

# Grand Jeu

# Maître Télépatchy

Un grand jeu pour lancer le thème d'année en grand groupe lors d'un temps fort, d'une journée de lancement, d'un camp... Ce jeu permet aussi d'amener les enfants à s'interroger sur le thème d'année : **+ d'attention = - de pollution.**

## Objectifs du jeu

- Lancer la dynamique d'année et découvrir le thème : **+ d'attention = - de pollution.**

## Durée du jeu (approximative)

- 10 minutes maximum pour le lancement et la mise en place de l'univers
- 40 minutes de jeu
- 15 minutes maximum de débats sur le jeu

## Nombre de participants :

**Enfants :** des équipes de 6 joueurs maximum

### **Animateurs du jeu :**

- Télépatchy, maître asiatique et des scientifiques intergalactiques

## Espace

Une grande salle ou un terrain avec différents espaces et décors en fonction des différentes expériences. Préparez un espace commun pour le début du jeu.

## Matériel

- Déguisement de Maître Télépatchy et des scientifiques intergalactiques
- Enregistreur
- Matériel pour les décors (rideaux, cartons...) et pour les stands (Cf. déroulement)
- Fiche conseil pour réussir sa téléportation (Cf. annexes), une par équipe
- Crayons, bandes de papier, ciseaux, papier d'aluminium, colle, chenilles, agrafes...
- Feuille d'expérimentations (feuille de route – Cf. annexes), une par équipe
- Porte-voix (bâton de la parole), à fabriquer en carton

## Préparation et mise en place

Prévoyez d'enregistrer la « transmission de pensées » de Maître Télépatchy. (Cf. annexes)

Décorez la salle ou le terrain en fonction de chaque expérience dans les différents laboratoires. Préparez un espace commun pour le début et la fin du jeu. Pour le décor, pensez à une zone de transition, une zone de passage (rideau, carton...) représentant l'espace de téléportation.

Prévoyez une feuille d'expérimentations (feuille de route) par équipe pour répartir les groupes sur les différents laboratoires. Répartir les enfants lors de l'inscription (point rouge, bleu... par exemple sur des étiquettes)

Répartissez le matériel en fonction des activités de chaque laboratoire (Cf. déroulement). Pour vous alléger la tâche, chaque professeur prépare et anime son atelier.

## Lancement du jeu

- 1 – Racontez le scénario de départ en le mettant en scène.
- 2 – Expliquez les règles du jeu à suivre.
- 3 – Répartissez les enfants en équipage. Chacun peut se trouver un nom.

## L'histoire de départ

Maître Télépatchy a des pouvoirs particuliers comme la télépathie et la téléportation. Il a été envoyé pour rencontrer les enfants et leurs proposer une mission risquée. Eux seuls sont capables de la réaliser.

## Le message de Maître Télépatchy

### **Matériel :**

- Draps
- Déguisement de Maître Télépatchy (drap, bonnet de bain...)
- Enregistrement de Maître Télépatchy

### **Préparation :**

Les équipages auront été constitués en amont lors de l'inscription des enfants par exemple.

## **Déroulement :**

Maître Télépatchy arrive. *Soigner son arrivée pour surprendre et interpeller les enfants.* Il s'installe et invite les enfants à le rejoindre, à se mettre en cercle en se reliant les uns et les autres par le bout des index (comme s'ils devaient tous rentrer en méditation).

*« Bonjour, je suis Maître Télépatchy, installons-nous et mettons-nous en situation pour recevoir un message de la plus haute importance. Connectons-nous les uns avec les autres. Pour faire circuler une énergie propre et que le message parvienne jusqu'ici, joignons-nous par les index ».*

Maître Télépatchy fait silence et rentre en méditation. Tant que les enfants ne sont pas calmes, disponibles et à l'écoute. Maître Télépatchy ne peut pas recevoir le message, il y a des interférences. Lancez l'enregistrement lorsque tout le monde est bien connecté en silence.

Voix enregistrée (voix off) via Maître Télépatchy :

*« Nous avons une mission à haut risque à vous confier. Vous devez dès maintenant vous rendre dans un espace parallèle pour rencontrer des experts intergalactiques. Vous et vous seul êtes en mesure de l'accomplir. Pour cela, préparez votre téléportation. Suivez les instructions du Grand Maître Télépatchy. »*

Maître Télépatchy invite les enfants à se mettre en équipage « intergalactique » par couleur.

## **Préparer son voyage grâce à la téléportation**

### **Fabrication d'un bandeau de téléportation**

#### **Matériel :**

- Fiche technique et conseils pour réussir sa téléportation (Cf. annexes)
- Bandes de papier, ciseaux, papier d'aluminium, colle, chenilles, agrafes...
- Matériel pour le décor « zone de transition » (rideaux, cartons...)

#### **Préparation :**

Pour gagner du temps préparez des tables par équipage de couleur avec le matériel pour que les enfants fabriquent leur bandeau de téléportation (bandes de papier, fiche de téléportation, ciseaux, papier d'aluminium, colle, chenilles, agrafe...)

#### **Déroulement :**

Les enfants avec leur équipage intergalactique fabriquent leur bandeau de téléportation. Une fois qu'ils l'ont tous sur la tête, ils peuvent se téléporter dans l'espace parallèle en passant à travers une zone de transition, une zone de passage (rideaux, carton...).

## Espace parallèle

### Matériel :

- Un petit calepin, un pour chaque professeur
- Feuille d'expérimentations (feuille de route – Cf. annexes), une par équipe
- Matériel pour le décor parallèle
- Matériel pour les stands (cf. déroulement)

### Préparation :

Préparez bien le décor et les stands. Répartissez le matériel en fonction des activités de chaque laboratoire (Labo.). Pour vous alléger la tâche, chaque professeur prépare et anime son atelier.

### Déroulement :

Les enfants « téléportés » arrivent dans l'espace parallèle avec Maître Télépatchy. Celui-ci leur distribue leur feuille d'expérimentations. Les enfants se répartissent entre les différents « Labo. » et vont à la rencontre des différents professeurs, des scientifiques intergalactiques renommés. Lors des temps d'échange, chaque professeur est invité à noter ce que les enfants disent. Une fois l'expérimentation terminée, le professeur coche une case de la barre d'énergie sur la feuille d'expérimentations de l'équipage.

## Labo. du professeur Tactilus (toucher)

Le professeur Tactilus invite les enfants à expérimenter le toucher.

Le laboratoire leur permet de découvrir différents polluants.

**But du labo :** Plongez sa main dans des pots ou des boîtes en carton fermés et opaques et découvrez ce qui se cache dedans.

### Matériel :

- Un petit calepin pour le Professeur Tactilus
- Pâte à prout visqueux (Marée noire)
- Canettes/boites vides
- Tongues + du sable
- Sacs plastiques
- Cigarettes
- Papiers bonbons et gâteaux...

## **Préparation :**

Préparez des pots ou des boîtes en carton fermés et opaques. Mettez dans chacun d'eux un objet (marée noire, canettes/boîtes, langues + du sable, sacs plastiques, cigarettes, papiers bonbons et gâteaux...).

## **Déroulement :**

- Temps d'expérimentation :

Invitez les enfants à plonger leur main dans chaque pot ou boîte. Ils doivent nommer les objets/matières découverts.

- Temps d'échange : Prenez des notes de ce que les enfants disent.

Où est-ce qu'on retrouve ces objets et matières ?

Quel problème ça pose ?

Que pouvons-nous faire pour éviter ça ?

- Cochez une case de la barre d'énergie sur la feuille d'expérimentations de l'équipage.

## **Labo. du professeur Acoustik (l'ouïe)**

Le professeur Acoustik invite les enfants à expérimenter l'ouïe.

Le laboratoire leur permet de prêter attention aux pollutions sonores.

## **Matériel :**

- Ambiances sonores enregistrées (voiture, pleurs de bébé, silence, cris, oiseaux...)
- Tapis, coussins

## **Préparation :**

Téléchargez les sons sur : [www.universal-soundbank.com/ambiances-sonores.htm](http://www.universal-soundbank.com/ambiances-sonores.htm)

Créez une ambiance confortable (tapis, coussins) pour faciliter l'écoute.

## **Déroulement :**

- Temps d'expérimentation :

Invitez les enfants à un temps d'écoute. Les enfants s'allongent et ferment les yeux.

Passez successivement les ambiances sonores.

- Temps d'échange : Prenez des notes de ce que les enfants disent.

D'après vous, c'est où ? Qu'est-ce qu'ils entendent ?

Est-ce que les ambiances sonores sont agréables ou non ?

Et nous quand on fait du bruit, qu'est-ce que ça fait ? (musique, quand on dérange...)

- Cocher une case de la barre d'énergie sur la feuille d'expérimentations de l'équipage.

## Labo du Professeur Binoclare (la vue)

Le professeur Binoclare invite les enfants à expérimenter la vue.

Le laboratoire leur permet de découvrir les questions de pollution visuelle.

### Matériel :

- 2 supports/fonds neutres comme 2 feuilles blanches
- Accessoires (maison, immeubles, fontaine, poubelles, lampadaires, ordures, jardinières, fleurs, panneaux publicitaires, espaces de jeux, champs, arbres, oiseaux, chiens, chats, voitures, vélos, autobus, routes, chemins...)
- Appareil photo

### Préparation :

Découpez dans des journaux et revues des « accessoires » (maison, immeubles, fontaine, poubelles, lampadaires, ordures, jardinières, fleurs, panneaux publicitaires, espaces de jeux, champs, arbres, oiseaux, chiens, chats, voitures, vélos, autobus, routes, chemins...)

### Déroulement :

- Temps d'expérimentation :

Créez un lieu de vie désagréable sur un des supports et créez un lieu de vie idéale sur l'autre. Prenez des photos avant de remettre les éléments en vrac pour les suivants.

- Temps d'échange : Prenez des notes de ce que les enfants disent.

Expliquer les deux compositions ? Qu'avez-vous choisi comme éléments ? Pourquoi ?

- Cochez une case de la barre d'énergie sur la feuille d'expérimentations de l'équipage.

## Labo. du professeur Papillos (le goût)

Le professeur Papillos invite les enfants à expérimenter le goût. Le laboratoire leur permet d'être attentif à l'alimentation et aux autres.

### Préparation :

Préparez des aliments (coca, chips, pommes, salade, pain, eau) à goûter sur le parcours. Par deux, un enfant se bande les yeux et l'autre le guide et le fait goûter.

### **Déroulement :**

- Temps d'expérimentation :

Créez un parcours simple, les yeux bandés. Disposez le long du parcours les différents aliments. Les enfants doivent nommer à l'arrivée la liste complète de ce qu'ils ont goûté.

- Temps d'échange : Prenez des notes de ce que les enfants disent.

Qu'est-ce que vous avez dû faire pour réussir ?

Qu'est-ce que vous avez goûté qui vous a le plus plu ?

Quels sont les aliments à votre avis, bons pour la santé ?

- Cochez une case de la barre d'énergie sur la feuille d'expérimentations de l'équipage.

## **Labo. du professeur Olfactor (l'odorat)**

Le professeur Olfactor invite les enfants à aiguïser leur nez.

Le laboratoire leur permet d'être attentif et de découvrir les pollutions olfactives.

### **Matériel :**

- Ficelle
- Pots de yaourts olfactifs recouverts et opaques (coton ou papier abîmé, menthe, vinaigre, citron, farine, sucre, dissolvant, désodorisant, clou de girofle...)

### **Préparation :**

Préparez en tendant des fils un parcours d'araignée et préparer vos pots de yaourts olfactifs.

### **Déroulement :**

- Temps d'expérimentation : Tout au long du parcours, posez les pots de yaourts olfactifs. Les enfants doivent nommer à l'arrivée la liste complète de ce qu'ils ont senti. *(Pour les aider vous pouvez créer des étiquettes à remettre dans l'ordre).*
- Temps d'échange : Prenez des notes de ce que les enfants disent.

D'après vous quelles sont les odeurs naturelles ?

Quelles sont les odeurs synthétiques ?

Lesquels avez-vous préféré ? Détesté ? Pourquoi ?

- Cochez une case de la barre d'énergie sur la feuille d'expérimentations de l'équipage.



## Relecture/barre d'énergie

Maître Télépatchy réunit les équipages :  
« *Vos barres d'énergie ne sont pas complètes, vous ne pouvez pas repartir dans l'autre sens. Vous êtes bloqués dans le continuum espace temps. Nous avons besoin de l'énergie de tous pour agir et pour repartir.* »

Celui ou celle qui veut s'exprimer demande à Maître Télépatchy le porte-voix (bâton de la parole) :

- Qu'avez-vous expérimenté dans les différents laboratoires ?
- Qu'avez-vous découvert ? Qu'est-ce qui pollue la vie ?
- Qu'avez-vous utilisé lors des expérimentations ? (5 sens)
- Qu'avez-vous retenu ? A quoi pouvez-vous faire attention ? Être plus attentif ?
- Qu'est-ce que vous auriez envie de changer, d'améliorer ?

Nous avons besoin de l'énergie de tous pour agir et pour repartir. Chacun laisse l'empreinte digitale de son index sur sa barre d'énergie avant de repartir.

*Vous pouvez distribuer avant de partir le modèle de lunettes (Cf. Ricochet) et le plan des « patates lumineuses » (Cf. Vitamine) pour faire le lien avec la trame de relecture « Alors regarde ! » (Cf. trame détaillée sur actinet).*

Ressortir de l'espace parallèle.

### **Méfiez-vous de vos sens !**

**Vos sens sont souvent de bons indicateurs pour prévenir et nous préserver des polluants.**

**Attention, il existe certains polluants toxiques qui sont inodores, indolores, qui sentent bon ou qui ont bon goût. Et vice versa !**

# Annexes

- **Texte de Maître Télépatchy**
- **Technique et conseils pour réussir votre téléportation**
- **Feuille d'expérimentations**

# Éléments à préparer pour la réalisation du jeu

## Texte de Maître Télépatchy :

### **Présentation**

*« Bonjour, je suis Maître Télépatchy, installons-nous et mettons-nous en situation pour recevoir un message de la plus haute importance. Connectons-nous les uns avec les autres. Pour faire circuler une énergie propre et que le message parvienne jusqu'ici, joignons-nous par les index ».*

### **Voix à enregistrer (voix off) via Maître Télépatchy**

*« Nous avons une mission à haut risque à vous confier. Vous devez dès maintenant vous rendre dans un espace parallèle pour rencontrer des experts intergalactiques. Vous et vous seul êtes en mesure de l'accomplir. Pour cela, préparez votre téléportation. Suivez les instructions du Grand Maître Télépatchy. »*

## Techniques et conseils pour réussir votre téléportation

### **Créer votre bandeau de téléportation.**

Il faut au minimum un bandeau et deux antennes. Maintenant à vous de jouer !

#### **Nous avons remarqué que :**

Le rouge donne de légers trous de mémoire.

Le bleu provoque des interférences.

Le vert décuple vos sens.

Le rose permet de voir des cœurs partout.

**Avant de partir trouvez un bruit de téléportation pour votre équipage intergalactique.**

# Feuille d'expérimentations

**Nom de l'équipage :** -----

**Prénoms des coéquipiers :**

- -----
- -----
- -----
- -----
- -----
- -----

**Son de téléportation :** -----

**Ordre des expérimentations :**

1. Labo du professeur -----
2. Labo du professeur -----
3. Labo du professeur -----
4. Labo du professeur -----
5. Labo du professeur -----

**Barre d'énergie à compléter au fur et à mesure :**

--	--	--	--	--	--

Une fois que cette case est remplie, vous avez cumulé suffisamment d'énergie pour rentrer. Bonne téléportation !