Le tour du monde imaginaire : 80 défis pour cinq équipes

Dès 7 ans • 12 à 40 joueurs • 2 h • Salle ou extérieur

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Cinq équipes dès 7 ans réalisent chacune seize petites missions dans quatre escales imaginaires : port, montagne, forêt et ville. Une rotation de pause complète le parcours ; les cinq passeports réunis représentent 80 missions collectives.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Organiser une succession de petites missions et garder trace de ce qui est réalisé. À observer : les rôles tournent et les cases correspondent à des actions réellement faites.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 25 min. Former exactement cinq équipes pour le défi collectif de 80 missions. Installer quatre escales et un espace de pause ; afficher la rotation à cinq colonnes du kit. Prévoir le matériel en deux exemplaires pour les groupes de plus de cinq enfants afin que chacun agisse.

REPÈRE DE TEMPS
15 min de départ ; cinq rotations de 16 min (12 min de missions, 4 min de rangement et déplacement, ou pause) ; 15 min de réunion des passeports ; 10 min de récit et rangement. Total : 2 h.

Matériel et impressions

5 passeports de 16 cases du kit ; 16 cartes missions, cartes nombres 1 à 6 et modèle de bateau ; papier, crayons, 15 gobelets, 2 balles, un tissu, 5 objets à mémoriser. Un planisphère est facultatif : les escales ne représentent aucun pays réel.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Chaque équipe a seize petites missions, réparties sur quatre escales. Vous cochez une case après l'avoir faite, avec de l'aide si besoin. Cinq équipes qui réalisent seize missions, cela fait quatre-vingts défis pour tout le groupe. Une rotation sera votre pause. »

2. Départ, 15 min : chaque équipe choisit son nom de voyageurs. Présentez le principe des seize cases à cocher sur chaque passeport.

3. Port : plier un bateau ; inventer un nom de navire ; transporter une balle sur tissu ; reproduire un bruit de vagues. Montagne : tracer un chemin sur papier ; construire une tour ; mémoriser cinq objets ; résoudre 12 + 8 (20).

4. Forêt : dessiner un arbre ; citer trois animaux de forêt ; imiter un bruit de pluie ; trier six cartes du plus petit au plus grand. Ville : dessiner un pont ; inventer un panneau ; bâtir une rue en gobelets ; faire deviner un moyen de transport.

5. Prévoyez cinq rotations de seize minutes, dont une pause par équipe, puis quinze minutes pour réunir les cinq passeports : 5 × 16 = 80 défis réalisés si toutes les cases sont cochées. Accordez de l’aide pour finir.

6. Terminez par dix minutes de récit collectif et de rangement.

7. Rôle de l’animateur et régulation. À chaque escale, répartir les quatre missions entre binômes puis les montrer au groupe. Le port comprend le bateau du modèle, le nom du navire, le transport de balle et le bruit des vagues. Les critères sont sur les cartes. Pour trier, utiliser les nombres du kit, sans comparer des tailles ambiguës. Ne pas annoncer 80 réussites si des cases restent vides : les terminer ensemble au final.

8. Terminer et faire un bilan court. « Comment avez-vous réparti les missions pour que personne ne reste à regarder ? » Composer une phrase de récit par escale.

Adaptations

Avec un autre nombre d’équipes, gardez les seize missions et annoncez simplement un tour du monde des défis, sans objectif chiffré.

Adapter au groupe : Avec un autre nombre d’équipes, garder les 16 missions et annoncer le total correspondant. Lire les cartes aux enfants non lecteurs.

Vigilance

Les escales sont imaginaires : évitez d’attribuer un cliché à un pays ou à une culture. Proposez des missions dessinées ou lues selon les besoins.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper.
Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

Cartes et consignes • à utiliser • 1

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Port 1 • Bateau Plier un bateau avec le modèle. Réussite : une forme qui tient posée sur la table, avec aide autorisée.	**Port 2 • Navire** Inventer et écrire ou dicter le nom du navire. Réussite : un nom choisi ensemble.
Port 3 • Transport Porter une balle sur tissu à deux sur 3 m. Si elle tombe, la ramasser puis continuer.	**Port 4 • Vagues** Créer ensemble un bruit de vagues doux, ou un mouvement silencieux des bras.
Montagne 1 • Chemin Dessiner un chemin entre le bas et le sommet d’une montagne inventée. Réussite : un trajet continu.	**Montagne 2 • Tour** Construire une tour de 10 gobelets tenant 3 secondes. Aide autorisée.

Cartes et consignes • à utiliser • 2

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Montagne 3 • Mémoire Observer cinq objets 20 secondes, les cacher puis en retrouver trois au moins.	**Montagne 4 • Calcul** Calculer 12 + 8. Réponse adulte : 20. Utiliser des traits dessinés si nécessaire.
Forêt 1 • Arbre Dessiner un arbre avec un tronc, des branches et un feuillage imaginé.	**Forêt 2 • Animaux** Citer trois animaux pouvant vivre en forêt. Exemples adultes : écureuil, renard, chouette.
Forêt 3 • Pluie Créer une pluie douce avec les doigts ou un geste collectif silencieux.	**Forêt 4 • Classement** Ranger les six cartes nombres de 1 à 6, puis expliquer dans quel ordre elles sont.

Cartes et consignes • à utiliser • 3

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Ville 1 • Pont Dessiner un pont reliant deux rives. Réussite : montrer où les personnages passent.	**Ville 2 • Panneau** Inventer un panneau utile pour la ville et expliquer son message.
Ville 3 • Rue Placer des gobelets en deux rangées en laissant une rue au milieu.	**Ville 4 • Transport** Mimer un moyen de transport, sans porter un partenaire. Réussite : le faire reconnaître avec un indice si besoin.

Passeport • seize missions

Équipe ou prénom : _____

Cocher après le passage. L’essai accompagné compte aussi.

Étape	Passage / remarque
Port 1 • Bateau	[ ]
Port 2 • Navire	[ ]
Port 3 • Transport	[ ]
Port 4 • Vagues	[ ]
Montagne 1 • Chemin	[ ]
Montagne 2 • Tour	[ ]
Montagne 3 • Mémoire	[ ]
Montagne 4 • Calcul	[ ]
Forêt 1 • Arbre	[ ]
Forêt 2 • Animaux	[ ]
Forêt 3 • Pluie	[ ]
Forêt 4 • Classement	[ ]
Ville 1 • Pont	[ ]
Ville 2 • Panneau	[ ]
Ville 3 • Rue	[ ]
Ville 4 • Transport	[ ]

Cartes nombres

Découper les cartes. Imprimer deux séries si les deux équipes doivent avoir les mêmes numéros.

1	2
3	4
5	6

Bateau en papier • modèle guidé

Une feuille rectangulaire par binôme. Le pliage se prépare avec l'adulte ; réussir avec de l'aide valide la mission. Aucun test dans l'eau n'est nécessaire.

Étape	Geste
1. Plier en deux	Placer la feuille verticalement. Rabattre la moitié du haut sur celle du bas : on obtient un rectangle horizontal, pli fermé en haut.
2. Marquer le milieu	Plier ce rectangle de gauche à droite puis rouvrir ce dernier pli. Il sert de repère central.
3. Faire le toit	Rabattre les deux coins supérieurs vers la ligne centrale. Les bords du haut se rejoignent ; deux bandes rectangulaires restent en bas.
4. Faire le chapeau	Rabattre la bande du devant vers le haut. Retourner et rabattre l'autre bande. Replier les petits coins qui dépassent autour des bords.
5. Ouvrir en losange	Ouvrir le bas du chapeau avec les pouces. Rapprocher les deux pointes latérales l'une de l'autre puis aplatir : on obtient un losange.
6. Relever les pointes	Rabattre la pointe basse du devant sur la pointe haute. Retourner et faire la même chose derrière : on obtient un petit triangle.
7. Ouvrir un second losange	Ouvrir le bas du petit triangle comme à l'étape 5 puis aplatir en losange.
8. Déployer	Saisir les deux pointes libres en haut et les écarter doucement. Le bateau s'ouvre. Aplatir légèrement sa base pour le poser.

Si le pliage bloque

L'adulte prépare un chapeau (étape 4) ou un losange (étape 7), puis le binôme termine. L'objectif est d'essayer ensemble, pas de réussir seul un pliage inconnu.

Ordre de rotation

Pour 5 équipes. Numéroter les postes dans l’ordre indiqué sur la fiche. Chaque ligne est un groupe ; chaque colonne, une rotation. Avec moins d’équipes, laisser des cases de départ libres.

Équipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5
A	1	2	3	4	5
B	2	3	4	5	1
C	3	4	5	1	2
D	4	5	1	2	3
E	5	1	2	3	4

Avant le départ

Montrer physiquement chaque poste. Donner le signal de changement et désigner le point de retour. Les enfants restent avec leur équipe. Si les postes ne peuvent pas être surveillés simultanément, les animer successivement.

Postes : 1 Port ; 2 Montagne ; 3 Forêt ; 4 Ville ; 5 Pause. Chaque équipe passe exactement une fois à la pause.