

CODENSEMBLE

FICHE N° 8

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



1 HEURE



6 - 16



INT./EXT.

MATÉRIEL

- 1 liste de défis et 1 alphabet morse par équipe
- 20 crayons
- 3 balles de tennis
- 1 chronomètre
- Feuilles blanches et bics
- 1 jeu de cartes
- 2 bouteilles (de préférence en verre)
- 11 gobelets en plastique
- 4 ballons de baudruche
- 3 canettes vides
- Des spaghettis (non cuits J)
- 1 corde à sauter
- 1 frisbee
- 1 ballon de foot

BUT

Récupérer le code en 20 minutes et le déchiffrer en 10 !

CONDITIONS



Tu joues le rôle de modérateur du jeu et il est préférable de prévoir un jury intègre dans chacune des équipes pour valider les défis réalisés.

Tu devras préparer à l'avance :

- Un code en morse avec le message que tu souhaites (exemple : Le goûter se trouve sur la machine à pain cachée dans l'armoire verte de la cuisine. » découpé en 34 morceaux sans couper de mots.
- Une liste des défis par équipe et le matériel nécessaire à leur réalisation



CODENSEMBLE

FICHE N° 8

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

2 Divise le groupe en 2 équipes de 3 à 8 personnes d'âges différents.

3 Lance le jeu...
« Au top chrono, vous avez tous 20 minutes pour réaliser 16 des 18 défis que je vais vous donner en suivant les conditions suivantes :

- Les défis doivent être réalisés collectivement
- Chaque membre de l'équipe doit participer à au moins 1 défi
- Deux équipes ne peuvent pas faire le même défi en même temps

A chaque défi réalisé, vous recevrez une partie du code... Attention 3, 2, 1,... C'est parti ! »

Pense à distribuer les morceaux de code de manière aléatoire !

4 A la fin des 20 minutes, les équipes tentent de déchiffrer les morceaux de codes qu'ils ont gagnés. Si besoin, tu peux leur donner l'alphabet.

A un moment, ils se rendront compte qu'il manque une partie du code. L'idée est qu'ils comprennent qu'ils ont besoin de collaborer avec l'autre équipe pour avoir le code complet.

PRÉVOIS UNE SURPRISE OU UN GOÛTER EN LIEN AVEC
LE CODE QUE TU AURAS CHOISI POUR LES FÉLICITER !



CODE MORSE

A	..-	J-	S	...	1-
B	-....	K	-...-	T	-	2	..-...-
C	-...·	L	·-...·	U	...-	3	...-..-
D	-...·	M	--	V	...-	4-
E	·	N	--·	W	...-	5
F	...··	O	---	X	-...-	6	-.....
G	-...·	P	·-...·	Y	-...-	7	-...···
H	Q	-...-	Z	-...·	8	-...···
I	··	R	·-...·	0	-...-..-	9	-...····

DÉFIS

- Répéter 5 fois de suite et sans se tromper « les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches, archi-sèches ? ».
- Un joueur doit crier lorsqu'il pense que 60 secondes sont passées.
- Réaliser tous ensemble, dans la zone de prise de vue définie d'un appareil photo, le défi lancé par l'animateur dans les 10 secondes du retardateur
- Jongler pendant 15 secondes avec 3 balles.
- Réciter, à voix haute, l'alphabet à l'envers sans erreur en continu.
- Balancer 20 insultes originales
- Écrire sur une feuille une phrase cohérente contenant toutes les lettres de l'alphabet.

CODENSEMBLE

FICHE N° 8

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

- Créer une chanson avec ces 6 mots intrus : Kangourous – Arc-en-Ciel – Aspirateur – Casquette – Gourde – Lune.
- Réaliser le plan d'une machine qui ne sert à rien et le commenter pendant 2 minutes.
- Souffler sur un tas de cartes à jouer placées au sommet d'une bouteille pour les faire tomber, sans faire tomber la dernière.
- Composer un poème de 10 vers dont les rimes se terminent en « ique ». Un gobelet va devoir être lancé par un des joueurs pour être réceptionnés sur le goulot d'une bouteille tenue par son partenaire.
- Construire un échafaudage sur le dos de sa main avec au minimum 20 crayons. La tour ne peut pas s'effondrer dans les 3 secondes après la pose du dernier crayon.
- Transporter 3 cannettes d'une table à l'autre (espacée de 2 grands pas) en passant un spaghetti à travers leurs anneaux, spaghetti dont chacun des joueurs aura une extrémité en bouche. Sur la table de destination, les 3 cannettes ainsi transportées devront former une pyramide, qui devra tenir debout pendant au moins 3 secondes.
- Faire tomber 10 gobelets d'une table uniquement avec l'air contenu dans un ballon de baudruche.
- Se faire 10 passes avec un frisbee sans que celui-ci ne tombe à terre (distance entre les participants : 2 pas).
- Jongler du pied avec une balle de foot 5 fois sans que la balle ne touche le sol.
- Sauter 8 d'affilée à la corde à sauter tenue par les coéquipiers sans la toucher.

