

LA BRUME MANGEUSE DE COULEURS

GRAND JEU ORIGINAL POUR ENFANTS

Une mystérieuse brume efface peu à peu les couleurs du royaume. Les équipes doivent protéger les zones colorées en y apportant les bonnes couleurs avant qu'elles ne disparaissent complètement.

OBJECTIF

Empêcher la brume de faire disparaître toutes les couleurs. Sauvez un maximum de zones pour faire reculer la brume !

MATÉRIEL

- 6 à 10 zones matérialisées (cerceaux, plots, affiches...)
- Foulards, rubans ou cartes couleurs
- Cartes états des zones (colorée, en danger, effacée)
- Réserve centrale de couleurs
- Affiche de suivi « zones sauvées »
- Chronomètre

LES ÉTATS DES ZONES



COLORÉE

La zone est saine et protégée.



EN DANGER

La brume attaque la zone. Apporter 1 couleur pour la sauver.



EFFACÉE

La zone est devenue grise. Apporter 2 couleurs pour la restaurer.



RÈGLE CENTRALE



Quand une zone passe en danger ou devient effacée, les enfants doivent y rapporter la bonne couleur pour la sauver.

- Une zone en danger : 1 couleur à apporter.
- Une zone effacée : 2 couleurs à apporter.
- On ne transporte qu'une seule couleur à la fois.

DÉROULEMENT (45 MINUTES)

- 1 LANCEMENT (5 MIN) : Histoire, présentation des zones et des règles.
- 2 DÉPART DU JEU (5 MIN) : Toutes les zones commencent en couleur.
- 3 LA BRUME AVANCE (25-30 MIN) : Toutes les 2 à 3 min, l'animateur fait passer des zones en danger ou effacées.
- 4 ACCÉLÉRATION FINALE (5 MIN) : La brume avance plus vite.
- 5 BILAN (5 MIN) : On compte les zones sauvées.



VICTOIRE

- 5 zones ou + sauvées : Victoire totale !
- 3 à 4 zones sauvées : Victoire partielle.
- 2 zones ou - sauvées : Défaite, la brume a tout effacé...

ASTUCE ANIMATEUR

Adaptez le nombre de zones et la vitesse de la brume selon l'âge des enfants. L'important : que tout le monde participe et s'amuse !

