûte de pluie

@ Le Centre de Loisirs de Lannilis | www.clsh-lannilis.com

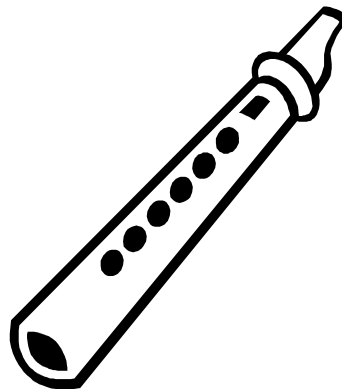
*Un grand jeu d'aventure pour les 3-6 ans.
Un principe très simple pour une ambiance magique !*

Public :

- Entre 16 et 32 enfants âgés de 3 à 6 ans
- Soit 4 équipes de 4 à 8 enfants

Encadrement :

- 4 animateurs (1 par équipe)
- 1 meneur de jeu : le prince d'Orient



Principe du jeu :

Les enfants doivent aider le prince d'Orient à retrouver sa flûte enchantée. Des indices récupérés après quelques épreuves permettent d'assembler les pièces d'un puzzle qui indiquera la localisation de la flûte.

Un principe très simple. Mais comme toujours avec un public maternel, la mise en scène du jeu (ou mise en condition des enfants) prédomine sur le mécanisme.

Histoire :

Le prince d'Orient invite les enfants dans son palais. Un grave problème le tracasse : un petit plaisantin a dérobé et caché son objet le plus cher : La flûte de pluie ! C'est une flûte enchantée qui permet, quand on en joue, de faire tomber la pluie. Et malheureusement, cela fait déjà depuis quelques temps que la pluie n'est pas tombée sur le pays. Les cultures ne poussent plus, les villageois ont soif...

Heureusement, le petit plaisantin a laissé des pièces d'un puzzle qui, une fois assemblé, permet de localiser la flûte. Mais pour obtenir les 20 pièces de puzzle, il faudra subir de terribles épreuves !

Matériel nécessaire :

Peu de matériel à prévoir. Tout peut être adapté en fonction de vos moyens. Il faut noter que le plus important est de créer un « palais » le plus magique possible afin de faire rêver les enfants.

Pour le palais :

- Des coussins
- Des tapis
- Des draps ou des tentures de couleur.
- Des lumières de couleur (Des petits spots avec ampoules de couleur. C'est toujours intéressant d'acheter ce matériel. C'est pas cher (hypermarchés), cela peut être réutilisé dans tous les grand jeux, et cela donne une ambiance magique ! Privilégiez les ampoules non chauffantes).
- De la musique orientale ou des instruments de musique (tambourins par exemple)...

Pour le prince d'Orient :

- Prévoir un déguisement de prince Arabe (quelques draps peuvent suffire...)

Pour la fin :

- Cacher une flûte dans les locaux (Si vous n'avez pas de flûte, vous pouvez utiliser un kazoo - ou mirliton. Vous pouvez consulter sur www.clash-lannilis.com notre fiche d'activité pour savoir comment en fabriquer un)
- Prendre une photo de cet endroit et découper cette photo en 20 pièces de puzzle.

Pour les épreuves :

- Voir les épreuves proposées plus bas...

Préparation :

1. Préparez le puzzle.

Celui-ci doit comporter obligatoirement 20 pièces. L'idéal est de le faire sur un grand format (feuille A3 au minimum) et de faire un support de la même taille avec les contours des pièces à poser sur une feuille A3 également. Il est ainsi bien plus facile pour les enfants de placer les pièces ! (Pour notre part, nous avons utilisé le logiciel gratuit THE GIMP pour tracer les pièces sur notre photo et pour créer ce support. C'est très simple). *Voir notre exemple en annexe...*

Pour ceux qui sont réfractaires à l'informatique, il est possible de découper toutes les pièces de votre photo et de dessiner les contours sur une autre feuille. Mais c'est plus fastidieux. A vous de voir...

2. Préparez le palais.

Choisissez pour celui-ci une pièce centrale, assez petite, qu'il sera facile de transformer en petit cocon accueillant à l'ambiance orientale. Posez des tapis et des coussins sur le sol, et des draps (ou tentures) sur le mobilier présent. Installez des lumières de couleur et mettez un fond musical avec de la musique orientale. Sinon, le prince peut faire de la musique avec des tabourins par exemple...

Dans le palais, le prince doit également disposer du matériel nécessaire au déroulement du jeu : le support pour le puzzle (à fixer sur un mur), de la patafix (pour fixer les pièces sur le support), et la feuille des parcours des équipes.

3. Préparez les épreuves.

Installez 5 épreuves de votre choix. Si vous n'avez pas d'idées, vous pouvez vous inspirer des épreuves que nous évoquons plus loin. Mais n'oubliez pas : toujours prévoir des épreuves diverses qui mettent en valeur les différentes compétences des enfants !

Installez les panneaux indicateurs « chameaux » (Cf. en annexe) sur le lieu de chaque épreuve. Elle permettra aux équipes de trouver leurs épreuves.

4. Sensibilisez les animateurs.

Chaque animateur doit connaître les 5 épreuves et avoir dans sa poche 5 pièces du puzzle. Il donnera une pièce à son équipe après chaque épreuve.

5. Le meneur de jeu se prépare.

Il se déguise en prince d'Orient et s'installe dans son palais.

Déroulement :

1. Les enfants sont mis en équipe. Chaque équipe a un animateur attiré et choisit un nom d'équipe.
2. Puis les enfants entrent dans la palais intrigués par la musique orientale...
3. Le prince d'Orient leur explique son histoire (Cf. plus haut : Histoire) et leur demande leur aide.
4. Le prince appelle en envoie chaque équipe vers sa première épreuve.
Exemple : « L'équipe des super-champions doit chercher le chameau vert »
5. Chaque équipe recherche l'épreuve qui dispose d'un panneau indicateur « chameau » de la couleur indiquée par le prince.
6. Après chaque épreuve, chaque équipe reçoit une pièce de puzzle avec son animateur et s'en retourne voir le prince dans le palais pour placer sa pièce sur le support vierge et pour connaître le lieu de sa prochaine épreuve.
7. Une fois que toutes les pièces ont été placées, les enfants peuvent ainsi voir où se trouve la flûte de pluie. Ils partent à sa recherche puis la ramène au prince d'Orient.
8. Le prince remercie tous les enfants et pour les récompenser leur jour un petit air avec sa flûte. Et là, c'est rigolo si le prince en joue n'importe comment !
9. Fin. Les enfants retournent dans leur monde...

Parcours des équipes :

Le prince doit disposer de ce parcours et d'un crayon pour cocher les épreuves vers lesquelles il a envoyé telle équipe.

Exemple de parcours. A vous de créer le votre...

Epreuves	Epreuve 1	Epreuve 2	Epreuve 3	Epreuve 4	Epreuve 5
Panneaux	Chameau vert	Chameau jaune	Chameau bleu	Chameau orange	Chameau mauve
Equipe des dromadaires	1	2	3	4	5
Equipe des super-champions	5	1	2	3	4
Equipe des oiseaux	4	5	1	2	3
Equipe des tulipes	3	4	5	1	2

Exemple d'utilisation : le prince envoie d'abord l'équipe des dromadaires vers le chameau vert et coche donc le « 1 ». Ensuite, il enverra cette équipe vers le chameau jaune et cochera donc le « 2 », etc... Très simple !

Les épreuves :

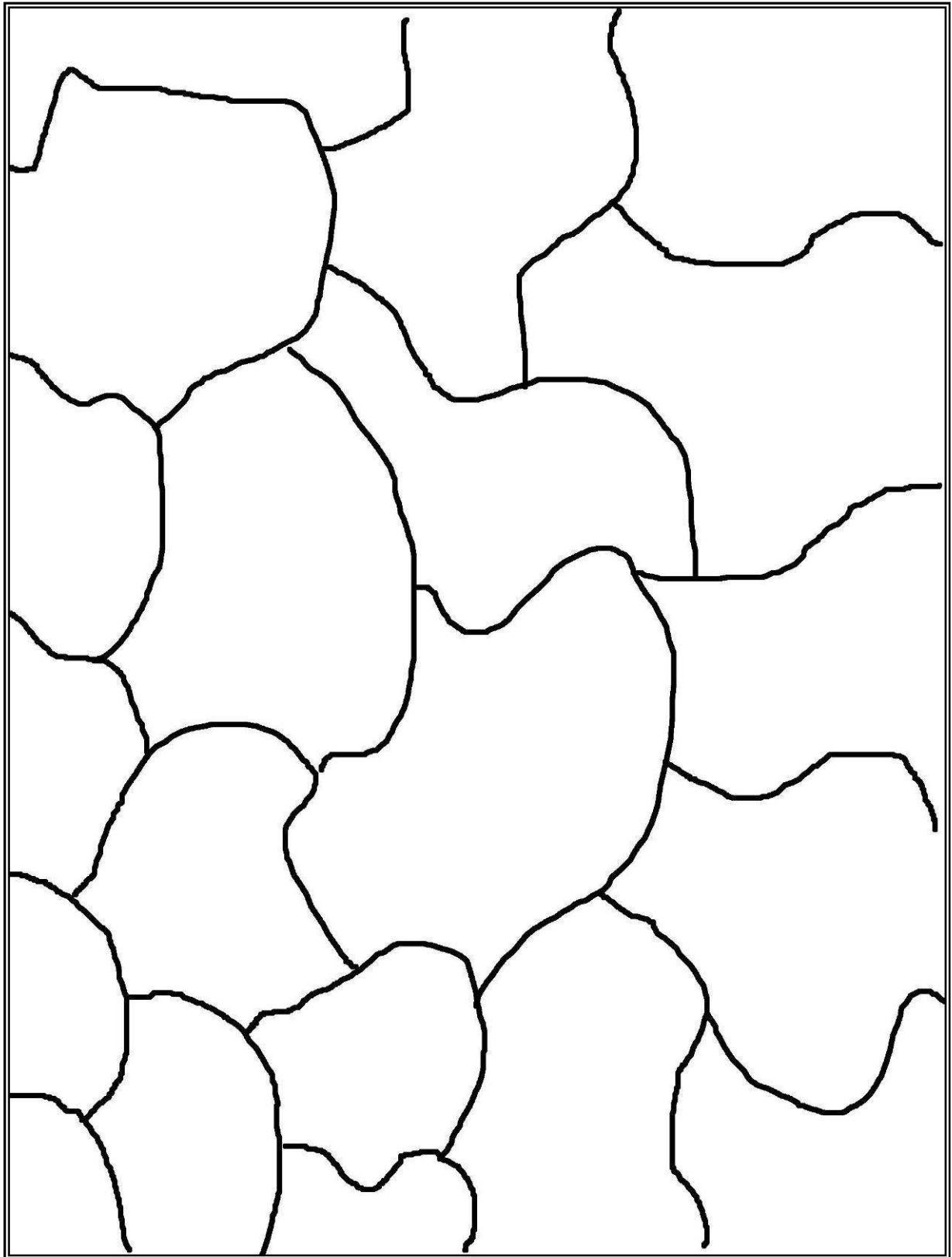
Voici quelques propositions d'épreuves. Ce sont là des jeux très classiques. Vous aurez sûrement de meilleures idées !

- **Le marché aux 1000 merveilles** : Une liste d'objets. L'équipe doit retrouver dans la pièce (ou dans l'espace extérieur) un exemplaire de chaque objet. Par exemple : un légo rouge, un crayon vert, un feuille rouge, etc...
- **La traversée du désert** : L'équipe doit passer un parcours (intérieur ou extérieur) qui comporte des obstacles. Il faudra sauter, ramper, courir, marcher en marche arrière, etc...
- **Les gobelets du fakir** : 3 gobelets retournés dont un comporte un petit objet. L'animateur change de place aux gobelets. Il faut deviner sous lequel est l'objet.
- **Le chameau malicieux** : Un plateau avec un vert d'eau légèrement rempli. Les enfants doivent amener à chacun leur tour le plateau d'un point à l'autre sans renverser le verre.
- **Les jeux d'adresse** : Nous avons proposé un ensemble de jeux d'adresse en bois...

Annexe 1 : Exemple de puzzle à découper (créé ici avec THE GIMP)

A vous de faire le votre (Vous pouvez aussi utiliser le support de la page suivante et dessiner le lieu où est cachée la flûte de pluie).





Annexe 3 : Les panneaux indicateurs

Un à placer devant chaque épreuve.

