

C'EST NOËL !!

Les supers héros que nous connaissons tous (Superman, Batman, Spiderman...) ont décidé de tous se réunir pour fêter Noël. Ils ont chacun un coffre rempli de cadeau pour leurs amis mais ils ont malheureusement égaré les codes pour ouvrir les précieuses boites. Et tous les méchants (le Joker, le Bouffon vert et Darkvador) ont caché des énigmes dans plusieurs villes. Tous les supers héros se sont alliés pour retrouver leurs codes secrets et ainsi offrir leurs cadeaux de Noël. Ils ont besoin de l'aide de leurs fidèles amis écoliers de la ville d'Ermont, toujours prêt lorsqu'il s'agit d'aider leurs héros.

LEGENDES

*TB= touche de balle
PQ= passe québécoise*

PERSONNAGES :

SUPERMAN : Lionel
SUPERWOMAN : Magathe
BATMAN : Denis
CATWOMAN : Juju
SPIDERMAN : Dimitri
SANGOHAN : Sédy
SUPER STROUMPHETTE : Elodie
PERE NOËL : Renaud
CLEOPATRE : Asma

Chaque personne aura un groupe d'enfants à guider parmi les différents ateliers.
Il y a normalement 6 groupes MAIS si on a + de 80 enfants, on devra faire 8 groupes.
Le groupe qui ne travaille pas dessine sur les immenses feuilles murales prévues.
Les groupes qui travaillent passent de terrains en terrains.

Toutes les consignes sont expliquées par atelier :

- Pour les enfants, il faut leur dire l'histoire et essayer de les plonger dans le monde imaginaire des supers héros.
- Pour vous, il y a *en italique*, l'explication du jeu et ses objectifs.

Terrain 1 = SAN FRANCISCO

Atelier 1 = panier de Basket

L'histoire : Le bouffon vert a détruit le Golden Gate (célèbre pont rouge) et on ne peut plus accéder à la ville. Il va falloir le reconstruire en envoyant des rochers dans l'océan pacifique.

Le jeu : Chaque équipe est à 2 mètres du panier sur les cotés. Il faut envoyer la balle dans le panier en TB. A chaque fois qu'un panier est réalisé, ils enlèvent un plot de la poutre et le mette dans un cerceau. Lorsque le pont est reconstruit, ils passent à l'atelier 2.

Atelier 2 = service sur les cartons

L'histoire : Tous les ennemis des supers héros se sont réunis pour barrer la route aux jeunes aventuriers. Il va falloir les assommer pour avancer et ainsi récupérer le **1^{er} INDICE**.

Le jeu : Service cuillère ou tennis obligatoire. Il faut que le carton ou le jalon tombe pour que l'exercice soit validé. Une fois que tout est tombé, ils peuvent passer à l'atelier 3. Pour le service, vérifiez que les enfants sont derrière la ligne et que les appuis sont bons (pied gauche en avant droitiers pied droit en avant gauchers).

Atelier 3 = le barrage

L'histoire : L'océan Pacifique a débordé et la ville est inondée. Il va falloir construire un barrage. Pour se faire, il faut parcourir la ville en sautant de trottoir en trottoir avec des pierres et enfin lancer sa pierre pour construire un mur.

Le jeu : Sauter de cerceau en cerceau et envoyer en TB sa balle dans les cerceaux en l'air. Une fois qu'ils ont envoyé 12 ballons, ils peuvent construire leur barrage (voir image)



Atelier 4 = Les grattes ciels

L'histoire : Il va falloir slalomer de grattes ciels en grattes ciels et envoyer des boulets de canons sur la maison du bouffon vert pour récupérer le **2^{ème} INDICE**. A chaque fois que la maison est touchée, ils récupèrent une pierre pour construire un pont vers Gotham city (ville de Batman).

Le jeu : slalom entre les plots + TB dans cerceaux. Il y a 5 plots / cerceaux. Une fois que tout est récupéré, ils obtiennent le **2^{ème} INDICE**. Objectif : avancer en slalomant sans s'arrêter puis lancer sa balle dans des zones précises au niveau du filet.

Terrain 2 : GOTHAM CITY

Atelier 5 = cerceaux suspendus

L'histoire : l'ennemi juré de Batman, le Joker, a caché des indices à GOTHAM city. Il a également placé d'énormes roues qui barrent la route à nos jeunes. Les jeunes, tout en transportant leurs grenades, vont devoir passer à l'intérieur des roues sans les toucher pour arriver à l'atelier 6.

Le jeu : passer de cerceau en cerceau SANS LES TOUCHER avec sa balle.

Atelier 6 = self attaque

L'histoire : Le joker a placé une armée de pantins maléfiques pour protéger le **3^{ème} INDICE**. Il va falloir armer sa grenade et l'envoyer sur les pantins. **Attention, une grenade ne touche qu'un seul pantin.** Une fois tous les pantins neutralisés, ils récupèrent le 3^{ème} INDICE et peuvent passer à l'atelier 7.

Le jeu : Self attaque sur les bouteilles. Bien expliquer le geste : lancer sa balle à 1 mètre devant soi, sauter et attaquer.

Atelier 7 : TB à 2 avec filet

L'histoire : Il va falloir transporter des gros morceaux de bois jusqu'à l'atelier 8 où l'on pourra les allumer pour ensuite les lancer dans le repère du Joker pour qu'il nous donne le 4^{ème} INDICE.

Le jeu : TB au dessus du filet à 2 en avançant. Objectif : se déplacer ET s'appliquer sur ses gestes techniques

Atelier 8 : TB à 2 sans filet

L'histoire : une fois le bois allumé, il faut aller le lancer dans le repère du Joker. Mais il est brûlant il faut donc se le lancer pour ne pas se brûler. A 2, les aventuriers avancent et envoient leurs bois dans le repère. Une fois que le joker a reçu 15 bous de bois, son repère prend feu et il donne le **4^{ème} INDICE**.

Le jeu : TB à 2 en avançant. Celui qui arrive le DERNIER lance la balle dans le cerceau en l'air. Celui qui arrive le 1^{er} est PASSEUR. Objectif : jeu à deux et notion de passeur

TERRAIN 3 : SMALLVILLE

Atelier 9 : IN/OUT et fitball

L'histoire : La planète de naissance de Superman, Krypton, est en danger. D'énormes météorites, lancé par Lex Luthor menace de percuter l'astre. Il va falloir changer la direction des météorites. Pour se faire, il faut aller jusqu'à l'observatoire de L.Luthor, mais le chemin est semé d'embûches.

Le jeu : *IN/OUT + parcours gros tapis. Ensuite, arrivée a 2 mètres du filet, envoyer la balle en TB ou PQ TRES TRES HAUT pour que la balle retombe sur fitball et les enlève de leur cerceau. Expliquer aux enfants de bien chercher la hauteur pour réussir le jeu*

Atelier 10 : Relation à plusieurs

L'histoire : Lex Luthor a caché le **5^{ème} INDICE** dans son grand manoir. Pour y entrer, il va falloir encercler la demeure et lui envoyer de l'or pour qu'il nous donne l'indice. Il nous donnera la précieuse enveloppe en échange de 10 lingots d'or (ou pièces d'or)

Le jeu : *Il faut que chaque enfant se mette sur une pastille et s'envoie les balles (une par une). Celui étant le plus près du cerceau où il faut envoyer la balle envoie en TB. Ils tournent à chaque fois. Relation à plusieurs.*

Atelier 11 : ranger les journaux

L'histoire : Nous sommes au Daily Planet, le journal où Superman travaille et L.Luthor a tout mis en désordre et a caché le **6^{ème} INDICE** quelque part. Pour le récupérer, les aventuriers vont devoir passer sur les bureaux et tables renversés. Ils vont devoir tout ranger, donc envoyer tous les vieux journaux à la poubelle.

Le jeu : *Passer dessus si la barre est basse et dessous si la barre est haute. Ensuite, TB au dessus de la tête jusqu'à 1 mètre du filet et là envoyer la balle en TB dans le caddie. Motricité, agilité et apprendre à se concentrer pour viser une zone.*

Atelier 12 : tapis

L'histoire : pour partir de Smallville, il faut emprunter un souterrain dans le sable.

Le jeu : *tapis jusqu'au 6^{ème} INDICE.*

ENIGMES.

A NE PAS MONTRER AUX ENFANTS

Chaque groupe aura une couleur **sur les enveloppes**
ROUGE BLEU VERT NOIR ROSE VIOLET

(Si + de 80 enfants il y aura 8 groupes donc **JAUNE** et GRIS)

Il y a 6 INDICES à récupérer. Ces indices contiennent une partie de carte déchirée. En les rassemblant, les enfants vont voir une carte du gymnase. Sur cette carte, il y aura un point rouge : C'est la que se cache le véritable INDICE qui permet d'ouvrir les coffres des supers héros.



LES VERITABLES INDICES :



QUI SUIS - JE ?

QUI SUIS - JE ?



QUI SUIS - JE ?



**QUI SOMMES -
NOUS ?**



QUI SUIS - JE ?

QUI SUIS - JE ?



QUI SUIS - JE ?



QUI SUIS - JE ?



- 1) HULK
- 2) WOLVERINE
- 3) ROBIN
- 4) LES 4 FANTASTIQUES
- 5) DAREDEVIL
- 6) IRON MAN
- 7) GREEN LANTERN
- 8) CAPTAIN AMERICA

Une fois qu'ils ont trouvé, vous pouvez leur donner le trésor.