

## PLAN D'ACTIVITE ET EVALUATION DES RISQUES

### LA GRANDE TROUVAILLE / SCAVENGER HUNT

Durée de l'activité : 1h30      Nombre animateur/participants : 1/40 (+professeurs)

Objectifs de l'activité : Permettre aux enfants d'apprendre du vocabulaire en français en cherchant des objets autour du Château.

Equipement nécessaire : les listes plastifiées (voir boîte dans le local animateur) et la feuille pour noter les résultats, un stylo, talkie-walkie et une trousse de secours.

Lieu d'activité: Intérieur OU Extérieur. Evitez de vous placer en dehors de la zone de jeux (en dehors des limites du temps libre). Attention à ne pas gêner ou vous placez trop prêt d'une autre activité (ex : près de la salle de jeux alors qu'il y a un spectacle, devant le château alors qu'il y a des jeux extérieurs, ...)

Préparation de l'activité (minimum 30 minutes avant l'activité)

Dès que possible, rendez-vous avec les autres animateurs pour organiser la répartition des animations de soirée (en général à 17h15 au local animateur).

Vérifier les infos concernant le groupe : âge, aptitude, expérience et nombre de participants. S'assurer d'être en possession de toutes les informations médicales nécessaires.

Préparer l'équipement pour l'activité = liste plastifiée + feuille de résultat. Il existe plusieurs variantes de la Grande Trouvaille qui se différencient en fonction des saisons (Printemps-Eté OU Automne-Hiver), de la difficulté (Facile OU Difficile) et du fonctionnement (Jeu Normal OU Jeu du Plateau)

Vous pouvez aussi proposer de faire une partie de Photo-mystère en remplacement de la Grande Trouvaille. **Ne prenez pas cette initiative sans l'accord du prof.** Attention aussi à ce que le « Photomystère » ne soit pas déjà prévu sur leur planning ou n'ait pas déjà été fait sur un temps de jeu (soirée ou journée)

**Petit conseil** : Au moment du repas, montrer des exemples des fiches que vous pensez proposer aux professeurs pour qu'ils puissent choisir celle qui correspondrait le mieux au niveau des enfants (facile/difficile ; GT/Photo-mystère).

#### Prise en main du groupe

Soyez bien à l'heure prévue au point de rendez-vous ! Vérifiez que tout votre groupe est bien présent et que chaque participant a l'équipement adapté à l'activité = nécessaire médical, vêtements adéquats et une lampe torche si besoin.

#### Présentation et déroulement de l'activité

Présentez-vous et l'activité proposée. Emmener le groupe à votre point de rendez-vous ou dans une salle (juste le temps des explications)

Dans un premier temps, expliquez les **objectifs et les règles du jeu** :

- ils doivent respecter la zone de jeu = zone du temps libre (rappelez les limites)
- ils ne doivent pas entrer dans les bâtiments (dortoirs, salle à manger, ...)
- ils ne doivent pas déranger les autres activités.
- ils doivent trouver un objet à la fois, celui déterminé par l'animateur
- quand ils ont trouvé un objet, ils doivent revenir au point de rendez-vous pour le faire valider et le remettre à sa place une fois l'objet validé.

- donnez-leur 10 minutes maximum pour chercher un objet. S'ils n'y parviennent pas, expliquez-leur qu'ils doivent revenir vous voir pour demander de l'aide ou changer d'objet.
- les participants doivent rester en groupe, ne jamais se séparer

Une fois ces explications données, diviser les enfants en groupes de 3 à 5 personnes et leur demander de choisir un nom d'équipe.

Leur donner une liste d'objets à trouver.

Donner à chaque équipe un numéro différent (= un objet) et les envoyer le chercher.

#### **Petits Conseils :**

- Faites les équipes APRES ou AVANT les explications des règles de jeux et sécurité.
- Organisez un capitaine par équipe qui sera votre référent (notez son nom sur votre feuille de résultat)
- Assurez-vous de donner un objet différent à chercher à chaque groupe afin que les groupes ne se suivent pas.
- Pour le premier objet, donnez quelque chose de **facile** et assurez-vous que les enfants ont bien compris quel objet ils doivent chercher
- Dès que l'activité a commencé, vous devez rester au point de rendez-vous afin de veiller au bon déroulement de l'activité et de remplir la feuille de score.
- Adaptez et variez le nombre de points à obtenir (ex : 5 pts s'ils utilisent un dictionnaire, pts bonus pour l'originalité, ...)
- **Prévoir une parade** au cas où une équipe réussisse toutes les épreuves un peu trop tôt au vu de votre soirée : objet bonus, petit jeu avec tout le groupe, ...
- Organisez bien votre feuille de résultat !!

#### **Variante**

En plus des listes originales de la Grande Trouvaille, il existe un plateau de jeu que vous pouvez utiliser pour cette activité. C'est un plateau reprenant le principe du jeu de l'oie. Des listes spéciales ont été prévues pour cette variante (une version printemps-été et une version automne-hiver).

Si vous l'utilisez, pensez à adapter les règles selon vos envies et conditions. La difficulté augmente au fur et à mesure que l'équipe avance sur le plateau. Le jeu s'arrête dès qu'une équipe a franchi la case arrivée.

Vous trouverez les pions et les deux dés au local anim'.

Évitez d'utiliser cette variante lorsque vous avez plus de 6 équipes = 30 participants.

#### **Fin de séance / Bilan**

Assurez-vous de récupérer **TOUS** les enfants à la fin de l'activité (ils ne doivent pas être dans les dortoirs) ainsi que **TOUTES** les listes que vous avez distribuées.

Annoncez le gagnant de la partie et faites un bilan avec les enfants pour connaître leur ressenti et les acquis linguistiques de la séance.

Remerciez votre groupe et rappelez-leur l'heure du petit-déjeuner.

Pensez à appeler la personne de garde pour lui signaler la fin de votre activité.

#### **Rangement**

Remettre **TOUT** l'équipement à sa place !!

## EVALUATION DES RISQUES

Danger	Risque	Personne en danger	Probabilité	Moyen de contrôle	Bilan
S'il fait froid	Maladie	Animateur /groupe	Moyenne	L'animateur s'assure que les enfants portent des vêtements appropriés et font participer les professeurs afin de les encourager à rester, ainsi ils peuvent emmener un enfant malade au dortoir si nécessaire.	Faible
Trébucher, glisser	Blessure	Animateur /groupe	Moyenne	L'animateur doit expliquer les consignes de sécurité et garder le contrôle du groupe. L'animateur définit les limites du terrain (éviter le lac et les endroits interdits habituels), dire aux enfants que les dortoirs sont interdits. Il doit s'assurer que les enfants restent bien en groupe et expliquer que si un enfant est blessé, 1 personne reste avec le blessé et les 2 autres personnes reviennent au point de rendez-vous.	Moyen
Ramasser un objet dans un endroit dangereux	Se blesser/ réaction allergique	Groupe	Moyenne	L'animateur explique les règles de sécurité au groupe et garde le contrôle du groupe, il dit aux enfants qu'ils n'ont pas le droit de ramasser des fleurs ou des plantes et qu'ils doivent remettre à leur place les objets empruntés après utilisation. S'assurer que l'atelier est fermé à clé.	Faible
Mauvaises connaissances des problèmes médicaux	Réaction allergiques ou autres	Groupe	Moyen	Au point de RDV, trouver le groupe et vérifier les infos médicales - asthmatiques, EPIPEN, ...	Faible
Effets personnels	Perdus	Groupe	Moyen-ne	A la fin de la séance, redonner tous les effets personnels (inhalateur, veste, ...)	Faible