

La machine à remonter le temps du professeur Zébulon

Histoire du jeu

Le professeur Zébulon invite les enfants à une grande conférence, l'occasion pour lui de présenter sa nouvelle invention : une machine à remonter le temps (couvertures de survie alu sur les murs extérieurs et/ou intérieurs de la pièce). Il invite alors les enfants à se mettre en groupe pour faire un vol d'essai à ses côtés.

Malheureusement, le voyage ne se passe pas comme prévu : après le premier voyage, ils n'arrivent pas à revenir à la bonne année. Le professeur a oublié le code qui permet de revenir exactement à la date du club.

Après 8 étapes à travers le temps (parcours de la vie de Betty Greene), le professeur Zébulon parviendra enfin à ramener tous les enfants.

Equipe nécessaire

- Le Pr Zébulon : il doit bien connaître les règles du jeu
- 4 moniteurs pour les défis. Chaque moniteur aura 2 postes. Cela veut dire que vous aurez 4 groupes d'enfants pour votre première date, puis vous changerez et vous accueillerez de nouveau les 4 groupes. Voir tableau en fin de document.
- 4 personnes pour accompagner les équipes.

Matériel général nécessaire

- La machine à remonter le temps. A préparer à l'avance, c'est une petite pièce dont l'extérieur peut être recouvert de couvertures de survies (couleur argentée)
Il faut un CD avec les bruitages de la machine (bruitage en MP3 inclus dans le CD ressource 1) + lecteur
- Le déguisement du professeur (voir informations spécifiques au professeur)
- 2 exemplaires des panneaux avec les dates. Un exemplaire sert au professeur pour indiquer aux enfants ce qu'ils doivent chercher. L'autre est réparti entre les moniteurs qui tiennent les postes de défi.
- Imprimer 4 fois , séparer les chiffres du code secret. Mettre dans 8 enveloppes (chaque enveloppe contiendra le même chiffre)
- Chaque moniteur est responsable du matériel de ces 2 postes.

Les étapes









Après avoir été chez le professeur Zébulon, les enfants doivent rechercher un panneau correspondant à l'année où s'est arrêtée la machine.

Une fois le panneau trouvé :

- Les enfants racontent ce qu'ils se rappellent de l'histoire (en fonction de l'image)

- Le moniteur leur lance un défi
- Lorsque le défi est réussi, les enfants reçoivent un carton avec un chiffre pour compléter le code secret.

Vue globale des étapes

Date	Image panneau	Moniteur	Résumé que doivent faire les enfants	Défi
1928		A	Passion de Betty et pourquoi (Linberg)	Concours de pliage d'avion
1936		B	Déclic : Dieu et notre passion sont 2 choses possibles	Puzzle 25 pièces à reconstituer
1939		C	Etre la cible de tirs	Jeu de fléchette
1940		B	Premier avion	Chercher une petite image du 1 ^{er} avion en les guidant par « chaud » ou « froid »
1941		A	Réel besoin d'un avion et pourquoi	Parcours du combattant
1945		B	Chant « confie-toi » à reprendre	Faire rechanter
1950		C	Panne de moteur	Parcours « reste en l'air ». Les enfants n'ont pas le droit de poser le pied à terre
1996		D	Ce que Dieu a réalisé au travers de Betty	Parcours ballon sauteur

La fin du jeu

Après avoir été aux 8 postes, les enfants auront les chiffres du code secret. Les groupes devraient avoir fini plus ou moins au même moment. Le professeur Zébulon peut ralentir ou accélérer un groupe en fonction du temps passé dans la machine.

A eux de proposer une combinaison dans un premier temps.

Dans un deuxième temps le professeur donnera un indice : regarder la taille des chiffres.