

Fiche de jeu

Type d'activité : Attaque de Camps		Age : 9-10 ans
Nom de l'activité : A la rescousse de Ratatouille		Thème de la journée : La cuisine / Ratatouille
Durée : 2h	Lieu : Dans les bois	
Objectifs : <ul style="list-style-type: none">- Changer d'identité- Coopération- Connaissance de soi et de ses forces	Matériel : <ul style="list-style-type: none">- Ingrédients emballés à cacher- Déguisements et foulards- Déguisements animateurs	
But : Aider Ratatouille en retrouvant le plus de d'ingrédients et préparer le gouter de fin de journée.		
Magie (Costumes et personnages, Décors, espace, ...) : <ul style="list-style-type: none">- Costume de Cuisinier (animateurs)- One pièce de souris/rat – masque de rat -...- Décors de cuisine et ustensiles		
Introduction (équipe, histoire, ...) : <p>Ratatouille a perdu le gouter pour cet après-midi ! Nous allons devoir l'aider à retrouver les aliments et préparer le gouter pour tout le monde ! Mais attention, parmi nous, des saboteurs. Une des deux équipes a quelque chose à nous cacher.</p>		
Animation (déroulement, rôles, règles, étapes, postes, arbitrage, dynamiser, rythme, déplacement, ...) : <p><u>Installation du jeu :</u> En fonction de leur préférence « sucré ou salé », deux équipes sont créées. Chaque équipe choisit un camp. Dans chaque équipe, deux gardiens du camp sont désignés. (Ou plus en fonction du nombre de joueurs) Chaque équipe/camp possède des déguisements, des foulards, et des ingrédients à cacher.</p> <p><u>Déroulement :</u> Les joueurs se déguisent et prennent un foulard, ensuite ils avancent jusqu'au camp adverse. Une fois dans le camp, le joueur cherche les ingrédients cachés. Tant que les gardiens ne le reconnaissent pas et ne disent pas son nom, le joueur peut chercher. Une fois le prénom dit, le joueur retourne à son camp pour changer de déguisement. Si le joueur trouve un ingrédient, il le ramène dans son camp.</p> <p><u>Duel :</u> si un joueur de l'équipe sucrée touche un joueur de l'équipe salée, il font alors un duel (combat de coq, pierre papier ciseaux, prise du koala,...). Celui qui perd le duel, perd son foulard et retourne à son camp prendre un autre foulard.</p> <p><u>Fin du jeu :</u> Plus du tout de foulards d'un côté ou plus d'ingrédients à trouver dans le camp.</p>		
Conclusion : <p>Lorsque le jeu est fini, on compte le nombre d'ingrédients récolté par chaque équipe. L'équipe qui en a le plus gagne le jeu. Pendant, tout le monde va en cuisine pour confectionner le gouter à l'aide des ingrédients retrouvés.</p>		

