

Mise en scène

N'hésitez pas à jouer un rôle de directeur/trice très sévère, trop maquillée, très rigide. D'en rajouter, histoire de faire sourire ne serait-ce que votre enfant !

Le plus important pour que « ça marche », c'est de vous approprier le jeu : changer des choses, adaptez les à votre enfant et ses amis, à la configuration de votre maison. Ce jeu se prête bien à la fin de l'année scolaire de CM2, pour clôturer les années de primaire !

Si vous suivez toutes les étapes du jeu, vous avez un peu de préparation. Tout ce qu'il faut faire avant (en dehors d'imprimer les fichiers) est en vert.

Arrivée des invités

Matériel :

- Stylos
- Fiche de présentation

« Chers enfants,

Bienvenue au collège Sainte Cunégonde de Chevignac. Votre primaire s'achève et vous avez été sélectionnés parmi de nombreux candidats pour effectuer votre 6^e au sein de notre établissement très haut de gamme et nous vous en félicitons. Toutefois, afin de vérifier votre motivation et vos compétences, vous devrez aujourd'hui réussir plusieurs tests dans l'ensemble des matières qui vous seront enseignées l'an prochain. A savoir : français, mathématiques, histoire, géographie, art plastique et musique.

Nous vous souhaitons bon courage et bonne chance chers enfants.

Mais laissez-nous tout d'abord nous présenter. Je suis la directrice de l'établissement, madame Joseline Dubois et voici mes assistants professeurs : monsieur Michel Sadou et XXX. Afin que nous fassions mieux connaissance, vous allez remplir cette fiche de présentation »

Les enfants remplissent la fiche (voir fichier). Tandis que vous êtes assis au bureau

Vous ramassez les fiches après avoir échangé sur les pires blagues et les bêtises si les enfants ne l'ont pas fait spontanément !

Cours de français

Matériel

- Fiche dictée
- Stylos

Leur faire faire la dictée de Bernard Pivot (niveau élémentaire) ci-dessous.

« Les courses en mer

Sur les quais, la foule agglutinée qui lance à cor et à cri un au revoir aux équipages annonce l'imminence du départ. "Ohé !" Des mains et des mouchoirs, semblables à des oriflammes bariolées, sont agités par la famille, les amis, des enfants... Puis les ancres surjalées sont relevées: "Larguez les amarres !"

Qu'il s'agisse de Christophe Colomb, de Florence Arthaud ou du charismatique Eric Tabarly, que ce soit à bord de trois-mâts, de catamarans ou de simples canots, les navigateurs, inlassables, depuis la nuit des temps, ont sillonné les océans. Tous ces découvreurs d'îlots inconnus, ces marins sportifs familiers des top niveaux et ces scientifiques de haut vol ont confié leur phénoménal destin à la mer. »

Fiche dictée à imprimer

N'hésitez pas à prendre un air très sévère, qui ne trompera personne. Les enfants s'amuseront sans doute à faire le plus de fautes possible. Coupez la longueur si vous sentez que la blague est trop longue... La correction n'est pas nécessaire, sauf si les enfants la demande. En revanche, n'hésitez pas à leur montrer le texte d'origine !

On passe alors à l'étape suivante, qui est un jeu permettant de découvrir le cours suivant.

Gonfler 12 ballons minimum et dans 6, répartissez les éléments de cette phrase « rendez-vous dans *la pièce que vous voulez* pour le cours de stylisme ». Prenez chaque petit morceau de papier, roulez le serré, fermer avec un petit morceau de scotch et glisser le dans le ballon avant de le gonfler. Une fois gonflés, punaisez les ballons par le haut du nœud sur une planche de bois.

Les enfants se mettent en file à 4 m de la planche environ et doivent percer les ballons avec des fléchettes à bout pointu (2 jets par enfant, et on recommence jusqu'à ce que tous les ballons soient percés). Ils reconstituent ensuite la phrase.

Cours de stylisme : décoration de T-shirt

Matériel :

- autant de t-shirts que d'enfants (Domyos : 1.5€)
- feutres textiles
- rubans, colle textile
- boutons,
- encre textile et tampons.

Etc...

Une fois les t-shirts terminés (vous pouvez en faire un avec eux pour leur donner des idées), ils seront contents que vous immortalisiez leur œuvre. C'est aussi une bonne occasion de faire de chouettes photos de groupe. Faites leur prendre des poses du type « la pire grimace », « l'air le plus sérieux », etc. et passez au jeu suivant

Jeux intermédiaires type jeu de piste avant The Casserole

Jeux d'extérieur de préférence

Matériel :

- Œufs de cadeau Kinder ou équivalent (une trentaine si possible)
- Papier avec le lieu de la prochaine étape (voir fichier)
- Bassines
- Casques (subsidaire)

Enfermez le lieu de la prochaine étape dans une dizaine d'œufs kinder. Si vous voulez corser l'affaire, vous pouvez coder le message, ou l'écrire sous forme de rebus avec des générateurs automatiques tels <http://www.rebus-o-matic.com/>. Remplissez une bassine d'eau à 1/3 hauteur pour 5 enfants environ. Répartissez les œufs plein et ajoutez les vides.

Les mains dans le dos, les enfants doivent récupérer les œufs avec la bouche, en se mettant tous ensemble autour de la bassine (pas l'un après l'autre sinon c'est trop facile). Vous pouvez leur mettre des casques pour rendre le jeu plus rigolo.

Matériel :

- Panneau « Gare aux crocos » : carton + morceau de bois et fil de fer
- Walk man
- Casette
- Sac/ valise/ boîte/etc.
- Pelle
- Petites cuillères

Réalisez un panneau « gare aux crocos » et plantez-le à côté d'un arbre (voir photo)

Déterrer votre vieux walkman s'il est encore en état de marche. Trouvez une vieille cassette. Enregistrez-vous : invitez-les à participer à The Voice en chantant de la pire manière qui soit. Vous pouvez vous inspirer d'une chanson existante (celle de Michel Sardou « Dans un voyage en absurdie, que je fais lorsque je m'ennuie, j'ai imaginé sans complexe « qu'on allait tous jouer à the voice et que pour ça vous alliez tous dans *la pièce qui vous arrange* »). Mais ça marche très bien avec plein d'autres chansons !

Mettez dans une boîte, valise, sac : le walkman, et la cassette, l'un à côté de l'autre.

Creusez un trou au pied du panneau et enterrer tout ça !

S'il pleut, vous pouvez faire exactement la même chose en utilisant la machine à laver, le dessus d'une armoire, etc. etc.

Donnez-leur des petites cuillères pour creuser là où vous avez enterré la boîte contenant le walkman. Laissez-les se débattre avec la cassette, écouter le message et gérer les reward et remettez leur ensuite leur courrier nominatif « The Casserole » (voir fichier)

The casserole

Matériel :

- Instruments de musique, casseroles, cuillères en bois etc.
- Panneaux « Welcome to the casserole » (voir fichier)
- Faux micro
- 3 ou 4 membres du jury
- Autant de buzzers (sonnette du halli galli, buzzer du buzz it etc.)
- Si possible autant de chaises à roulettes
- Noms des enfants sur papier pour tirage au sort

Tirez les équipes au sort et envoyez-les aux 4 coins de la maison/ du jardin. Laissez leur 10mn de préparation. L'idée n'est pas de réécrire une chanson mais de partir d'une chanson connue et de la chanter horriblement.

A ce moment du jeu, il faudrait idéalement une personne supplémentaire pour jouer à l'animateur. A défaut, laissez-les s'entendre entre eux pour gérer leur ordre de passage. N'hésitez pas à jouer à fond votre rôle de coach, d'argumenter la qualité de leur performance.

Si vous n'avez pas faim, il est temps de leur remettre une enveloppe contenant la thématique de leur prochain cours (voir fichier « rebus »)

Les hippogloutons géants

Matériel :

- Enveloppes contenant le rebus
- Ordinateur pour leur montrer le principe du jeu
- Planches à roulettes (idéal : skate)
- Balles de piscine à balle (minimum 150)
- Coudières
- Bassines

<http://www.dailymotion.com/video/x419i7l> ...vaut dix fois mieux qu'un long discours

Créez des équipes de deux. Jetez les balles au centre et espacez les équipes à en cercle à équidistance du tas de balles. Dans chaque équipe, l'un s'allonge à plat ventre sur le skate avec des coudières, et prend une bassine. L'autre lui prend les pieds et le dirige pour ramasser le plus de balles possible. Interdiction de ramasser les balles à la main bien sûr ! On ramène ensuite les balles dans sa « maison » = à côté de là où il est parti.

Si vous le faites sur une terrasse et non dans l'herbe, il faut prévoir un sac pour ranger les balles au fur et à mesure et faire des équipes de 3 personnes. Logiquement, les enfants voudront recommencer pour jouer chaque rôle.

Toute cette partie du jeu a déjà duré 2h15 + goûter 30mn + 15mn Molky/Foot en attendant les invités.

Si vous voulez continuer, voici quelques idées

Histoire : Contactez 4 ou 5 complices à qui vous communiquez des questions d'histoire simples. Vous pouvez vous aider d'un livre comme « Les paradoxes de l'histoire », qui traite simplement des idées reçues en Histoire.

- Où Napoléon est-il mort ?
- Qui a découvert l'Amérique (sujet à polémique, n'hésitez pas à polémiquer) ?
- En quelle année vos parents ont-ils vu la naissance des étoiles ?

Reprenez les équipes de the Casserole et donnez à chacun un numéro de téléphone (soit via un jeu, soit sous enveloppe) et laissez les trouver une solution pour l'appeler. Le complice donne uniquement la question, qu'ils vous rapportent. Vous leur demandez alors la réponse, et selon, eux, quel est l'intitulé du prochain cours.

Pour le cours « d'histoire », vous pouvez faire une partie de jeu à « histoires » si les enfants ont du bagout... type : Nonsens, mito, Yess, petits meurtres entre amis etc.

Géographie : relais à terre. Constituez 2 équipes.

Au top départ, le premier s'allonge dans l'herbe en tendant un bras devant lui. Quand il a terminé, le deuxième démarre et s'allonge en suivant. Etc. Lorsqu'il n'y a plus d'équipier, c'est le premier qui s'étant allongé qui redémarre et ainsi de suite pour retourner au point de départ.