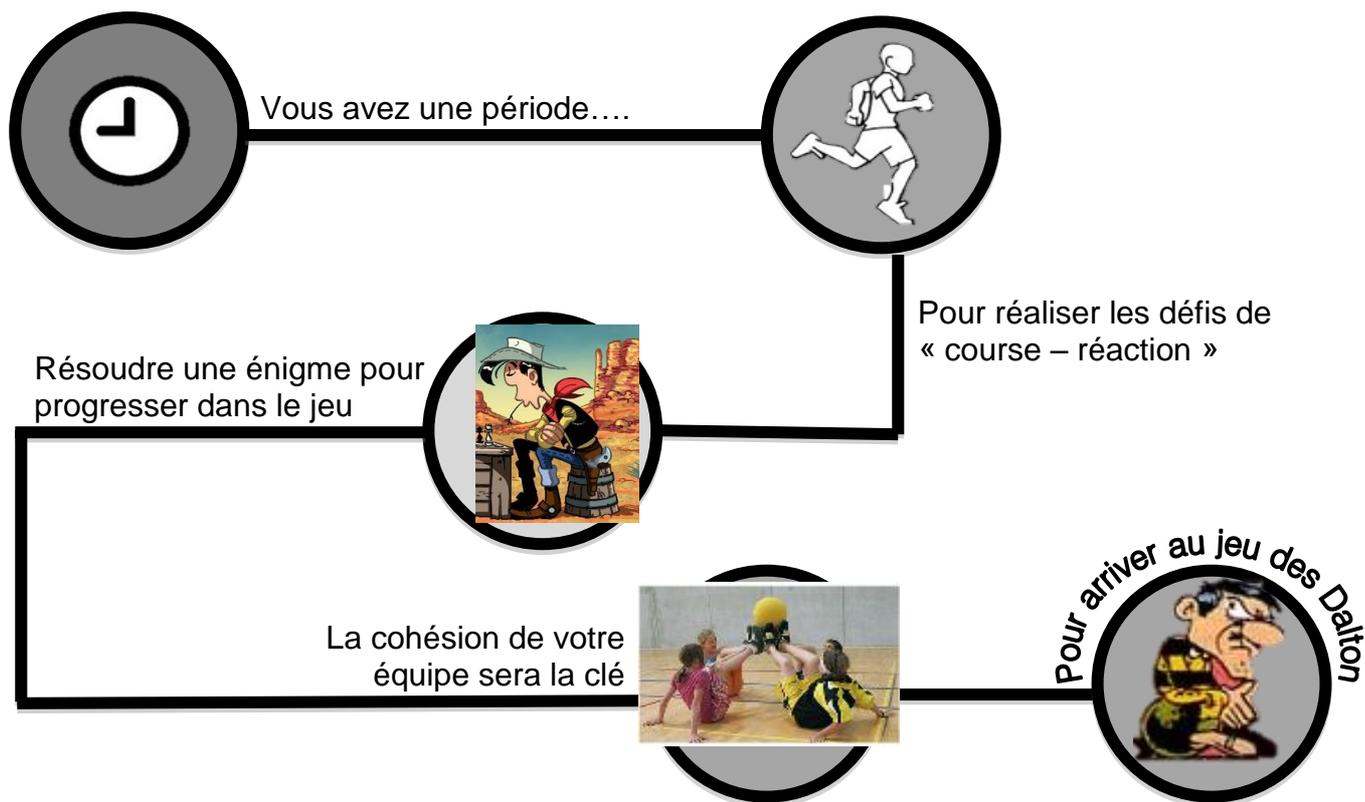


Escape Game 4-6P



CM24/5.20
 Connaitre les règles d'au minimum un jeu et les expliquer.

Réussi
 Entraîné

CM24/6.26
 Se déplacer sur le terrain pour toucher un membre de l'équipe adverse, la balle tenue dans les mains. (par ex.: balle au chasseur touché).

Réussi

1 Escape Game 3-4P et 1 Escape Game 5-6P 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.

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...

3P

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 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 !

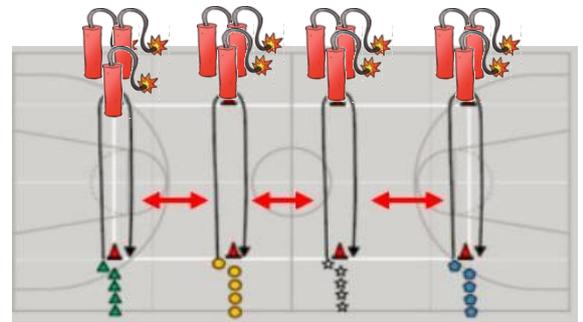


Jeu de vitesse : Les bâtons de dynamite

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.



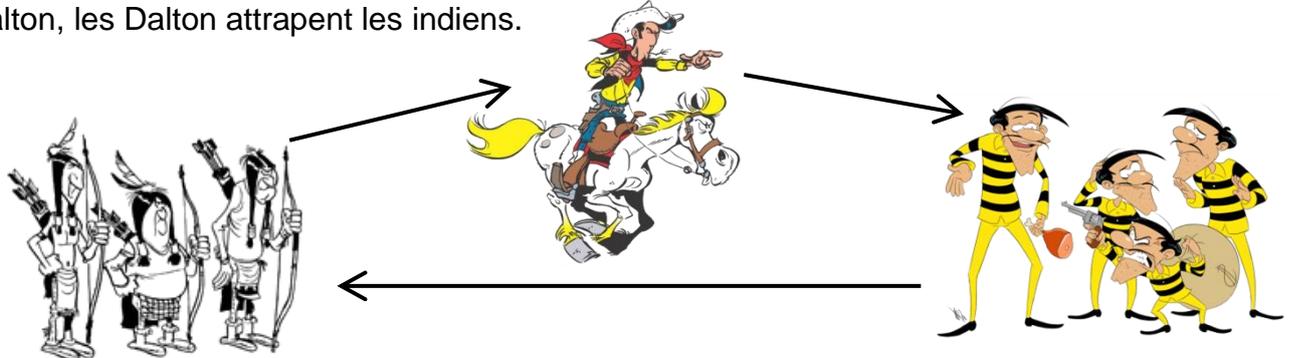
Fausse alarme. Les bâtons de dynamite n'explosent pas, ils sont des imitations. Le conducteur vous confirme que rien n'est à signaler. Vous vous êtes trompés de train ! Recommencez.

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..

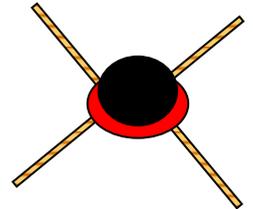


Matériel : ballons lourds, bâtons

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 !

Lucky Luke Défi 5-6P

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 !

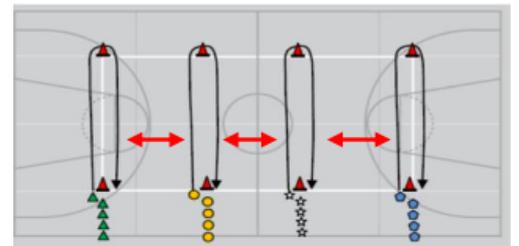


Jeu de vitesse : Sauter dans le train

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.

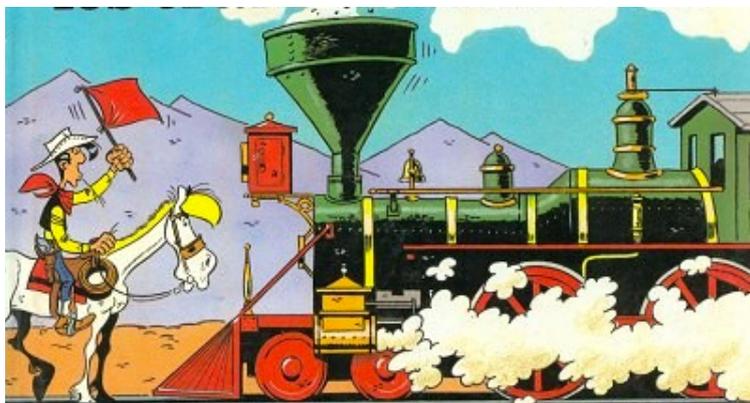
Matériel : 8 cônes – 4 plots avec cerceaux

Comment ? Les équipes se disposent derrière la ligne de départ. Le premier élève sprinte vers la fin du terrain de jeu et passe à travers le cerceau. Ensuite l'élève revient et passe le témoin au prochain coureur en lui frappant dans la main.



A l'intérieur, les passagers discutent et s'amuse, à première vue ils ont le sourire aux lèvres. Le conducteur vous confirme que rien n'est à signaler. Vous vous êtes trompés de train ! Recommencez.

Jeu de réaction : le signal ferroviaire



Matériel : Caisson – divers petits objets de couleur – 8 cônes

Comment ? Les enfants sont dans une position de départ sur une ligne avec le regard vers l'avant. Un élève se cache derrière caisson et envoie différents objets de couleurs. Quand les élèves voient la couleur rouge, ils démarrent le sprint.

Remarque : attention à ne pas mettre la ligne d'arrivée près d'un mur. Prévoir de la distance pour permettre aux élèves de décélérer sans risque de choc.

Enigme Vous n'avez jamais vu Jolly Jumper cavalier aussi vite ! Vous lui faites à présent confiance pour qu'il vous emmène au bon train. Son sens de l'orientation vous permettra de sortir de ce labyrinthe.



Indice 1 : **N N S O**



Indice 2 :

N pour Nord, S pour Sud, E pour Est et O pour Ouest

En bas à gauche de votre feuille se trouve une boussole.

Pour savoir quel chemin suivre. Vous devez utiliser les directions.



Indice 3 :

Au premier croisement, dirigez vous vers le Nord...

Continuez à suivre les directions ... vers quel personnage le chemin vous mène-t-il ?



Jeu de coopération : La diligence

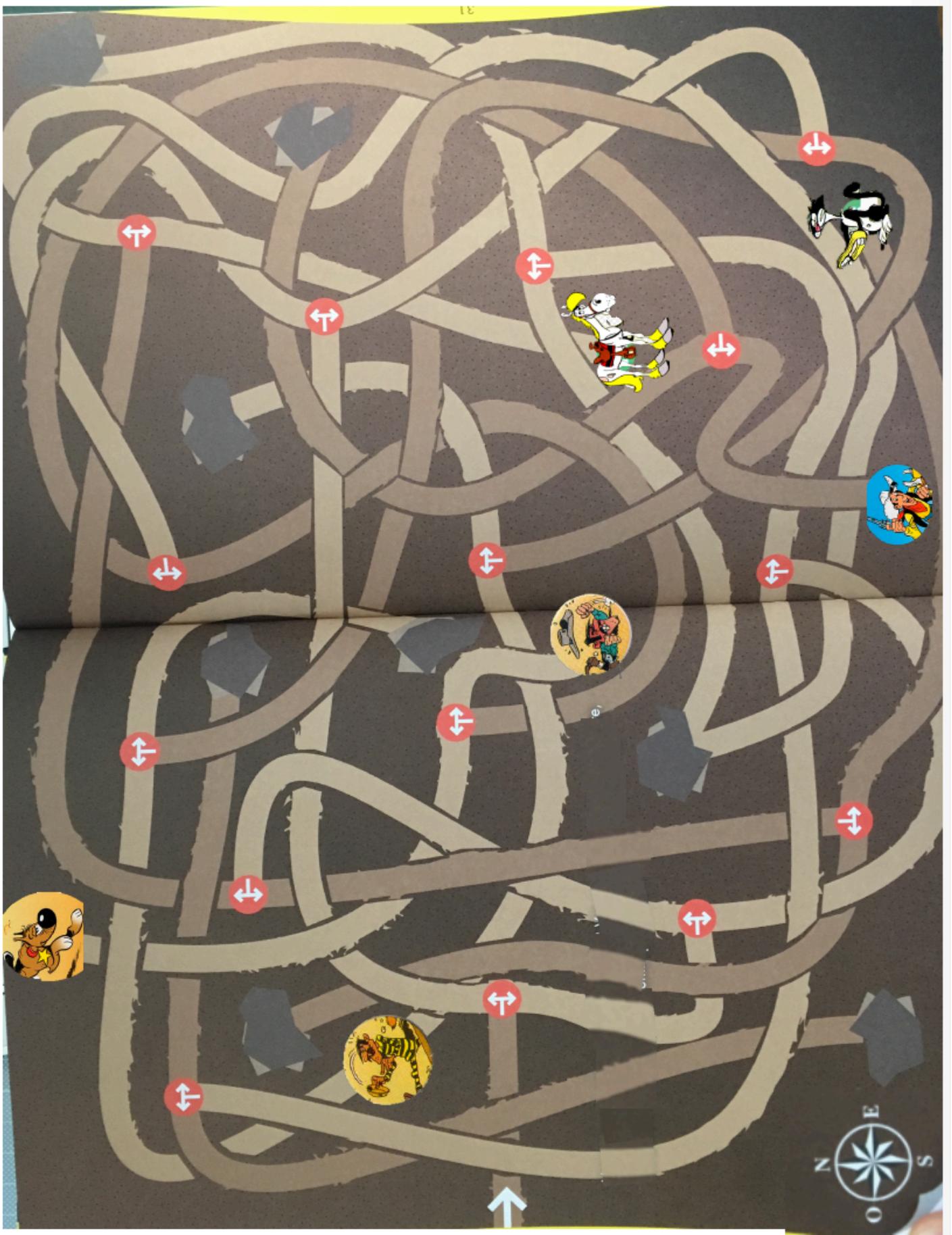


Matériel :

Par équipe : un couvercle de caisson et 5-6 cannes suédoises

Comment ?

Un coéquipier ou un medecin ball prend place dans la diligence. Un élève est derrière (pousseur) et les deux autres s'occupent de placer des cannes suédoises devant sous l'engin pour qu'il roule.



Animation en éducation physique 2018- 2019
Corinne Bornand Streit - Magali Bovas – Lara Barloggio

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.