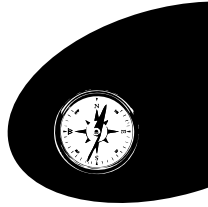


- Grand jeu
- 9-12 ans



Fort Boyard

But

Amasser le plus gros trésor possible .

Matériel

- Un Ordinateur.
- Choisir une plateforme pour pouvoir faire une vidéo-conférence.
- Un tableau (sur papier ou sur un programme informatique) pour écrire les scores
- De l'imagination pour se déguiser

Histoire :

Bienvenue à Fort Boyard virtuel.

La seule différence avec l'émission classique, c'est que chacun joue pour sa pomme. Il y a 5 clés à gagner à travers 5 épreuves différentes. Chaque clé te permettra d'avoir plus de temps dans la salle du coffre.

Le but ? Amasser le plus gros tas de trésor possible !



Déroulement

Les animateurs sont déguisés en personnage de Fort Boyard (Passepartout, la Boule, Père Fouras, Félintra,...). Les enfants arrivent sur la plateforme choisie à l'heure donnée et les animateurs les accueillent comme s'il arrivaient dans un fort virtuel (utiliser l'imaginaire, parler de tours de garde, de cachots, de pont-levis, de trésors, ...).

Un animateur explique aux animés qu'ils vont devoir gagner des clés en réussissant différentes épreuves que vont leur faire passer les personnages du Fort ! Les clés représentent du temps qu'ils auront dans la salle du coffre pour constituer le plus gros trésor possible.

N'oubliez pas de les motiver tout au long du jeu.

- Épreuve n°1)

Construire/Dessiner un fort : Vous avez 30 minutes pour réaliser le plus beau fort possible avec le matériel que vous voulez et que vous avez à votre portée.

La clé est gagnée si le fort est terminé dans les temps et, selon ton jugement, sur la beauté ou l'originalité de ce que l'animé aura fait.

- Épreuve n° 2)

On entre dans la tour du sage : L'énigme du père Fouras.

En imitant le plus fidèlement possible l'attitude du personnage, tu vas poser une charade, devinette ou rébus dont les animés doivent trouver la réponse. Il t'envoie leur réponse par message privé.

Dès qu'un animé a la bonne réponse, il gagne une clé (<https://www.coin-des-animateurs.com/charades-pour-enfants-trouver-votre-charade-pour-enfant>).



- Épreuve n°3)

On entre dans la salle des fêtes où a lieu un grand bal. Ils vont devoir montrer leurs talents de danseur.

Lance une visio-conférence et dis-leur de se placer à 1m de leur ordinateur, face caméra, que tu puisses les voir tous.

Lance une vidéo de Just Dance (ça se trouve facilement sur « Youtube », choisis celle qui motivera le plus tes animés !).

Tu leur donnes une clé s'ils ont dansé.

- Épreuve n°4)

On entre dans les cachots du château, pleins de choses horribles s'y passent.

Chaque animé à 10 minutes pour trouver un objet, une image, un élément qui va surprendre et faire peur aux autres derrière leur écran. Ils gagnent une clé si c'est rebutant.

- Épreuve n°5)

On monte sur les remparts. Il va falloir lancer une peluche (ou un vêtement s'ils n'ont pas de peluche) comme des boulets de canon, mais avec ses pieds.

Dis à tes animés de mettre un papier A4 qui représentera la cible et de se placer à 4 grands pas de la cible (en essayant toujours d'être à l'écran).

Attention à ne pas avoir de choses fragiles dans les environs du champ de bataille. Remise de la clé si la peluche atteint la cible.



- On entre dans la phase finale : La salle des coffres

Au fur et à mesure du jeu tu auras comptabilisé les gains de chacun.
Chaque clé gagnée = 1 minute.

Donne aux animés leur score et explique-leur le jeu final : dans le temps imparti, ils vont sortir (jardin, rue, dans un parc pas loin de chez eux, ...) et constituer leur trésor.

Comment ? En amassant le maximum de feuilles mortes. Ils doivent réaliser le plus gros tas possible et prendre une photo avant de revenir devant leur ordinateur.

Lance le chrono pour tout le monde en même temps et garde un oeil sur les retours pour que chaque animé soit revenu à temps.

Quand tout le monde est là, demande-leur de partager leur photo.

Le plus gros tas remporte la victoire !