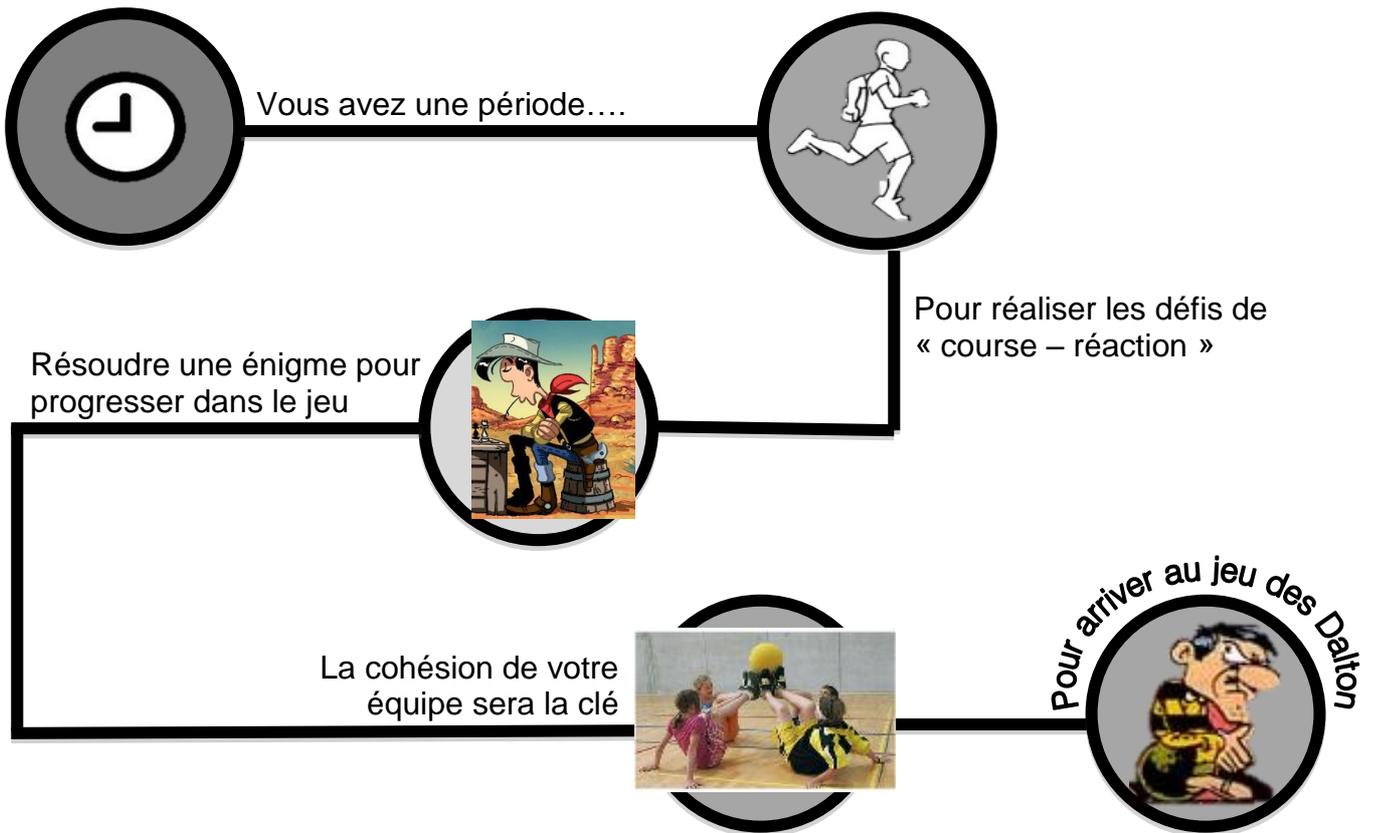


# Escape Game 1-4P



6. J'ai joué avec un camarade dans plusieurs situations.



1-2P

1 Escape Game 1-2P et 1 Escape Game 3-4P

proposent des activités de vitesse, réaction, coopération et jeux de balles. C'est l'entrée en matière pour ensuite travailler le contenu des vignettes suivantes.

3P

14. J'ai réagi rapidement...



4P

- E R
- à différents signaux
  - pour rattraper un ballon roulé entre mes jambes
  - pour rattraper après un seul rebond le ballon lancé par un camarade

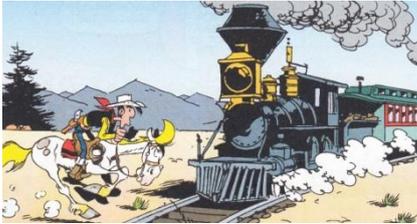
8. Dans les jeux, j'ai fait preuve de fair-play en...



- E R
- donnant la balle à chacun de mes camarades
  - acceptant d'être touché-e par une balle
  - sauvant des camarades « touchés »

# Lucky Luke défi 1-2P

Vous incarnez Lucky Luke. Alors que vous venez de poser le pied à la gare de Crazy Town, le chef de la station vous barre la route, il est complètement paniqué. Il vous apprend que les Dalton ont saboté la cabine de conduite d'un train qui percutera des bâtons de dynamite dans une période ... Vous n'avez qu'une idée en tête sauver les voyageurs à bord !



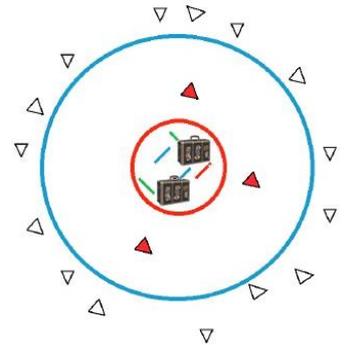
## Jeu de vitesse : Libérer le passage

*Les wagons débordent de valises, impossible de traverser le train dans cet état ! Il vous faut libérer le passage.*

**Matériel** : sautoirs

**Comment ?** Les valises (sautoirs) se trouvent au centre et elles sont protégées par 3 indiens.

Les enfants font des allers-retours pour récupérer une valise à la fois. S'ils se font toucher par un indien, ils doivent remettre tous les sautoirs et revenir en arrière pour pouvoir recommencer le jeu.

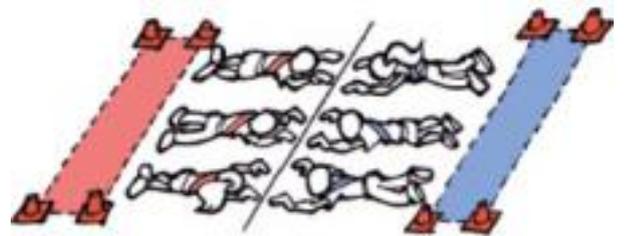


*Les wagons sont accessibles, vous pouvez les traverser et poursuivre la chasse aux Dalton.*

## Jeu de réaction : La recherche des Dalton

**Matériel** : sautoirs bleus et rouges, 8 cônes

**Comment ?** Les enfants se couchent sur le ventre de part et d'autre de la ligne médiane. En tendant les bras, ils ne doivent pas se toucher. D'un côté, il y a les rouges et de l'autre les bleus. Dès que les enfants entendent leur couleur, ils courent dans leur repère. Leurs copains essaient de les attraper avant qu'ils ne soient en sécurité.



Le maître raconte une histoire aux enfants. Ces derniers doivent réagir rapidement à un mot-clé :



Les Dalton se sont échappés une fois de plus. Ils ont décidé de changer leurs habits de prisonniers pour attaquer le train. Ils en ont choisi des **bleus** avec des lignes **rouges**.

Ils pensent que le **rouge** les rendra moins visibles. Mais lorsque le soleil brille dans le ciel **bleu**, Lucky Luke les repère très vite. Il lance son lasso **bleu** et essaie de toucher les lignes **rouges** des Dalton.

Les Dalton ont une peur **bleue** et s'enfuient. A force de courir, ils deviennent tout **rouges**. Enfin Lucky Luke les capture et les ramène en prison.

Ouf, ce n'est pas aujourd'hui que le train sera attaqué !

**Variantes** : modifier les positions de départ (sur le dos, en tailleur, yeux fermés...)

# Jeu de coopération : Le transport de la dynamite

Les Dalton ont trouvé le moyen d'évader de prison et sont déterminés à accomplir leur plan explosif. Pour saboter le train, les Dalton doivent amener avec précaution de la dynamite vers les rails où le train doit passer.



**Matériel :** sautoirs, 4 cônes, 4 cerceaux, 16 balles élastiques ou baudruches

**Comment ?** Former 4 équipes.

Chaque équipe se dispose derrière un cône. Par 2, les élèves transportent un bâton de dynamite (ballon) en le tenant avec le ventre. Ils le déposent sur les rails (cerceau) et retournent vers leur équipe. Les 2 suivants peuvent partir et ainsi de suite.

**Quelle équipe aura transporté le plus rapidement sa dynamite et sans la faire tomber ?**

## Enigme : Le puzzle

*Il faut vous dépêcher pour éviter la catastrophe !*

*Le chemin que vous devez parcourir est plein de pièges. Complétez la carte, elle vous aidera à éviter le cactus, le vautour et les attaques des indiens !*



# Lucky Luke défi 3-4P

Vous incarnez Lucky Luke. Alors que vous venez de poser le pied à la gare de Crazy Town, le chef de la station vous barre la route, il est complètement paniqué. Il vous apprend que les Dalton ont saboté la cabine de conduite d'un train qui percutera des bâtons de dynamite dans une période... Vous n'avez qu'une idée en tête sauver les voyageurs à bord !

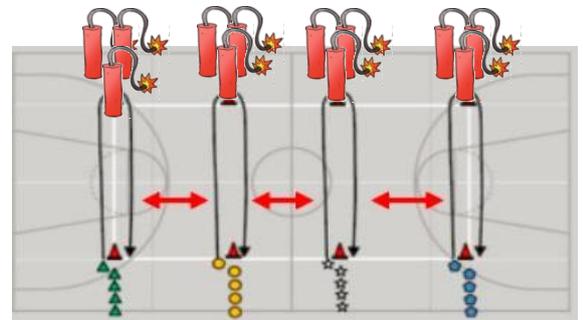


## Jeu de vitesse : Les bâtons de dynamite

*Vous enfourchez Jolly Jumper et quelques minutes plus tard ça y est la locomotive est en vue ! Une fois à sa hauteur vous sautez à bord. Pas de trace des Dalton, mais vous trouvez de la dynamite...*

**Matériel :** 20 quilles – 20 ballons

**Comment ?** Estafette, former 4 équipes. Chaque équipe dispose de 5 bâtons de dynamite (quilles) posées couchées en face et de 5 ballons. Le premier élève sprinte, redresse une quille et a son retour donne le départ à son coéquipier en lui frappant dans la main. Dès que l'équipe a redressé tous les bâtons de dynamite, elle doit les renverser pour les éjecter du train en roulant les balles depuis une ligne de démarcation.



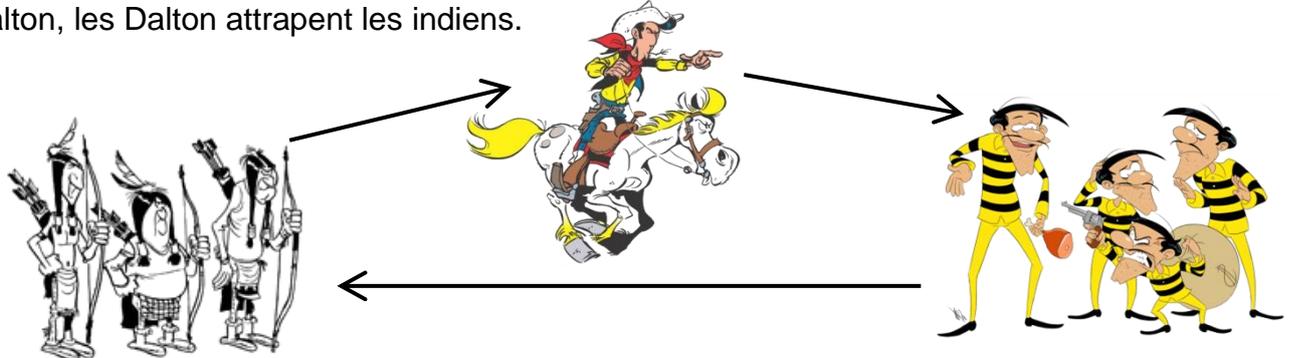
*Fausse alarme. Les bâtons de dynamite n'explosent pas, ils sont des imitations. Le conducteur vous confirme que rien n'est à signaler. Vous vous êtes trompés de train ! Recommencez.*

## Jeu de réaction : Lucky Luke, les Dalton et les Indiens

*Vous apercevez les Dalton, mais sur le train les indiens si y trouvent aussi..*

**Matériel :** sautoirs rouges (indiens), bleus (Lucky Luke) et jaunes (les Dalton)

**Comment ?** Jeux de poursuites. Les indiens attrapent Lucky Luke, Lucky Luke attrape les Dalton, les Dalton attrapent les indiens.



Dès que l'on est touché, échanger son sautoir avec celui de son poursuivant. Attention, pas de retouche directe.

*Hélas, il ne s'agit pas des vrais frères Dalton ! Des touristes se sont déguisés et ils vous ont embrouillés. Décidemment ce n'est pas votre meilleur jour... ne désespérez pas, descendez du train et continuez les recherches !*

# Jeu de coopération : Le transport des boulets

*Des traces, super ! Les Dalton se sont libérés de leurs boulets, mais ils vous ont bloqué le passage..*

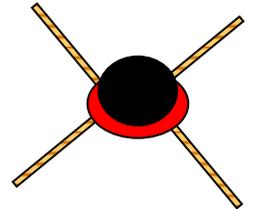


**Matériel** : ballons lourds, bâtons

**Comment ?** Par deux, transporter le boulet (ballon) posé sur deux bâtons jusqu'à l'autre côté du terrain. Si la balle tombe, recommencer dès le début.

## Variante

Transporter le boulet (balle de rythmique ou balle jaune) posé sur un anneau et tenu par des cordes.

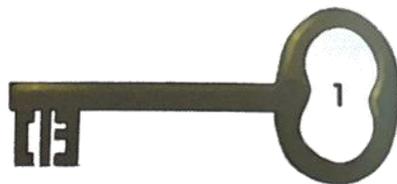


*Les Dalton ont pris la fuite, mais la dynamite n'est sûrement pas loin !*

## Enigme : Les clés



A



B



C



D



E



F



*Vous avez enfin trouvé la dynamite et elle est cadenassée aux rails du train. Dépêchez-vous de trouver la clé qui correspond à chaque serrure, le train approche à grande vitesse !*

# Jeu final pour chaque Escape Game



## La Capture des Dalton

*Un crissement assourdissant se fait d'entendre pendant qu'un feu d'artifice d'étincelles jaillit de part et d'autre de la tête du train. En quelques secondes, la locomotive stoppe sa course. Vous essuyez les gouttes de sueur qui ont perlé sur votre visage et respirez un grand coup. Vous avez réussi à déjouer le plan des Dalton, les voyageurs sont sains et saufs. Vous retrouvez Jolly Jumper et vous élancez en direction du pont piégé. Vous tombez rapidement sur les 4 frères cachés derrière les cactus, boulets en main.*

### Matériel

- Lucky Luke avec étoiles de shérif (sautoirs jaunes)
- 7 arbres, des cactus de circonstance, dans des cerceaux
- 10 Daltons, avec boulets (ballon de basket, portés ou dribblés)

### Comment ?

Si Lucky Luke touche un Dalton, celui-ci s'assied, en tenant son boulet. Un Dalton libre peut alors venir sauver son copain : il lui prend son boulet et emmène son camarade vers un cactus. Il donne alors le boulet du prisonnier au cactus, qui devient un nouveau Dalton, l'ancien devenant le nouveau cactus. Pendant le déplacement vers le cactus et pendant l'échange, les 2 Daltons sont intouchables.

Lucky Luke, fatigué, peut donner son étoile à un cactus pour qu'il le remplace.