

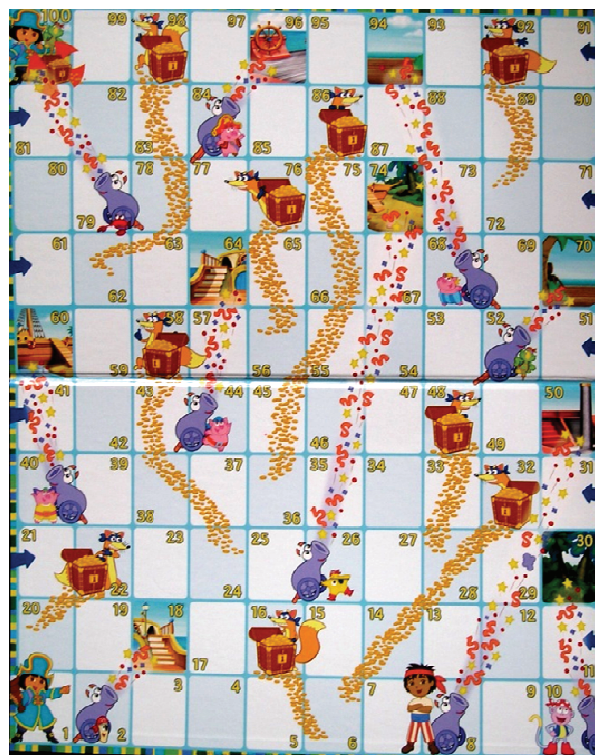
« Jeu de l'oie » ou « Echelles et serpents » africain

Matériel général nécessaire

- Un plateau de jeu de l'oie ou d'échelles et serpents (comme photo ci-contre). Si vous n'en avez pas, fabriquez-en un avec 100 cases sur un décor africain.
- Autant de pions que d'équipes
- Un grand dé, si possible, pour qu'il n'y ait pas de contestation

Introduction au jeu

- Pourriez-vous vivre en Afrique ?
Connaissez-vous bien ce continent ?
Chaque équipe va avancer dans le jeu avec le dé. Attention :
- Si vous tombez sur une case paire : vous devrez aller faire un défi africain au choix (un que vous n'avez pas fait). Lorsque vous l'avez réussi, vous revenez au plateau de jeu pour relancer le dé et continuer.
- Si vous tombez sur une case finissant par 1, 5 ou 7 : vous allez vers le poste « modelage/dessin/mime » qui est libre.
- Si vous tombez sur une case finissant par 3 ou 9 : vous irez au poste « connaissance sur l'Afrique » pour tester vos connaissances sur les animaux africains !



Répartition de l'équipe

Sollicitez 3 jeunes pour vous aider et tenir les postes de défis.

Il faut 1 ou 2 adultes pour faire passer les tests de modelage/dessin/mime.

Il faut 1 personne au plateau de jeu pour éviter les tricheries et aiguiller les enfants en fonction des cases sur lesquelles ils arrivent.

Il faut 1 personne pour faire passer le test de connaissance.

Si votre équipe d'animateurs n'est pas aussi grande d'habitude, sollicitez de l'aide exceptionnelle. Ces personnes peuvent même ne venir que pour le jeu, si elles n'ont pas beaucoup de temps disponible.

Les défis africains (cases paires)

Ceux qui s'occupent des défis doivent préparer le matériel suivant :

- Assiettes en carton ou cruches en plastique
- 1 paille par enfant, une bassine avec de l'eau, un verre pour récolter l'eau transportée (1 par équipe)
- 6 objets à reconnaître au toucher (ex : chaussure, pinceau, fourchette, livre, verre, 1 fruit) dans un sac fermé et opaque
- Différents petits objets et images en rapport avec l'Afrique sur un plateau, un torchon pour couvrir
- Un foulard

Les différents défis :

1. Le transport africain

Parcours d'obstacles avec une assiette ou une cruche sur la tête. Chaque enfant doit le faire sans faire tomber ce qu'il a sur la tête. Quand toute l'équipe est passée, elle peut continuer le jeu. Vous pouvez faire un parcours pour les « grands » plus long que pour les enfants plus jeunes.

2. L'eau précieuse

Tous les enfants de l'équipe jouent en même temps. Chacun a une paille et aspire de l'eau qu'il doit maintenir dans la paille, la transporter jusqu'au verre et la vider dedans. L'équipe joue jusqu'à ce qu'elle ait atteint la limite que vous imposez (trait au marqueur sur le verre). Adaptez le niveau à l'âge des enfants de l'équipe.

3. Un moyen de transport : l'âne

Un joueur a les yeux bandés. Cet « âne » courbe le dos et place les mains derrière lui, paumes en l'air. Il doit rester dans cette position. Sortez un objet du sac, en demandant aux autres de l'équipe de ne rien dire. Touchez les mains de « l'âne » avec l'objet. Il doit l'identifier (une seule réponse). Puis, vous changez d'âne. Il faut au moins que l'équipe ait trouvé 4 objets pour continuer le jeu.

4. Le kim africain

Sur un plateau, disposez des petits objets et photos en rapport avec l'Afrique. Laissez les enfants regarder pendant 30 secondes, puis cachez les objets à l'aide du torchon. Enlevez un objet sans le montrer aux enfants, puis soulevez à nouveau le torchon. Pour les plus grands, vous pouvez faire disparaître 2 objets à la fois. Les enfants ont 30 secondes pour deviner ce qui manque. Recommencez l'opération jusqu'à ce que les enfants trouvent 5 objets différents. Les enfants pourront alors retourner au plateau de jeu.

Parmi vous, il y a peut-être quelqu'un qui a un jeu de société simple, pour les enfants, avec des animaux d'Afrique. Vous pouvez aussi utiliser ce genre de jeu. A vous d'aménager un peu les règles pour s'adapter à la durée du défi (4 mn maxi). Ci-dessous, quelques exemples...

Les postes « Modelage/dessin/mime »

Matériel nécessaire :

Pour le modelage : un bout de toile cirée, de la pâte à modeler, votre liste des objets à modeler.

Pour le dessin : un tableau blanc et des feutres effaçables à sec ou des feuilles blanches avec stylo, votre liste des choses à dessiner.

Pour le mime : votre liste des actions à mimer.

Regroupez géographiquement ces 3 postes. Chaque animateur doit pouvoir organiser les 3 postes différents en fonction de ce que les enfants veulent faire.

Pour que les enfants puissent continuer le jeu, il faut que l'un d'entre eux ait fait deviner 2 mots de votre liste aux autres.

Comme chaque équipe peut venir plusieurs fois à ces postes, les listes prévoient 2 passages par équipe pour chaque poste.

Liste modelage :

1. Objets à modeler et faire deviner aux autres membres de l'équipe : **Palmier /crocodile**
2. **Puits/ flèche** (2^{ème} passage)

Liste dessin :

1. Objets à dessiner et faire deviner sans parler aux autres membres de l'équipe : **Tam-tam/girafe**
2. **Hutte/ chameau** (2^{ème} passage)

Liste mime :

1. actions à mimer et faire deviner aux autres membres de l'équipe : **puiser de l'eau/ Piler les céréales**
2. **faire de la poterie/ chasser** (2^{ème} passage)

Le test de connaissance sur les animaux africains

Voilà quelques questions à choix multiples à poser à l'ensemble de l'équipe. Les enfants doivent répondre juste à 3 questions avant de poursuivre le jeu. La réponse juste est soulignée. Il y a 3 séries de questions car une même équipe peut venir vous voir plusieurs fois.

SERIE 1

Combien de litres d'eau la trompe d'un éléphant peut-elle contenir ?

A : 2 litres B : 6 litres C : 50 litres

La langue de la girafe adulte mesure :

A : 45 cm B : 55 cm C : 65 cm

Le zèbre, qui appartient à la même famille que les chevaux, est :

A : blanc à rayures noires B : noir à rayures blanches C : Il a autant de rayure noires que blanches

Les bosses du chameau ou du dromadaire contiennent :

A : de l'eau B : des tissus graisseux C : de la nourriture

Dans la famille des félins, seule une espèce vit en communauté :

A : la panthère B : le lion C : le tigre

SERIE 2

D'après son alimentation, la girafe peut être rangée dans la catégorie des :

A : des herbivores B : des omnivores C : des carnivores

Les cornes de l'antilope sont :

A : rondes B : en spirale C : rayées

La panthère, qui appartient à la famille des félins, est une espèce de

A : lion B : tigre C : léopard

Le guépard est le mammifère le plus rapide. Il peut atteindre une vitesse de :

A : 50 km/h B : 75 km/h C : 95 km/h

La plupart des gens connaissent le caméléon parce qu'il :

A : n'aime pas la lumière B : peut vivre aussi bien dans l'eau que sur terre C : peut changer de couleur

SERIE 3

Le jeune félin s'appelle :

A : chiot B : chaton C : bébé

Un chameau peut vivre dans le désert sans eau grâce à sa réserve d'eau. Combien de litres peut-il boire en une fois pour remplir cette réserve ?

A : 12 litres B : 62 litres C : 180 litres

Parmi tous les animaux, le paresseux est celui qui dort le plus. Il fait des nuits de ...

A : 12 h B : 20 h C : 23H30

Quelle espèce de rhinocéros n'existe pas ?

A : le rhinocéros brun B : le rhinocéros noir C : le rhinocéros blanc

Les tigres sont des félins à robe rayée. Ils

A : nagent et grimpent bien B : nagent mal et grimpent bien C : nagent bien et grimpent mal

Le crocodile reste parfois près de la rivière, immobile et la gueule grande ouverte. Pourquoi ?

A : Pour attraper rapidement un animal qui passerait B : pour perdre de la chaleur
C : pour inspirer beaucoup d'air avant d'aller sous l'eau