Le fort aux six clés : défis coopératifs

Dès 7 ans • 12 à 48 joueurs • 1 h 30 • Salle ou extérieur

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Six épreuves dès 7 ans donnent des clés symboliques : construction, adresse, mémoire, rythme, transport et énigme. Les essais accompagnés comptent et toutes les équipes réunissent leurs clés pour ouvrir le fort ensemble.

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
Persévérer avec une aide et contribuer à une réussite commune. À observer : chacun tient un rôle dans un défi et les équipes attendent le final ensemble.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 30 min. Préparer six postes visibles et un ordre de rotation. Faire 6 équipes maximum ; à 48 joueurs, scinder chaque équipe en deux sous-groupes sur les manipulations. Sans surveillance suffisante des postes, animer une seule épreuve à la fois pour tout le groupe.

REPÈRE DE TEMPS
10 min de récit ; six rotations de 10 min ; 15 min de final ; 5 min de rangement. À chaque poste : 2 min d'explication, 3 min d'essai, 2 min d'aide et second essai, 3 min de clé et déplacement.

Matériel et impressions

6 clés papier par équipe et six affiches du kit ; 10 gobelets ; 3 balles et 1 seau ; 8 objets et un tissu ; 1 grand tissu et 1 balle ; crayons, une boîte et le message final. Prévoir les cartes rythmes du kit.
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. « Pour ouvrir le fort, nous réunirons toutes vos clés. Chaque mission peut être réussie avec une aide ou une adaptation. Le gardien cherche votre coopération, pas à vous piéger. On ne laisse aucune équipe de côté. »

2. Accueil, 10 min : présentez le gardien et formez des équipes de 4 à 6. Donnez un ordre de rotation.

3. Épreuves, 60 min : dix minutes par poste. Construire une pyramide de gobelets ; réussir trois lancers dans un seau ; mémoriser huit objets ; reproduire un rythme de six sons ; transporter une balle à deux sur un tissu ; résoudre « Je grandis quand on m'enlève de la matière » (un trou).

4. À chaque poste, donnez un premier essai puis une aide ou une version simplifiée. Toute équipe qui réalise la mission adaptée reçoit sa clé.

5. Final, 15 min : réunissez les clés en cercle autour de la boîte. Chaque équipe raconte une entraide observée, puis le gardien lit le message et ouvre le fort.

6. Rangement, 5 min : attribuez un poste à remettre en ordre à chaque groupe.

7. Rôle de l’animateur et régulation. Fixer une réussite simple : pyramide stable 3 secondes ; 3 balles dans le seau avec distance ajustée ; 5 objets sur 8 retrouvés ; rythme de 6 sons reproduit ensemble ; balle transportée sur 3 m ; énigme expliquée. Si l’énigme résiste, montrer un dessin de trou puis demander d’expliquer la réponse. Remettre la clé après cette version accompagnée.

8. Terminer et faire un bilan court. « Quelle aide vous a permis de continuer ? » Chaque équipe nomme un geste d’entraide au moment de déposer ses clés.

Adaptations

Transformez les épreuves en missions spatiales, en épreuves de chevaliers ou en défis d’explorateurs.

Adapter au groupe : Les épreuves peuvent se faire sur table et sans chronomètre. Remplacer le rythme sonore par six gestes visibles si nécessaire.

Vigilance

Aucune épreuve de peur, d’enfermement ou d’ingestion. Les clés servent la progression ; leur absence ne doit pas exclure une équipe du final.
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 • adulte

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

1 • Bâtisseurs Faire une pyramide de 10 gobelets qui tient 3 secondes. Aide : commencer par 6 gobelets. Remettre une clé après l'essai accompagné.	**2 • Adresse** Réussir 3 lancers dans le seau. Rapprocher la ligne et proposer autant d'essais accompagnés que le créneau le permet.
3 • Mémoire Observer 8 objets 30 secondes puis en retrouver 5. Aide : montrer de nouveau les objets 10 secondes.	**4 • Rythme** Reproduire ensemble : mains - mains - cuisses - mains - cuisses - cuisses. Aide : faire deux groupes de trois sons, ou des gestes silencieux.
5 • Transport À deux, porter une balle sur tissu sur 3 m en marchant. Aide : raccourcir à 1 m. En cas de chute, ramasser et repartir sur place.	**6 • Énigme** « Je grandis quand on m'enlève de la matière. » Réponse adulte : un trou. Aide : penser au sable, puis montrer un dessin de trou et faire expliquer.

Clés symboliques • une série par équipe

Découper les cases. Dupliquer cette page selon le nombre d’enfants ou d’équipes.

CLÉ 1	**CLÉ 2**	**CLÉ 3**	**CLÉ 4**
CLÉ 5	**CLÉ 6**		

Parcours du fort

Équipe ou prénom : _____

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

Étape	Passage / remarque
1 • Bâtisseurs	[ ]
2 • Adresse	[ ]
3 • Mémoire	[ ]
4 • Rythme	[ ]
5 • Transport	[ ]
6 • Énigme	[ ]

Ordre de rotation

Pour 6 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	Tour 6
A	1	2	3	4	5	6
B	2	3	4	5	6	1
C	3	4	5	6	1	2
D	4	5	6	1	2	3
E	5	6	1	2	3	4
F	6	1	2	3	4	5

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.

Message final

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

Le fort est ouvert Le fort s’ouvre quand toutes les équipes réunissent leurs clés. Vos idées et votre entraide ont permis de terminer les missions ensemble.	