



GRAND JEU : COMBAT DE SUPER HEROS

Des équipes de Super Héros venant de villes différentes s'affronteront au cours de 6 défis de 5 mn devant le maire de New York. Il choisira ainsi une équipe qui sera chargée de protéger sa ville.

PREPARATION

- Déterminez le nombre d'équipes que vous voulez constituer : le jeu a été préparé pour **4 ou 6 équipes** (de 4 à 8 joueurs environ).
- Imprimez le fichier 'Tableaux des postes' correspondant au nombre d'équipes choisies et les 'Affiches des postes'.
- Prenez une enveloppe de taille A5 par équipe : collez dessus le nom de l'équipe et mettez à l'intérieur le tableau qui leur indiquera l'ordre des postes.
- Imprimez le fichier 'Super Bons', découpez les 'Super Bons' et distribuez-les aux animateurs des postes.
- Prévoyez un animateur par défi, deux animateurs au stand du 'Béret de l'adjoint'. Ils seront chargés d'expliquer et d'arbitrer les défis.
- Installez les postes des défis de façon bien visible pour que les enfants ne perdent pas de temps à les trouver. Remarque : le même animateur peut animer plusieurs défis (Voir le tableau de l'ordre des passages des équipes à chaque poste).
- Prévoyez quelqu'un en costume cravate pour jouer le rôle du maire de New York.
- Prévoyez quelqu'un qui lancera un jingle pour marquer le changement de postes toutes les 6 minutes.
- Prévoyez des récompenses (des bonbons par exemple).

LANCEMENT DU JEU

- Expliquez aux enfants :

Le maire de la ville de New York recherche une équipe de Super Héros pour défendre sa ville. Il fait donc un casting : ses 'adjoints' attendent des équipes de Super Héros venant de différentes villes du monde. Elles s'affronteront au cours de 6 défis de 5 mn pour que le Monsieur le maire puisse déterminer l'équipe qui protégera sa ville !

- Constituez **4 ou 6 équipes**. Donnez à chaque équipe une enveloppe : elle devra affronter les autres équipes en suivant la liste des défis de leur tableau, dans l'ordre. Chaque fois qu'une équipe remportera un défi, elle gagnera un 'Super Bon' qu'elle mettra dans son enveloppe. Le nombre de 'Super Bons' gagnés permettra de départager les équipes.

- Informez les équipes que le maire ou un de ses 'adjoints' (c'est-à-dire un des animateurs) pourra attribuer un 'Super Bon' à une équipe qui le méritera pour son fair-play, sa cohésion d'équipe etc...
- Donnez le top départ : chaque équipe se rendra au 1^{er} poste de défi de sa liste, où un 'adjoint' attendra les équipes pour leur expliquer le défi.
- Toutes les 6 minutes quelqu'un lancera un jingle pour que les équipes aillent **au poste suivant de leur tableau** (1 minute pour changer de poste + 5 minutes de jeu).

FIN

Réunissez les équipes, comptabilisez les 'Super Bons' pour déterminer l'équipe gagnante. Le maire félicitera l'équipe qui sera désormais en charge de la protection des habitants de la ville de New York.

Quelqu'un pourra venir annoncer que les maires d'autres grandes villes ont réalisé tout leur potentiel et veulent aussi embaucher les autres équipes !

Distribuez de petites récompenses.

Remarque

Les défis suivants sont aussi utilisés pour les stands du début d'après-midi : Tir à l'arc, Tir à la corde, Course en sacs et Batarang (cf le dossier 'Stands de jeux' pour le matériel du Batarang).

COURSE EN SACS

- 4 sacs en toile de jute, sifflet
- 1 ligne de départ et 1 ligne d'arrivée, tracées au sol
- 'Super Bons'

Pendant 5 minutes, 2 joueurs de chaque équipe s'affronteront (2 contre 2.) On comptera le nombre de victoires de chaque équipe.

A la fin des 5 minutes, l'équipe qui aura remporté le plus de courses gagnera un 'Super Bon'.

LE TIR A L'ARC

- 1 cible, 1 arc et des flèches avec ventouse
- 1 tableau des scores, 'Super Bons'

Pendant 5 minutes, les équipes joueront chacune leur tour. Le joueur lancera 3 flèches sur la cible. On comptera le meilleur des 3 tirs, qu'on notera au tableau. Puis ce sera au tour d'un joueur de l'autre équipe.

A la fin des 5 minutes, l'équipe qui aura le plus de points remportera un 'Super Bon'.

LE BERET DE L'ADJOINT

- 2 adjoints, 1 terrain rectangulaire
- 2 rangées de chaises installées face à face (1 chaise / joueur)
- 1 béret, 'Super Bons'

Pendant 5 minutes, les 2 équipes s'affronteront au jeu du béret.

Les équipes s'assoieront face à face sur les chaises. Les adjoints donneront un numéro à chaque joueur : s'il y a 5 joueurs par équipe, les enfants seront numérotés de 1 à 5. Le béret est placé au milieu du terrain.

Le jeu pourra alors commencer. Le 1^{er} adjoint appellera un numéro. Les enfants désignés devront récupérer, le plus vite possible, le béret situé au centre du terrain de jeu et **l'apporter au 2^e adjoint**, sans être touché par l'autre joueur.

- Si un joueur ramène le béret à l'adjoint, son équipe marquera 1 point,
- S'il est touché avant, c'est l'autre équipe qui marquera 1 point.

Au bout des 5 minutes, l'équipe ayant marqué le plus de points gagnera le 'Super Bon'.

BATARANG

- 1 ou plusieurs « Boomerangs »
- Des rouleaux avec les images de méchants et de victimes
- 1 tableau des scores, 'Super Bons'

Pendant 5 minutes, les équipes joueront chacune à leur tour. Le joueur lancera le « boomerang » pour essayer d'atteindre les méchants : il marquera 10 points s'il touche un méchant, il perdra 5 points s'il touche une victime. Puis ce sera le tour d'un joueur de l'autre équipe.

On notera le score de chaque équipe au tableau et, à la fin des 5 minutes, l'équipe qui aura le plus de points gagnera le 'Super Bon'.

TIR A LA CORDE

- 1 corde, 1 foulard attaché au milieu
- 1 marque au sol au milieu des 2 camps
- 2 marques au sol à 2 mètres de part et d'autre de ce milieu, marquant la limite à ne pas dépasser
- 'Super Bons'

Pendant 5 minutes, les 2 équipes s'affronteront au tir à la corde : elles se placeront de chaque côté de la corde. Au top départ, elles devront tirer de toute leur force sur la corde de manière à attirer l'autre équipe vers le milieu. Lorsque le foulard placé sur la corde dépasse la limite du côté d'une équipe, l'autre équipe marquera un point.

Les deux équipes se remettront en place et recommenceront ainsi jusqu'à ce que les 5 minutes soient écoulées, en comptant le nombre de victoires. L'équipe qui aura remporté le plus de victoires gagnera le 'Super Bon'.

SUR LA PLANCHE

- 1 planche de 2 m 50 de long environ
- 'Super Bons'

Pendant 5 minutes, les joueurs des 2 équipes s'affronteront 2 par 2 (en choisissant des enfants de force équivalente) : ils se mettront debout sur la planche et se tiendront par les bras. Celui qui arrive à pousser l'autre joueur de façon à lui faire poser le pied au sol marquera 1 point pour son équipe.

On totalisera les points : au bout des 5 minutes, l'équipe qui aura remporté le plus de victoires gagnera le 'Super Bon'.