

Projet d'activités : La boutique de Calypso



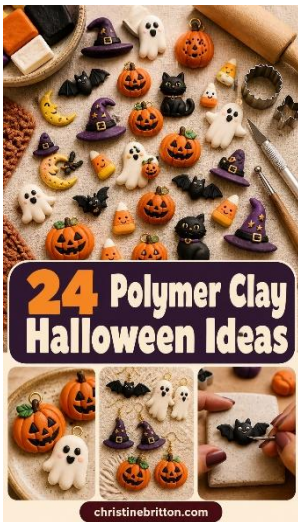
Activités manuelles :



Support bougie en pâte autodurcissante : Nous créerons des supports en pâte autodurcissante sous forme de personnages d'Halloween. Avec une base de bougie en aluminium rond.

2 jours : temps de création et temps de peinture

Création de porte-clés en fimo:



Création de petits personnages en halloween. Ils pourront créer des boucles d'oreilles ou des porte-clés.

1 jour

Cadre photo halloween :



Création de petits personnages en boîtes de œufs. Version cadre de fantômes.

1 jour



Création de baguettes :

Création de baguettes magiques avec des bouts de bois et de la pâte autodurcissante sur le thème d'Halloween.

1 ou 2 jour(s)



Création d'un mur à potions :

Pour décorer la salle, nous réaliserons un mur de potions, qu'ils pourront décorer à la semaine.

Jeux collectifs :

Piqure de zombie :



But du jeu

- **Pour les survivants** : Traverser la zone sécurisée sans se faire contaminer.
- **Pour les zombies** : Contaminer tous les survivants en les "piquant" pour agrandir la horde.



Matériel et Terrain

- **Terrain** : Un grand espace délimité (terrain de sport, gymnase ou cour de récréation) avec deux zones de refuge aux extrémités.
- **Matériel** : Des **balles en mousse** ou des **vortex** (qui représentent le virus ou la "piqûre").

1. La Mise en Place

- Délimitez le **"No Man's Land"** (la zone centrale) et deux **"Zones de Refuge"** sécurisées à chaque bout du terrain.
- Désignez **un ou deux joueurs** pour démarrer en tant que **Zombies Originels** (les patients zéro). Ils se placent au centre du terrain avec les balles en mousse.
- Tous les autres joueurs sont des **Survivants** et se placent dans l'un des deux refuges.

2. Le Déroulement de la Manche

- Au signal ("Infection !", "Attaque Zombie !"), tous les survivants doivent obligatoirement **quitter leur refuge** pour rejoindre le refuge opposé.
- Les zombies au centre ne peuvent pas bouger avec la balle en main (ou peuvent faire 3 pas maximum selon la variante choisie). Ils doivent **viser et lancer la balle** sur les survivants qui courent.

3. La Contamination (La Piquûre)

- Si un survivant est touché par une balle (en dessous des épaules pour des raisons de sécurité), il est "**piqué**" par le virus.
- Le survivant touché s'arrête immédiatement, prend une nouvelle balle (fournie en réserve sur les côtés) et **devient un zombie à son tour** pour la manche suivante.
- Si un survivant attrape la balle de volée (sans qu'elle touche le sol), il n'est pas contaminé et peut relancer la balle au loin.

4. Fin de la Partie

- Les survivants restants attendent le signal suivant pour faire le voyage retour.
- Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'**un seul survivant**. Il est déclaré grand vainqueur de l'apocalypse et devient le premier zombie de la partie suivante.

Jeu du relais :



La Rencontre Croisée est un jeu de relais dynamique sans contact, idéal pour développer la vitesse de réaction et l'agilité des enfants dès 6 ans. [\[1\]](#), [\[2\]](#), [\[3\]](#)

Organisation et matériel

- **Joueurs** : Deux équipes s'affrontent.
- **Matériel** : Quelques plots ou coupelles de couleur.
- **Dispositif** : Les équipes se font face. Un plot de couleur est placé devant chaque équipe.

Règle du jeu

- Au signal de l'animateur (« Top départ »), le premier joueur de chaque équipe s'élance, court et contourne le plot de l'équipe adverse.
- Les coureurs se croisent au milieu du terrain.
- Ils reviennent terminer leur course en essayant de lever le plot de leur propre couleur le premier.
- Le joueur qui brandit son plot en premier marque un point pour son équipe. En cas d'égalité (plots levés en même temps), chaque équipe marque un point.

- Le jeu s'enchaîne immédiatement avec les joueurs suivants.

La tour des sorciers :



Le Jenga se joue de manière coopérative en unissant tous les joueurs autour d'une seule et même tour pour réaliser le meilleur score collectif ou réussir un défi commun.

Règle du mode coopératif

- **Objectif commun** : Tous les participants font partie de la même équipe. Le but n'est pas d'éliminer les autres, mais de faire grandir la tour ou de déplacer un nombre défini de blocs ensemble sans la faire s'effondrer.
- **Tour de rôle** : À tour de rôle, chaque joueur retire un bloc d'un étage inférieur et le pose au sommet en respectant la règle d'une seule main.
- **Fin de la partie** :
 - Si la tour s'effondre, **tout le groupe perd** la partie.
 - Si le groupe réussit à placer un nombre de blocs fixé au départ (ou atteint un record de hauteur/temps), **tout le monde gagne** ensemble.



La balle du sorcier :

1. **Mise en place :** Formez 2 équipes, avec une série de plots devant chacune et un cerceau au bout du parcours ; donnez une balle à chaque équipe.
2. **Au signal :** Au « TOP DÉPART », le 1er enfant court poser la balle sur le 1er plot, puis revient dans son camp.
3. **Le relais :** Le 2e part, slalome le 1er plot, récupère la balle et la pose sur le 2e plot, puis revient ; et ainsi de suite jusqu'au dernier qui pose la balle dans le cerceau.