

mini GUIDE

jeux de piste
et jeux collectifs



Règles d'or des jeux collectifs

- Vérifier que l'aire de jeu est sans danger (surface non glissante, absence de trous, gravillons, obstacles...).
- S'assurer que les dégagements autour des limites de l'aire de jeu sont suffisants.
- Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation.
- Établir des règles de vie que les joueurs devront respecter (ne pas faire mal...).
- S'assurer que les enfants ont une tenue adaptée (chaussures, pas d'objets ou de bijoux gênants...)
- Regarder la météo la veille et le matin.

JEU DE PISTE :

En apprendre plus sur l'ambrosie par des activités ludiques et amusantes !

But : Arracher le plus de plants d'ambrosie représentés par des cartes, gagnées le long du parcours.

Matériel : Les animateurs définissent un parcours sur lequel ils placent les mini-jeux, et gardent sur eux un lot de cartes représentant des plants d'ambrosie.

Règle : Répartir les enfants en équipes (quatre équipes maximum). Les enfants doivent réaliser le parcours et arracher le plus de plants d'ambrosie possible en réussissant les mini-jeux. Les animateurs distribuent les cartes «plants d'ambrosie» au fur et à mesure des réussites de chaque équipe. En option et selon la nature du terrain, il est possible de préparer un petit message à la fin de chaque jeu pour que les équipes devinent collectivement où est situé le prochain jeu. Ce message peut être une simple indication comme « au pied du grand chêne », ou plus corsé comme un message codé.

Attention ! Tous les jeux sont adaptés à des âges différents, il convient donc d'organiser le parcours et de choisir les jeux en fonction des participants.

Le parcours

Reconnaissez et dessinez le parcours du jeu de piste à l'avance. Notez des lieux intéressants par où faire passer les équipes. Ces lieux devraient être éloignés les uns des autres, selon le nombre d'animateurs encadrant les enfants, sur le plus grand espace possible. Déterminer où se feront le départ et l'arrivée.

Les épreuves au choix

1. Memory ambrosie

Objectif pédagogique : reconnaître les différents stades d'évolution de l'ambrosie et ce qui favorise sa prolifération

Nombre et âge des joueurs :
Jeu à partir de 6 ans

Durée indicative :
15 minutes



Matériel :
15 grandes cartes doublées soit 30 grandes cartes (A6 plastifiées pour utilisation en extérieur).

Notes : retrouvez des planches d'illustrations sur mallette-ambrosie.fr

But du jeu : Retrouver les 7 paires identiques

Mécaniques du jeu : Observation, reconnaissance et comparaison, mémorisation de forme et d'emplacement

Règle du jeu : L'animateur mélange les cartes puis les étale devant les équipes, face contre terre. Ensuite, les membres de l'équipe 1 choisissent collectivement 2 cartes de leur choix à retourner.

- Si les cartes sont identiques, l'équipe les conserve à côté d'elle puis l'équipe suivante joue.
- Si les cartes ne sont pas identiques, les joueurs les retournent face cachée de nouveau. C'est alors à l'équipe suivante de jouer.

Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées. Chaque équipe compte le nombre de paires qu'elle possède. La gagnante est celle qui en possède le plus. L'animateur peut ensuite distribuer les plants d'ambrosie :

- 1 à 2 paires retrouvées = 1 plant d'ambrosie
- 3 à 4 paires retrouvées = 2 plants d'ambrosie
- 5 à 8 paires retrouvées = 3 plants d'ambrosie
- plus de 8 paires retrouvées = 4 plants d'ambrosie

Astuce : A chaque paire trouvée, faites commenter par les enfants ce que représente le dessin, et son lien avec la problématique de l'ambrosie.

2. Rébus

Objectif pédagogique : rappeler des vérités simples, faciles à mémoriser

 **Nombre et âge des joueurs :**
Jeu à partir de 10 ans

 **Durée indicative :**
15 minutes



Matériel :

Cartes A4 plastifiées avec les dessins des rébus.

Notes : une planche avec les réponses est disponible sur mallette-ambroisie.fr

But du jeu : Deviner les phrases en incrémentant des mots et bouts de phrases grâce à des images inspirant des mots aux consonances identiques

Mécaniques du jeu : Reconnaissance, interprétation, rapidité

Règle du jeu : L'animateur donne une planche de 5 rébus à chaque équipe. Les équipes s'éloignent suffisamment les unes des autres et cherchent les 5 rébus sur une feuille vierge.

- **Option 1 :** Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a remis à l'animateur les 5 rébus corrects, qu'il a vérifiés préalablement avec la planche réponse. Il peut alors distribuer 4 plants d'ambroisie à l'équipe gagnante, puis 3, 2, et 1 plant(s) pour les autres équipes en fonction de leur classement.
- **Option 2 :** le jeu s'arrête quand les 4 équipes ont trouvé les rébus. La première équipe qui a remis à l'animateur les 5 rébus corrects, qu'il a vérifiés préalablement avec la planche réponse, est récompensée de 4 plants d'ambroisie, la 2^e équipe la + rapide reçoit 3 plants, etc.

Propositions de rébus :

« *Les pollens sont responsables des allergies* » :
Lait - Peau - Laine - Son - Raie - S - Pont - Sable - Dé - Z - Ah - L' - Air - J

« *Il faut arracher l'ambroisie avant sa floraison* » :
Ile - Faux - A - Rrhh - Hache - Haie - Lent - Brrr - Oie - Zzz - I - Ah - Vent - Sa - Flot - Raison


« *Le trèfle semé empêche l'ambroisie de pousser* » :
Le - Trèfle - Semé - An - Pêche
L' - Han - Brrr - Oie Z'i - Deux - Poux - C

« *L'armoise n'est pas l'ambroisie* » :
Larmes - Oie - Zzz - Nez - Pas - L' - An - Brr - Oie - Zzz - I

« *Il ne faut pas toucher la plante en fleurs* » :
Ile - Noeud - Faux - Pas - Touche - Haie - La - Plan - T' - Enfle - Heure

3. Charades

Objectif pédagogique : rappeler des vérités simples faciles à mémoriser

 **Nombre et âge des joueurs :**
Jeu à partir de 6 ans (par équipe de 4)

 **Durée indicative :**
15 minutes



Matériel :

Une feuille libre par charade et par équipe.

Notes : une planche avec les réponses est disponible sur mallette-ambroisie.fr

But du jeu : Deviner les phrases en incrémentant des mots et bouts de phrases grâce à des mots devinés, aux consonances identiques

Mécaniques du jeu : Reconnaissance, interprétation, rapidité

Règle du jeu : L'animateur donne une même charade à chaque équipe. Les équipes s'éloignent suffisamment les unes des autres et cherchent les 5 charades sur une feuille vierge.

- **Option 1 :** Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a remis à l'animateur les 5 charades correctes, qu'il a vérifiées préalablement avec la planche réponse. Il peut alors distribuer 4 plants d'ambroisie à l'équipe gagnante, puis 3, 2, et 1 plant(s) pour les autres équipes en fonction de leur classement.
- **Option 2 :** le jeu s'arrête quand les 4 équipes ont trouvé les charades. La première équipe qui a remis à l'animateur les 5 charades correctes, qu'il a vérifiées préalablement avec la planche réponse, est récompensée de 4 plants d'ambroisie, la 2^e équipe la + rapide reçoit 3 plants, etc.

Propositions de charades :

- Mon premier fait 365 jours
- Mon deuxième est une interjection qui exprime la sensation de froid
- Mon troisième est le département du 60
- On met les points sur mon quatrième pour lever un malentendu
- Mon tout est une plante qui provoque des allergies dès août.

solution : an - Brrr - Oise - i = ambroisie

- Il faut 1 milliard de mon premier pour construire un château de sable
- 1+3-2 font mon deuxième
- Mon troisième est ce qui enveloppe extérieurement le corps humain
- Mon quatrième permet de tenir chaud
- Mon tout est ce qui fait éternuer les personnes allergiques à l'ambroisie !

solution : grain - deux - peau - laine = grain de pollen

- Mon premier est la première lettre de l'alphabet
- Mon deuxième est ce que l'on peut boire le matin avec des céréales
- Mon troisième est ce que tu respirez
- Mon quatrième est la dixième lettre de l'alphabet
- Mon tout est la réaction que peut provoquer l'ambrosie

solution : A - lait - air - j = allergie

- Mon premier est un grand buisson
- Mon deuxième est ce qu'il y a sous tes pieds
- Mon troisième n'est pas habillé
- Mon quatrième ne dit pas la vérité
- On répond à mon tout par «à tes souhaits»... ou soigne-toi vite !!

solution : haie - terre - nu - ment = éternement

- Mon premier est le contraire d'un amateur
- Mon deuxième est une boisson qui se boit très chaude
- Mon troisième est le son de la 24ème lettre de l'alphabet
- Mon quatrième est un outil pour couper du bois
- Mon cinquième est un pronom personnel de la 3ème personne singulier
- Mon tout est nécessaire contre l'ambrosie

solution : pro - thé - x - scie - on = protection

4. Mais où est l'ambrosie ?

Objectif pédagogique : reconnaître la forme des grains de pollen d'ambrosie, les distinguer des autres grains de pollen

Nombre et âge des joueurs :
Jeu à partir de 6 ans (par équipe de 4)

Durée indicative :
15 minutes



Matériel :
Une planche A4 plastifiée par équipe.

Notes : retrouvez des planches d'illustrations, et une planche avec ses réponses sur mallette-ambrosie.fr

But du jeu : Compter le nombre de graines, de grains de pollen et de feuilles d'ambrosie sur une planche dessinée.

Mécaniques du jeu : Reconnaissance, rapidité

Règle du jeu : L'animateur donne une planche par équipe. Elles ont 10 minutes pour compter le nombre de grains de pollen, de graines et de feuilles d'ambrosie. Les équipes qui ont trouvé le bon nombre ont 4 plants d'ambrosie, celles qui se sont trompées de plus ou moins 3 éléments remportent 3 plants, entre 4 et 10 éléments 2 plants, plus de 10 éléments 1 plant.

5. Mini-quiz

Objectif pédagogique : Faire le point sur ses connaissances

Nombre et âge des joueurs :
Jeu à partir de 6 ans (par équipe de 4)

Durée indicative :
15 minutes



Matériel :
Des stylos, une feuille libre pour noter ses réponses.

But du jeu : Démontrer ses connaissances sur l'ambrosie

Mécaniques du jeu : Connaissance, rapidité

Règle du jeu : L'animateur énonce les questions. Chaque équipe doit inscrire ses réponses sur un papier libre. Les équipes ayant répondu juste à toutes les questions gagnent 4 plants, celles qui ont 1 erreur 3 plants, 2 erreurs 2 plants, 3 erreurs et plus 1 plant (0 plant si 7 faux).

Notes : le quiz à remplir, ainsi que le quiz avec ses réponses sont disponibles sur mallette-ambrosie.fr

1. Quand les graines d'ambrosie commencent-elles à germer ?

- quand les feuilles des arbres commencent à tomber
- dès que la neige fond
- au milieu du printemps**
- A la fin des grandes vacances

2. Quand faut-il couper ou arracher l'ambrosie ?

- dès qu'elle pointe le petit bout de ses feuilles**
- quand elle est haute comme un ballon de foot mais sans fleur**
- dès qu'elle a des fleurs pour les offrir à une personne que j'aime...dès qu'elle est plus haute que moi

3. Où peut-on trouver de l'ambrosie ?

- chez le fleuriste
- au pôle nord
- au bord des chemins**
- dans l'eau

4. Que peut-on semer pour empêcher l'ambrosie de pousser ?

- du trèfle**
- du blé
- des haricots
- de l'armoise

5. Comment mon corps va-t-il réagir si je suis allergique au pollen d'ambrosie ?

- je vais éternuer très fort**
- je vais avoir une grosse fièvre
- je vais trembler de la tête aux pieds
- mes cheveux vont omber d'un coup

6. Combien de grains de pollen un plant d'ambrosie peut-il produire ?


- Autant qu'il y a de cartes dans un jeu (des dizaines)
- Autant qu'il y a d'habitants dans une grande commune (des centaines ou des milliers)
- Autant qu'il y a d'habitants dans un grand pays (des millions)**
- Autant qu'il y a d'habitants dans le monde (des milliards)**

7. Qui peut devenir allergique à l'ambrosie ?

- Seulement les enfants pas très sages
- Tout le monde**
- Seulement les personnes âgées
- Toutes les personnes allergiques au melon

6. Jeu du dessinateur aveugle

Objectif pédagogique : Reconnaître une feuille d'ambroisie

 **Nombre et âge des joueurs :**
Jeu à partir de 6 ans (par équipe de 4)

 **Durée indicative :**
15 minutes



Matériel :

Une planche A4 plastifiée qui représente la feuille d'ambroisie à reproduire
Des feutres
Des feuilles cartonnées.

Notes : retrouvez l'illustration sur mallette-ambroisie.fr

But du jeu : Reproduire une feuille d'ambroisie les yeux bandés.

Mécaniques du jeu : Coopération, rapidité, précision


Règle du jeu : Chaque équipe désigne un dessinateur. L'animateur lui bande les yeux. Il devient le dessinateur aveugle et a la lourde tâche de dessiner une feuille d'ambroisie (mais il ne le sait pas !). L'équipe doit guider le dessinateur en indiquant les directions que son crayon va devoir adopter : monte tout droit, plus à gauche, un quart de tour à droite...

L'animateur expose ensuite les dessins et les équipes doivent voter pour un dessin (sauf pour leur dessin bien sûr). L'équipe qui a le plus de votes reçoit 4 plants d'ambroisie, les autres groupes reçoivent 3, 2 ou 1 plant(s), en fonction du classement.

Variante possible : Si vous possédez un crayon participatif, ce jeu peut se transformer en dessin collectif, mené soit par équipe (même principe de gain), soit en associant toutes les équipes (2 plants seraient alors fournis à chaque équipe).

7. Le cadre chiffré

Objectif pédagogique : Identifier la meilleure période pendant laquelle il faut arracher l'ambroisie.

 **Nombre et âge des joueurs :**
Jeu à partir de 6 ans (par équipe de 4)

 **Durée indicative :**
15 minutes



Matériel :

4 planches et 4 stylos par équipe.

Notes : les planches à colorier, ainsi que les planches avec réponses sont disponibles sur mallette-ambroisie.fr

But du jeu : Faire apparaître un texte en coloriant une grande grille de chiffres

Mécaniques du jeu : Association, rapidité

Règle du jeu : L'animateur donne 4 grilles issues d'une planche par équipe avec la liste des numéros à colorier. Les équipes s'éloignent suffisamment les unes des autres et cherchent la phrase complète sur une feuille vierge : en coloriant les cases de chaque grille, les équipes parviennent à lire 4 morceaux de phrase qu'elles doivent recomposer pour trouver la phrase complète.

- **option 1 :** Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a remis à l'animateur la phrase correcte, qu'il a vérifiée préalablement avec la planche réponse. Il peut alors distribuer 4 plants d'ambroisie à l'équipe gagnante, puis 3, 2, et 1 plant(s) pour les autres équipes en fonction de leur classement.
- **option 2 :** le jeu s'arrête quand les 4 équipes ont trouvé la phrase. La première équipe qui a remis à l'animateur la phrase correcte, qu'il a vérifiée préalablement avec la planche réponse, est récompensée de 4 plants d'ambroisie, la 2^e équipe la + rapide reçoit 3 plants, etc.
- **Option 3 :** à la fin du jeu, l'animateur peut demander à chaque équipe de commencer à trouver une mélodie pour chanter cette phrase, puis chaque équipe la chante à la fin du jeu de piste et la compare avec la mélodie des autres équipes.

Phrase à trouver


C'est moi le meilleur des mois, le mois de juillet pour l'arracher

4 grilles à décoder

«C'est moi le mei»,
«leur des mois»,
«le mois de jui»,
«llet pour l'arracher»

8. Mots mêlés

Objectif pédagogique : Identifier la raison pour laquelle il faut arracher l'ambroisie.

 **Nombre et âge des joueurs :**
Jeu à partir de 6 ans (par équipe de 4)

 **Durée indicative :**
15 minutes



Matériel :
Une planche et un stylo par équipe.

Notes : La planche à remplir, ainsi que la planche avec ses réponses sont disponibles sur mallette-ambroisie.fr

But du jeu : Retrouver dans une grille tous les mots de la liste pour faire apparaître un mot.

Mécaniques du jeu : Association, rapidité

Règle du jeu : L'animateur donne une grille par équipe.


- **option 1 :** Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a remis à l'animateur le mot correct, qu'il a vérifié préalablement avec la planche réponse. Il peut alors distribuer 4 plants d'ambroisie à l'équipe gagnante, puis 3, 2, et 1 plant(s) pour les autres équipes en fonction de leur classement.
- **option 2 :** le jeu s'arrête quand les 4 équipes ont trouvé le mot correct. La première équipe qui a remis à l'animateur le mot correct, qu'il a vérifié préalablement avec la planche réponse, est récompensée de 4 plants d'ambroisie, la 2^e équipe la + rapide reçoit 3 plants, etc.

Mot à trouver : « Prolifération », inséré dans la phrase « On doit arracher l'ambroisie pour arrêter sa prolifération. ».

9. Alphabet codé

Objectif pédagogique : Identifier la période pendant laquelle il faut détruire l'ambroisie et/ou pourquoi il faut la détruire.

Notes : Cette activité peut être proposée en option à la fin du jeu de piste si les 8 autres jeux ont été effectués. En effet, les lettres codées sont cachées au sein des autres jeux que les enfants vigilants doivent noter au fur et à mesure.

 **Nombre et âge des joueurs :**
Jeu à partir de 6 ans (par équipe de 4)

 **Durée indicative :**
15 minutes



Matériel :
1 stylo par équipe, 8 cartes comportant les 22 lettres codées, une phrase à décoder.

But du jeu : Décoder une phrase à l'aide de symboles représentant une lettre

Mécaniques du jeu : Association

Règle du jeu : L'animateur donne la planche d'alphabet codé au début du jeu de piste. Les indices pour le déchiffrer sont amenés à certaines étapes du jeu de piste. A la fin, les équipes qui ont résolu la phrase reçoivent 4 graines d'ambroisie. Ceux qui ont une phrase incomplète mais peuvent deviner ce qu'elle veut dire reçoivent 2 plants. Une phrase incomplète et non compréhensible est récompensée par 1 plant. Aucune phrase, aucun plant !

Notes : Les cartes à imprimer, découper voire plastifier, et la phrase, à imprimer, sont disponibles sur mallette-ambroisie.fr

Phrase à décoder

« Quand l'ambroisie n'a pas encore développé ses fleurs, tu peux prendre des gants et l'arracher simplement. »

A la fin du jeu de piste, l'animateur comptabilise le nombre de plants d'ambroisie gagnés par chaque équipe et félicite l'équipe victorieuse. Il distribue un diplôme à chaque enfant.

Si plusieurs équipes sont à égalité, et/ou s'il reste du temps d'animation, des jeux collectifs pour les départager peuvent être organisés.

Notes : A l'issue du jeu de piste, vous pouvez distribuer aux enfants un diplôme « d'arracheur d'ambroisie » disponible sur mallette-ambroisie.fr

JEUX COLLECTIFS

En apprendre plus sur l'ambrosie par des activités ludiques et amusantes !

cycle 2

Le paysan dans son champ

inspiré du «renard dans la basse-cour» : je veux supprimer mes «orties», «ronces», «ambrosies», «grosses pierres»



Matériel :

4 jeux de dossards de couleurs différentes
1 terrain délimité

Relances :

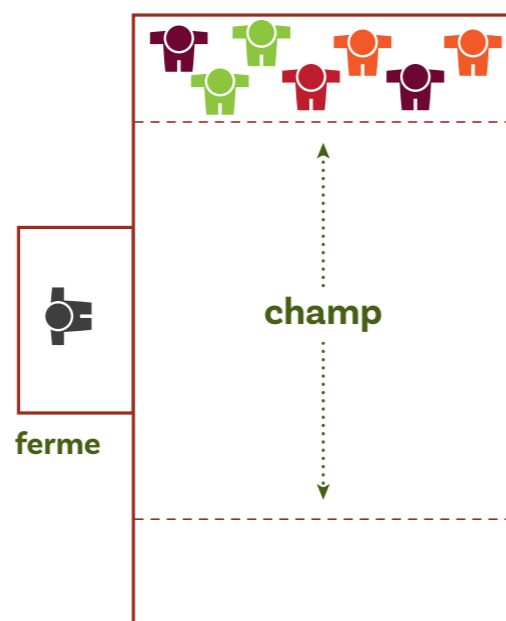
- Changer les rôles.
- Attraper deux sortes de plantes à la fois.
- Mettre deux paysans.

But du jeu : Les plantes et les pierres doivent traverser le champ sans se faire attraper par le paysan qui doit en ramasser un maximum.

Organisation : 1 paysan, 4 groupes différenciés (orties, ronces, ambrosie et grosses pierres)

Règle du jeu :

- De sa ferme, le paysan annonce « je veux supprimer ... mes orties » et sort.
- Seules les orties doivent sortir, traverser le terrain sans être prises par le paysan et sortir du champ. Celle qui sont prises sont conduites dans la ferme.
- Le jeu se poursuit : « Je veux supprimer... l'ambrosie » etc.
- Les plantes et pierres attrapées reprennent le jeu dès que l'on change de paysan.
- Le paysan change quand tous les groupes sont appelés.



cycle 3

Famille Allergo contre semeurs d'ambrosie

Inspiré de « Douaniers et contrebandiers »



Matériel :

Cailloux, pions, billes, papier (planche photocopiée) ou autres objets pouvant matérialiser des graines d'ambrosie.

But du jeu : Être la famille Allergo à attraper le plus grand nombre de graines d'ambrosie. Les semeurs d'ambrosie doivent faire passer des objets dans le territoire de la famille Allergo qui tente non seulement de les en empêcher, mais de retrouver les graines.

Organisation : 2 équipes équilibrées (à partir de 10 joueurs)

Le terrain (un lieu boisé dans l'idéal) est divisé en 2 zones. Un élément reconnaissable marque la frontière. A chaque bout de terrain (L : 20m ; l : 40 m), un repère de semeurs. Le premier repère sert de point de départ, pour prendre en charge la cargaison de graines. Le second repère est le point d'arrivée, qui reçoit la cargaison. Ces deux lieux seront à l'abri des regards de la famille Allergo pour qu'elle ne devine pas où se cachent les graines d'ambrosie.

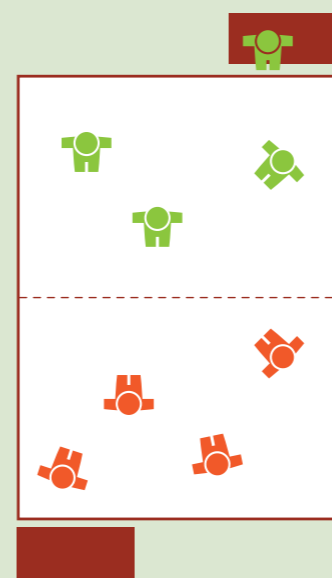
A chaque point de repère, un observateur pour veiller au grain !

Règle du jeu :

2 équipes s'affrontent : celle de la famille Allergo et celle des semeurs d'ambrosie. Ceux-ci ont un camp de départ et un point d'arrivée. La famille Allergo se disperse entre ces 2 points.

Dans leur camp de départ, les semeurs cachent une graine d'ambrosie dans une de leurs mains. Puis ils doivent traverser le terrain pour apporter leurs graines au point d'arrivée. S'ils se font toucher par un membre de la famille Allergo, ils doivent s'arrêter et l'adversaire doit deviner dans quelle main se trouve la graine. Si la graine n'est pas trouvée, ils continuent leur chemin sinon ils retournent au camp de départ en prendre une nouvelle.

On compte les graines passées par les semeurs au bout d'un temps donné puis ceux-ci deviennent membre de la famille Allergo et vice-versa. L'équipe qui aura passé le plus de graines gagne.



Le mur de luzerne

Inspiré du « mur chinois »



Matériel :

Une chasuble pour le jardinier
Un terrain délimité

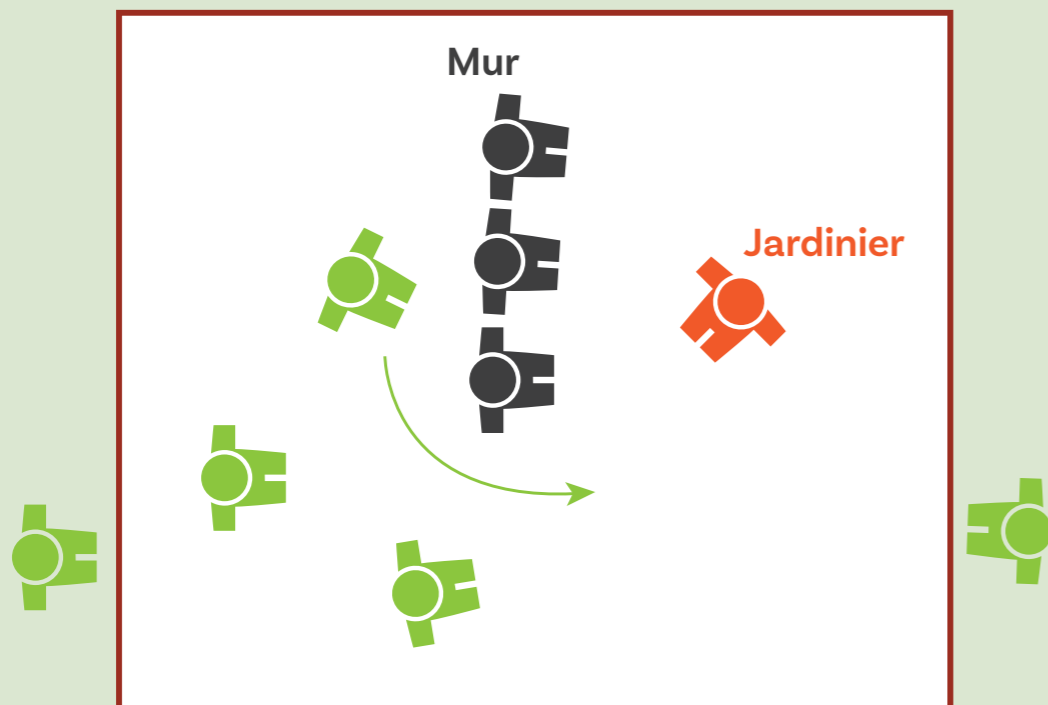
But du jeu : Traverser le terrain sans se faire toucher par le jardinier

Les enfants sont des graines d'ambrosie. En les touchant, le jardinier les transforme en graines de luzerne et les aligne pour empêcher les autres enfants/ graines de passer/pousser...

Organisation : 1 équipe graine d'ambrosie et 1 jardinier

Règle du jeu :

Au signal du jardinier, les joueurs traversent le terrain. Le jardinier place les joueurs touchés en formant des murs fixes et infranchissables qui serviront d'obstacles. Les traversées se succèdent et le dernier joueur devient jardinier.



Sauve qui peut !

inspiré de « poule-renard-vipère »



Matériel :

3 jeux de chasubles de couleurs différentes
Matérialiser les camps (par des cônes, des plots, des tracés...)
1 chronomètre

But du jeu : Être l'équipe à faire le plus grand nombre de prisonniers, par simple toucher, en un temps donné

- Les «Allergos» attrapent les «trèfles» pour les faire pousser.
- Les «trèfles» attaquent les «ambrosies» pour les empêcher de pousser.
- Les «ambrosies» attaquent les «Allergos» pour les rendre malades.

Organisation :

- 3 groupes
- Un ou des arbitres
- Un ou des sifflets

Règle du jeu :

Au signal, tous les protagonistes sortent de leur camp et ne peuvent y revenir. Un équipier qui ramène un prisonnier dans son camp ne peut être pris. Les prisonniers forment une chaîne dont le premier maillon est dans le camp. Toute la chaîne est délivrée si un partenaire touche un des maillons.

