

Rallye Halloween

Intérêt : jeu et réflexion

Tranche d'âge : de 3 à 10 ans

Nombre de joueurs : 2 à 18 joueurs (de 1 à 3 joueurs par équipe selon le nombre d'enfants)

Lieu : intérieur ou extérieur

But du jeu : chaque équipe doit passer des épreuves et avancer sur un plateau de jeu pour retrouver toutes les citrouilles perdues dont à besoin l'esprit d'Halloween.

Matériel :

Un plateau de jeu à imprimer pages 4 et 5

Vous pouvez aussi créer votre propre plateau de jeu avec les enfants, surtout si ils sont nombreux, ça peut être sympa d'en créer un grand sur du carton. Il faut entre 20 et 40 cases.

Un dé et un pion par équipe (essayez de trouver des petites figurines ayant rapport avec Halloween pour les pions : des petits monstres par exemple)

Des citrouilles miniatures de couleur (6 par équipe, 1 couleur par équipe)

Vous pouvez en imprimer sur du papier épais aux pages 6 à 11

6 défis (voir plus bas)

6 photos de lieux différents que les enfants sauront aisément reconnaître

Préparation :

Installez le plateau et le dé sur une table où se poste le meneur de jeu.

Cachez les citrouilles dans 6 endroits différents. À chaque emplacement doivent se trouver autant de citrouilles que d'équipe (exemple : s'il y a une équipe orange et une équipe noire, il y aura une citrouille orange et une citrouille noire à chaque emplacement).

Préparez les défis (voir plus bas) et les placer à différents endroits de l'aire de jeu.

Déroulement du jeu :

1. Présentation

Un adulte ou un ado se déguise en Esprit d'Halloween (couleurs noires et violettes avec un grand chapeau, des moustaches et un long nez par exemple), il vient demander de l'aide aux enfants pour retrouver des citrouilles perdues. Il en a absolument besoin pour la grande nuit d'Halloween !!

Ensuite, le meneur du jeu fait les équipes et elles passent chacune leur tour voir le meneur auprès du plateau de jeu. Le meneur attribue un pion et une couleur à chaque équipe.

L'équipe la plus jeune commence à lancer le dé (additionner les âges des enfants s'il y a plusieurs joueurs dans une équipe afin de savoir laquelle est la plus jeune).

2. Mener le jeu

Dans ce jeu c'est le meneur qui décide (sans que les enfants ne s'en rendent compte) de l'avancée de chaque équipe et de l'attribution des épreuves. À chaque fois qu'une équipe tombe sur une case, le meneur fait semblant de regarder sa feuille de parcours et indique aux enfants ce qu'ils doivent faire. Ex : avancer de 2 cases, reculer de 3 cases, faire une épreuve... La souplesse de ce fonctionnement permet au meneur de gérer correctement la répartition des équipes dans l'espace, d'éviter les temps d'attente, de gérer son temps de jeu pour que chaque équipe finisse en même temps, surtout si les enfants sont nombreux... Cette méthode fonctionne très bien à condition bien-sûr que le meneur fasse bien illusion.

Le meneur possède une feuille avec un tableau comme celui-ci :

	Équipes					
	Orange	Noir	Violet	Rouge	Bleu	Marron
Recherche citrouille - photo 1						
Recherche citrouille - photo 2						
Recherche citrouille - photo 3						
Recherche citrouille - photo 4						
Recherche citrouille - photo 5						
Recherche citrouille - photo 6						
Épreuve 1						
Épreuve 2						
Épreuve 3						
Épreuve 4						
Épreuve 5						
Épreuve 6						

Le meneur envoie les équipes sur l'épreuve de son choix et coche ensuite la case qui correspond dans le tableau afin de savoir quelles épreuves ont déjà été faites par quelle équipe.

En théorie, à la fin du jeu, toutes les équipes ont donc trouvé les 6 citrouilles de leur couleur et ont passé les 6 épreuves.

3. Les épreuves

Il y a 2 types d'épreuves :

Type 1 : La recherche de citrouilles

Le meneur de jeu donne une photo à l'équipe. Les enfants doivent retrouver la citrouille de la couleur de leur équipe qui se trouve à l'endroit indiqué par la photo. Quand ils l'ont trouvée, ils doivent ramener la citrouille au meneur de jeu qui la mettra dans un pot commun (un mini-chaudron par exemple) et rendre la photo au meneur de jeu. À la fin du jeu, toutes les citrouilles doivent être en théorie trouvées.

Type 2 : Les défis

Les 6 défis peuvent être créés librement par l'organisateur du jeu. Voici quelques exemples de défis que les enfants peuvent réaliser :

1. Le dessin à points : l'équipe doit reconnaître ce qui se trouve sur l'image en reliant les points du dessin entre eux. Il est facile de trouver des dessins à points sur Internet en tapant « dessin à point halloween » par exemple dans votre moteur de recherche. Trouvez-en un plus ou moins difficile selon l'âge des enfants.



2. Le lancer de monstres : Jeu d'adresse. Chaque enfant doit réussir à lancer 3 petites têtes de monstre faites avec des balles de tennis ou autre dans un chaudron qui sera plus ou moins près selon l'âge des enfants.

3. Le quizz sur Halloween : voir le quizz page 12

4. Le parcours d'Halloween : faites un parcours à l'aide de chaises, de plots et autres objets (C'est toujours une activité importante pour les plus jeunes).

5. Le puzzle d'Halloween : reconstituer un puzzle (à imprimer à la fin de ce fichier)

6. Une histoire effrayante : l'équipe doit aller rencontrer l'esprit d'Halloween et lui raconter une histoire à faire peur, c'est le meneur de jeu qui dit aux enfants où se trouve l'esprit d'Halloween. L'esprit d'Halloween les aide à démarrer l'histoire en leur disant par exemple :
Il était une fois un vieil homme qui marchait dans le cimetière...
Il était une fois une vieille dame qui ressemblait à une sorcière...

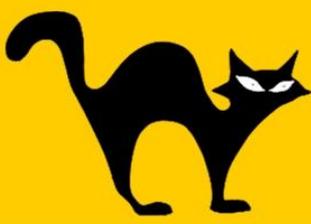
A vous de trouver d'autres épreuves si vous le désirez !!

Les défis doivent être obligatoirement réussis pour permettre aux équipes de continuer à jouer. Les épreuves doivent donc pouvoir être adaptées par le meneur de jeu en fonction de l'âge et de la dynamique des enfants.

4. La fin du jeu

Le meneur doit faire terminer le jeu à toutes les équipes en même temps en faisant avancer et reculer les équipes comme il le souhaite sur le plateau de jeu.

Une fois que toutes les équipes ont terminé. On se retrouve tous pour accueillir à nouveau l'esprit d'Halloween qui viendra recueillir toutes les citrouilles retrouvées par les enfants et les féliciter en leur offrant une surprise (des bonbons par exemple).

13	12 	11 	
	26 25 	24 	
14 	26 27 	35 Arrivée 	
15 	28 	29 	
16 		17 	
Départ 		1 	

COLLER ICI

DECOUPER ICI















Le quizz d'Halloween

Voici un quizz très simple et loufoque qui peut être fait avec des petits comme des grands. Aucune connaissance n'est véritablement requise.

* Quel fruit sculpte-t-on pour Halloween ?

Une banane, une poire, une citrouille ou une pomme ?

* De quelle couleur est la citrouille autrement appelée potiron ?

Noire, verte à pois jaune, rouge ou orange ?

* Qu'est-ce qui est blanc et qui fait Boooouuu-ou-ouh ?

La chèvre de Mr Seguin, un fantôme, Martin quand il est malade ou le chat de Max ?

* De quelle forme sont les citrouilles ?

Carré, triangulaire, ovale ou rectangulaire ?

* Que veulent surtout avoir les enfants qui frappent aux portes à Halloween ?

Des claques, des haricots verts, des livres ou des bonbons ?

* Que dit-on pour Halloween ? Des farces ou des...

Brandises, friandises, bellandises ou kellebises ?

* Que met-on dans une citrouille sculptée ?

Une bougie, un âne, un vélo ou ta petite sœur ?