

LES JEUX

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !

FICHE N° 1 MONSTER PARTY

FICHE N° 2 CHASSE AUX OEUF PETITS

FICHE N° 3 CHASSE AUX OEUF GRANDS

FICHE N° 4 KILLER

FICHE N° 5 JEU DE L'OIE

FICHE N° 6 INSPECT HOME

FICHE N° 7 J'ESPIONNE

FICHE N° 8 CODENSEMBLE

FICHE N° 9 CROQU'INSECTE

FICHE N° 10 PHOTOS CHALLENGE

FICHE N° 11 JEUX OLYMPIQUES

FICHE N° 12 AMIS IMAGINAIRES

FICHE N° 13 SCÈNES REVISITÉES

FICHE N° 14 ESCAPE BOOK

FICHE N° 15 QUIZZ ONLINE

FICHE N° 16 PUB EN OR

FICHE N° 17 CARIOCA

MONSTER PARTY

FICHE N° 1



20 MIN



MIN. 1



INT./EXT.

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

MATÉRIEL

- 1 dé numérique
- 1 dé aux 6 faces de couleurs
- une feuille
- un crayon
- une gomme
- 6 pastels (ou marqueurs, crayons, peinture avec pinceaux) de couleurs différentes
- un marqueur noir

BUT

Crée plein de monstres originaux !

CONDITIONS

Lis une première fois toutes les étapes. Ensuite, suis les règles citées dans l'ordre sur chaque page.

VARIANTES

- Pioche « au hasard du chapeau » pour remplacer le dé de couleurs
- Crée un monstre collectivement sur une grande affiche.

MONSTER PARTY

FICHE N°1

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



MATÉRIEL

PASTELS GRAS



ENCRE COLORÉE



PINCEAUX



PAPIER CARTONNÉ



1 DÉ 6 FACES



1 DÉ COULEURS



COMMENT JOUER

POUR CHAQUE ÉTAPE, LANCEZ LE OU LES
DÉS POUR CRÉER DES MONSTRES RIGOLOS !
DESSINEZ AU PASTEL / COLOREZ À L'ENCRE



COMMENT ?

COMBIEN ?



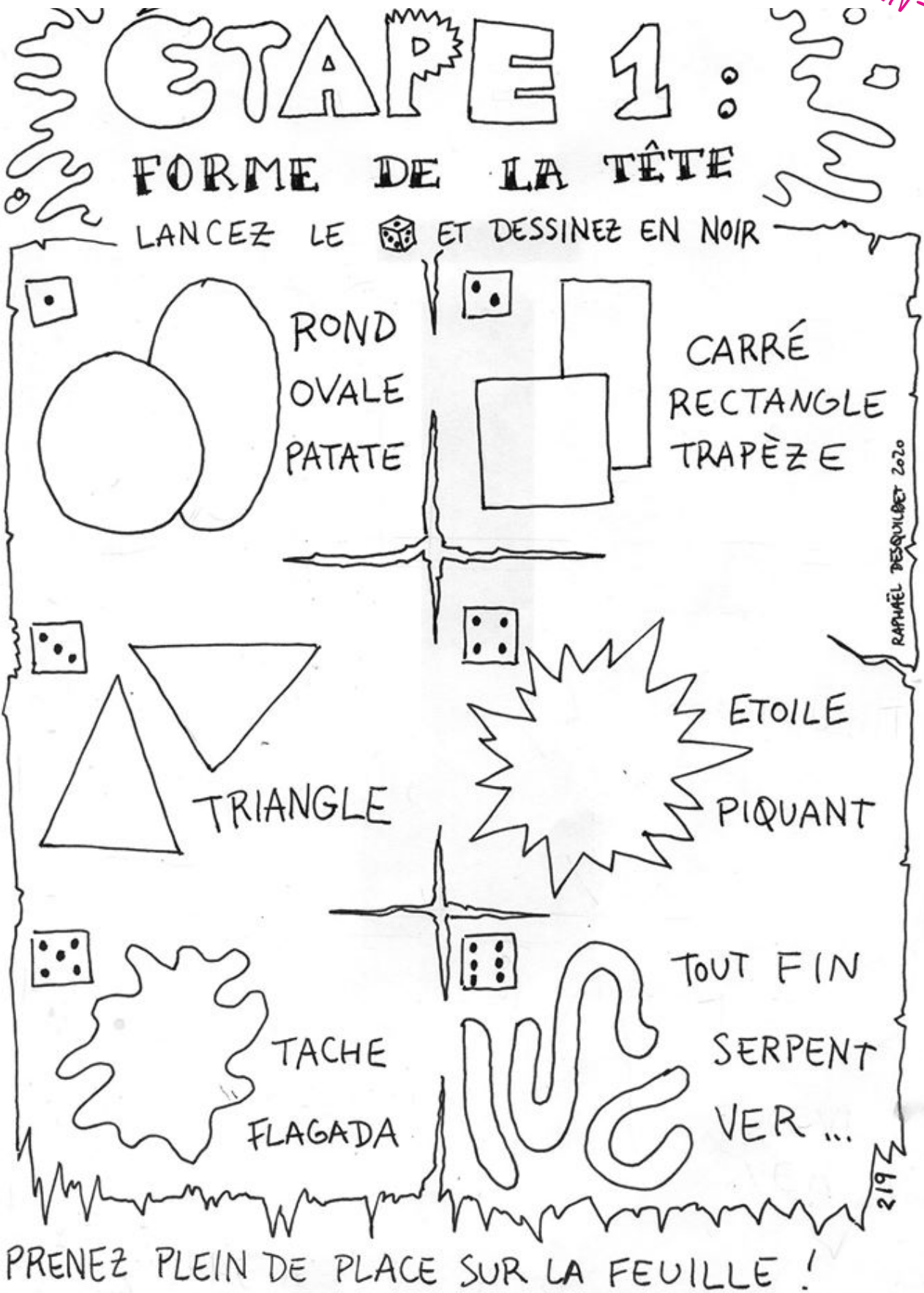
QUELLE
COULEUR ?

RAPHAËL DESQUILBET 2020

MONSTER PARTY

FICHE N°1

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



MONSTER PARTY

FICHE N°1

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

ÉTAPE 2:

LANCEZ LE  POUR SAVOIR COMBIEN DE BOUCHES DESSINER

PUIS LE  POUR LA COULEUR

EXEMPLES

GENTIL OGRE



LANGUE



REQUIN



VAMPIRE



BOB



PULP



OGRE



MECHANT

TIKI



OPTIONNEL:

LANCEZ LE  POUR SAVOIR COMBIEN DE DENTS

VADOR



ROBOT



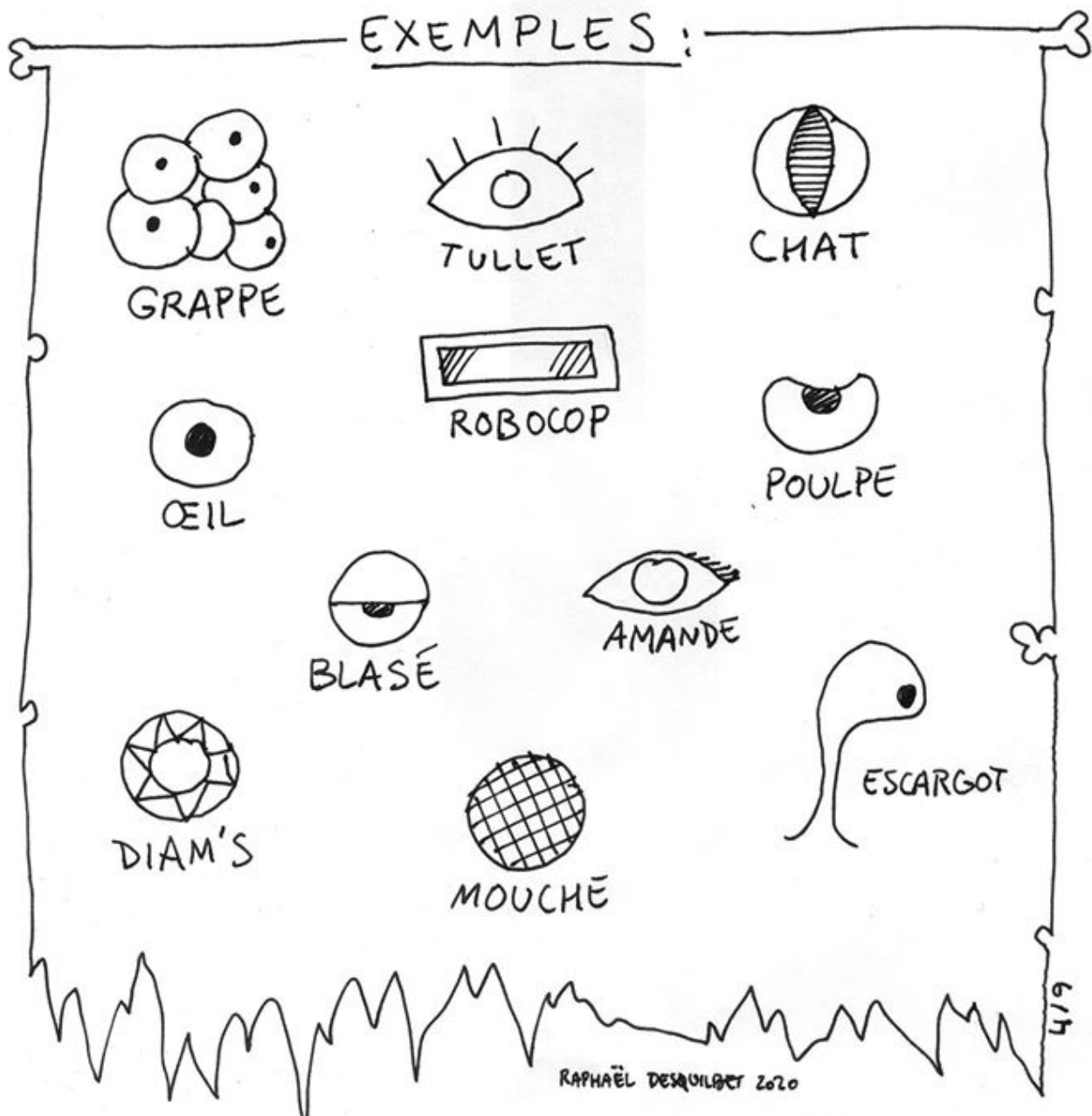
RAPHAËL DESQUILBET 2020

03/19

MONSTER PARTY

FICHE N°1

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



MONSTER PARTY

FICHE N°1

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

ETAPE 4 : LE NEZ

COMBIEN?



LE NEZ



QUELLE COULEUR?

EXEMPLES

TROMPÈTE



MANGA

PINOCCIO



PATATE



ZINZIN



BOGOSS'



PRINCESSE



SIMPLE



COCHON



TÊTE 2 MORT

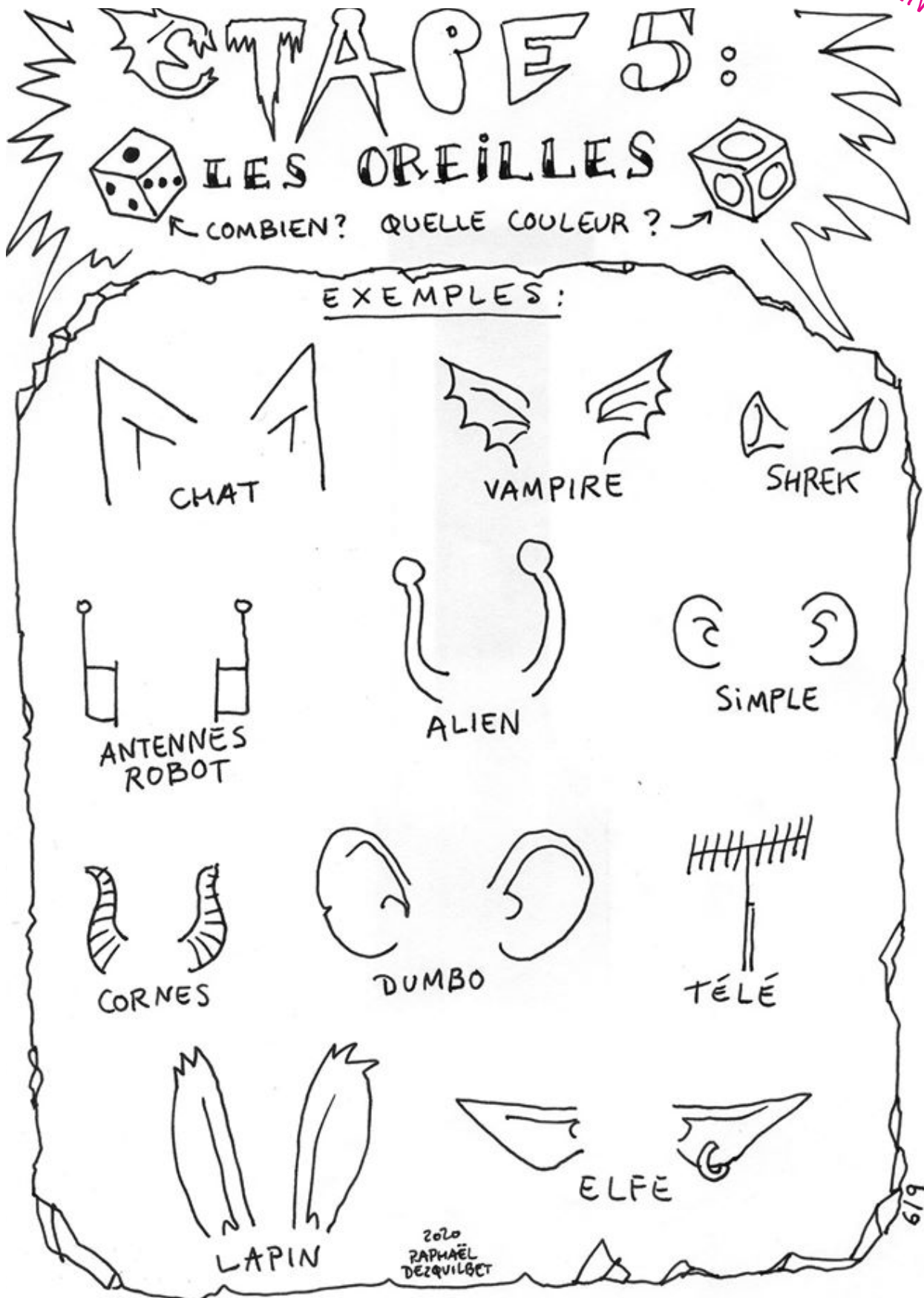
RAPHAËL DELQUIGNET 2020

5/9

MONSTER PARTY

FICHE N°1

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



MONSTER PARTY

FICHE N°1

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

ETROPE : PILOSITÉ

BARBE & MOUSTACHE

 PAS DU	 UN	 BEAUCOUP!
 TOUT	 PEU	

     QUELLE COULEUR?

CHEVEUX

 PAS DU	 COURTS	 LONGS
 TOUT		

        QUELLE COULEUR?

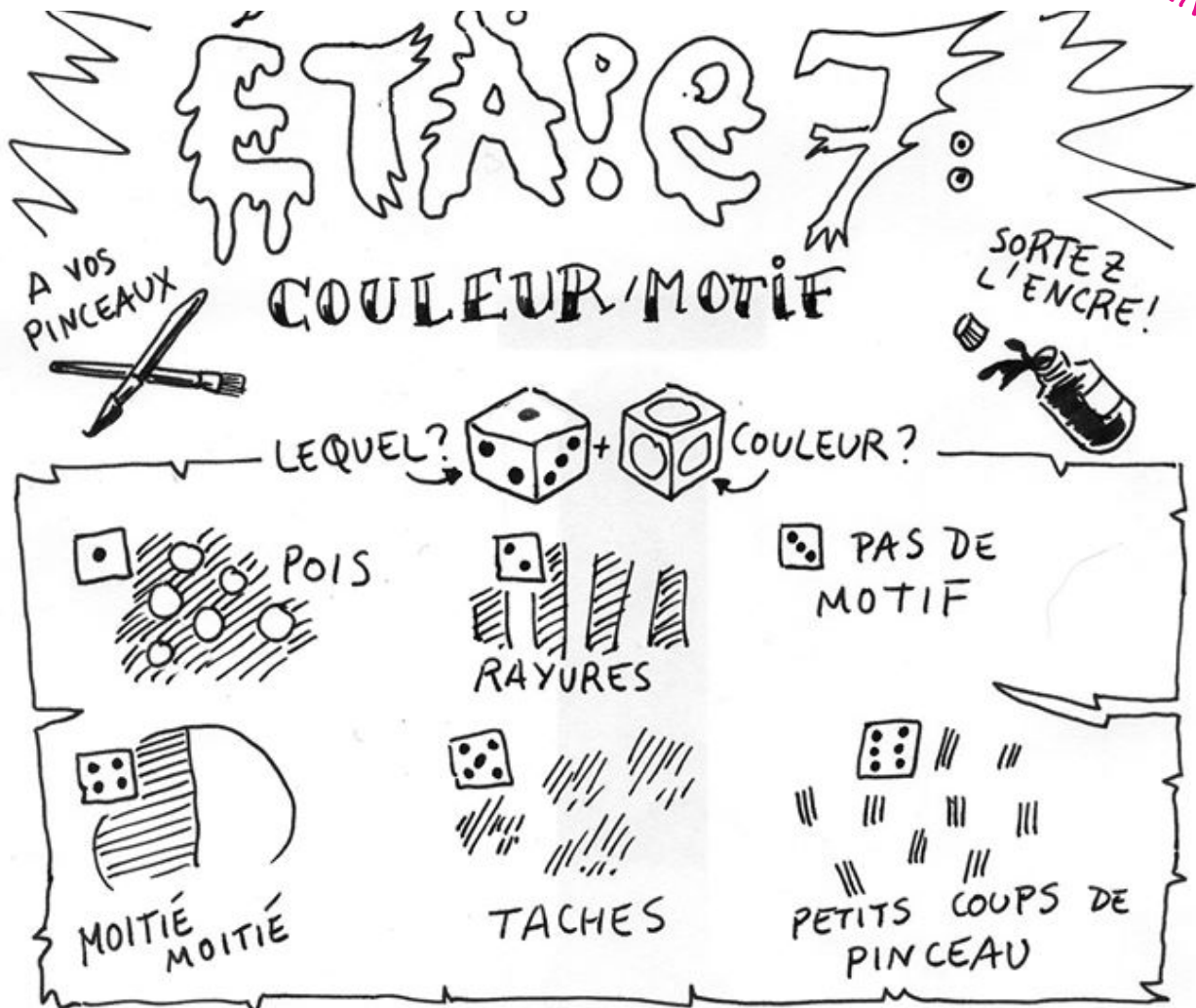
7/19

RAPHAËL
DEQUILLET
2020

MONSTER PARTY

FICHE N°1

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



UNE FOIS LES MOTIFS TERMINÉS ...
LANCER



ET COLOREZ LE
RESTE DU MONSTRE

RAPHAËL DESQUILBET 2020



MONSTER PARTY

FICHE N°1

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

Étape 8:

LE NOM

— LANCEZ 2 FOIS LE DÉ  —

I	II
 — GÜ	 — BOL
 — KÂ	 — MY
 — BIC	 — LOUM
 — OLO	 — KÉE
 — ADI	 — FAL
 — TRU	 — HET

2020 RAPHAËL DESQUILLET

ET VOILÀ !
VOTRE MONSTRE EST
FINI !

9/9

N'OUBLIEZ PAS DE SIGNER VOTRE ŒUVRE !

CHASSE AUX OEUFS 1

FICHE N° 2

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !



30 MIN



MIN. 1



INT./EXT.

MATÉRIEL

- 2 feuilles de brouillon
- 13 pochettes plastifiées transparentes (ou enveloppes)
- 13 pages A4 de 7 couleurs différentes (par exemple : 4 jaunes, 4 rouges, 4 oranges, 4 bleues, 4 vertes, 4 roses, 2 blanches)
- Une paire de ciseaux
- Un tube de colle
- Une feuille de route (document A)
- Une palette de peinture (document D)
- 13 x le pot de peintures imprimé (document C)

BUT

Aide le peintre à remplir sa palette !

PRÉPARATION

Crée les pots de peintures avec les pochettes transparentes ou enveloppes (voir doc C) : découpe d'abord les feuilles de couleur de façon à avoir un carré de chaque couleur pour chaque enfant.

Ensuite, insère les carrés de couleurs dans les différentes pochettes (ou enveloppes) « Pot de peinture » en fonction du doc B. Cache ces pochettes dans l'espace de jeu selon les cachettes précisées sur le doc B. Imprime une feuille de route (doc A).

CHASSE AUX OEUFS 1

FICHE N° 2

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

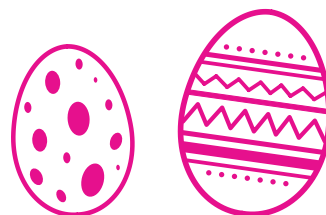
Montre aux enfants l'image indice qui indique où ils doivent aller chercher et prévois une feuille de brouillon pour cacher le reste du document.

Lorsque les enfants te rapportent un carré de couleur, ils peuvent le coller sur la palette de peinture. S'il y a plusieurs équipes, prends une feuille de brouillon, attribue une lettre de l'alphabet par équipe pour les différencier et indique-leur un itinéraire à suivre différent que celui de base (par exemple : faire démarrer le groupe A à l'image 1 et le groupe B à l'image 3).

Demande aux autres éducateurs d'escorter et encourager le groupe des plus petits ou mélange les grands et les petits pour qu'ils s'entraident. Précise aux joueurs qu'il faut laisser les pochettes « pot de peinture » en place.

N'oublie pas de prévoir la récompense des joueurs à donner lorsque que la palette de peintures est remplie.

VARIANTES



Si le jeu se fait en grand groupe, utilise des feuilles de route différentes (1 par équipe) afin que les enfants ne cherchent pas tous au même endroit en même temps. Tu peux aussi augmenter le nombre de papiers de couleur à rapporter (1 par enfant par couleur) et imprimer la palette de l'artiste sur feuille A3 ou en plusieurs fois.

Tu peux aussi augmenter la difficulté en masquant une partie de l'image montrée sur la feuille de route ou la faire reconstituer chaque fois comme un puzzle.

CHASSE AUX OEUFS 1

FICHE N° 2

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !

PRÉSENTATION AUX ENFANTS

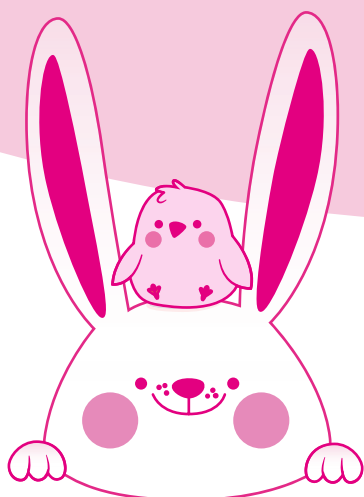
L'artiste qui peint les œufs de Pâques (le maître du jeu) a perdu les couleurs de sa palette.

Si tu l'aides à les retrouver, tu seras récompensé !

Il te suffit de chercher dans le bâtiment des pots de peinture égarés avec tes copains et de ramener un peu de peinture à l'artiste (représenté par un morceau de feuille de couleur, 1 papier par enfant). Chaque fois que tu as trouvé un carré couleur, tu aides tes copains à en trouver un aussi, puis ton groupe ramène vos trouvailles à l'artiste pour qu'il les ajoute à sa palette.

Lorsque sa palette sera complète, tu auras gagné.

Pour t'aider à chercher partout, l'artiste t'indique où tu dois aller chercher à l'aide d'une feuille de route. Il te montre une image de l'endroit où tu dois aller chercher.



BONNE CHANCE !



CHASSE AUX OEUFS 1

FICHE N° 2

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

FEUILLE DE ROUTE (DOC A)

Les lieux où se trouvent les indices sont entourés de la couleur du pot de peinture correspondant !



CHASSE AUX OEUFS 1

FICHE N° 2

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



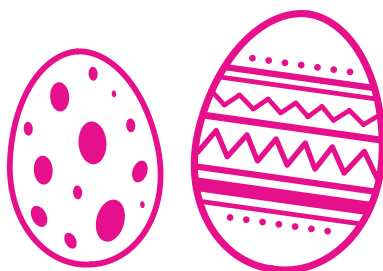
CHASSE AUX OEUFS 1

FICHE N° 2

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

LISTE DES ENDROITS OÙ CACHER LES POCHETTES « POTS DE PEINTURE » (DOC B)

1. Dans la salle à manger : pot de peinture jaune
2. Près des sanitaires : pot de peinture jaune
3. Dans la buanderie : pot de peinture rouge
4. Près d'un ordinateur : pot de peinture orange
5. Près d'une télévision : pot de peinture orange
6. Dans le salon : pot de peinture rouge
7. Dans la salle de bain : pot de peinture bleue
8. Près d'une plante : pot de peinture bleue
9. Près d'un radiateur : pot de peinture verte
10. Dans la cuisine : pot de peinture verte
11. Endroit où une photo est affichée : pot de peinture mauve
12. Dans une bibliothèque : pot de peinture mauve
13. Près d'un robinet : pot de peinture blanche



CHASSE AUX OEUFS 1

FICHE N° 2

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

FABRIQUER UNE POCHETTE «POT DE PEINTURE» (DOC C)

Imprime le dessin suivant sur une feuille de couleur, glisse-la dans une pochette plastique transparente ou une enveloppe dans laquelle se trouvent autant de morceaux de feuille de la même couleur que de participants. Il faut 13 pochettes de 7 couleurs différentes: 2 jaunes, 2 rouges, 2 oranges, 2 bleues, 2 vertes, 2 mauves et 1 blanche.

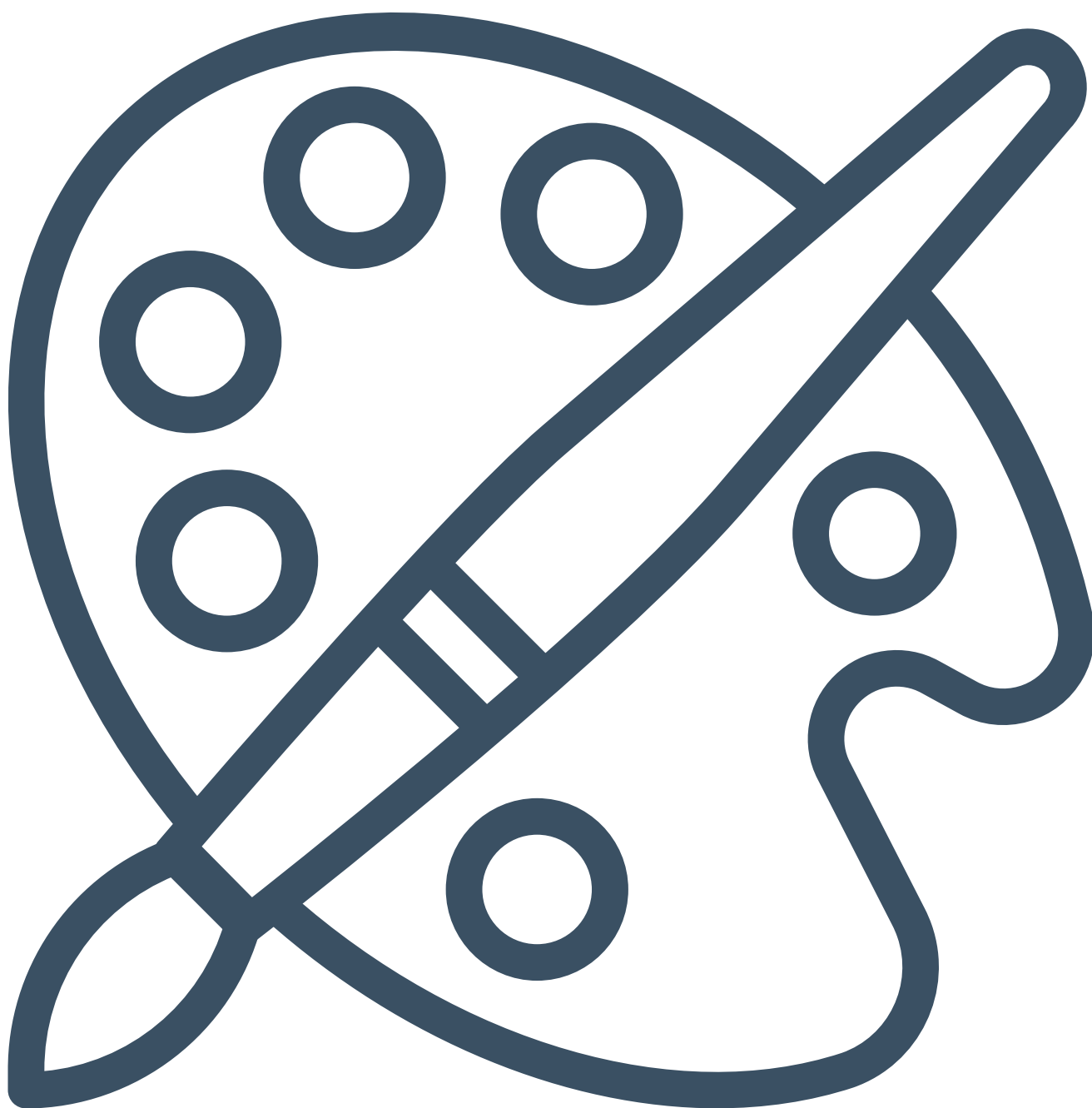


CHASSE AUX OEUFS 1

FICHE N° 2

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

PALETTE DE PEINTURE À IMPRIMER (DOC D)



CHASSE AUX OEUFS 2

FICHE N° 3

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !



45 MIN



MIN. 1



INT./EXT.

MATÉRIEL

- Un crayon par joueur ou équipe
- Une feuille de route par joueur ou équipe (document B)
- Une grille de mots masqués vide par groupe ou joueur (document A)

PRÉPARATION

Imprime par joueur ou par équipe une grille de mots masqués vide (document A) et une feuille de route (document B).

Si besoin, annote la feuille de route (doc B) pour la faire correspondre davantage à ton espace de jeu. En fonction de cela, n'oublie pas d'également modifier la liste de cachettes (document D).

Imprime les indices « définitions » des mots masqués sans réponses (document E). Chaque indice doit être numéroté. Découpe-les et cache-les dans les endroits précisés sur le document D.

Pourvu que les indices soient remis à leur place après lecture, plusieurs groupes peuvent jouer en même temps; une impression suffit donc.

BUT

Trouver les œufs de Pâques !

CHASSE AUX OEUFS 2

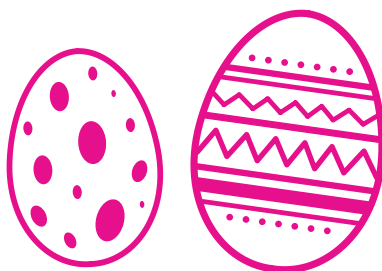
FICHE N° 3

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !

Pour ce, précise bien aux joueurs qu'il faut laisser les indices en place si plusieurs joueurs sont amenés à les consulter.

N'oublie pas de prévoir la récompense des joueurs à donner lorsque que la grille est complétée et le mot de passe est trouvé.

Et voilà, ta chasse aux œufs est prête !



VARIANTES

L'ordre des indices sur la feuille de route peut être planifié afin que plusieurs équipes ne se retrouvent pas au même endroit.

CHASSE AUX OEUFS 2

FICHE N° 3

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !

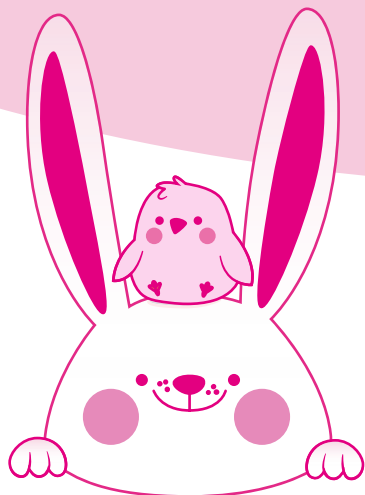
PRÉSENTATION AUX ENFANTS

Face à toi, tu as une grille de mots masqués vide (doc A). Tu dois la remplir entièrement afin de trouver les lettres qui se cachent dans les ronds rouges.

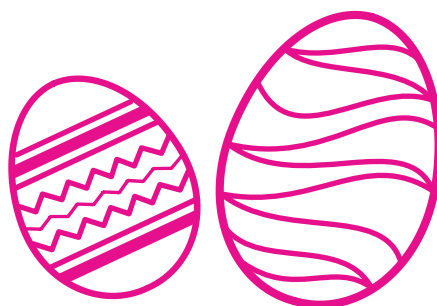
Ces lettres forment ensemble un mot de passe, celui que tu dois donner au maître du jeu pour qu'il accepte de t'ouvrir l'accès à ta récompense ! Le maître du jeu n'entendra ta proposition de mot de passe que si tu lui présentes ta grille entièrement complétée.

Pour remplir la grille, tu dois démasquer ses 13 mots manquant à l'aide d'indices. Pour les trouver, rends-toi dans les 13 endroits indiqués sur ta feuille de route (doc B).

L'ordre n'a pas d'importance, si tu te rends à l'endroit 6, par exemple, tu trouveras l'indice qui concerne le sixième mot.



BONNE CHANCE !

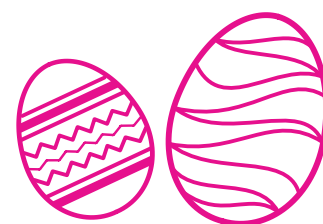
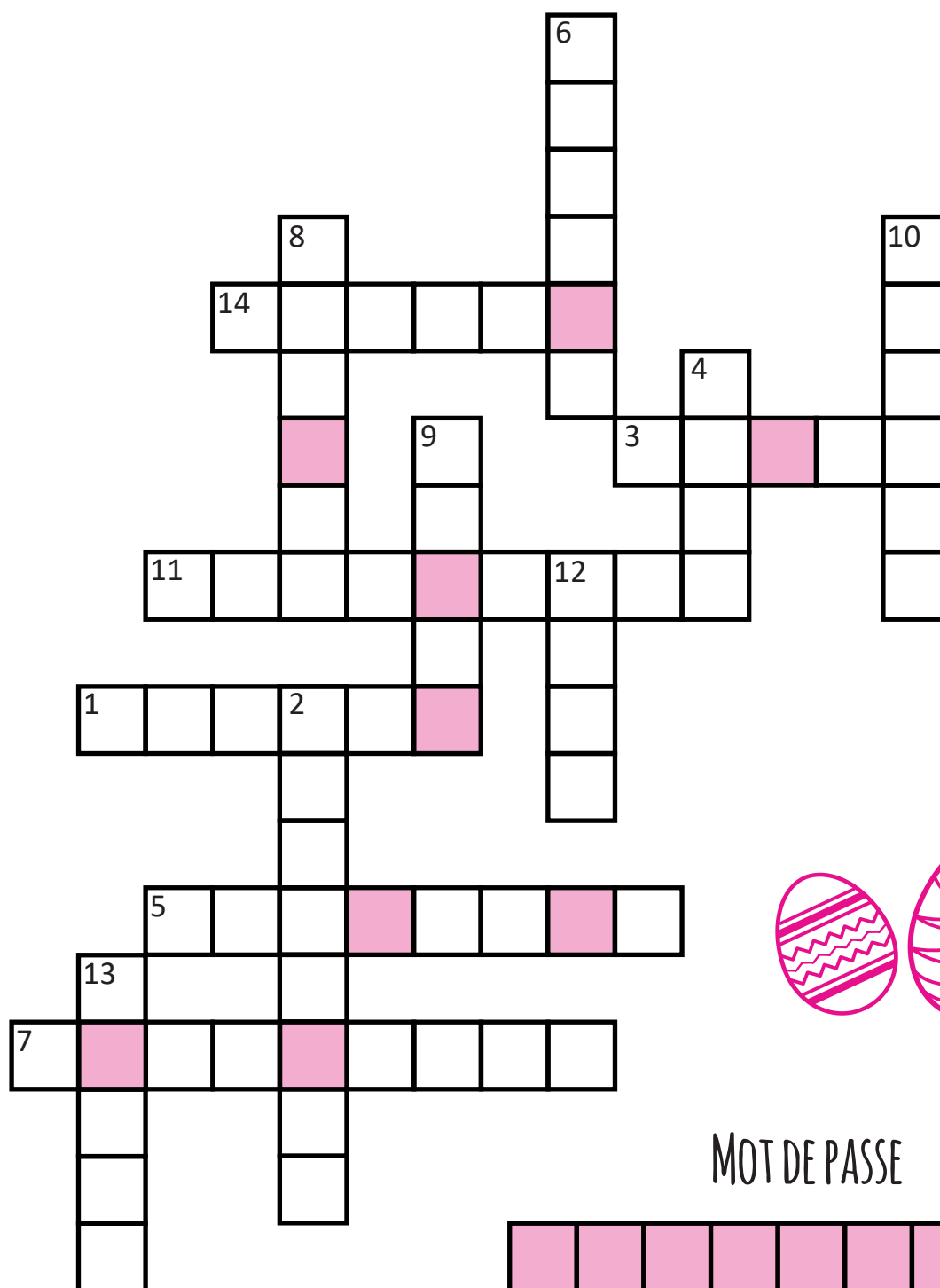


CHASSE AUX OEUFS 2

FICHE N° 3

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

GRILLE À REMPLIR (DOCUMENT A)



CHASSE AUX OEUFS 2

FICHE N° 3



FEUILLE DE ROUTE (DOCUMENT B)

1. Fais des recherches autour de la table de la salle à manger.

2. Regarde là où repose ta tête dans une pièce commune.

3. Rejoins celui qui peut t'emmener dans des endroits que tu n'as jamais vus, à condition de taper un mot de passe sur son écran.

4. Elle peut pleuvoir sur toi quand tu as besoin d'un bon nettoyage. L'indice en prend justement une.

5. L'indice suivant avait un petit creux.

6. J'ai quatre jambes pour me garder stable. Recherche le prochain indice sous une _____.

7. L'indice suivant avait un besoin pressant !

CHASSE AUX OEUFS 2

FICHE N° 3



FEUILLE DE ROUTE (DOCUMENT B)

8. L'indice se trouve là où des machines tournent.

9. Le prochain indice se trouve près d'une boîte à images.

10. L'indice suivant se trouve derrière une _____ : tu sais, cet élément tout vert qui produit de l'oxygène !

11. En hiver, ils permettent de se chauffer. L'indice prochain s'y trouve accroché.

12. L'indice suivant prend la pause ou fait la grimace sur une _____ affichée dans la maison.

13. L'indice suivant avait soif, il a rejoint celui qui une fois ouvert fait couler l'eau à flot.

CHASSE AUX OEUFS 2

FICHE N° 3

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

DÉFINITION DES MOTS MASQUÉS AVEC RÉPONSES (DOCUMENT C)

Horizontalement

Définition

1. Elle et ses copines annoncent Pâques
3. Complète l'expression « qui de l'œuf ou de la... »
5. Les œufs de Pâques sont en ...
7. Saison de Pâques
11. Jolie fleur jaune du printemps
14. Femelle du lapin

Réponse

CLOCHE
POULE
CHOCOLAT
PRINTEMPS
JONQUILLE
LAPINE

Verticalement

Définition

2. Les lapins en mangent
4. Ville d'où partent les cloches
6. On y met les œufs de Pâques
8. Emplacement où les œufs sont habituellement déposés
9. Couleur du poussin
10. Le bébé du mouton
12. Ce qu'une vache fabrique
13. Ce qui arrive si l'on mange trop de chocolat: ... de foie.

Réponse

CAROTTES
ROME
PANIER
JARDIN
JAUNE
AGNEAU
LAIT
CRISE

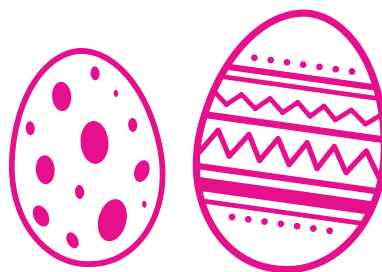
CHASSE AUX OEUFS 2

FICHE N° 3

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

LISTE DES ENDROITS OÙ CACHER LES INDICES (DOCUMENT D)

- 1 Autour d'une salle à manger
- 2 Oreiller d'un canapé/ dans un salon
- 3 Autour d'un ordinateur
- 4 Douche
- 5 Frigo
- 6 Table
- 7 Toilette
- 8 Buanderie
- 9 Télévision
- 10 Une plante
- 11 Radiateur
- 12 Photo affichée
- 13 Robinet



CHASSE AUX OEUFS 2

FICHE N° 3

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

INDICES À IMPRIMER ET CACHER (DOCUMENT E)

1.
Avec ses
copines, elle
annonce
Pâques

2.
Les lapins en
mangent

3.
Complète
l'expression
«qui de l'œuf
ou de la ...»

4.
Ville d'où
partent les
cloches

6.
On y met
les œufs de
Pâques

5.
Les œufs de
Pâques sont en
...

CHASSE AUX OEUFS 2

FICHE N° 3

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

7.
Saison de
Pâques

8.
Emplacement
où les
œufs sont
habituellement
déposés

9.
Couleur du
poussin

10.
Le bébé du
mouton

11.
Jolie fleur
jaune du
printemps

12.
Ce qu'une
vache
fabrique

13.
Après trop de
chocolat :
une ... de foie

14.
Femelle du
lapin

LE KILLER

FICHE N° 4



ENTRE 1 JOUR
ET 1 SEMAINE



MIN. 5



INT./EXT.

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !

MATÉRIEL

Du papier et un bic

BUT

Être le dernier
survivant !

CONDITIONS

Commence par désigner un modérateur du jeu; le reste du groupe joue. Le modérateur prépare deux lots de papier :

- Un lot avec le nom de chaque participant
- Un lot avec les différentes actions que nous proposons ci-dessous (tu peux évidemment en mettre d'autres)

Chaque joueur pioche d'abord le nom d'un autre joueur (si tu tombes sur ton prénom, remets-le avec les autres et pioche un autre papier). Chacun pioche ensuite une action à réaliser qui précise ce qu'il devra faire ou faire faire à sa cible.

Chaque joueur doit garder sa cible et son action secrètes. S'il parvient à « killer » sa cible en réalisant l'action, il lui dit « killer » et récupère la cible et l'action de celle-ci. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur.



LE KILLER

FICHE N° 4

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

1. Faire mettre une de tes chaussures aux pieds de la cible.
2. Faire faire ses lacets par la cible
3. Faire chanter « Sapés comme jamais » à la cible
4. Faire porter un de ses propres habits à la cible
5. Se faire servir une boisson par la cible
6. Se faire prendre en photo par la cible
7. Faire une blague qui fait rire la cible
8. Proposer une boisson à sa cible qui doit l'accepter
9. Faire parler une autre langue à la cible
10. Mettre un objet dans la poche de la cible sans qu'elle s'en aperçoive
11. Faire un pierre papier ciseaux avec la cible
12. Faire révéler son action à la cible
13. Se faire complimenter sur sa tenue par la cible
14. Le ou la convaincre de lire à haute voix son dernier message
15. Faire un selfie avec la cible
16. Faire croire à la cible que l'eau en poudre a été inventé
17. Faire lire une phrase à haute voix à la cible
18. Faire croire à la cible que ses yeux ne sont pas au même niveau
19. Parler sérieusement avec la cible de la reproduction des palourdes sans qu'il dise trouver cela bizarre
20. Faire dessiner un croquis ou un plan à la cible
21. Convaincre la cible de changer de place
22. Faire mettre à genou la cible
23. Faire faire un DAB à la cible
24. Comparer la taille de sa main avec celle de la cible
25. Faire danser la cible
26. Se faire souhaiter un joyeux anniversaire par la cible
27. Faire s'asseoir par terre la cible
28. Faire répéter la cible 3x de suite ce qu'elle vient de dire
29. Faire bâiller la cible.
30. Faire en sorte que sa cible se gratte le nez.



EXEMPLE DE JEU

Dorian doit « killer » Amandine en lui faisant chanter « Sapés comme jamais ». Amandine doit « killer » Marius en lui faisant faire un « DAB ». Amandine chante la chanson à un moment et Dorian lui dit « killer ». Amandine est alors morte et Dorian récupère sa cible et son action. Dorian doit donc « killer » Marius en lui faisant faire un DAB.

Les actions sont à réaliser durant les moments de vie. Pour cadrer le jeu, il est parfois utile d'interdire de « killer » quelqu'un durant certains moments (lorsqu'on donne classe, qu'on prend un repas, etc.).

POINTS D'ATTENTION

Le modérateur du jeu doit faire attention à éviter de créer un climat de méfiance permanente (ex : je ne rends plus de service de peur de me faire killer...)

Il est nécessaire d'adapter la durée du jeu pour que cela reste amusant (et ne pas laisser 3 jours avec seulement 3 personnes encore en jeu). N'hésite pas à arrêter le jeu, même non fini.

VARIANTES

Variante 1

A la place des actions (et pour éviter le climat de méfiance), tu peux mettre une liste de mots à faire dire à sa cible. Les deux variantes proposées ci-dessous fonctionnent également avec cette variante-ci.

1. Stabilo
2. Poney
3. Flamant rose
4. Dragon
5. Eponge
6. Pilule
7. Dinette
8. Stéthoscope
9. Hélicoptère
10. Quadrilatère
11. Saturne
12. Vietnam
13. Hakuna Matata
14. Préhistoire
15. Arc-en-Ciel
16. Walibi
17. Bulle
18. Synonyme
19. Abracadabra
20. Patron
21. Pince à linge
22. Cardiaque

LE KILLER

FICHE N° 4

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

- 23. Cérébral
- 24. Coopération
- 25. Hypothèse
- 26. Animation
- 27. Séjour
- 28. Maître Gims
- 29. Tuba
- 30. Héron

Variante 2

On peut ne pas nommer les cibles au départ mais simplement donner les actions. Si une personne meurt, la personne qui la tue doit alors lui mettre une trace sur la main (assez visible et qui ne part pas après 5min). Si une personne tente encore de la tuer (alors qu'elle est déjà morte), celui-ci meurt et la personne morte ressuscite en prenant l'action du joueur mort.

Variante 3

On peut modifier le but du jeu. Celui-ci est alors de ne plus avoir de papier avec une action à réaliser. Cette variante se joue sans nommer les cibles. Les joueurs reçoivent chacun une action à réaliser. Lorsqu'ils arrivent à faire leur action, ils donnent leur action au joueur qu'il vient de « killer ». Celui-ci devra alors réaliser deux actions différentes (à des moments distincts).

Il n'y a généralement pas un seul vainqueur mais plusieurs. Ce jeu est plus facile à réaliser dans un temps délimité. Il est important pour ce type de jeu de conscientiser tout le monde à être honnête et de ne pas se débarrasser de ses actions sans jouer.



JEU DE L'OIE SPORTIF

FICHE N° 5

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



10-30 MIN.



2 - 6



INT./EXT.

MATÉRIEL

- Un dé
- Des petits objets pour servir de pions
- Le plateau de jeu imprimé
- Deux grandes bouteilles d'eau remplies d'un même volume (ou des poids)
- Un chrono

BUT

L'objectif est d'être le premier à arriver pile sur la dernière case. Au cas où tu fais un score au dés supérieur au nombre de case te séparant de la victoire, tu devras reculer d'autant de cases.

CONDITIONS

Lance le dé. Avance le pion cet exécute l'action sur laquelle tu arrives. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Plusieurs joueurs peuvent partager la même case.

VARIANTES

- Augmenter la durée ou le nombres d'exercices pour les plus grands
- Valider la victoire du gagnant lorsque celui-ci arrive sur la dernière case même si le score du dé est supérieur
- Ajouter des challenges : par ex., si un joueur tombe sur le chiffre 3 en lançant le dé, il est obligé de faire deux fois l'exercice.

Source : <http://laclasse delaurene.blogspot.com>



JEU DE L'OIE SPORTIF

FICHE N° 5

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



Source : <http://laclassedelaurene.blogspot.com>



INSPECT'HOME

FICHE N° 6

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !



30 MIN.



MIN. 1



INTÉRIEUR

MATÉRIEL

Une feuille de route par joueur, un chronomètre et de quoi écrire.

BUT

Être le plus rapide à remplir sa feuille de route

CONDITIONS

Lance le chronomètre et suis la feuille de route pour explorer ton habitat. Lis les challenges, cherche, trouve, touche et inscris tes réponses le plus rapidement possible. En dessous de chaque rubrique, challenge-toi ! Invente un objet à trouver et applique les mêmes règles.

Lorsque tu as tout trouvé, le chronomètre s'arrête, tu peux noter ton temps et le comparer à celui des autres joueurs.

VARIANTES

En coopération : tout le monde essaie de trouver, ensemble, les objets en un temps imparti. Les plus grands aident les plus petits. Le groupe s'organise comme il veut pour accomplir la mission.

Semi-autonomie en équipe : chaque fois qu'un joueur fait une trouvaille, il la fait valider auprès du meneur de jeu avant de repartir vers la trouvaille suivante et ainsi de suite. C'est le meneur du jeu qui s'occupe du chronomètre. L'équipe la plus rapide gagne le jeu.



Seras-tu l'explorateur le plus rapide ?



5 étapes à réaliser et à la fin un seul gagnant... Le plus rapide

Trouve et prouve-le

1 objet **orange** qui commence par

A
Où ?

B
Où ?

C
Où ?

S
Où ?

Trouve et prouve-le

2 objets **noirs** qui commencent par

J
Où ?

J
Où ?

L
Où ?

L
Où ?

M
Où ?

M
Où ?



Trouve et prouve-le

1 objet **rouge** qui commence par

E
Où ?

F
Où ?

G
Où ?

T
Où ?

Trouve et prouve-le

2 objets **verts** qui commencent par

N
Où ?

N
Où ?

P
Où ?

P
Où ?

R
Où ?

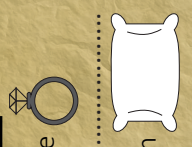
R
Où ?

2

Trouve et prouve-le

1 objet **rose** plus petit qu'une
Où ?

1 objet **bleu** plus grand qu'un
Où ?



Trouve et prouve-le

1 objet **Brun** plus long qu'une
Où ?

1 objet **mauve** plus petit qu'une
Où ?



Invente et trouve

1 objet de couleur..... plusqu'un/une.....
L'objet:

3

Trouve et prouve-le

1 objet **rugueux**
Où ?

1 objet **doux**
Où ?

1 objet **mou**
Où ?

1 objet **lisse**
Où ?

1 objet **piquant**
Où ?



Invente et trouve

1 objet.....
L'objet:

Suite de l'aventure au dos





Seras-tu l'explorateur le plus rapide ?

5 étapes à réaliser et à la fin un seul gagnant... Le plus rapide

4

Trouve et prouve-le

1 objet **avec des couches**

Où ?

1 objet **avec une fermeture éclair**

Où ?

1 objet **avec 2 matières différentes**

Où ?

1 objet **avec 3 couleurs**

Où ?

1 objet **avec des poils**

Où ?

Trouve et prouve-le

1 objet **avec un reflet**

Où ?

1 objet **avec une boîte de rangement**

Où ?

1 objet **avec un nombre**

Où ?

1 objet **des lettres**

Où ?

1 objet **un symbole**

Où ?



Invente et trouve

1 objet avec.....

L'objet:

Épreuve finale

Peux-tu compter le nombre de



.....

Pièce(s) avec rideaux



.....



.....



.....



Invente et trouve

L'objet:

Nombre de

Tu as terminé ? Indique ton temps et compare avec les autres



.....minsec



J'ESPIONNE

FICHE N° 7

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !



15 MIN.



1 - 2



INT./EXT.

MATÉRIEL

- Des crayons de couleur
- Les fiches « I spy » imprimées (pages suivantes).

BUT

Trouver
tous les
symboles !

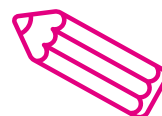
CONDITIONS

Imprime les pages suivantes. Cherche, trouve et colorie tous les symboles indiqués en bas de page dans l'image. Les chiffres indiquent la quantité de motifs à retrouver.

VARIANTES

Imprime les fiches en petit pour augmenter la difficulté de recherche

A VOS CRAYONS !



Sources : papertraildesign.com - Smashicon sur flaticon.com

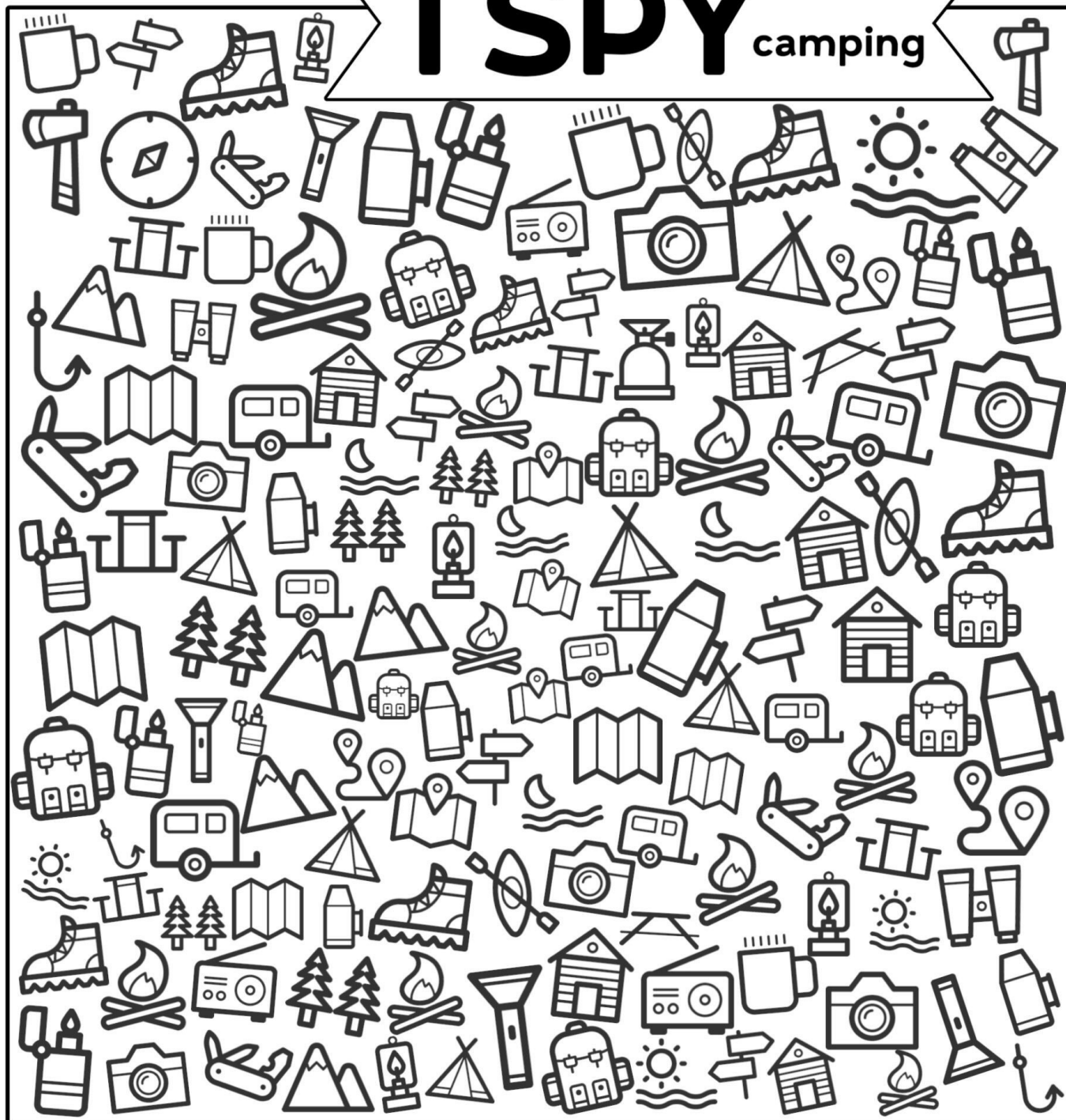


J'ESPIONNE

FICHE N° 7

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

I SPY camping



- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 2 | | 4 | | 4 | | 5 | | 4 | | 5 | | 7 | | 4 | | 6 | | 5 | |
| 1 | | 6 | | 7 | | 1 | | 3 | | 6 | | 7 | | 4 | | 7 | | 5 | |
| 3 | | 3 | | 4 | | 6 | | 2 | | 7 | | 5 | | 9 | | 6 | | 3 | |

Sources : papertraildesign.com - Smashicon sur flaticon.com

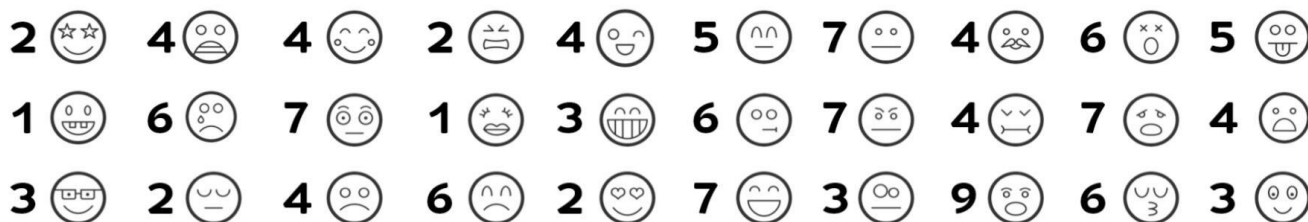
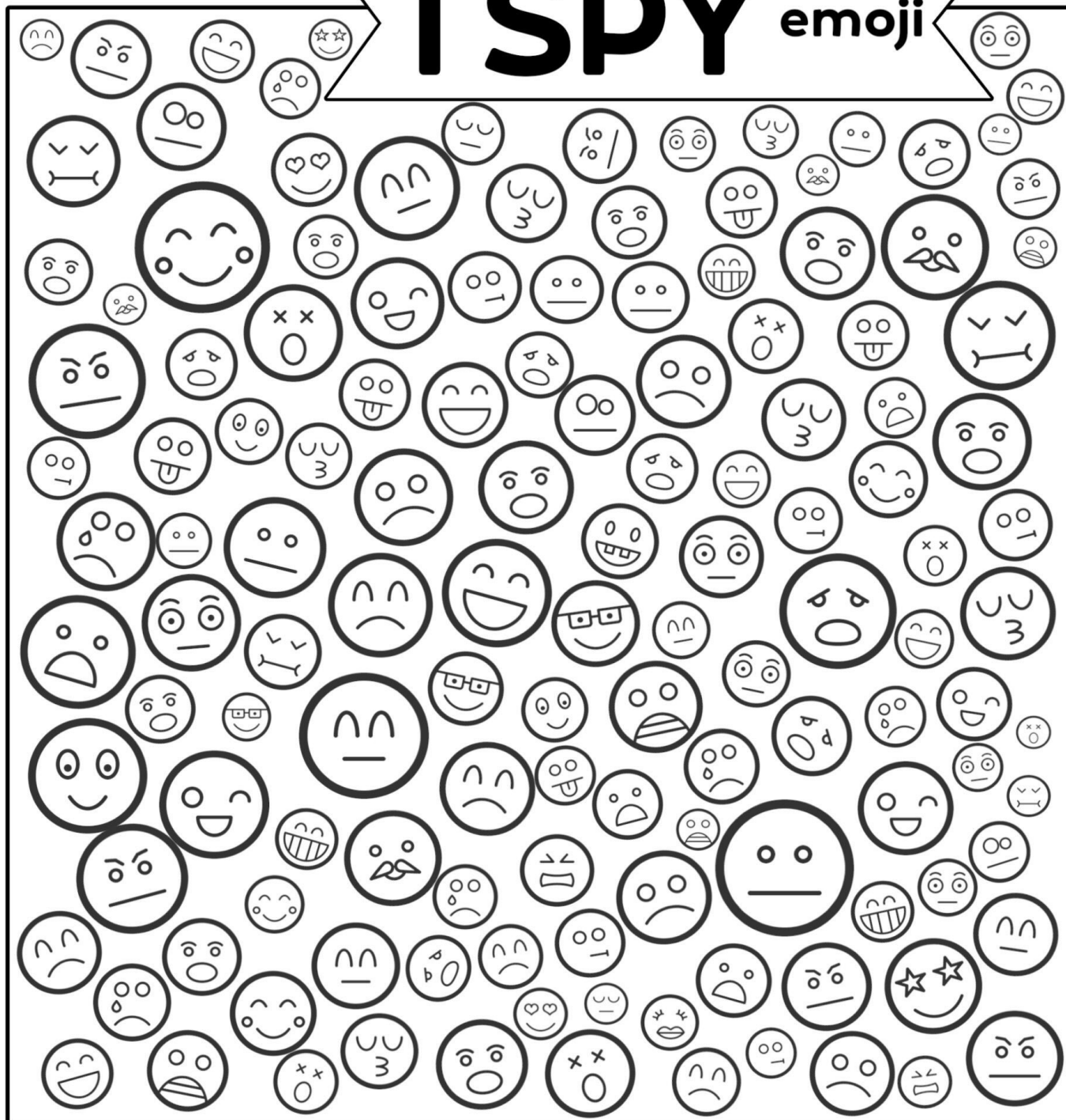


J'ESPIONNE

FICHE N° 7

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

I SPY emoji



Sources : papertraildesign.com - [Smashicon](http://Smashicon.com) sur flaticon.com



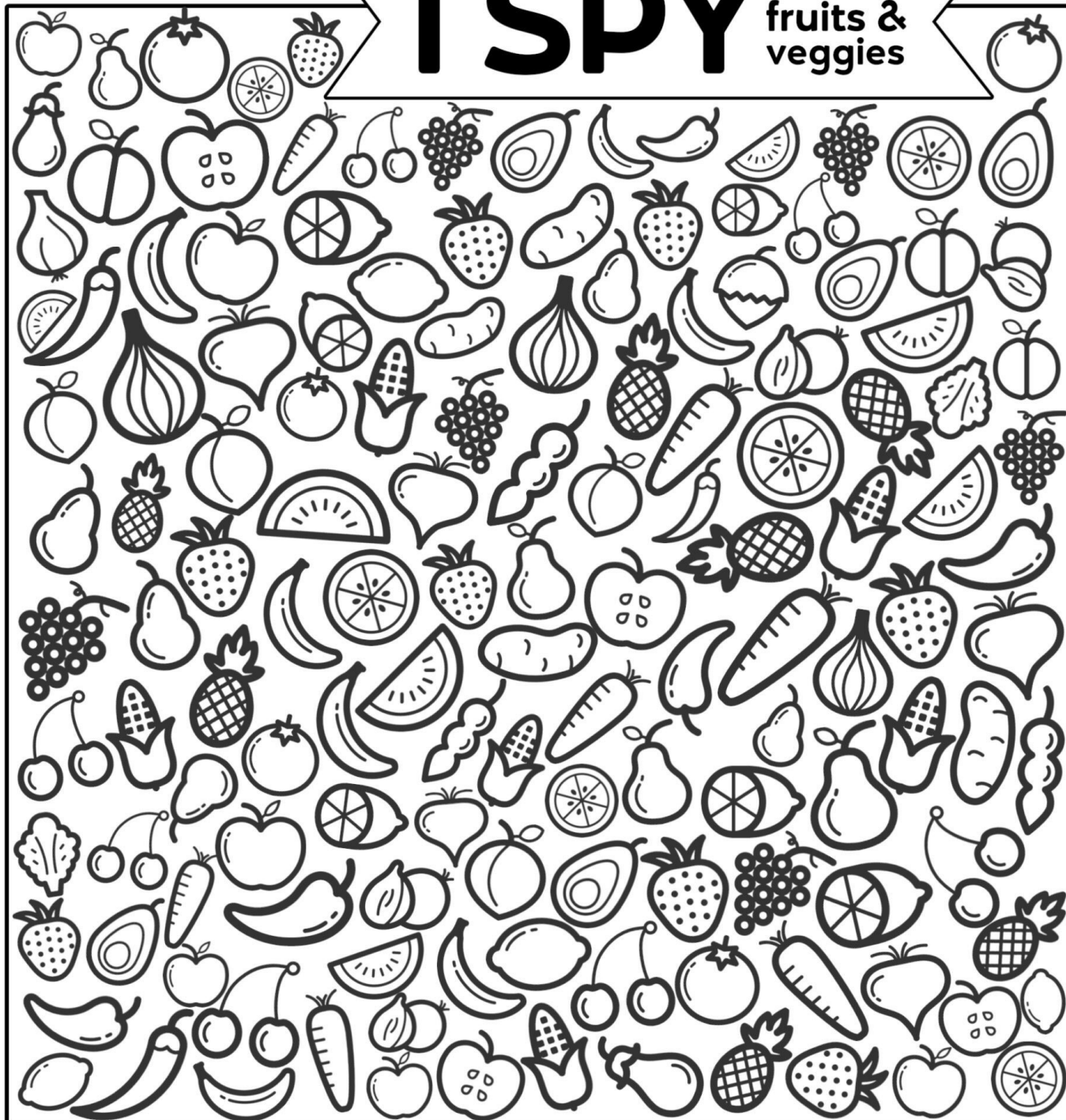
J'ESPIONNE

FICHE N° 7

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

I SPY

fruits & veggies



- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 2 | | 4 | | 4 | | 5 | | 4 | | 5 | | 7 | | 4 | | 6 | | 5 | |
| 1 | | 6 | | 7 | | 1 | | 3 | | 6 | | 7 | | 4 | | 7 | | 5 | |
| 3 | | 3 | | 4 | | 6 | | 2 | | 7 | | 5 | | 9 | | 6 | | 3 | |

Sources : papertraildesign.com - Smashicon sur flaticon.com

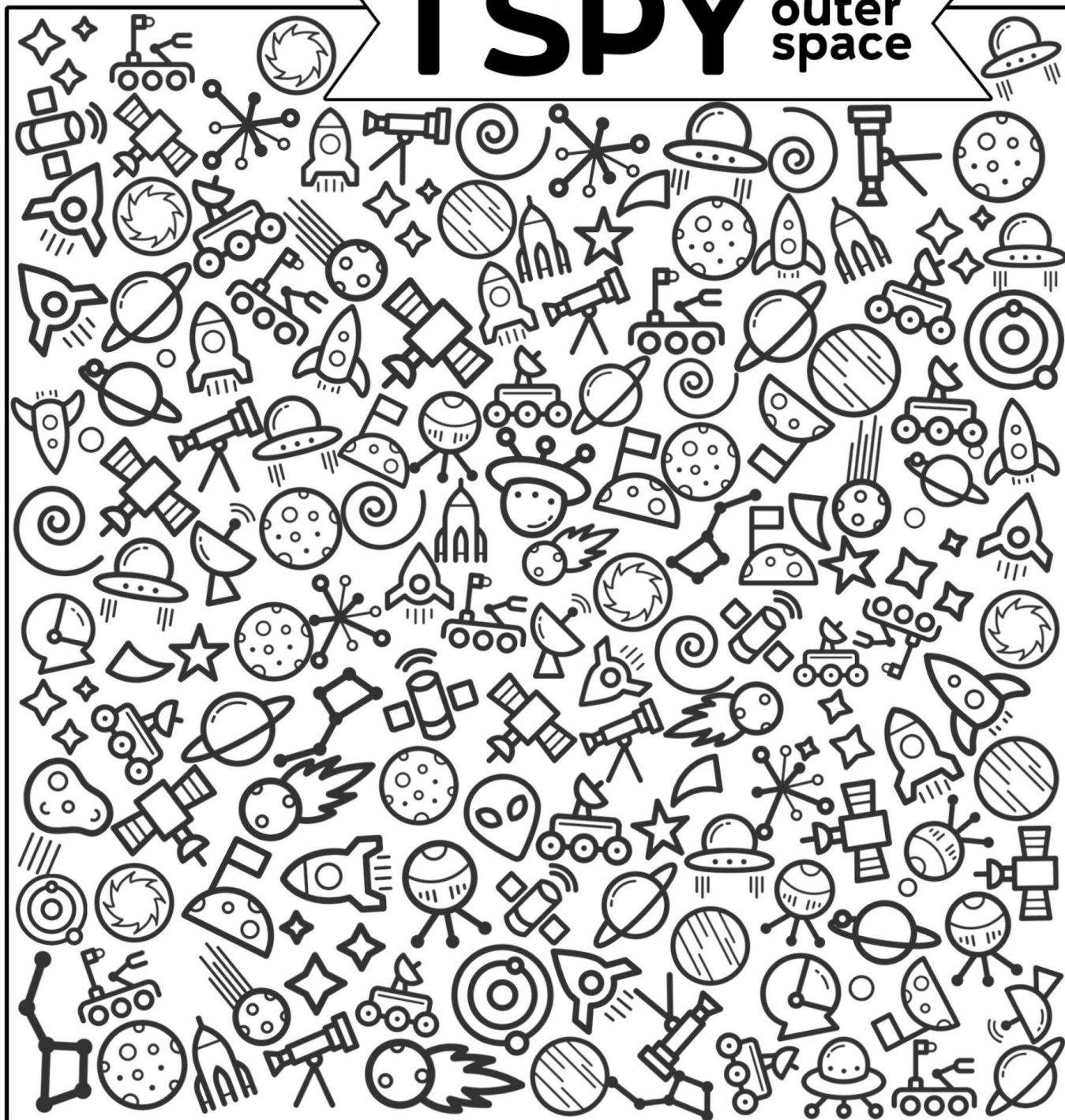


J'ESPIONNE

FICHE N° 7

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

I SPY outer space



- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 2 | | 4 | | 4 | | 5 | | 4 | | 5 | | 7 | | 4 | | 6 | | 5 | |
| 1 | | 6 | | 7 | | 1 | | 3 | | 6 | | 7 | | 4 | | 7 | | 5 | |
| 3 | | 3 | | 4 | | 6 | | 2 | | 7 | | 5 | | 9 | | 6 | | 3 | |

Sources : papertraildesign.com - Smashicon sur flaticon.com



CODENSEMBLE

FICHE N° 8

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !



1 HEURE



6 - 16



INT./EXT.

MATÉRIEL

- 1 liste de défis et 1 alphabet morse par équipe
- 20 crayons
- 3 balles de tennis
- 1 chronomètre
- Feuilles blanches et bics
- 1 jeu de cartes
- 2 bouteilles (de préférence en verre)
- 11 gobelets en plastique
- 4 ballons de baudruche
- 3 canettes vides
- Des spaghettis (non cuits J)
- 1 corde à sauter
- 1 frisbee
- 1 ballon de foot

BUT

Récupérer le code en 20 minutes et le déchiffrer en 10 !

CONDITIONS

I

Tu joues le rôle de modérateur du jeu et il est préférable de prévoir un jury intègre dans chacune des équipes pour valider les défis réalisés.

Tu devras préparer à l'avance :

- Un code en morse avec le message que tu souhaites (exemple : Le goûter se trouve sur la machine à pain cachée dans l'armoire verte de la cuisine. » découpé en 34 morceaux sans couper de mots.
- Une liste des défis par équipe et le matériel nécessaire à leur réalisation



CODENSEMBLE

FICHE N° 8

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !

2 Divise le groupe en 2 équipes de 3 à 8 personnes d'âges différents.

3 Lance le jeu...
« Au top chrono, vous avez tous 20 minutes pour réaliser 16 des 18 défis que je vais vous donner en suivant les conditions suivantes :

- Les défis doivent être réalisés collectivement
- Chaque membre de l'équipe doit participer à au moins 1 défi
- Deux équipes ne peuvent pas faire le même défi en même temps

A chaque défi réalisé, vous recevrez une partie du code... Attention 3, 2, 1,... C'est parti ! »

Pense à distribuer les morceaux de code de manière aléatoire !

4 A la fin des 20 minutes, les équipes tentent de déchiffrer les morceaux de codes qu'ils ont gagnés. Si besoin, tu peux leur donner l'alphabet.

A un moment, ils se rendront compte qu'il manque une partie du code. L'idée est qu'ils comprennent qu'ils ont besoin de collaborer avec l'autre équipe pour avoir le code complet.

PRÉVOIS UNE SURPRISE OU UN GOÛTER EN LIEN AVEC
LE CODE QUE TU AURAS CHOISI POUR LES FÉLICITER !

CODE MORSE

A · -	J · - - -	S ...	1 · - - - -
B - - -	K - · -	T -	2 · - - -
C - · - ·	L · - - ·	U · - -	3 - - - -
D - - ·	M - -	V - - -	4 - - - -
E ·	N - ·	W · - -	5 - - - -
F · - - ·	O - - -	X - - - -	6 - - - -
G - - - ·	P · - - ·	Y - · - -	7 - - - -
H - - -	Q - - - -	Z - - - ·	8 - - - - ·
I · ·	R · - ·	0 - - - - -	9 - - - - ·

DÉFIS

- Répéter 5 fois de suite et sans se tromper « les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches, archi-sèches ? ».
- Un joueur doit crier lorsqu'il pense que 60 secondes sont passées.
- Réaliser tous ensemble, dans la zone de prise de vue définie d'un appareil photo, le défi lancé par l'animateur dans les 10 secondes du retardateur
- Jongler pendant 15 secondes avec 3 balles.
- Réciter, à voix haute, l'alphabet à l'envers sans erreur en continu.
- Balancer 20 insultes originales
- Écrire sur une feuille une phrase cohérente contenant toutes les lettres de l'alphabet.

CODENSEMBLE

FICHE N° 8

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

- Créer une chanson avec ces 6 mots intrus : Kangourous – Arc-en-Ciel – Aspirateur – Casquette – Gourde – Lune.
- Réaliser le plan d'une machine qui ne sert à rien et le commenter pendant 2 minutes.
- Souffler sur un tas de cartes à jouer placées au sommet d'une bouteille pour les faire tomber, sans faire tomber la dernière.
- Composer un poème de 10 vers dont les rimes se terminent en « ique ». Un gobelet va devoir être lancé par un des joueurs pour être réceptionnés sur le goulot d'une bouteille tenue par son partenaire.
- Construire un échafaudage sur le dos de sa main avec au minimum 20 crayons. La tour ne peut pas s'effondrer dans les 3 secondes après la pose du dernier crayon.
- Transporter 3 cannettes d'une table à l'autre (espacée de 2 grands pas) en passant un spaghetti à travers leurs anneaux, spaghetti dont chacun des joueurs aura une extrémité en bouche. Sur la table de destination, les 3 cannettes ainsi transportées devront former une pyramide, qui devra tenir debout pendant au moins 3 secondes.
- Faire tomber 10 gobelets d'une table uniquement avec l'air contenu dans un ballon de baudruche.
- Se faire 10 passes avec un frisbee sans que celui-ci ne tombe à terre (distance entre les participants : 2 pas).
- Jongler du pied avec une balle de foot 5 fois sans que la balle ne touche le sol.
- Sauter 8 d'affilée à la corde à sauter tenue par les coéquipiers sans la toucher.



CROQU'INSECTE

FICHE N° 9

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !



30 MIN.



1



INT./EXT.

MATÉRIEL

- 1 boîte transparente
- 2 feuilles
- 1 crayon gris
- des crayons de couleurs

BUT

Croquer
(= dessiner) un
insecte



CONDITIONS

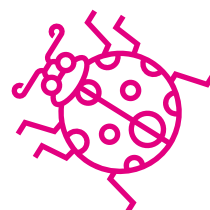


Prends une boîte transparente (du type boîte de cotons-tiges) et perce quelques petits trous sur le couvercle. Cherche un insecte dans la maison, devant la rue ou dans le jardin.

Attrape-le sans l'abîmer en déposant doucement la boîte autour de lui et fais glisser une feuille de papier en-dessous de la boîte. Retourne la boîte et ferme-la à l'aide de son couvercle.

Observe l'insecte attentivement et dessine-le sous tous les angles. Libère l'insecte en le redéposant là où tu l'as trouvé.

Colorie et signe ton dessin !



PHOTOS CHALLENGE

FICHE N° 10

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



45 MIN.



2 - 4



INT./EXT.

MATÉRIEL

- un appareil photo
- une voiture garée
- une paire de baskets
- de quoi écrire sur la peau
- une casserole
- une feuille d'arbre
- une paire de ciseaux

BUT

Créer un album
de photos
collaboratives

CONDITIONS

Imprime les deux planches de croquis. Parmi les joueurs, désigne un photographe et des « poseurs ». Organise puis immortalise la mise en scène des joueurs en restant fidèle aux postures à reproduire.

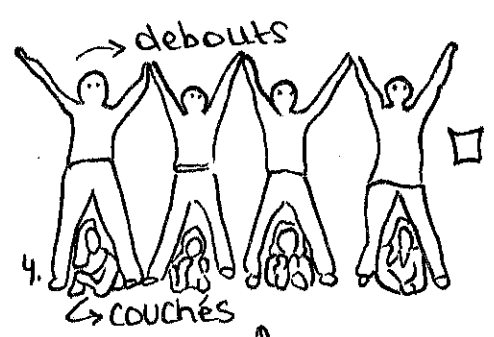
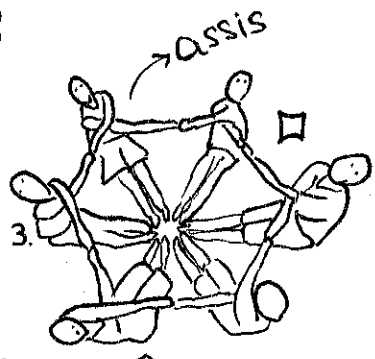
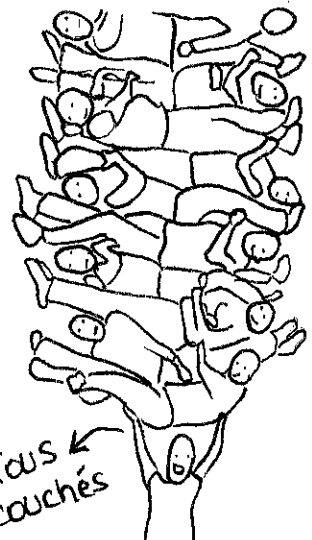
Après chaque réussite, annote d'un V la case à côté des croquis. Tu as réussi le défi si ton groupe est parvenu à reproduire le plus fidèlement possible toutes les photos.

VARIANTES

Tu peux t'inspirer des croquis pour t'improviser metteur en scène professionnel !

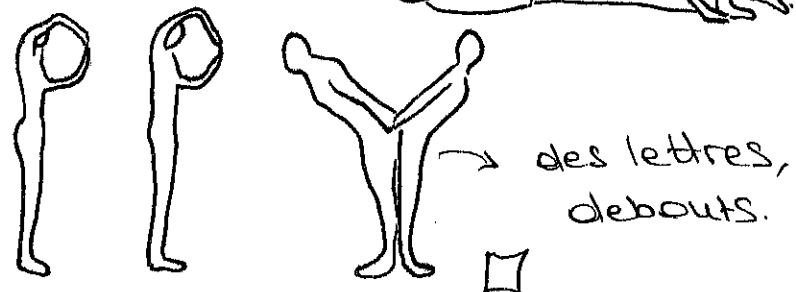
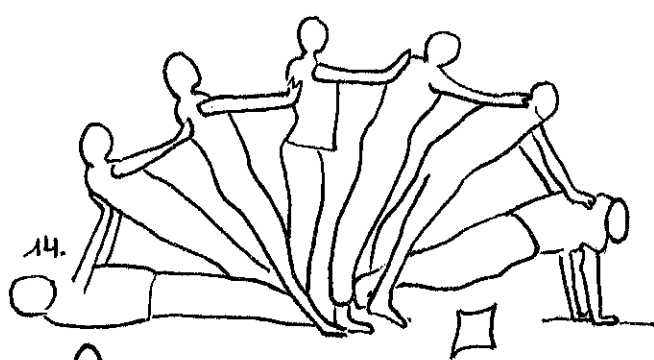
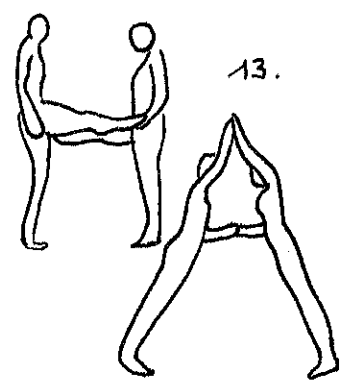
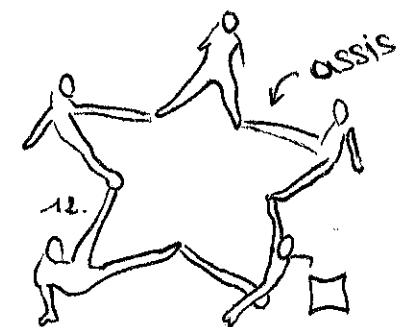
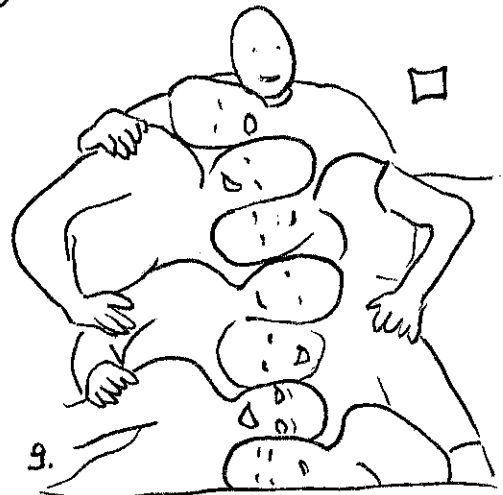
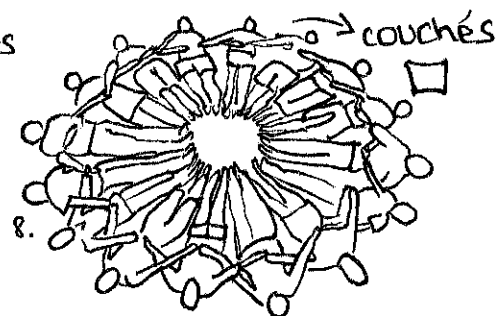
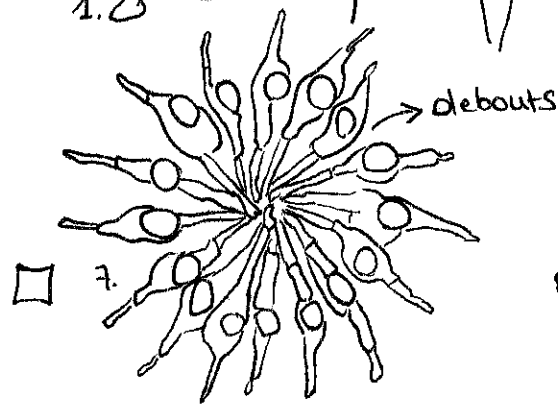
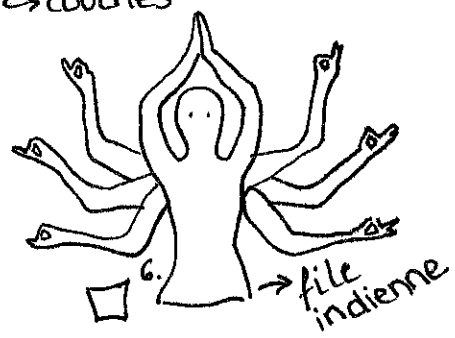
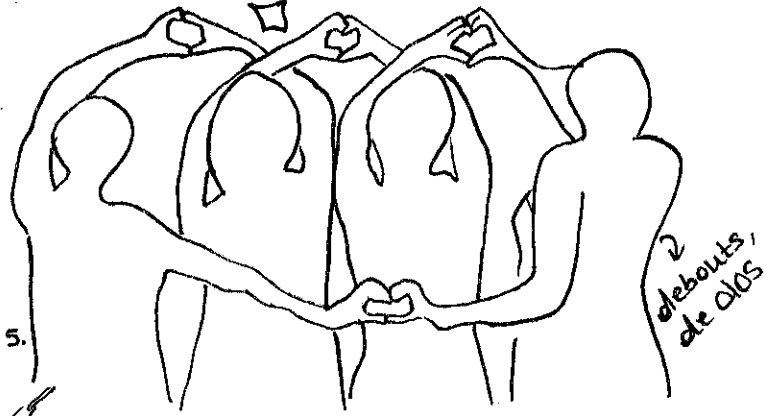
Si vous êtes nombreux, tu peux créer deux équipes et les faire s'affronter pour réaliser le plus vite possible toutes les photos.

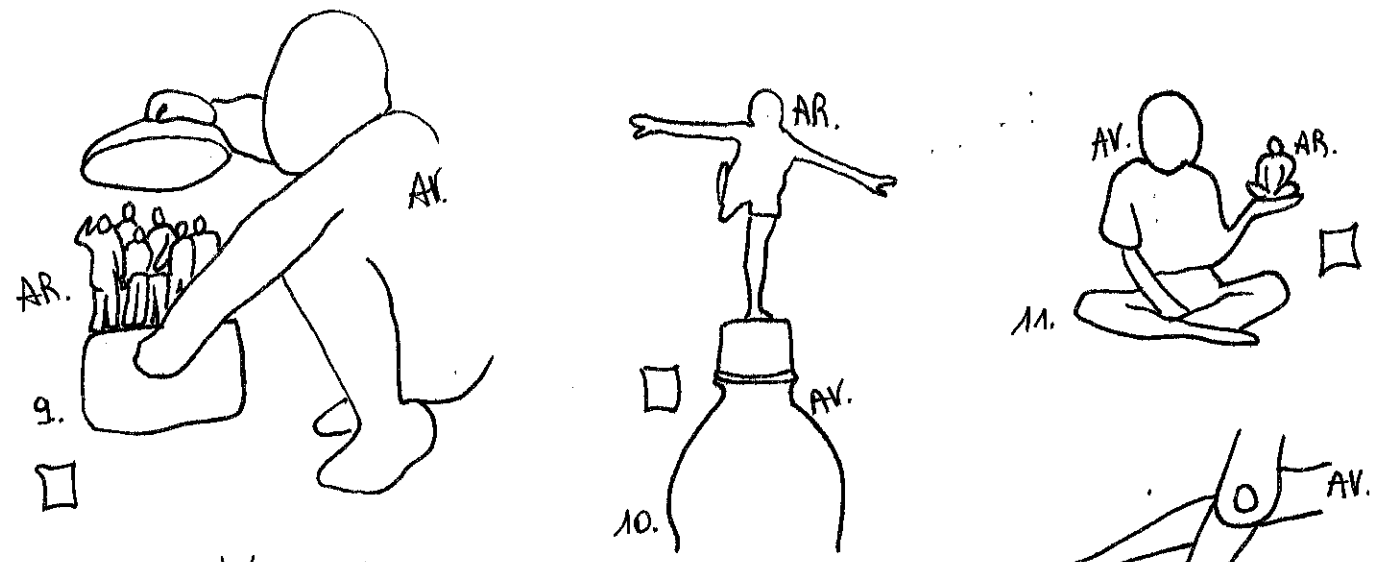
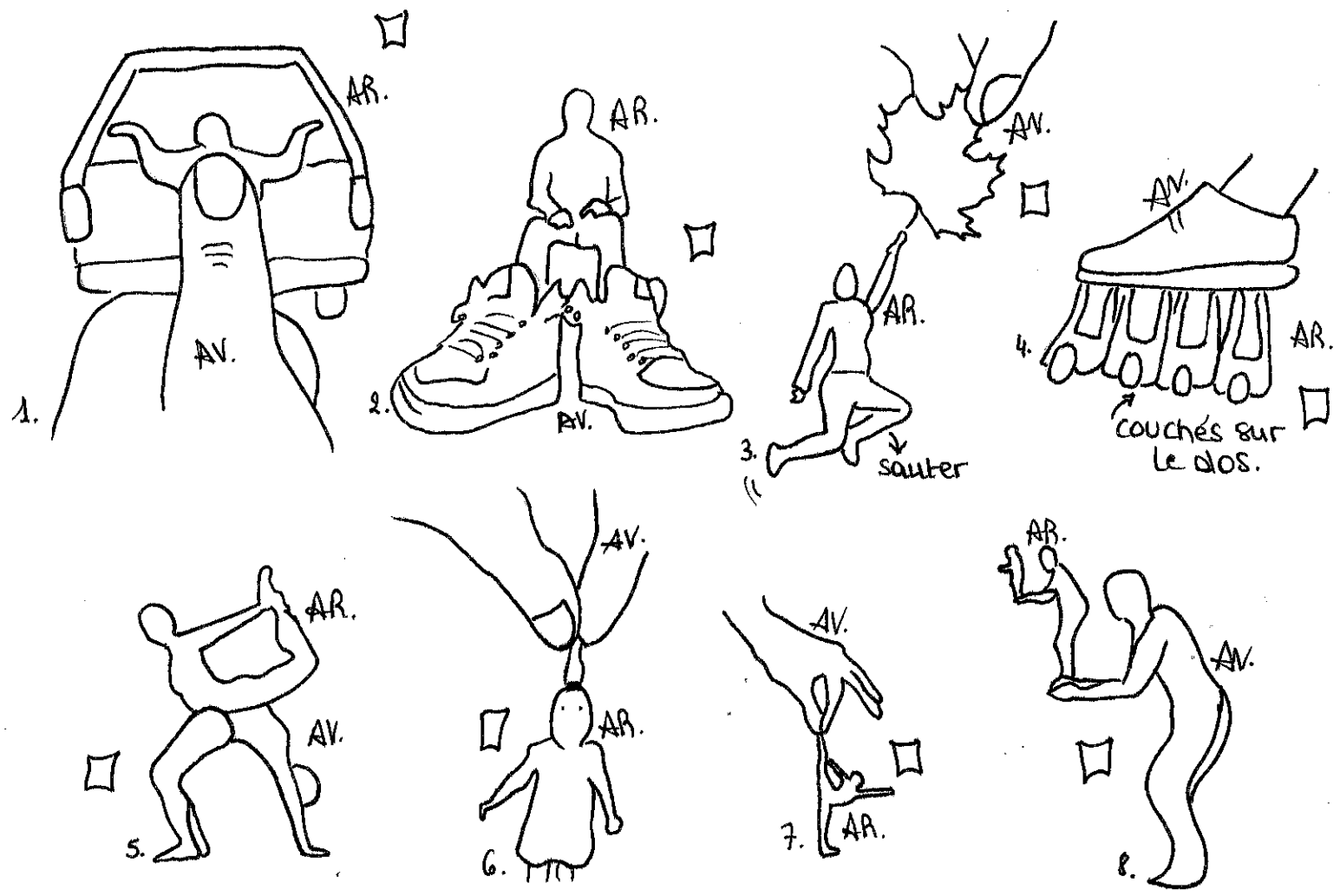




Tous couchés

1.





Légende :

- AV = avant-plan
- AR = arrière-plan
- Validé =

J.O. À LA MAISON

FICHE N° 11

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !



2 HEURES



4 À 20



INT./EXT.

MATÉRIEL

- Un petit tapis (de salle de bain)
- Une bouteille d'eau pleine de 1L
- Ballons de baudruche rempli d'eau (un par équipe)
- Un sac fermé avec 15 objets du quotidien
- Une corbeille et 10 boules de papier chiffonné
- Des raquettes (une par joueur)
- une feuille de résultats par équipe
- Des vêtements
- Un fusil à eau
- 3 balles de ping-pong
- Une longue ficelle
- Une petite peluche
- Des médailles
- 3 bouteilles en verre vides
- Des chaises (une par enfant)
- 6 chaises

CONDITIONS

- Entoure-toi de deux autres adultes ou de plus grands enfants. Vous formez les juges olympiques aux commandes des épreuves.
- En tant que juges, vous êtes en charge de 3 épreuves. A toi de choisir les épreuves parmi la liste ci-dessous et de préparer le matériel nécessaire à chacun.
- Propose aux enfants de former des équipes de 2 à 4 personnes mixant les âges et les genres. Chaque équipe se choisit un nom, un cri et reçoit la feuille des épreuves avec une colonne vierge pour y inscrire leurs résultats.

BUT

Gagner un maximum d'épreuves en équipe !

J.O. À LA MAISON

FICHE N° 11



- Explique aux enfants qu'ils vont tourner entre les différentes épreuves dans l'ordre qu'ils souhaitent à la condition de ne pas aller deux fois d'affilée chez la même personne.
- Une fois toutes les épreuves réalisées, reprend les listes d'épreuves de toutes les équipes pour calculer les résultats.
- N'hésite pas à improviser un podium et des médailles pour féliciter les gagnants, les joueurs les plus fair-play, les meilleurs scores par épreuves ou encore les équipes les plus motivées.

LISTE DES ÉPREUVES

Lancer de tapis : on additionne la distance de l'ensemble des lancers pour avoir un score d'équipe.

Haltérophilie : garder un poids à bout de bras le plus longtemps possible. On additionne le score de tout le monde pour avoir un score d'équipe.

Relais-vêtements : l'équipe choisit un mannequin, l'équipe doit lui enfiler correctement le plus de vêtements (varier pantalons, pulls, t-shirts, slips, chaussures, chapeaux...) en 2 minutes.

Tennis aquatique : l'équipe joue avec un ballon de baudruche rempli d'eau. Les joueurs doivent se faire un maximum de passes sans éclater le ballon. A chaque tour réussi, ils s'éloignent d'un pas et agrandissent donc le cercle jusqu'à éclatement du ballon.

J.O. À LA MAISON

FICHE N° 11

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

La mémoire dans le sac : les joueurs sont assis en ligne sur des chaises. Un sac est placé à une extrémité de la chaîne. Dans un premier temps, les joueurs vont devoir se faire passer les objets du sac le plus vite possible. Ensuite, ils devront se rappeler d'un maximum d'objets en moins de 3 minutes.

Tir : faire tomber des balles de ping-pong avec un fusil à eau (+ou- de points selon la difficulté). On additionne le score de tout le monde pour avoir un score d'équipe.

Basket : boule de papier dans une corbeille. Chacun a droit à 3 tirs. Ils ont le choix entre des tirs à 1, 2 ou 3 points. Si c'est raté, 0 point. On compte le score total de l'équipe.

La course de chaises : les joueurs doivent se déplacer d'un endroit à un autre à l'aide de chaises. Ils ne peuvent poser le pied par terre. Epreuve chronométrée.

Le fil d'Ariane : l'équipe doit passer un unique fil sous les polos de tout le monde, passant par les deux bras et le ressortir.

Tennis d'étable : les joueurs se font des passes avec une peluche avec des raquettes de tennis. On compte le nombre de passes réussies d'affilée sur un temps donné.



100 AMIS IMAGINAIRES

FICHE N° 12

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !



1 SEMAINE



1



INT./EXT.

MATÉRIEL

Tout le matériel dont tu disposes,
non vivant, ni périssable.

CONDITIONS

Tu as une semaine pour fabriquer
100 amis imaginaires et les
regrouper pour faire une belle
photo de famille souvenir et
pourquoi pas nous en faire part.
N'oublie pas de leur attribuer un
prénom ! Relèveras-tu le défi ?



BUT

Explorer ta
créativité pour
donner vie à une
multitude de
personnages !

VARIANTES

- Adapte le nombre d'amis imaginaires à créer à tes possibilités (temporelle, matériel, etc.) pour que cela reste réaliste si tu es déjà fort occupé.
- Pour les plus grands, parle de personnages plutôt que d'amis imaginaires à créer.
- Relève le défi en groupe pour maximiser vos chances de réussite.

LES SCÈNES REVISITÉES

FICHE N° 13

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !



1 HEURE



2 MIN.



INT./EXT.

MATÉRIEL

Tout le matériel dont tu disposes !

BUT

Amuse-toi à
recréer tes scènes
préférées !

Tu as peut-être aperçu sur les réseaux sociaux des personnes qui reproduisaient des tableaux célèbres chez eux. Cela venait d'une initiative du Getty Museum de Los Angeles. Tu connais peut-être également Rémy Ramires et ses imitations de scènes Disney sur Youtube.

Maintenant ça va être à toi de jouer ! Recrée ta propre version d'une affiche ou d'une scène d'un dessin animé. Lorsque tu l'as fait, n'hésite pas à nous partager la photo accompagnée de la scène originale.



LES SCÈNES REVISITÉES

FICHE N° 13

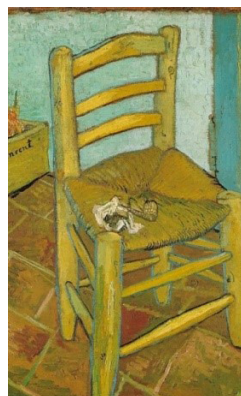
JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !

CONDITIONS

Tu peux utiliser tout ce que tu souhaites et que tu as sous la main : draps, peluches, constructions, objets... Attention d'avoir bien la permission pour ce que tu utilises.

VARIANTES

- Si tu es motivé, tu peux également rejouer une scène et la filmer
- Tu peux évidemment choisir un film, la couverture d'un livre... ce qui t'inspire !



ESCAPE BOOK

FICHE N° 14



20 MIN.



2 OU +



INT./EXT.

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !

MATÉRIEL

- Une paire de ciseaux
- De quoi écrire
- L'escape book imprimé

BUT

Sauve Marty en suivant les instructions de l'escape book !

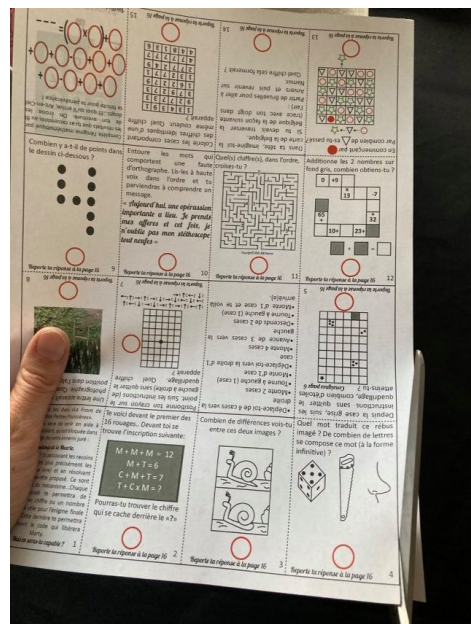
Construis ton mini *escape book* pour partir à l'aventure et démontrer ton courage... En effet, Marty, une petite poussière coincée dans un cadenas, a désespérément besoin de ton aide. La ruse, la perspicacité et la logique seront tes alliées !

CONDITIONS

Étape 1 : Imprime le PDF recto-verso (soit 1 page au total avec 2 faces).

ATTENTION ! En fonction du sens de chargement de papier, il faudra choisir, lors de l'impression, de retourner sur le bord long ou sur le bord court. Cela dépend de ton imprimante. Fais-toi aider par un adulte !

Étape 2 : découpe la bande blanche à l'extérieur.



ESCAPE BOOK

FICHE N° 14

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



— = découpe
- - - = plie

Etape 3 : plie cette feuille A4 en 16 parties et découpe sur les lignes noires. Sois précis ! Aide de toi de l'image ci-contre pour t'aider.



Étape 4 : Rassemble et plie les pages pour former ton mini Escape book en accordéon en tenant vers toi la première page de couverture.

Étape 5 : Ouvre ton mini livre pour commencer l'aventure ! Besoin d'un coup de pouce ? Réfère-toi au fichier de solutions que tu peux imprimer.

VARIANTES

- Transforme l'*escape book* en *escape room* avec un animateur qui s'enferme avec toi et les autres joueurs dans une pièce, comme si vous étiez coincés avec Marty dans le cadenas. L'animateur n'ouvre la porte que si l'un de vous trouve la solution finale.
- Chronomètre ta mission pour comparer ton temps avec d'autres participants.

Malin en a-t-il la capacité ?
Marty.
de découvrir le code qui libérera
page 16. Cette dernière te permettra
qui te sera utile pour l'énigme finale
récupérer un chiffre ou un nombre
rouage décodé te permettra de
les rouages du mécanisme...Chaque
chaque casse-tête proposé. Ce sont
pages de ce livre) et en résolvant
de son autre (plus précisément les
Comment ? En parcourant les recoins
Le Cadenas de la Muerte.
l'engrenage de notre ennemi juré :

Te voici devant le premier des
16 rouages.. Devant toi se
trouve l'inscription suivante:
$$\begin{aligned} M + M + M &= 12 \\ M + T &= 6 \\ C + M + T &= 7 \\ T + C \times M &= ? \end{aligned}$$

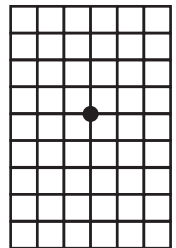
Combien de différences vois-tu
entre ces deux images ?

Quel mot traduit ce rébus
image ? De combien de lettres
se compose ce mot (à la forme
infinitive) ?

Une lettre apparaît sur cette
photographie. Quelle est sa
position dans l'alphabet ?



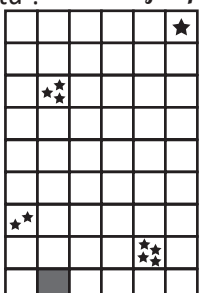
Positionne ton crayon sur le
point. Suis les instructions (de
gauche à droite) sans quitter le
quadrillage. Quel chiffre
apparaît ?



- Déplace-toi de 4 cases vers la droite
- Monte 2 cases
- Tourne à gauche (1 case)
- Monte d'1 case
- Déplace-toi vers la droite d'1 case
- Monte 4 cases
- Avance de 3 cases vers la gauche
- Descends de 2 cases
- Tourne à gauche (1 case)
- Monte d'1 case et te voilà arrivé(e).

Depuis la case grise, suis les
instructions sans quitter le
quadrillage, combien d'étoiles
atteins-tu ?

Consignes page 6



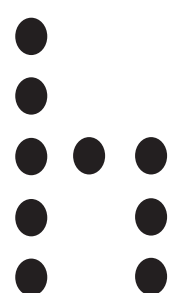
Reporte ta réponse à la page 16

Reporte ta réponse à la page 16

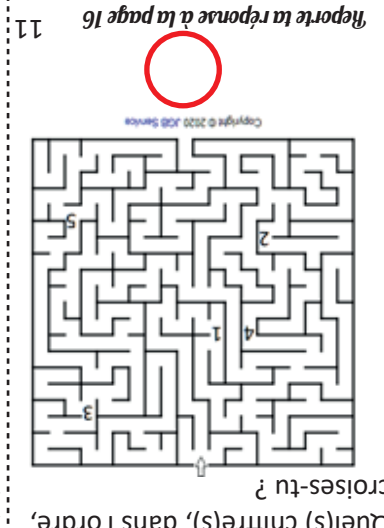
Reporte ta réponse à la page 16

Reporte ta réponse à la page 16

Combien y a-t-il de points dans
le dessin ci-dessous ?



Entoure les mots qui
comportent une faute
d'orthographe. Lis-les à haute
voix dans l'ordre et tu
parviendras à comprendre un
message.
« **flujord'hui, une opération**
importante a lieu. Je prends
mes affaires et cet soir, je
n'oubli pas mon stéthoscope
tout neufes »



Additionne les 2 nombres sur
fond gris, combien obtiens-tu ?

Complète l'énigme mathématique par
les résultats que tu as rassemblés au fil
de ton aventure. On croise les
doigts...Et quoi qu'il arrive, Arc-en-Ciel
te félicite pour ta persévérance !

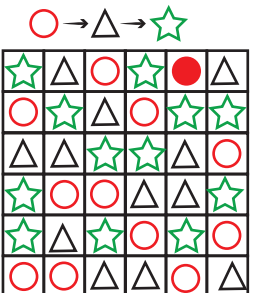
$$\begin{aligned} & \bigcirc + \bigcirc + \bigcirc - \bigcirc - \bigcirc + \\ & \bigcirc + \bigcirc + \bigcirc - \bigcirc + \bigcirc + \\ & \bigcirc + \bigcirc \times \bigcirc = \end{aligned}$$

Associe une couleur différente
à chacun des chiffres et colorie
les ensuite.
Quel chiffre apparaît ?

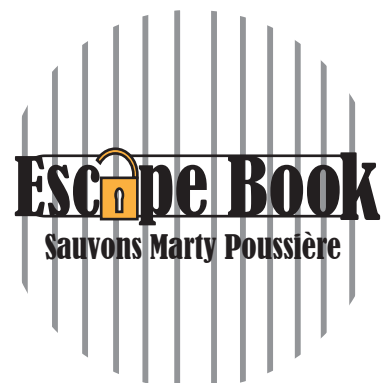
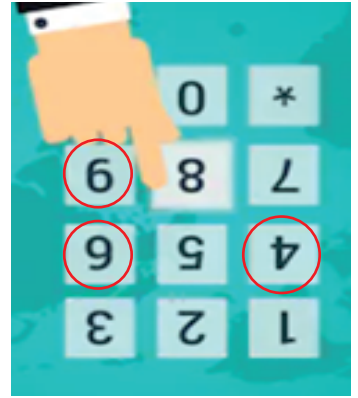
1	3	4	3	9	1
9	2	7	7	3	3
3	7	9	2	7	3
1	6	2	2	7	9
1	3	2	7	7	1
2	7	7	2	4	9
4	7	7	7	7	7
4	4	8	1	3	9

Dans ta tête, imagine-toi la
carte de la Belgique.
Si tu devais traverser la
Belgique de la façon suivante
(trace avec ton doigt dans
l'air) :
Partir de Bruxelles pour aller à
Anvers et puis revenir sur
Namur.
Quel chiffre cela formerait ?

En commençant par
Par combien de



Reporte ta réponse à la page 16





Page 2 :

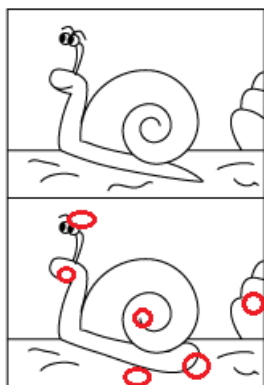
$$M + M + M = 12$$

$$M + T = 6$$

$$C + M + T = 7$$

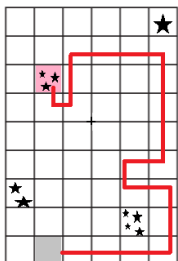
$$T + C \times M = 6$$

Page 3 :

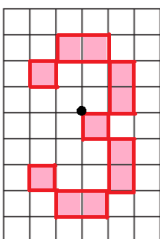


Page 4 : DESSINER-> 8 lettres

Page 5-6 :



Page 7 :



Page 8 :



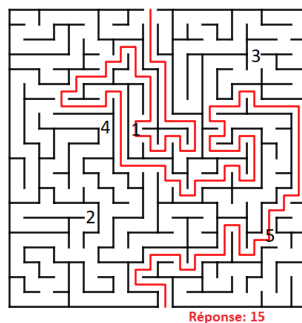
8^{ème} lettre

Page 9 : 9 points

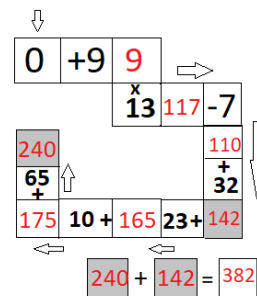
Page 10 :

Pour trouver la solution, on ne relève que les mots erronés : operassion, afferes, cet, foie, neufes. En la lisant à haute voix, on arrive à comprendre « Opération à faire : sept fois neuf », soit $7 \times 9 = 63$.

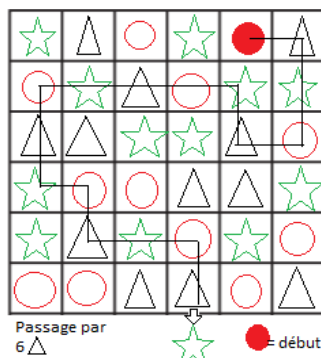
Page 11 :



Page 12 :



Page 13 :



Page 14 :



Page 15 :

1	3	4	3	9	1
9	2	7	7	3	3
3	7	9	2	7	3
1	6	2	2	7	9
1	3	2	7	1	1
2	5	7	2	4	9
4	7	7	7	7	6
4	4	8	1	3	6

Page 16 :

$$6 + 6 + 8 - 3 - 3 +$$

$$8 + 9 + 63 - 15 + 382 +$$

$$6 + (1 \times 2) = 469$$

QUIZZ ONLINE

FICHE N° 15

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !



50 MIN.



1



INT.

MATÉRIEL

- un ordinateur
- une connexion internet
- un adulte à proximité en cas de besoin
- des copains pour t'aider à construire ton quizz et/ou y jouer

BUT

Réalise ton propre quizz en ligne !

CONDITIONS

- 1 Avant de commencer, n'hésite pas à choisir une thématique que tu aimes bien (le cinéma, la musique, la BD, le foot ...) et à lister les questions de ton quizz.



- 2 Connecte-toi à l'adresse <https://quiz.net/>

- 3 Sur la page d'accueil, il te suffit de cliquer sur le bouton « Créer ».



QUIZZ ONLINE

FICHE N° 15

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

- 4 Une fois sur la page suivante, choisis « Créer un quizz »



5

Une fois ton thème choisi, il ne te reste plus qu'à inscrire ta question et indiquer des choix de réponses (attention n'oublie pas d'indiquer dans le rond à droite la bonne réponse).

- 6 Si tu le souhaites, tu peux ajouter une image pour illustrer ta question.

- 7 Valide ta question. Sur la page qui apparait, clique sur « + Ajouter une question ».

- 8 Répète les étapes 5-6-7 autant de fois que de questions.

- 9 Une fois toutes tes questions ajoutées, clique sur « Valider votre quizz ».

- 10 Une fois validé, partage le code de ton quizz à tes joueurs et que le meilleur gagne !

VARIANTES

Envie d'un exemple ou pas envie de réaliser tout un quizz ?
<https://tinyurl.com/y9u42bsc>



UNE PUB EN OR

FICHE N° 16

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!



45 MIN.



2 - 10



INT./EXT.

MATÉRIEL

- De quoi écrire
- Quelques feuilles de brouillons
- Les 2 cartes de jeu imprimées (questions et Cumul'points)

BUT

Obtenir la plus grosse enchère pour la mise en lumière de ta personnalité

CONDITIONS

Imprime le document joint autant de fois qu'il y a de participants. Distribue une carte « Questions » et une carte « Cumul'points » à chacun. Vous vous apprêtez à vous affronter pour devenir le meilleur vendeur du siècle...

- 1 Chaque joueur répond secrètement par écrit aux questions de sa fiche pour préparer son cerveau à parler de lui. Prends bien le temps d'écrire tout ce qui te vient en tête.
- 2 Lorsque tout le monde a terminé, un chrono de 15 minutes est lancé.
- 3 Au top, les joueurs écrivent une publicité digne des plus gros commerçants du monde pour arriver à se vendre en se décrivant positivement.

UNE PUB EN OR

FICHE N° 16

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !

- 4 À l'issue des 15 minutes, chacun pose son crayon et vous organisez une tournante pour que tous les discours soient partagés à haute voix. N'hésitez pas à vous habillez spécialement, à prévoir une petite scène, le tapis rouge, un micro, ... AMUSEZ-VOUS !
Le gagnant est celui qui remporte le plus de points, soit la plus grosse enchère pour la vente de sa magnifique personne. Le nombre de points obtenus équivaut à la somme de tous les mots qui composent le discours (les lettres suivies d'une apostrophe ne comptent pas) et des bonus éventuels.
- 5 Chaque joueur donne sa création au voisin de gauche qui lui attribuera un nombre de points en fonction de la grille de cotation « Cumul'Points ».
- 6 La dernière étape est de convertir les points en valeur marchande (euros, dollars, roupies, dinars, etc.). Qui sera le meilleur vendeur ?

VARIANTES

Convertis les points en nombre d'animaux, d'objets (par exemple : 83 chameaux, 83 maisons, ...).

Utilise un abécédaire pour préparer ton discours en attribuant un mot ou une expression qui se rapporte à toi pour chacune des lettres de l'alphabet (A comme aimable, B comme balayeur professionnel, C comme cavalier(e) aguerrie, etc.), tout ce qui te décrit.

UNE PUB EN OR

FICHE N° 16

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL!

EXEMPLES

Bonus prénom
« Le François est une pièce exceptionnelle ! Alors écoutez bien
car vous n'aurez l'occasion de l'acheter qu'une seule fois !
Le François a 18 ans et est en Rétho, option sciences-math.
Le François a de l'ambition car il aimerait faire médecine
après ses années d'école. Il a aussi une sœur jumelle qui est
animatrice comme lui, aux plaines de vacances de Silly.
Mesdames et messieurs, si vous achetez le François
maintenant, je vous assure que vous ne serez pas déçus !

Bonus âge

Bonus métier

Bonus qualité

COMPTES DES POINTS:

UNE PUBLICITÉ EN OR		-Cumul'Points-	
Nombre de mots dans le texte :		79	
Bonus—L'élément est dans le texte? +1—			
★ Prénom	+1	★ Animal préféré	☐
★ Passion	☐	★ Plat préféré	☐
★ Âge	+1	★ Métier	+1
★ Qualité	+1		
Total des points bonus—		4	
Total final		83	

Rappelle-toi bien que peu importe les chiffres, tu es un être exceptionnel

UNE PUB EN OR

FICHE N° 16

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !

CARTES DE JEU

-Questions-

UNE PUBLICITÉ EN OR

- ★ Que ferais-tu si tu avais trois mois de vacances en hiver ?
- ★ Que ferais-tu si tu étais invisible une journée ?
- ★ Que ferais-tu si tu étais coincé sur une île déserte ?
- ★ Que ferais-tu si tu rentrais un soir à la maison et qu'elle était pleine de lapin ?
- ★ Que ferais-tu si tu avais toutes les connaissances du monde ?
- ★ Que ferais-tu si tu apprenais que Poudlard existait vraiment ?
- ★ Que ferais-tu si tu pouvais parler aux animaux ?

-Cumul'Points-

UNE PUBLICITÉ EN OR

★ Nombre de mots dans le texte :

Bonus—L'élément est dans le texte? +1—

★ Prénom ☐	★ Animal préféré ☐
★ Passion ☐	★ Plat préféré ☐
★ Âge ☐	★ Métier ☐
★ Qualité ☐	

Total des points bonus—

Total final

Rappelle-toi bien que peu importe les chiffres, tu es un être exceptionnel

CARIOCA

FICHE N° 17

JOUER AVEC ARC-EN-CIEL !



15 MIN.



8+



INT. / EXT.

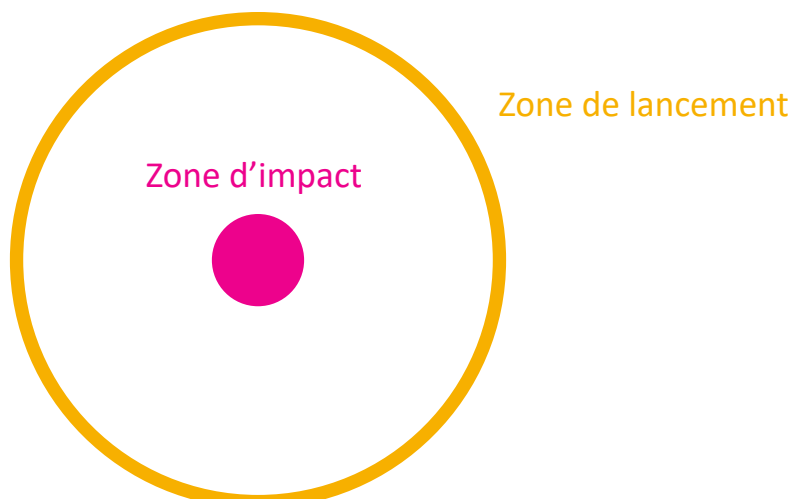
MATÉRIEL

- Un baffle pour la musique
- De quoi jouer la musique (Smartphone, ordinateur, guitare, chant, ...)
- De la corde
- Des balles de jongleries confectionnées selon la technique d'Arc-en-Ciel (voir fiche bricolage n°14 sur notre page Facebook). Tu peux aussi utiliser l'objet de ton choix qui ne rebondit pas (une chaussure par exemple).

MISE EN PLACE

En amont de ton jeu, place deux cercles de cordes :

- Un petit au centre nommé « zone d'impact ». Cette zone peut être tracée à la craie.
- Un grand autour du petit nommé « zone de lancement ».



DÉROULEMENT

1. Place les jeunes autour de la zone de lancement en gardant une distance d'1,5 m entre chacun.
2. Assure toi que chaque participant a un objet à lancer d'à peu près la même taille.
3. Lance la musique. Les jeunes doivent tourner en rond autour de la zone de lancement jusqu'à ce que la musique s'arrête.
4. Lorsque tu stoppes la musique, chacun doit s'arrêter et lancer son objet à l'intérieur de la zone d'impact. Les joueurs qui ont lancé leur objet en-dehors de cette zone sont éliminés.
5. Chacun reprend son objet. Rétrécis maintenant le diamètre de la zone d'impacts. Relance la musique.
6. Lorsqu'il n'y a plus que 2 joueurs, le gagnant sera celui qui met en premier son objet dans la zone d'impact lorsque la musique s'arrête.

VARIANTES

Pour mettre un peu de difficulté supplémentaire, tu peux demander aux jeunes de faire deux tours sur eux-mêmes avant de lancer leur objet, de le lancer de dos, de s'asseoir et puis de se relever avant de lancer, de se mettre sur un pied, etc.

Si tes joueurs sont des champions du lancer de balles, demande-leur d'utiliser leur main faible !