

Le Train Fantôme des Aventuriers

GARE DES
AVENTURIERS



Âge :
6-12 ans



Durée :
45 min à 1h



Joueurs :
8 à 40



Type :
grand jeu
coopératif

OBJECTIF DU JEU

Les enfants forment un train humain et doivent traverser le parcours rempli de défis sans se séparer. En restant unis, ils atteindront ensemble la gare finale et remporteront l'aventure !

MATÉRIEL

- Plots
- Cerceaux
- Panneaux de gare
- Tickets de train
- Cartes wagons
- Chronomètre



INSTALLATION

- Créez un parcours simple avec plusieurs zones : tunnel, pont, virage...
- Disposez les plots et cerceaux pour guider le train.
- Placez la gare de départ et la gare d'arrivée.
- Donnez à chaque équipe ses tickets et cartes wagons.



RÈGLE CENTRALE

Les enfants se mettent en file indienne et posent les mains sur les épaules de la personne devant eux.

Le train doit rester connecté du départ à l'arrivée !

DÉPART
→

GARE
D'ARRIVÉE

Le Train Fantôme des Aventuriers

fiche du jeu (page 2)

2

DÉROULEMENT

- 1 Présentation** : l'animateur explique l'histoire et les règles du Train Fantôme des Aventuriers.
- 2 Formation des trains** : les enfants se placent en file indienne, mains sur les épaules.
- 3 Tour d'essai** : on fait un petit tour tranquille pour se familiariser avec le parcours.
- 4 Partie principale** : les trains partent pour la course ! Attention aux dangers...
- 5 Dernier passage fantôme** : un dernier tour pour tous, en silence et en douceur.
- 6 Comptage des tickets** : on compte les tickets récoltés selon les performances.

PASSAGES DU PARCOURS



- 1 TUNNEL NOIR**
On avance prudemment dans le noir complet.



- 2 PONT QUI TREMBLE**
Le train traverse le pont qui bouge.



- 3 VIRAGE FANTÔME**
On tourne sans se décrocher, même dans les virages serrés.



- 4 GARE HANTÉE**
On passe devant la gare hantée où des fantômes nous saluent !

SI LE TRAIN SE CASSE

- 1 Arrêt immédiat** : tout le monde s'arrête pendant 5 secondes.
- 2 Reformer le train** : chacun remet ses mains sur les épaules du copain devant.
- 3 Repartir calmement** : on redémarre doucement tous ensemble.

POINTS ET TICKETS



Train complet sans cassure = 5 tickets



Train complet avec 1 cassure = 4 tickets



Train arrivé en désordre = 2 3 tickets

RÈGLES DE SÉCURITÉ

- On ne pousse pas.
- On ne tire pas.
- On ne court pas trop vite.
- On s'arrête si un enfant tombe.

À RETENIR

Le plus important, c'est d'arriver ensemble !
Entraide, écoute et bonne humeur
sont les clés de la victoire.

AVENTURE,
AMITIÉ,
ET FANTÔMES
À BORD !

PROCHAINE
GARE :
VICTOIRE !