

Recueil De Jeux



Contenu

Jeux actif / extérieur	4
À l’abordage!	4
Stratego Mer	6
Petits jeux de plage	8
Promenades.....	12
La chasse au trésor!	12
Tour du domaine pour les petits: 4 – 6 ans	19
Ralley Photo: 9 – 12 ans	22
Quête dans les environs : 10 - 14 ans.....	30
À travers Ostende : 9-14 ans.....	34
Soirées / jeux d’intérieur.....	51
Jeux Folklorique	51
Jeux géants	55
Quiz : Qui veut gagner du poisson !?	56
QUIZ de la MER ! – école primaire 1 & 2.....	67
QUIZ de la MER ! – école primaire 3 & 4.....	69
Bricolages	71
Collage de coquillage.....	71
Sable et coquillages sur toile.....	72
Jeu sans frontières	73

Bonjour,

Au fil des ans, nous avons vu beaucoup de bonnes idées de la part des groupes qui viennent en vacances chez nous.

À chaque fois, nous avons senti que nous devons nous en souvenir et le partager avec nos autres clients. D'où ce bundle de jeux, composé par l'asbl Horizon, et pour lequel vous pouvez obtenir la plupart du matériel chez nous.

Nous espérons qu'il vous plaira ou qu'il vous donnera des idées pour organiser d'autres activités.

La plupart du matériel est disponible gratuitement auprès de nous, sous réserve de réservation.

Demandez-le à temps via info@zeeklassen.be.

Saviez-vous que nous pouvons également vous aider à élaborer votre programme d'animation et à réserver les activités? Vous pouvez demander un devis sans engagement à cet effet.

Nous vous souhaitons un agréable séjour !

L'équipe Horizon

Jeux actif / extérieur

À l'abordage!

Jeu

Chaque joueur reçoit secrètement (un par un) une carte d'identité qui porte la mention: soit 'Galion', soit 'Pirate', soit 'Marine Royale'. Répartition proportionnelle des cartes pour 40 joueurs: 20 galions, 14 pirates, 6 marine royale.

But du jeu

Pour les galions: Partir d'un port au choix (la situation des ports est précisée à tout le monde avant le jeu) avec une cargaison (chaque galion au moment de partir, fait inscrire par le gardien du port un tonnage variant de 5000 à 20000 tonnes). Cette cargaison sera acquise à l'équipe des galions lorsque le galion se sera présenté dans chaque port (et fait parapher sa feuille par le gardien du port).

Pour les Pirates: Poursuivre les galions et les toucher par prise directe. Le galion touché remet sa cargaison au pirate (papier avec le tonna

ge). Celui – ci lui remet en échange une des petites fiches reçue au début du jeu (voir remarque 5)

Pour la Marine Royale: protéger les galions et capturer les pirates par prise directe. Quand un pirate est capturé, il est conduit par la marine royale dans un endroit déterminé (la prison) où il reste 3 minutes avant de reprendre part au jeu. Le pirate capturé garde les tonnage volés.

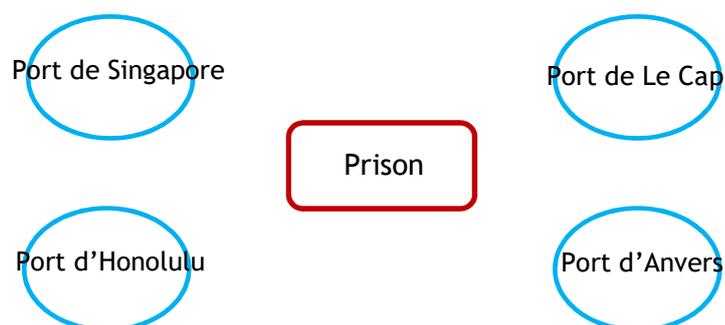
Variante

Possibilité d'introduire une 'invincible' qui es tune joueur quie, secrètement, possède les 3 identités (pirate, galion et marine royale). Ce dernier s'en sert comme bon lui semble, suivant sa fantaisie ou sur les conseils des meneurs afin de rétablir l'équilibre du jeu.

Remarques

1. Au début du jeu, chacun ignore l'identité de l'autre. Lorsque 2 joueurs se rencontrent et que l'un touche l'autre, ils se montrent leur identité. Celui qui a droit de prise sur l'autre gagne: le pirate prend le tonnage du galion, la marine prend le pirate et le conduit en prison.

2. Un galion ne peut jamais transporter qu'une cargaison à la fois. Toute cargaison acquise (signature de tous les ports) est confié au gardien du port troisième (dernier) port qui rend une nouvelle cargaison (nouveau papier).
3. Les galions sont à l'abri des pirates dans les limites des ports.
4. Lorsqu'il y a échange d'identité entre 2 joueurs (par exemple galion – pirate), ceux – ci sont momentanément 'hors jeu'
5. Lorsqu'un galion est touché par un pirate, ce dernier lui prend sa cargaison. Le pirate lui remet en échange une des cartes (post it) qu'il à reçu au départ. Cette carte pourra être échangée par le galion dans un port en échange d'une nouvelle cargaison. Elle servira également de laissez-passer vis-à-vis des autres pirates durant le trajet jusqu'au prochain port.
6. Le jeu se joue suivant un temps déterminé. Après le signal fin, chaque équipe (galions et pirates) totalisent les tonnages acquis. Une pénalité de 1000 tonnes sera retirée pour chaque fois qu'un pirate a été conduit en prison. Cette comptabilité peut être tenue par le gardien de la prison (enseignant)



Stratego Mer

Préparation

Chaque équipe se voit remettre des oeufs de chien de mer (petit ballons), ainsi que des cartes de rôle (une par joueur). Ces rôles sont répartis suivant différents grades, par exemple: Chien de mer, marsouin, mouette, cabillaud, homard, plie, seiche, crevette, méduse, plancton.

Suivant le nombre de joueurs, on prévoit le même rôle pour plusieurs joueurs, à l'exception du plus fort et du plus faible.

Plus un grade est faible, plus nombreux devront être les joueurs qui le porteront. Ainsi, pour un équipe on peut avoir : 1 chien de mer, 4 marsouins, 6 mouettes, 7 cabillauds, 8 homards, 9 plies, 6 seiches, 10 crevettes, 2 méduses et 6 planctons.

Les équipes vont ensuite choisir un lieu où installer leur camp et y cacher leur oeufs de chien de mer. Chaque joueur reçoit son rôle et le jeu peut commencer.

But

Trouver les oeufs de l'équipe adverse et le rapporter à son camp.

Déroulement

Les équipes vont devoir s'organiser pour repérer le camp adverse, y voler les oeufs et le rapporter dans leur camp sans se le faire reprendre ou se faire tuer, tout en protégeant leur propre oeufs.

Selon les effectifs, 1 ou 2 joueurs peuvent rester à proximité du camp de base pour protéger leurs camps. Ces joueurs peuvent être de n'importe quel grade. Les autres joueurs partent à la chasse au camp adverse.

Les combats : Lorsqu'un joueur de l'équipe adverse est attrapé, le combat s'engage, et le plus fort l'emporte selon son grade :

<u>Nombre</u>	<u>Nom</u>	<u>grade</u>	<u>info extra</u>
1	Chien de mer	*****	
4	Marsouin	*****	
6	Mouette	*****	
7	Cabillaud	*****	
8	Homard	*****	
9	Plie	****	
6	Seiche	***	gagne sur la méduse
10	Crevette	**	
2	Méduse	*	gagne sur le marsouin
6	Plancton		peut seulement gagner du Chien de mer

Quand deux joueurs s'affrontent, le vaincu donne sa carte au vainqueur et retourne dans son camp pour une nouvelle carte.

Le vol des oeufs: Une fois le camp adverse repéré, les joueurs doivent se saisir des oeufs, et le rapporter à leur camp. Si le joueur qui porte un oeuf est attrapé par un joueur de l'équipe adverse, un combat s'engage selon les règles ci-dessus. Mais, quelle que soit l'issue du combat, l'oeuf est abandonné sur place, et c'est un joueur différent de ceux qui ont combattu qui devra s'en saisir.

Si un joueur en vie parvient à récupérer l'oeuf de son équipe qui avait été volé, il peut tenter de le rapporter dans son camp, toujours sans se faire prendre.

Victoire: Le jeu s'arrête quand une équipe parvient à rapporter dans son camp tout les oeufs de l'équipe adverse ou dans une limite de temps. L'équipe avec le plus d'oeufs gagne.

Matériel:

- 1 carton par joueur précisant le grade attribué + qui ce grade peut attraper.
- Cones pour faire les camps
- Petit ballons (oeufs de chien de mer)

Petits jeux de plage

Poissons-requins-baleines

Déroulement: Délimiter un terrain. D'un côté, il y aura le groupe "baleines" et de l'autre le groupe "poissons". Au centre, se trouvent 1 ou 2 requins qui interpellent un des deux groupes. Si les requins interpellent les "baleines", celles-ci doivent traverser le terrain sans se faire toucher par les requins. Si le joueur se fait toucher, il devient une algue. Il pourra alors aider les requins à toucher des "poissons" ou des "baleines" mais sans bouger de sa place. Si les requins crient "océan", les 2 groupes traversent le terrain.

- Matériel: /

Chameaux Chamois

Déroulement: Le terrain de jeu mesure environ 30 à 40 mètres de long. A une extrémité du terrain une ligne symbolise la limite du camp des chameaux, et à l'autre extrémité celle du camp des chamois. Les joueurs sont organisés en deux équipes : une de chameaux, et une de chamois. Les équipes sont placées en file indienne, au centre du terrain et face au meneur de jeu. Elles sont distantes 1,5 ou 2 mètres l'une de l'autre. Le meneur de jeu improvise une histoire, dans laquelle il cite fréquemment les mots « chameaux » et « chamois ». Quand le meneur dit « chameaux », les chameaux courent se réfugier dans leur camp pendant que les chamois essayent de les attraper. Si un chamois touche un chameau, celui-ci devient chamois à son tour. Quand le meneur dit « chamois », la situation s'inverse. Il est interdit de toucher un joueur qui s'est réfugié dans son camp. L'équipe gagnante est celle qui compte le plus de membres au bout du temps imparti.

- Matériel: /

Fabriquer un circuit pour jouer aux billes

Plutôt qu'un habituel château de sable, pourquoi ne pas confectionner avec les enfants un circuit géant pour jeux de billes ? Choisir un endroit un peu dégagé et si possible où le sable est humide. Commencer par tracer la forme du parcours, puis l'agrémenter de différents obstacles : une bosse, une cuvette, un tunnel, un petit fossé à sauter, un coquillage à éviter...

Pour davantage de réalisme, figurer également une ligne de départ et placer ici et là des minis drapeaux (ou des petits parasols pour glaces ou boissons qui auront été conservés à dessein). Finir en formant des bordures avec du sable tassé. Que le meilleur gagne !

- Matériel: billes

La balle au prisonnier

Deux camps délimités dans le sable, ainsi que deux prisons. Un premier joueur lance la balle en essayant de toucher les jambes ou le corps des joueurs adverses. Si l'un d'eux est touché, il rejoint la prison (de l'équipe qui a marqué), mais peut se délivrer en touchant à son tour un joueur. Ensuite, c'est à la deuxième équipe de tirer. L'équipe gagnante est celle qui parvient à mettre tous ses adversaires en prison !

- Matériel: Ballon

Concours de remplissage de seaux

Un classique, qui se joue à au moins deux joueurs (sauf à ajouter un chrono si l'enfant est seul). Pour chacun, un seau et une serviette. Les seaux restent à proximité de votre emplacement et au top, les joueurs courent vers la mer pour y tremper leurs serviettes. Ils reviennent, les essorent au dessus de leur seau. Le premier qui a rempli son seau l'emporte

- Matériel: Serviette, seaux

Fléchettes de sable

Il y a plusieurs façons de jouer à ce jeu de plage. L'une des plus simple est de dessiner un grand cercle dans le sable, avec plusieurs cercles concentriques à l'intérieur de celui-ci. Les joueurs se tiennent à quelques mètres de la cible et jettent des cailloux ou des coquillages sur le sable en essayant de se rapprocher du centre le plus possible.

Matériel: /

Bocce Ball

Les bocce (pluriel du mot italien boccia, boule) sont la variante italienne du jeu de boules. Vous pouvez faire votre propre jeu de Bocce Ball avec une petite balle (la cible) et une balle plus grande pour chaque joueur. Un joueur lance la balle cible sur le sable, et chaque joueur doit lancer sa balle en essayant de se rapprocher le plus possible de la balle cible.

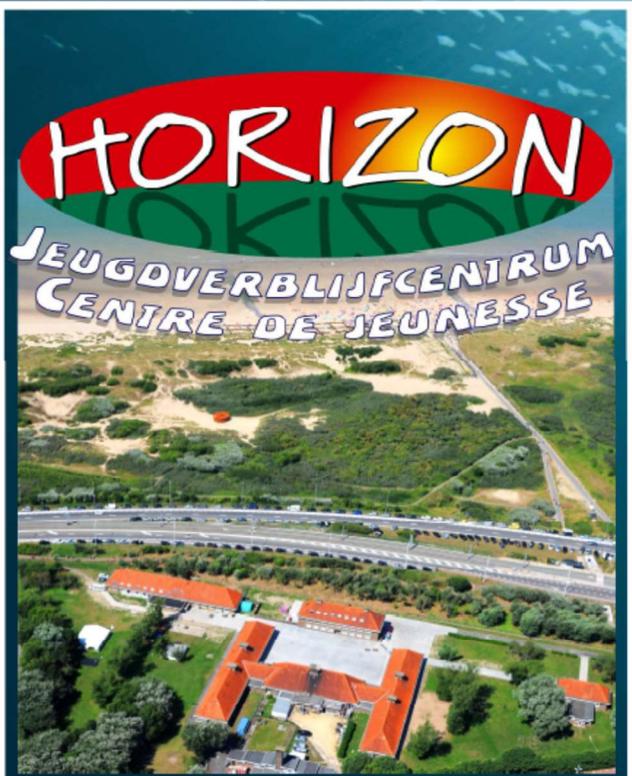
- Matériel: Ballons

Collecte de coquillages

La collecte de coquillages est une façon amusante de commencer une nouvelle collection et aussi d'enseigner une chose ou deux aux petits. Demandez à chaque enfant de collecter sur la plage de nombreux types de coquillages. Ci dessous vous trouverez un jeu de détermination de coquillages!

- Matériel: seaux

LA TABLE DE DÉTERMINATION DES TROUVAILLE SUR LA PLAGE



**LOCATION UNIQUE
QUALITÉ / PRIX
FLEXIBILITÉ
ACCESSIBILITÉ
SERVICE
EXCELLENTE CUISINE**



Promenades

La chasse au trésor!

But du jeu

Trouver le trésor du Capitaine Fourchette!

Déroulement

Les enfants sont séparés en 2 ou 3 groupes pour partir à la chasse au trésor. Ils doivent suivre le parcours (en annexe). À la fin ils trouveront le trésor (bonbons,...)et le capitaine Fourchette sur la plage!

Préparation

Avant que le jeu commence les cartes avec les épreuves doivent être mises en place (les endroit sont marqués sur le plan en annexe). Pour la première épreuve les enfants ont besoin de cordes. (1 metre pour deux élèves)

À la fin du parcours le capitaine Fourchette (accompagnateur diguisé en Pirate) est là avec une caissette de bonbons, ...

Partager les enfants en groupes de 10. Ils partent toutes les 10 minutes. À la fin du jeu, il ya une grande fête près du trésor sur la plage qui les attend!

Épreuve 2: Tableau Vivant

Un tableau vivant est une représentation figée exécutée par les élèves. Le publique ouvre ses yeux et régarde la scène.

1. Le Tunnel du diable

En tant que Pirate, l'entraide est très importante. Lors d'un abordage manqué, tous les membres d'équipage ont une cheville foulée.

La seule solution qui s'offre à vous pour traverser le tunnel du diable est de vous placer par deux et de ne former qu'un.

Attachez une de vos jambes avec une de celles de votre partenaire (les deux jambes du milieu) et déplacez-vous en vous aidant mutuellement.

Cordialement,

Le capitaine Fourchette

p.s.: Ce n'est pas une course!!



2. Le havre de paix

La vie à bord du bateau vous passionne de plus en plus... Mais quelle est donc la vie de Pirate?

En deux groupe (ou plus), réalisez 3 tableaux vivants de certains moments de la vie de pirates.

Dans cette épreuve, le capitaine annonce un thème aux différents groupes. Chaque groupe prépare un tableau sur le thème donné. Une fois que chaque groupe à bien préparé sa photo, il la présente aux autres groupes. Ensuite on passe au thème suivant et ainsi de suite.

Cordialement,

Le capitaine Fourchette

Thèmes:

- Attaque d'un navire
- Déterrer un trésor
- Tempête à bord du bateau
- Partager le butin
- Nettoyer le pont
- Hisser les voiles



3. La Croisée des Chemins

Ici, vous devez faire preuve d'intelligence en répondant aux devinettes suivantes

1 Je me trouve dans le ciel mais aussi au fond de l'eau. Je brille dans le noir et j'ai cinq bras au fond de l'eau. Qui suis - je?

2 La pieuvre me crache. Je me trouve dans un stylo. Je sers à retenir un bateau lorsqu'on me jette au fond de l'eau. Qui suis - je?

3 On peut me battre, me mélanger ou me couper. Les magiciens m'utilisent de temps en temps pour vous éblouir. Je sers à retrouver l'emplacement d'un trésor. Qui suis - je?

Cordialement,

Le Capitaine Fourchette



4. La plage des Pirates

Encore un dernier effort avant la fin de votre voyage. Avez - vous déjà écouté ce qui se passé autour de vous? On parle souvent du Monde du Silence lorsqu'on évoque le fond de la mer. Mais le bord de la mer, est - il lui aussi silencieux? Je vous propose une petite expérience, installez - vous tranquillement dans le sable au bord de la plage, fermez les yeux pendant une minute, soyez silencieux et écoutez attentivement.

Lorsque la minute est passée, essayez de retrouver au moins 10 bruits différents que vous venez d'entendre.

Cordialement,

Le Capitaine Fourchette



5. Le port de La Tortue

Un port est animé de nombreuses tavernes.

Quel endroit merveilleux pour terminer notre voyage pirate. Après des mois passés en mer, vous avez mérité de faire la fête.

Préparez, en groupe, une petite danse que vous devrez exécuter en chantant une chanson de marin comme par exemple: "il était un petit navire", "la pêche aux moules", etc.

Cordialement,
Le Capitaine Fourchette



Tour du domaine pour les petits: 4 – 6 ans

Activité idéale pour connaître le domaine et le chemin de la plage. Les petits figures conduisent les enfants aux tous les coins du domaine et du tunnel à la plage. C'est un tour pour les plus petits, qui prend environ 45 minutes. Sur le plan général du domaine, vous trouverez l'aperçu de l'itinéraire.

Matériel:

- Un Ballon
- Chariot de plage avec seaux et pelles pour jouer à la plage

Début: Swing avec tout le groupe aux personnes à la réception!

Épreuve 1: Pauvre lapin malade: Les joueurs forment une ronde et s'assoient.

Un joueur désigné se met au centre et imite un lapin, il va alors aller vers un autre joueur à 4 pattes, ce dernier doit le caresser et dire 3 fois « pauvre petit lapin malade » sans rire. S'il rit, il prend la place du lapin. S'il ne rit pas, le lapin va se faire caresser par quelqu'un d'autre. Le lapin doit se débrouiller (mimiques, grimaces,...) pour faire rire quelqu'un.



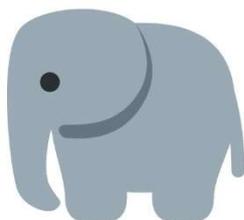
Épreuve 2: Jouez tag 'version tortue' avec ton groupe. Si vous avez été touché, vous vous assoyez dans une boule comme une tortue. Vous pouvez être libéré lorsqu'un autre enfant vous saute dessus.

Épreuve 3: Roulez de la montagne!



Épreuve 4: Volez comme un oiseau pour la prochaine mission!

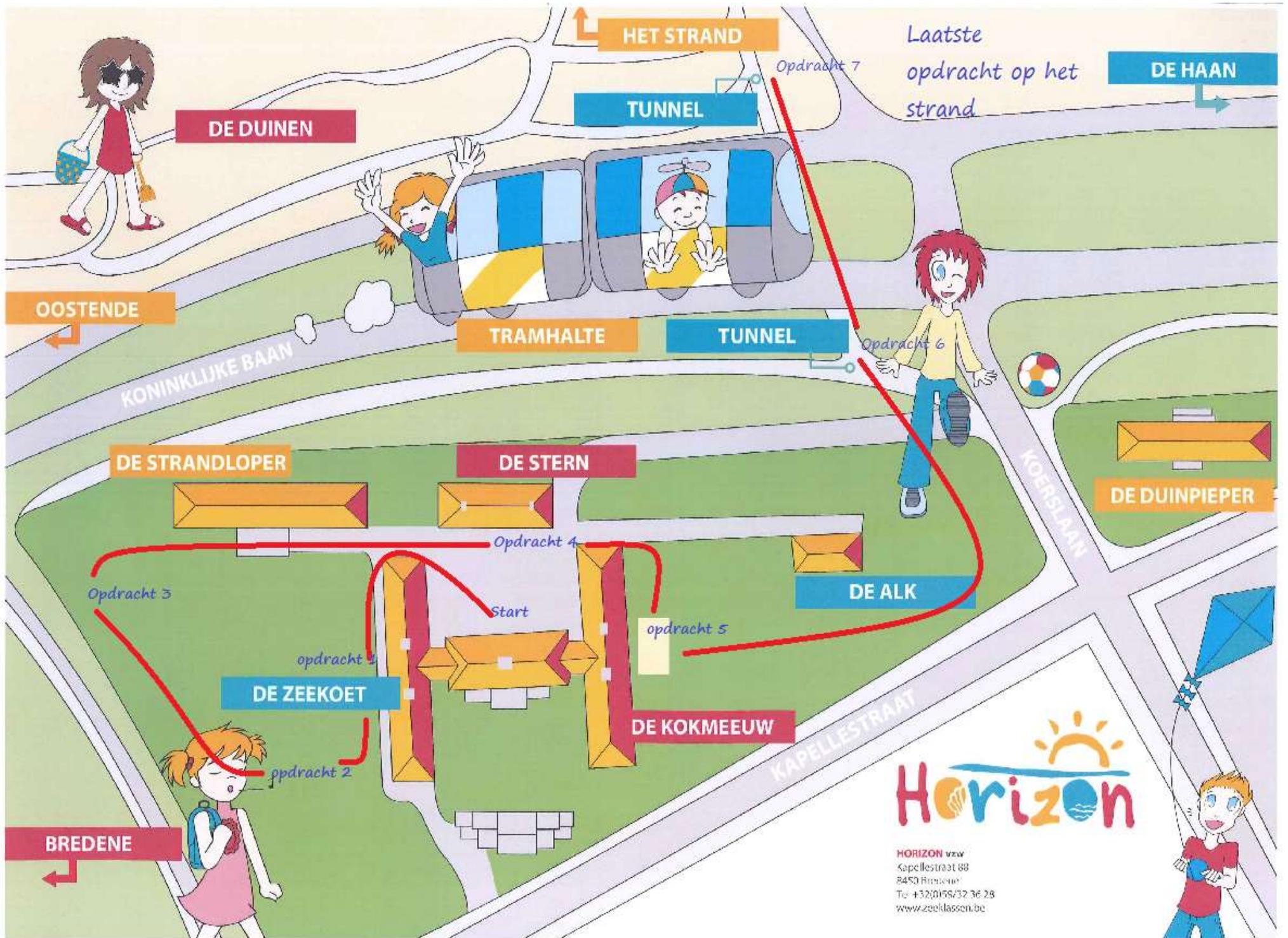
Épreuve 5: Les enfants se placent en cercle, debout. Un enfant désigné se place au centre, les autres doivent essayer de le toucher avec le ballon en le lançant au ras du sol. L'enfant au centre devra alors l'éviter, l'esquiver ou sauter par-dessus. L'enfant qui le touche prend sa place.



Épreuve 6: Promenade des éléphants: les enfants sont alignés les uns derrière les autres. Le premier enfant tend la main à l'enfant derrière lui, mais entre ses propres jambes (donc penché sur). Le deuxième enfant reçoit une main de l'enfant pour lui et donne également une main à l'enfant derrière lui.

Épreuve 7: Faire un petit château de sable sur la plage.

Vous pouvez également laisser les enfants jouer un peu plus loin ici (avec ou sans chariot de plage).



Ralley Photo: 9 – 12 ans

Cette tournée part sur le domaine, mais explore également les environs immédiats. Le trajet dure 1 heure. L'arrivée est prévue sur la plage.

Matériel:

- Appareil photo ou smartphone
- Par groupe ce paquet et un stylo

Cherchez cet endroit sur le domaine.

Mission 1: Commencer avec une photo du groupe devant ce mur. Mettez la photo sur notre page facebook!



Suis le chemin pour retourner à l'entrée du centre.



Contourne la poubelle par la droite!

Suis la direction Bredene-Sas.



Traverser la rue.

Voyez-vous une portel là-bas?

Entrez, mais soyez silencieux....



Question 1:

C'est quoi cet endroit?

.....
.....



Trouvez ce morceau de bâtiment!

Question 2 et 3 :

Quelle date peux-tu y lire?

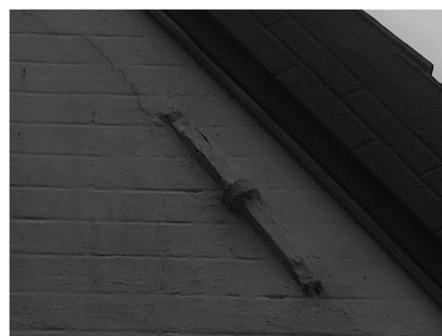
.....

Pourquoi cette anée aurait-elle été écrite ici?

.....
.....

Localise cet élément et retourne dans la rue ici.

Dirige-toi vers la gauche en sortant.



Traverse par ce passage piéton.

Sois prudent!!!



Question 4 : Comment s'appelle ce parc?

.....

Question 5: Quels papillons pouvez –vous trouver dans le parc?

.....

.....



Question 6: Quels oiseaux pouvez-vous trouver dans le parc?

.....

.....

Suivez ce chemin!



Tourne à droite!



Êtes-vous en forme? Faites le test.

Tout le monde dans votre groupe doit sauter 5 fois sur le barre.

Tourne à nouveau à droite!



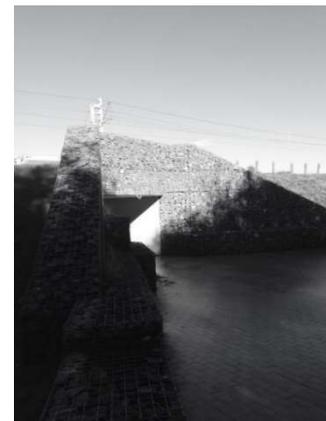
Sort du parc et traverse la route.

Suis ce chemin.



Sur la droite, vous voyez le premier bâtiment de notre centre de vacances.

Cherchez ce tunnel et entrez à l'intérieur.



Suis ce chemin!

Question 8: A combien de mètres se trouve la plage? Et la Panne? Vous trouvez la réponse dans la quartier.

La plage:.....m

LaPanne:.....m



Vous pouvez trouver ce panneau sur cette route.

Question 9: Combien de temps la nature a-t-elle besoin de décomposer une canette?

Question 10: Combien de temps la nature a-t-elle besoin de décomposer un sac en plastique?

Vous assurez-vous de tout jeter soigneusement à la poubelle ou de l'emporter au centre de vacances?





Sur la gauche et à droite, vous voyez la zone des dunes fantastique.
Trouvez ce signe.

Question 9: Quelle organisation environnementale surveille la situation
afin de protéger les dunes?

Question 10: Pouvez vous copier leur logo?



Question 11: A quoi sert ce bâtiment? Donner 2 possibilités.

.....

.....



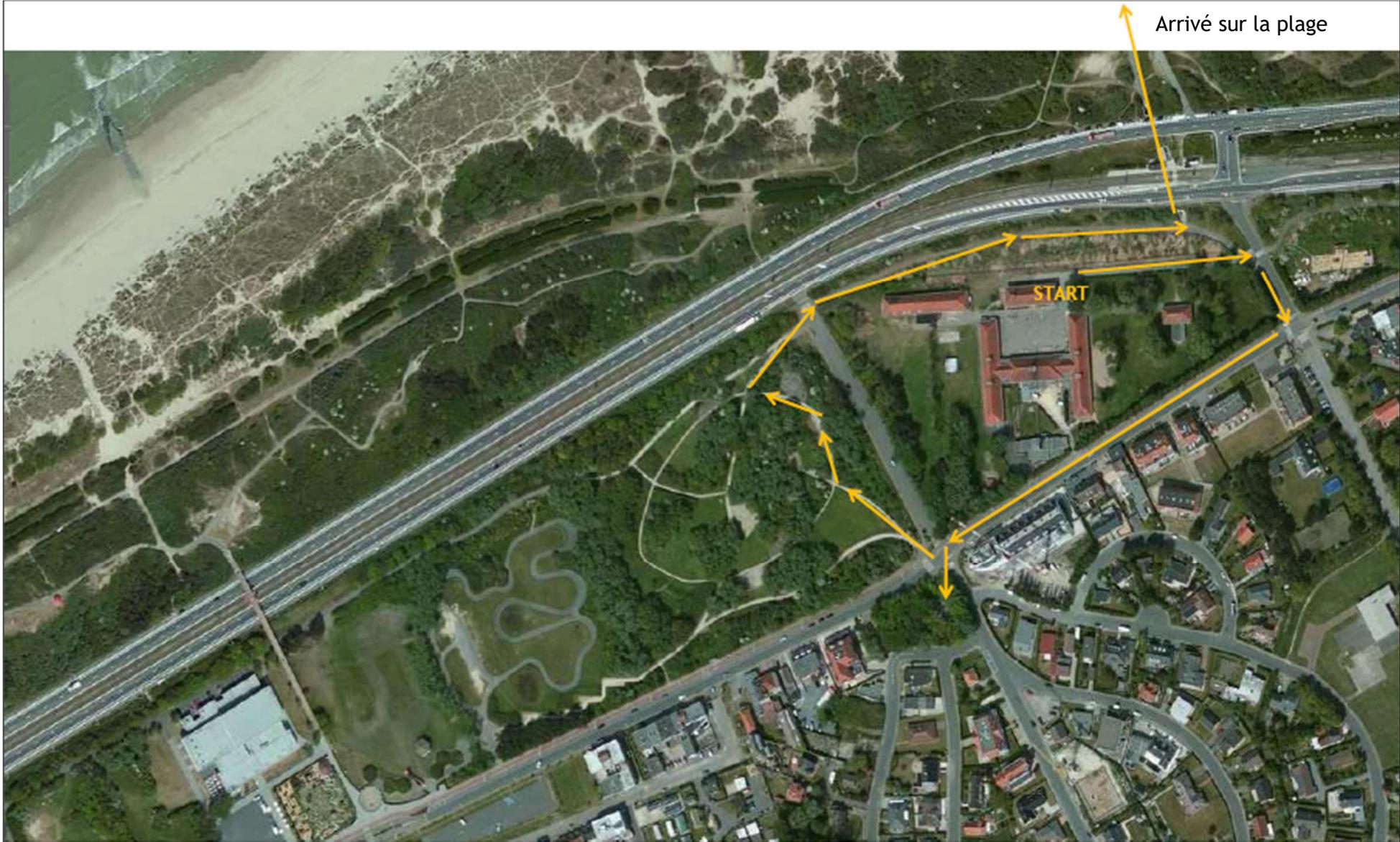
Question 12:

A ton avis, la maré est montante ou deschendante en réalité? (entour la bonne réponse)



Questions subsidiaire:

Quelle distance, en mètre, mesure le parcours que tu viens d'effectuer depuis la première à la dernière photo?



Quête dans les environs : 10 - 14 ans

Bienvenue à Bredene...

Pardon ? Tu n'as jamais visité Bredene ?

Alors, si j'ai bien compris, tu as envie de faire la connaissance de l'environnement ?

Cette expédition vous mènera à la découverte de Bredene. Armé d'une description de l'itinéraire et une liste de signes pour que tu te reconnaises, tu marches le long des dunes, de la plage et de l'environnement urbain. Ainsi, tu atteindras ta destination.

Entreprends l'expédition :

☐ Épreuve 1 : Trouve les panneaux "Welkom / Bienvenue" : voilà le point de départ.

Marche vers la sortie d'Horizon qui se trouve en face des panneaux de la première épreuve.

☐ Épreuve 2 : Qu'est-ce qu'il faut faire afin de risquer une amende de €250 ?

.....

Marche sur la chaussée et tourne à droite.

☐ Épreuve 3 : Le panneau situé au carrefour mène vers quelle autoroute ?

.....

Traverse la rue : emprunte le passage piéton. Suis le panneau direction : "Bredene sas"

☐ Épreuve 4 : Le bâtiment au numéro de maison 249 s'appelle comment ?

.....

Arrivé au carrefour, suis à nouveau le panneau directionnel "Bredene Sas".



☒ Épreuve 5 : Trouve la chapelle : Combien de bancs comptes-tu ?

Suis les panneaux directionnels "Aura Maris". Marche sur l'Acacialaan.

☒ Épreuve 6 : La maison sur le coin, à savoir numéro 2, elle s'appelle comment ?

.....

Continue à suivre la direction de "Aura Maris".

☒ Épreuve 7 : En fait, qu'est-ce que c'est, "Aura Maris"?

Tuyau : Numéro de maison 15

Arrivé à "Aura Maris", tourne à droite et poursuit la Geraniumlaan. Tourne à droite à la fin. À la fin de la rue, prends le sentier à gauche, à côté du terrain de la chapelle.

Suis le sentier jusqu'au bout et marche dans la direction du Bistro L'atelier. Tu le passes en marchant sur le trottoir.

Trouve la Koningin Astridlaan et tourne à gauche.

☒ Épreuve 8 : Que pourrait être "Veld en Duin" ?

.....

Arrivé au "Camping Jagers", tourne à gauche entre les deux parkings.

Traverse le Kapelstraat en empruntant le passage piéton.

☒ Épreuve 9 : Le "Meeting- en evenementencentrum" s'appelle comment?

.....

Trouve le panneau " Artist Parking" et continue dans cette direction. Marche environ 30 mètres, à commencer du panneau. Ensuite, tourne à gauche vers le sentier de promenade.

🔍 Épreuve 10 : Compte un peu le nombre d'arbres situés à droite du sentier.

.....

🔍 Épreuve 11 : On fait quel sport dans le club qui s'appelle "St. Sebastiaan"?

.....

Continue dans la direction de "Residentie Astrid". Derrière la résidence, tu prends le pont.

🔍 Épreuve 12 : Devine ce qu'on est défendu de faire sur le parking à côté du pont.

.....

Traverse le pont.

Continue à marcher jusqu'au bout du pont. À droite, il y a un chemin en pierre : prends-le. Tu vois également les panneaux de signalisation "verboden voor fietsers" (Accès interdit aux cyclistes) et "joggingparcours".

Ensuite, près d'une poubelle, tourne à droite.

Poursuit le chemin jusqu'à ce que tu arrives à une petite cabine avec un toit rouge.

🔍 Épreuve 13 : Mesure la circonférence de la cabine.

Continue à marcher sur le chemin, toujours tout droit. Cherche le pont.

Traverse-le et tourne à gauche près de "Minigolf Parasol".

Près du restaurant 'La Différence', va à la recherche de Station 8.

🔍 Épreuve 14 : Complète autant d'épreuves possible.

Retourne vers le chemin et tourne à gauche, le dos au Station 8. Suis le panneau directionnel "t'paddegat"

Continue jusqu'au carrefour suivant et suit le panneau directionnel "E40/A10"

Tu es arrivé à ta destination !



À travers Ostende : 9-14 ans



À travers Ostende

Introduction

Partez à la découverte de la ville et des autres curiosités voisines, armés d'un plan de la ville et d'une brochure pleine de jeux actifs.

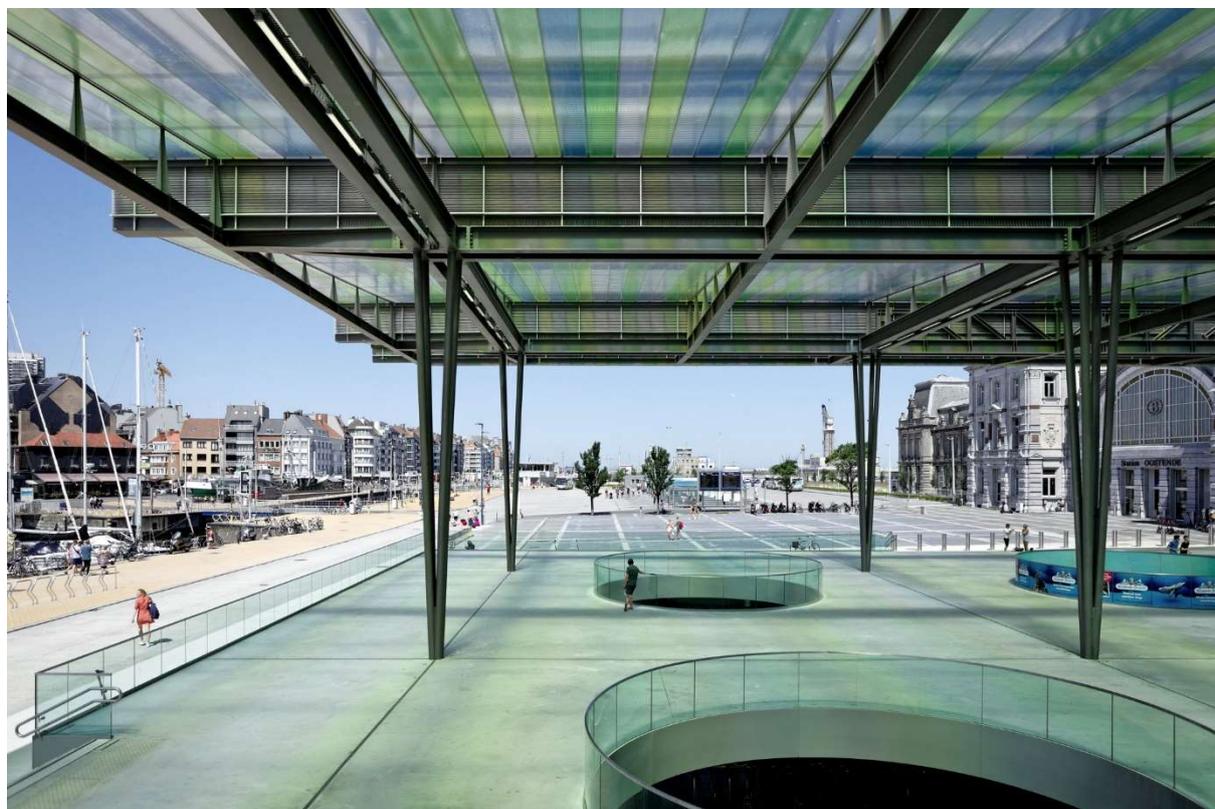
La promenade est le moyen par excellence pour faire la connaissance de la ville. Elle part de la Gare et elle s'y termine aussi. Pourvu d'un plan de la ville, la découverte commence. En marchant, vous passerez par les endroits les plus ravissants. La balade a été marquée sur le plan d'Ostende auquel les élèves se serviront. Ainsi, ils peuvent suivre la route indiquée.

Complétez ce dossier au fur et à mesure de la visite. Chaque fiche contient une photo et une explication mais également une questions à laquelle il faut répondre.

Attention:

- Soyez prudents et respectez toujours le code de la route ainsi que les autres règles en vigueur sur la rue et l'espace public.
- La balade dure environ 2h00, mais il est bien sûr possible de raccourcir l'itinéraire en fonction de vos goûts ou de sauter certains arrêts en cours de route.
- La ville vit, à savoir certains éléments des photos pourraient changer. N'hésitez pas à nous le dire après votre balade!

1. La Gare



Un peu d'histoire

La gare est construite en style belle-époque. Elle reçoit les voyageurs, qu'ils arrivent en train ou (auparavant) en bateau. Deux architectes ferroviaires, Otten et Franz Seulen ont couvert le hall central de la gare par une structure en métal. Cette dernière se voit dans la façade. Elle a remplacé une construction en bois datant de 1904, qui était censée lier les lignes de chemin de fer internationales et le bateau à destination de Dover.

La construction de la gare nouvelle a été entamée en 1910. Le bâtiment finit par être inauguré le 1 août 1913.

Le style belle-époque s'inspire du classicisme français qui caractérise l'architecte François Mansart pendant le XVII^e siècle. Le style de la gare contient également des éléments typiques au style de Louis XVI et des détails de l'art-nouveau.

Épreuve

A quelle heure est parti le train le plus tôt ce matin?.....

2. Le Mercator



Un peu d'histoire

Qui dit Mercator, dit Ostende. Le voilà, ancré au milieu du port de plaisance ostendais depuis 1960 : un navire impressionnant et sorti de l'imagination. Conçu par l'explorateur polaire Adrien de Gerlache, le Mercator a été construit en Écosse. En 1932, il était prêt à l'usage. Jusqu'à sa retraite en 1960, le Mercator prend le large 54 fois et navigue les océans du monde. En 1936, parmi les missions diverses du navire, le Mercator a récupéré la dépouille du Père Damien afin de la rapatrier. Il a participé à de nombreuses courses : le Mercator a même remporté la victoire de la course Oslo – Ostende. Depuis 1960 le navire jouit de sa retraite.

Épreuve

Inventez une promotion publicitaire afin de promouvoir le Mercator. Vous pouvez écrire un texte, faire une photo ou enregistrer un petit film.

.....

.....

.....

3. 'Dikke Mathile'



Un peu d'histoire

Voilà la sculpture qui a déménagé. D'abord, « La mer » (car ça, c'est son nom), se situait en dessus d'un abri du Kursaal, sur Oosthelling. Après peu de temps, les Ostendais l'appelaient « Dikke Mathilde » (Mathilde corpulente).

Elle a été déplacée vers un meilleur endroit, à l'entrée du Parc Léopold, et elle est désormais entourée par des fontaines. C'est Georges Gard qui a conçu la sculpture en 1964. Elle est sans un ombre d'un doute la statue la plus connue d'Ostende.

Épreuve

De l'autre côté (près de l'horloge du parc) vous voyez des petits blocs aux pédales de bicyclette. Faites du vélo pendant une minute et comptez les rotations de la roue (combien de fois la roue tourne autour de son axe).

4. La Grande Poste



Un peu d'histoire

L'ancien bureau de poste (P.T.T./R.T.T.-gebouw) de 1953 a été conçu par l'architecte G. Eyszelinck (Gand, 1907-1953). C'est un des bâtiments aux plus grandes allures de Belgique de juste après la Deuxième Guerre Mondiale. Il est en outre un donné urbain à Ostende. Il a remplacé le bureau de poste (1902-1906) conçu par C. De Wulf de Bruges, qui se trouvait au même site.

Le bureau de poste a été fermé en 1999, mais il n'a pas tardé à renaître en tant que centre culturel effervescent en décembre 2012. La Grande Poste intrigue les Ostendais comme les touristes grâce à sa riche histoire. À partir de mars 2013, il est même possible d'y réserver un tour guidé.

Épreuve

Entrez et trouvez l'image en dessous du plafond qui représente plusieurs moyens de communication.

Énumérez-en 5

.....

.....

.....

.....

5. Le Casino- Kursaal



Un peu d'histoire

Le Kursaal Oostende est un endroit tout à fait mythique. Dès le début du XIXe siècle, on visitait la ville afin de s'y détendre. Le bâtiment actuel a été construit juste après la Deuxième Guerre Mondiale. N'ayez pas peur : de 2003 à 2005, l'immeuble a été profondément rénové. Aujourd'hui, le Kursaal Oostende peut se vanter d'une salle de concert sublime à plus de 2 000 sièges. Ensuite, il y a la salle Delvaux qui peut renfermer environ 700 personnes. Puis, le Kursaal Oostende est fourni d'un hall d'honneur dans lequel 1 500 personnes peuvent faire la fête. Enfin, il y a plusieurs salles de réunion, allant de 20 à 200 places.

Épreuve

Regardez la pièce d'art, située au balcon. Essayez d'imiter les poses et photographiez vos efforts. N'oubliez pas de poster la photo sur la page facebook d'Horizon.

6. La Galerie d'Ensor



Un peu d'histoire

La Galerie d'Ensor est un corridor couvert contenant de diverses boutiques. Elle commence dans la Rue Vlaanderen et elle se termine dans la Rue Christina. À l'origine, la première partie de la galerie était un hôtel à une cour intérieure. L'hôtel a été construit par l'architecte Albert-Viktor Fobert.

Épreuve

D'ou vient cet odeur de poulet cuit? C'est qoui le nom de ce fameux restaurant Ostendais?

.....

7. Le Centre Commercial



Un peu d'histoire

Là où vous voyez aujourd'hui le centre commercial, se trouvait auparavant l'hôtel de ville. Ce dernier a été détruit dans la nuit du 27 au 28 mai de l'année 1940 par des bombes incendiaires des forces aériennes allemandes. L'effondrement de l'hôtel de ville a causé la perte de 40 000 livres, des archives communales et de 400 pièces d'art faisant partie du patrimoine culturel du musée. Pendant le conseil municipal du 27 septembre en 1954, on a décidé d'ériger un nouveau bâtiment contenant une salle de réception et d'exposition, une bibliothèque, un musée etc. Cet immeuble devrait remplacer l'hôtel de ville annihilé situé à la Place d'Armes. Ainsi, le bâtiment a reçu un nouveau nom, à savoir le Palais de Fêtes et de la Culture.

Épreuve

Combien de magasins comptez – vous dans le centre commercial?

.....

8. Musée de la Ville ‘De Plate’



Un peu d'histoire

Le musée est hébergé dans un immeuble datant de la fin du XVIII^e siècle. Pendant le XIX^e siècle, il servait de résidence d'été pour le roi Léopold I^{er}. Aujourd'hui, la chambre mortuaire dans laquelle Louise-Marie d'Orléans – la première reine de notre pays – est décédée le 11 octobre 1850, sert de mémorial.

Le musée vous offre un aperçu de l'histoire illustre et des traditions de la ville d'Ostende : l'archéologie, le folklore, la pêche, la navigation et une reconstruction des intérieurs divers du peuple.

Épreuve

Qui était l'habitant le plus célèbre de cette maison ?

.....

Quel souverain français a également passé une nuit ici ?

.....

9. Le nouveau brise-lames d'Ostende



Un peu d'Histoire

Maritime Access a construit une nouvelle porte d'entrée maritime pour le XXI^e siècle dans le port d'Ostende. Le plan stratégique pour le port a permis d'améliorer l'accessibilité et de mieux protéger la ville d'Ostende contre les inondations. Les deux nouveaux brise-lames ont été conçus pour résister à une tempête qui, statistiquement, s'attaque à nos côtes une fois tous les 1 000 ans. La protection a donc été considérablement renforcée.

La nouvelle digue orientale, qui s'avance de 600 mètres dans la mer, et la digue occidentale délimitent la nouvelle entrée du port.

Les navires d'une longueur maximale de 200 mètres peuvent désormais entrer et sortir du port en douceur et en toute sécurité. Le sable utilisable rendu disponible par la construction du nouveau canal a été utilisé pour la défense côtière et pour la réalisation de compensations naturelles.

Épreuve

Baladez – vous jusqu'à la fin du brise – lames et profitez du bon air! Prenez une photo de groupe au shell à la fin.

10. Le Monument aux Marins



Un peu d'histoire

En haut, un marin affronte le futur du regard, fier et plein de confiance. En bas, un marin porte le deuil à cause de la perte de ses amis. En 1951, on a demandé à Willy Kreitz, originaire d'Anvers, de concevoir ce monument de commémoration. Il est censé honorer les pêcheurs, les matelots, les moussaillons et les soldats qui ont succombé en naviguant les mers.

Un dernier fait divers intéressant est le suivant : en 1771, le premier phare ostendais se situait ici.

Épreuve

Voyez – vous le symbolique des 2 marins (1 qui regarde la mer, l'autre pas)

.....

.....

.....

.....

11. La Place des Pêcheurs



Un peu d'histoire

La Place des Pêcheurs rappelle l'histoire de pêche qui va de pair avec la ville d'Ostende. Elle est caractérisée par un panorama du Quai, plein d'étals à poissons. Après la Seconde Guerre mondiale, le maréchal Montgomery est venu à Ostende et a été accueilli ici. D'où le nom du quai de pêche : "Montgomery Quay".

Épreuve

Prenez une photo original avec le monsieur dans le publique et postez – le sur notre page facebook.

12. Le marché aux poissons



Un peu d'Histoire

Ce marché aux poissons en plein air est né de l'expansion du port au 19^e siècle. Le 'Vistrap' est ouvert tous les jours, sauf le jour de Noël, le jour de l'an et en cas de tempête en mer. Déjà tôt le matin, vous pouvez trouver ici les poissons les plus frais de la mer du Nord et les crevettes grises d'Ostende.

Lors de la construction des quais vers 1850, un escalier a été prévu qui menait directement aux bateaux de pêche d'amarrage. La plus grande partie des prises revenait au capitain, car les ventes devaient couvrir les coûts du navire. Le reste a été divisé entre les membres de l'équipage. Ce dont ils n'avaient pas besoin eux-mêmes, ils le vendaient frais tous les jours à cet escalier, qui fut bientôt populairement appelé "l'échelle à poissons". L'escalier a aujourd'hui disparu, mais le nom est resté.

Épreuve

Combien coute 1 kilo de crevettes et 1 kilo de cabillaud?

Crevettes:.....

Cabbillaud:.....

13. L' Amandine



Un peu d'Histoire

3 avril 1995. Ce jour là, l'Amandine rentre au port pour la dernière fois et mouillera pour la dernière fois l'ancre. La gorge serrée, l'équipage a débarqué et est rentré au foyer sans se retourner. Ainsi s'est achevée l'histoire de la pêche ostendaise dans les mers d'Islande. 13 ans plus tard, l'Amandine a entamé une nouvelle carrière, une carrière de musée interactif. Il aura fallu deux années de travail dur et de concentration dans les anciens chantiers navals 'Seghers' pour rendre au bateau toute la gloire de son passé. Mais ça y est. Aujourd'hui, vous pouvez le visiter dans le coeur même de la ville d'Oostende, sur le quai des Pêcheurs rénové.

Épreuve

Combien coute les Croquettes aux crevettes (indice: l'amandine n'est pas seulement un navire)

.....

14. Église Saint Pierre et Paul



Un peu d'histoire

L'église Saints-Pierre et Paul, située dans la reine de stations balnéaires belges, appartient au doyenné. Derrière l'église St Pierre et St Paul se trouve la tour St Pierre, connue sous le nom de Peperbusse (boîte à poivre). Il s'agit d'un vestige de l'ancienne église St Pierre, qui a brûlé en 1896. Depuis quelque temps déjà, le roi Léopold II avait souhaité la destruction de cette église, vu qu'il voulait réaliser d'autres projets. Or, le doyen s'y est opposé ardemment. Des langues vipères de la bourgeoisie brugeoise ont (injustement) suggéré que le roi aurait instigué l'incendie destructeur. Il faut tout de même avouer que, après des mois d'investigation, le parquet n'a pas pu appréhender le coupable.

Le style néogothique a été utilisé pendant la construction de la nouvelle église entre 1899 et 1905, selon la conception détaillée de l'architecte brugeois Louis Delacenserie (1838-1909). La chapelle derrière le maître-autel contient le tombeau de Louise-Marie, la première reine belge, qui est décédée à Ostende.

Épreuve

Quelles sont les fêtes qui se déroulent sur la place ici chaque été ? (Vous devrez probablement consulter les gens du coin !).....

Soirées / jeux d'intérieur

Jeux Folklorique

Vous savez jouer les jeux folklorique en temps libre, mais aussi en jeux organiser. Le plus simple est de travailler avec une carte où les enfants savent noter le score par jeu.

Une autre option est de faire un sorte de 'poker' avant chaque jeu. Avant de faire le jeu, les enfants doivent prédire se qu'ils vont jouer. Si ils réussissent de faire ce qu'ils ont prédit, ils double leurs points sur ce jeu. Dans le cas qu'ils n'arrivent pas au score prédit, ils perdent le score qu'ils ont jouer sur ce jeux. Si ils ont plus que prévue, ils gagne ce score.

En dessous de cet page vous trouverez un exemple de carte de score qui vous savez imprimer et découper pour chaque enfant.

Trou Madame

Tracer une ligne de départ au sol située entre 3 et 5 m du jeu suivant la qualité du sol. Le premier joueur fait rouler les 5 palets en direction du jeu, puis, après avoir totalisé ses points, c'est au joueur suivant de jouer les 5 palets ... Le nombre de tours qu'aura chaque joueur est à définir en début de partie..



- 5 palets en bois + le trou madame

Palets Anglais

Chaque joueur à tour de rôle, fait glisser les 20 palets sur la surface du jeu. Le but est de réussir à placer un palet dans chaque zone de un à cinq, sans toucher les lignes. Il est possible de pousser un palet avec un autre. Lorsque les 20 palets ont été joués, le joueur place une marque sur le chiffre correspondant au secteur qu'il a réussi.



- 20 palet + le jeu

Quilles et potence

Le joueur lance la boule de façon à ce qu'elle effectue un cercle parfait autour de son axe. La boule doit faire un premier tour au-dessus des quilles sans les toucher. Au second tour, elle doit abattre le maximum de quilles. La partie se termine après le second tour de la boule et le joueurs compte les quilles tombées qui marquent les points. Le joueur ayant obtenu le plus haut score gagne la partie.

- Jeu + 9 quilles



Toupie à quilles

Enroulez la corde autour de la toupie en laissant plus ou moins 10 cm de corde libre côté bâtonnet. Passez le bâtonnet au travers du trou et calez la toupie. Tirez horizontalement. La toupie, en évoluant renverse les quilles qui donnent des points.

- Jeu, 1 toupie, 1 corde, 12 quilles



Spiral

Faire le parcours sans que l'anneau touche la barre et déclenche le beeper.

- 1 spirale.



Chamboule Tout

En fonction de son âge, le joueur prend position sur une ligne de tir. Il peut alors lancer ses projectiles et abattre le maximum de boîtes de conserve.

En fonction du nombres de boîtes qui ne se trouvent plus sur leur support, on attribue un nombre de points, définis à l'avance par le règlement du stand

- Boîte, 6 conserve, 2 ballons



Roll Up géant

Écarter les 2 tiges et faire monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points. Chaque joueur joue 3 fois la boule. Il faut placer la boule sur les 2 tiges et la faire remonter vers les poignées en écartant les tiges, la laisser tomber dans le trou qui a la plus forte valeur. Le joueur ayant obtenu le plus haut score en 3 boules gagne la partie.

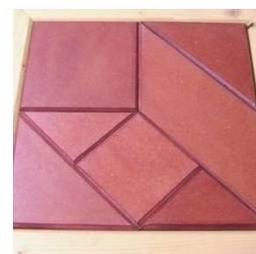
- jeu, 2 batons, 1 bal



Puzzel van Pythagoras

Refaire le puzzle le plus vite possible!

- Puzzle



Carte de score

NOM:

Score

1. Trou madame
2. Palets Anglais
3. Quilles et Potence
4. Toupie à quilles
5. Spiral
6. Chamboule tout
7. Roll up
8. Puzzle

Total:

Carte de score

NOM:

Score

1. Trou madame
2. Palets Anglais
3. Quilles et Potence
4. Toupie à quilles
5. Spiral
6. Chamboule tout
7. Roll up
8. Puzzle

Total:

Carte de score

NOM:

Score

1. Trou madame
2. Palets Anglais
3. Quilles et Potence
4. Toupie à quilles
5. Spiral
6. Chamboule tout
7. Roll up
8. Puzzle

Total:

Carte de score

NOM:

Score

1. Trou madame
2. Palets Anglais
3. Quilles et Potence
4. Toupie à quilles
5. Spiral
6. Chamboule tout
7. Roll up
8. Puzzle

Total:

Jeux géants

En plus des jeux folklorique nous avons nos Jeux Géants:

- Grand Jenga
- Puissance 4
- Grand Mikado

Quiz : Qui veut gagner du poisson !?

But du jeu:

Remporter un maximum de poisson.

Déroulement

Les enfants sont séparés en 3 à 6 équipes. Grâce à toute une série d'épreuves, les équipes vont tenter de remporter un maximum de poissons (une sorte de poisson par équipes) Une fois que toutes les épreuves sont réalisées, on totalise les points de chaque équipe. L'équipe qui a le plus grand nombre de poissons l'emporte! Le groupe doit ramener le matériel / copie de l'école.

Liste d'épreuves

- Trouver un cri et un nom d'équipe.
- Pour chaque lettre de l'alphabet, trouver soit un fruit, soit un pays,...
- Dans une liste de 20 mots, retrouver 7 mots qui étaient dans le texte lu au préalable.(evt. contre la montre)
- Répondre aux questions posées.
- Réaliser un cercle en étant placé l'un derrière l'autre. Pivoter d' $\frac{1}{4}$ de tour vers la droite. Chaque joueur pose les mains sur les épaules de son voisin de devant et garde les jambes bien serrées. Chacun s'assied alors sur les genoux de son voisin de derrière. Les équipes qui réussissent gagnent du poisson !
- La toile d'araignée: en cercle, l'enseignant(e) attache le fil à son poignet. Il / Elle lance ensuite la bobine à un enfant qui la lance à un autre. Quand chaque enfant a reçu le fil, ils doivent reconstruire la bobine le plus rapidement possible.
- 4 labyrinthes à faire. (contre la montre)

Matériel

- 1 feuille avec toutes les lettres de l'alphabet / équipe. (annexe 1)
- 1 histoire de poisson (1 x annexe 2)
- Liste de 20 mots / équipe (annexe 3)
- Liste de question (1 x annexe 4)
- Labyrinthe / équipe (annexe 5)
- Les poissons (x / équipe, à découper annexe 6)

A:

N:

B:

O:

C:

P:

D:

Q:

E:

R:

F:

S:

G:

T:

H:

U:

I:

V:

J:

W:

K:

X:

L:

Y:

M:

Z:

Annexe 2: Histoire de poisson: Extrait de "Mystère à bord"

"Un trésor arrive?"

Les petits pirates ont la belle vie: ils collectionnent des coquillages, des pièces d'or... quand leurs parents, les grands pirates, trouvent un trésor. Et, en plus, ils mangent du requin rôti le dimanche. Mais il arrive que les petits pirates deviennent très nerveux, surtout s'ils apprennent qu'ils vont avoir un petit frère ou une petite soeur. Et c'est exactement ce qui arrive à Plume, le fils du fameux capitaine Fourchette! Il mange tranquillement sa salade d'étoiles de mer, quand ses parents échangent un regard joyeux. "Les enfants, nous avons une grande nouvelle à vous annoncer!", commence la maman de Plume d'une voix émue. "Vous auriez bientôt un petit frère ou une petite soeur"! - "Quoi???", sursaute Plume en oubliant sa salade. "Mais ce n'est pas possible!", s'écrie Charlotte, qui a tout juste un an de moins que lui. "Et pourquoi?", interroge le capitaine Fourchette?" "Vous n'êtes quand même pas jaloux, les enfants?", demande maman Marguerite amusé.

"Hey, non mais", marmonne Plume qui, en réalité est déjà un peu jaloux. "On n'arrivera pas à lui donner un prénom, au bébé!" s'exclame Charlotte.

Il faut dire que tous les enfants Fourchette ont de noms de gâteaux: Honoré, l'aîné, Madeleine, la grande soeur, Parfait (on l'appelle Plume, parce qu'il est un peu maigrichon) et enfin la dernière, Charlotte. Le capitaine Fourchette était pâtissier, avant de devenir pirate; mais comme il aimait les voyages, il a vendu sa pâtisserie pour acheter son navire, "Le Bon Appétit".

"Ne vous inquiétez pas, je suis sûre qu'on trouvera un joli prénom pour le bébé", affirme maman Marguerite.

Les parents font la sieste dans leur cabine. Maman Marguerite doit se reposer souvent à cause du bébé qui s'annonce. Et le capitaine Fourchette reste auprès d'elle.

Honoré remplace son père au gouvernail pendant que Madeleine et Juanito, le jeune mousse du "bon appetit" révisent une leçon de géographie, une matière vraiment très importante chez les pirates. Et puis... ils échangent des regards brûlants et des paroles romantiques, car depuis que Juanito a pu échapper à son ancien maître, l'affreux Forban Barbe-Mousse, ils sont amoureux comme des tourteraux, des étourneaux, des vrais moineaux!

Pendants ce temps - la, Plume et Charlotte bavardent sous le grand mât. "Peuh! Moi, j'ai pas envie de bébé!", ronchonne Plume. "Maman a raison, tu es jaloux!", rigole Charlotte. "Pas toi?", réplique Plume. "Ben... si", soupire Charlotte en baissant la tête. "Mais en même temps, je suis contente, je suis sûre qu'on l'aimera beaucoup, le bébé!"

Annexe 3: liste de 20 mots

Magie

Boulangier

Monstre

Pâtissier

Loupe

Terre

Coquillage

Tribord

Matelas

Sieste

Pigeon

Science

Trésor

Géographie

Cigarette

Expedition

Barbe à papa

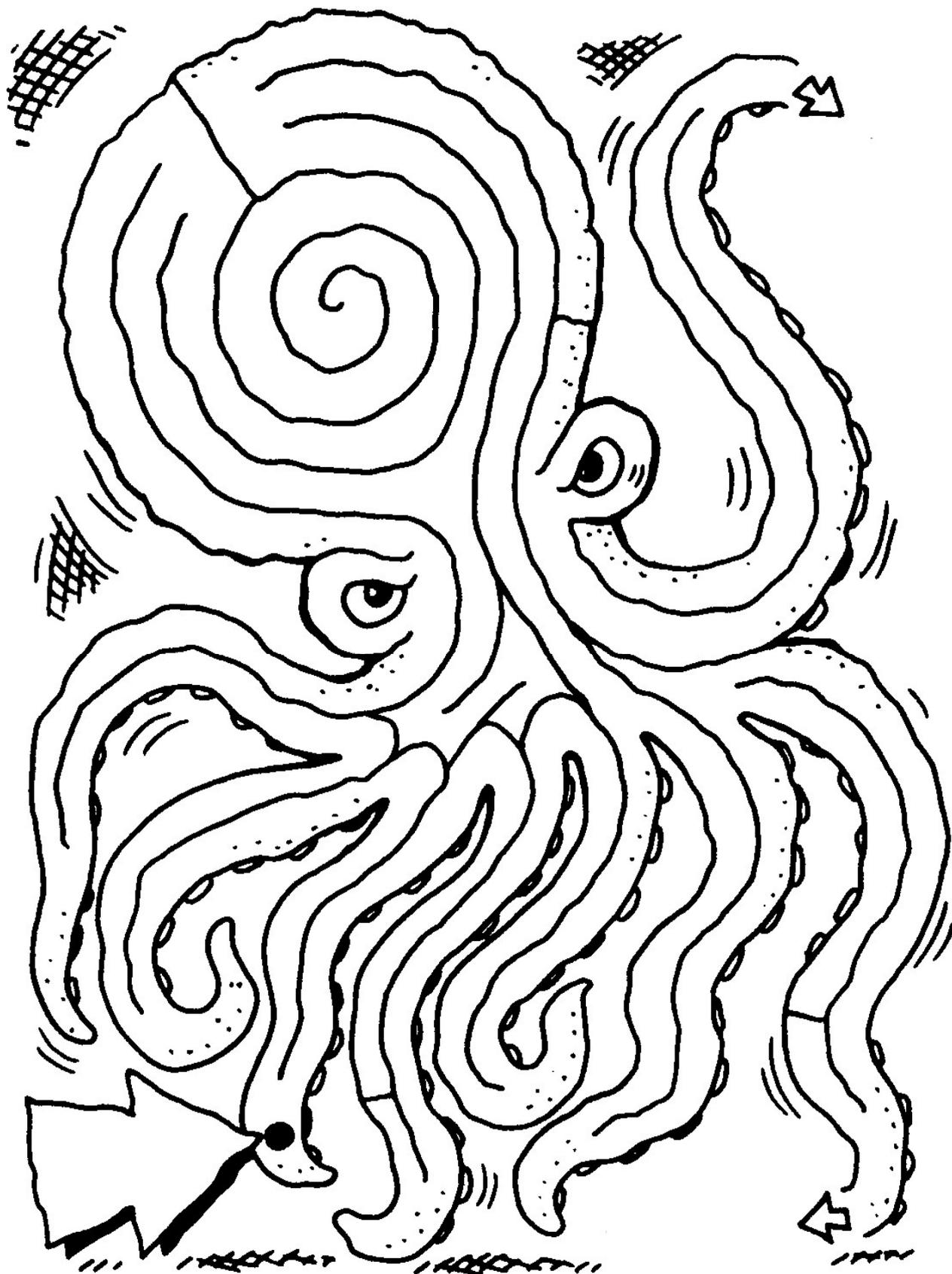
Moineaux

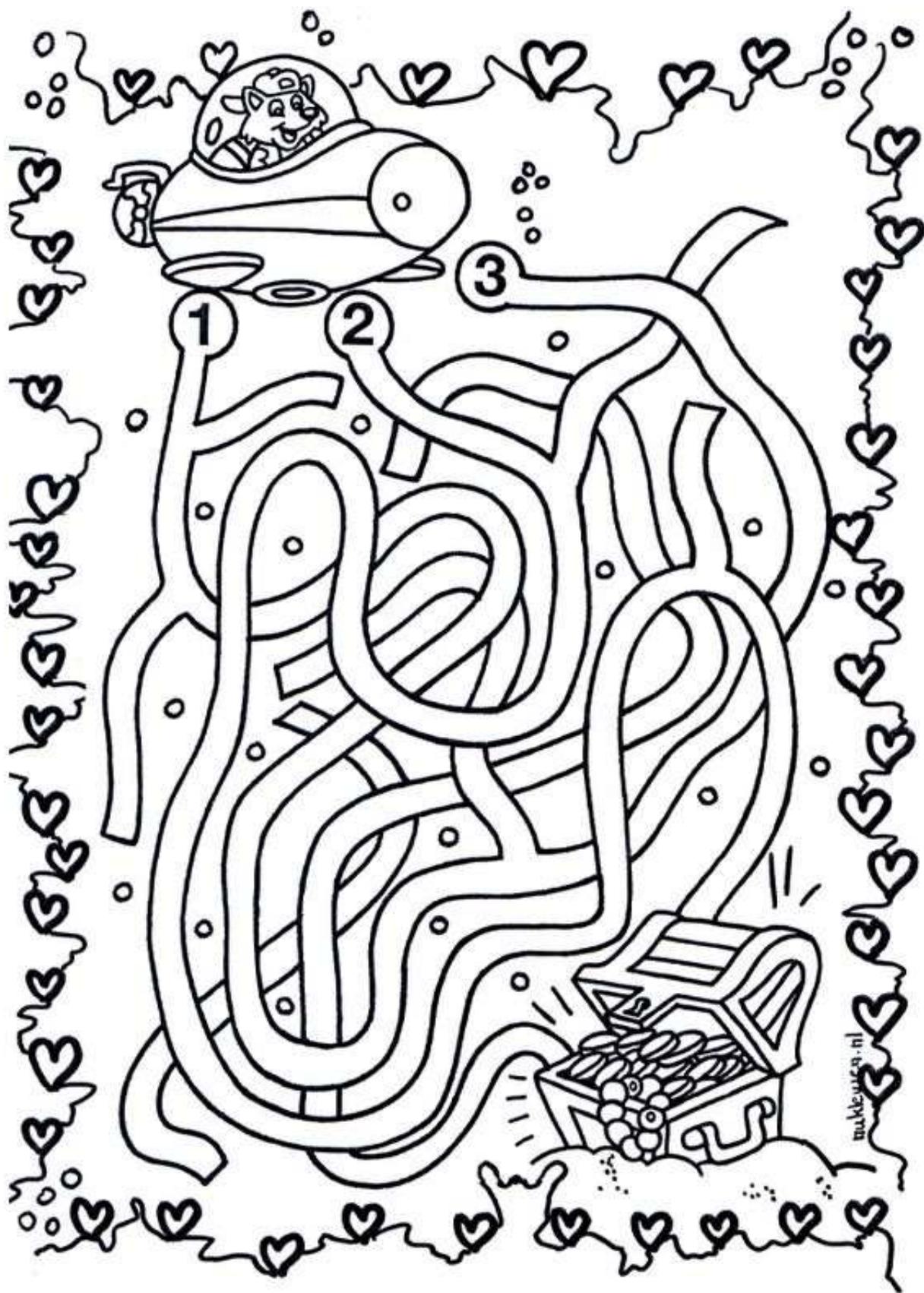
Plume

Labyrinthe

Annexe: 4 Liste de questions

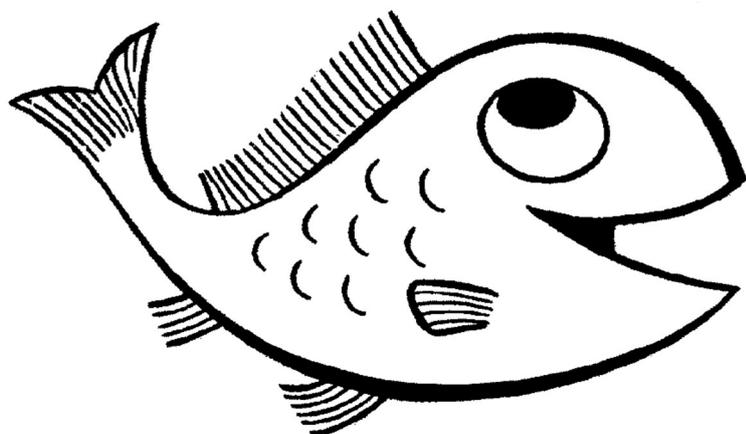
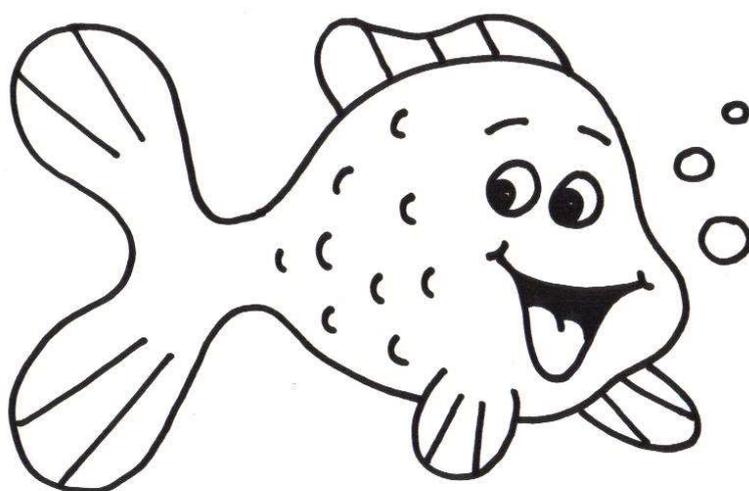
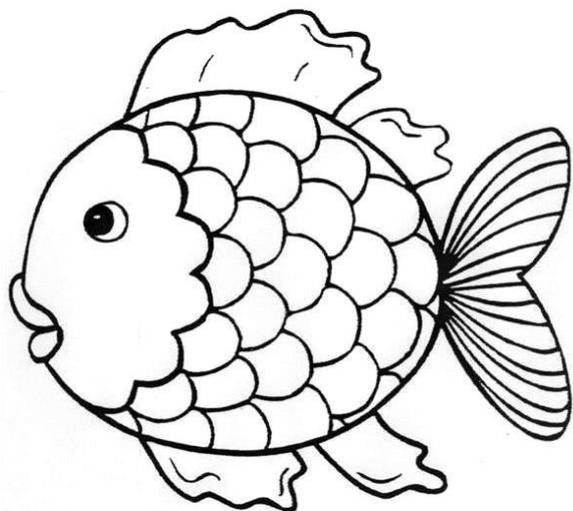
- que'est ce qui est special au tram de la côte?
 - Vous pouvez prendre le tram en maillot de bain
 - *C'est le plus long trajet du monde*
 - Il roule sur du sable au lieu que de l'électricité
- Citez-moi 3 clubs de foot Flamand. (Club de Bruges, RC Genk, Gand)
- Comment s'appelle le centre ou nous sommes? (Horizon)
- Si vous donnez à manger au mouette, vous savez avoir une amende. Vous savez pourquoi?
 - Les mouette vont trop grossir
 - *Il y en a déjà beaucoup de trop*
 - Il ne vont plus manger du poisson => trop de poisons!
- Quand peut on nager dans la mer?
 - Quand il fait asser chaud.
 - *Quand il y a des maitre nageurs, et quand il y a un drapeau jaune ou vert*
 - Quand vous avez envie.
- Pour quelle plage Bredene est elle connue? (Plage nudiste)
- Citez les 4 pays limitrophes de notre pays. (Allemagne, Pays Bas, france, Lux.)
- Citez-moi les 2 types de marées que l'on peut observer. (Marée Haute, marée basse. / Pleine mer et basse mer.)
- Comment s'appelle l'hymne national de notre pays? (la brabançonne)
- Comment s'appelle le chien de Tintin? (Milou)

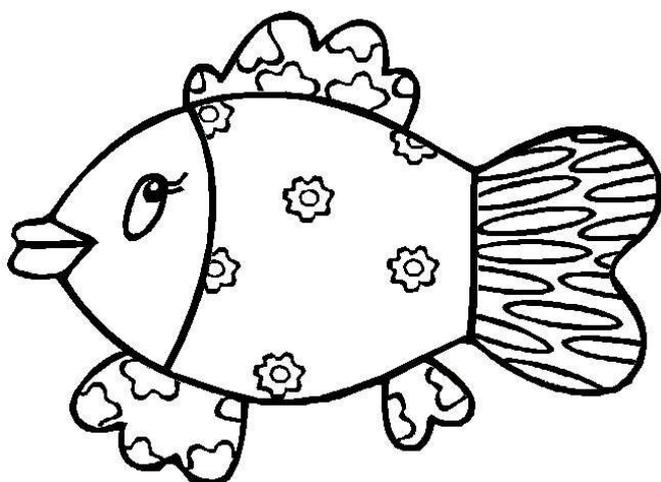
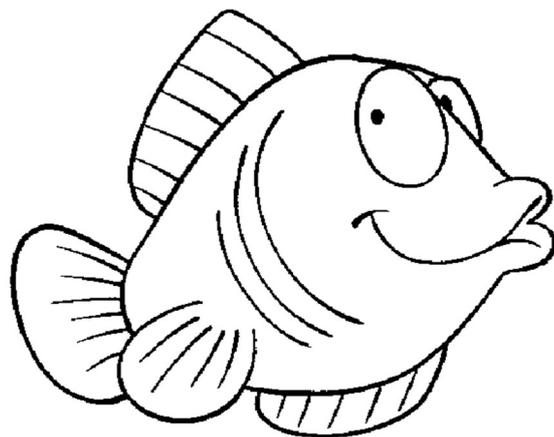
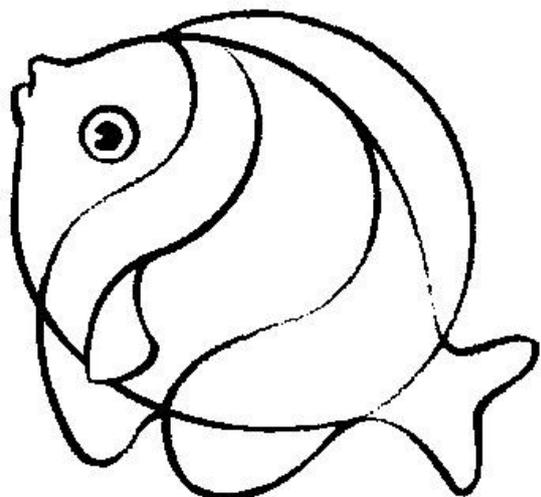






Poisson à découper (18x)





QUIZ de la MER ! – école primaire 1 & 2

Informations sur le jeu

Il s'agit d'un quiz destiné aux enfants de premier degré de l'école primaire. Idéal par temps de pluie ou comme activité de soirée. Les enseignants (1 ou 2) sont responsables de la présentation et de la préparation de la feuille de réponses. Durée : +/- 1 heure

Déroulement du jeu

Les enfants sont répartis en groupes de 4. Le quiz consiste en 20 questions relatives à la mer. C'est une façon amusante de rafraîchir leurs connaissances sur la plage et la mer. Pour chaque bonne réponse, ils obtiennent un point. L'équipe qui obtient le plus grand nombre de réponses correctes gagne !

Matériel de jeu

Vous trouverez le quiz à l'url ci-dessous (ctrl + clic).

<https://indd.adobe.com/view/3bb2273e-f56a-4a7d-b559-eab60276e5fc>

Si vous souhaitez ensuite l'imprimer : après l'avoir ouvert, sauvegardez-le séparément en tant que document pdf afin d'obtenir la taille de fichier correcte.



QUIZ de la mer! 1 & 2

Nom de groupe: _____

- | | | | |
|-----|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1. | A _____ | B _____ | C _____ |
| 2. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 3. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 4. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 5. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 6. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 7. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 8. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 9. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 10. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 11. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 12. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 13. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 14. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 15. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 16. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 17. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 18. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 19. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 20. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |

Totale: _____

QUIZ de la MER ! – école primaire 3 & 4

Informations sur le jeu

Ce quiz est un peu plus difficile que le précédent et convient aux enfants de deuxième degré de l'enseignement primaire. Idéal par temps de pluie ou comme activité de soirée. Les enseignants (1 ou 2) sont responsables de la présentation et de la préparation du formulaire de réponse. Durée : +/- 1h30

Déroulement du jeu

Les enfants sont répartis en groupes de 4. Le quiz consiste en 30 questions relatives à la mer. C'est une façon amusante de rafraîchir leurs connaissances sur la plage et la mer. Pour chaque bonne réponse, ils obtiennent un point. L'équipe qui obtient le plus grand nombre de réponses correctes gagne !

Matériel de jeu

Vous trouverez le quiz à l'url ci-dessous (ctrl + clic).

<https://indd.adobe.com/view/78c3ebca-7611-4d86-8e0e-12570f81e3ab>

Si vous souhaitez ensuite l'imprimer : après l'avoir ouvert, sauvegardez-le séparément en tant que document pdf afin d'obtenir la taille de fichier correcte.



QUIZ de la Mer! 3 & 4

Nom de group: _____

1. A _____ B _____ C _____

2. O A O B O C

3. O A O B O C

4. O A O B O C

5. O A O B O C

6. O A O B O C

7. O A O B O C

8. O A O B O C

9. A _____ B _____ C _____

10. O A O B O C

11. O A O B O C

12. O A O B O C

13. O A O B O C

14. O A O B O C

15. O A O B O C

16. O A O B O C

17. O A O B O C

18. O A O B O C

19. O A O B O C

20. O A O B O C

21. O A O B O C

22. O A O B O C

23. O A O B O C

24. A _____ B _____ C _____

25. O A O B O C

26. O A O B O C

27. O A O B O C

28. O A O B O C

29. A _____ B _____ C _____

30. O A O B O C

Totale: _____

Bricolages

Collage de coquillage

Avec les coquillage trouvé sur la plage les enfants savent faire un collage! Vous savez acheter des canvas de peintre ou faire les collages sur des morceau de carton.



Des petits canvas et des pistolets à colle sont disponibles à Horizon moyennant un supplément. Pour plus d'informations, contactez-nous à info@zeeklassen.be

Matériel:

- Canvas ou carton
- Coquillages
- Evt. peinture
- Pistolets à colle

Sable et coquillages sur toile

Pour les avancés. Commencez par faire un dessin sur la toile avec de la colle. Puis dispersez le sable ou les coquilles concassées et soufflez dessus (doucement). Ensuite, vous pouvez vernir le travail avec une bombe aérosol ou un pinceau. Bon résultat garanti! Vous pouvez également faire un modèle à coller.

Matériel:

- Une toile
- Colle
- Coquillages
- Sable



Jeu sans frontières

Informations sur le jeu

Jeu sans frontières est un classique, tout le monde le sait. La taille du groupe est moins importante, pour autant qu'il puisse être divisé en 8 équipes (maximum). L'objectif est que chaque équipe termine en tête à chaque fois et remporte ainsi le plus de points. Le vainqueur d'une mission obtient 8 points, le 2ème 7 points, le 3ème 6 points,...

Il y a un capitaine par équipe qui communique la décision finale (après consultation) au personnel d'encadrement.

Chaque équipe dispose également d'un joker : la partie dans laquelle une équipe utilise son joker compte double dans les points.

Pour ce jeu, tout le matériel est présent dans Horizon. Si vous souhaitez y jouer, il est préférable de réserver à temps. Le matériel peut ensuite être récupéré à la réception.

Épreuves:

Jeu 1 Discahtlon

Relais dans lequel chaque enfant doit aller du point a au point b et revenir au point a (son propre groupe) avec un frisbee. Le frisbee est toujours lancé dans la direction où il doit aller. Les enfants ne sont pas autorisés à marcher avec le frisbee dans les mains. Le premier groupe à partir complètement gagne.

- Frisbee

Jeu 2 Courir dans un sac de jute

Les enfants doivent aller du point a au point b et revenir au point a (leur propre groupe) le plus rapidement possible. Le premier groupe à faire le tour complet gagne.

- Max 8 sacs de jute

Jeu 3 Tug of war

Le destin décide des 2 équipes qui débiteront l'une contre l'autre. Toutes les équipes gagnantes obtiennent 8 points, l'équipe perdante 4. Vous pouvez éventuellement faire concourir les gagnants contre d'autres gagnants pour 8 points supplémentaires, et les perdants contre les perdants pour 4 points supplémentaires.

- Cordes de traction
- Des cônes au milieu entre les 2 équipes en compétition.

Jeu 4 Retourner le sac de jute

Se tenir par groupes de 3 sur un sac de jute et le retourner sans que les enfants mettent un pied à côté du sac de jute. Pour cela, vous pouvez travailler avec une section limitée du groupe ou utiliser plusieurs sacs de jute par équipe. Le groupe qui fait cela le plus rapidement gagne 8 points, le 2ème 7, ...

- Sacs de jute
- Chronomètre

Jeu 5 Duos de ballons

Des duos sont formés par équipe. Le but est que chaque duo aille du point a au point b et revienne au point a avec un ballon entre le ventre. La première équipe qui fait l'aller-retour sans faire éclater le ballon gagne.

- Ballons

Jeu 6 Drunken Sailor

Relais où les enfants doivent aller du point a au point b et inversement. Mais avant de partir pour le point b, ils doivent effectuer une rotation de 10x autour d'un bâton de brosse, c'est-à-dire autour de leur propre axe.

- Bâton de brosse

Jeu 7 Tapis roulant

Les enfants s'allongent les uns à côté des autres et les uns contre les autres sur le sol. 1 enfant se couche sur les enfants de la direction opposée. Les enfants couchés l'un à côté de l'autre commencent tous à rouler dans la même direction, en poussant l'enfant couché sur le dessus vers l'avant. L'objectif est de déposer cet enfant à la ligne d'arrivée de cette manière, sans toucher le sol.

- /

Jeu 8 Relais de puzzle

Les équipes se tiennent prêtes derrière la ligne de départ. Après le signal de départ, ils se dirigent à tour de rôle vers l'autre côté, où se trouvent des pièces de puzzle. Ils prennent une pièce du puzzle et retournent à leur côté, puis le suivant peut partir. L'équipe qui a été la première à compléter l'ensemble du puzzle a remporté la tâche.

- Puzzle par équipe

Jeu 9 Relais du bal des rois

Les enfants se mettent en rangs les uns derrière les autres dans chaque groupe. Devant chaque rangée, à environ 3 m, se tient le capitaine de l'équipe. Il ou elle se tient debout face à la rangée, en tenant un frisbee. Au signal, le capitaine lance le frisbee au numéro 1 de la rangée en face de lui. Ce dernier rejette le frisbee et s'assied sur le sol. Le capitaine lance ensuite le frisbee au numéro 2, qui lui renvoie le frisbee et s'assied également. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que le dernier joueur récupère le frisbee, le renvoie et s'assoit. Si le frisbee atterrit sur le sol, le groupe recommence.

- Frisbees

Jeu 10 Relais éléphant

Chaque membre de l'équipe reçoit un morceau de ficelle, la 1ère personne marche vers l'objet (un bâton, une chaise, un sauteur,...) et y attache la ficelle. Les autres prolongent cette corde avec leur pièce. Dès que la corde atteint leur propre camp, le groupe peut tirer l'objet.

- Des morceaux de ficelle

Jeu 11 Danse du limbo

Les enfants et les équipes passent chacun leur tour sous le bâton de limbo. Donc d'abord l'enfant 1 de l'équipe a, puis l'enfant 1 de l'équipe b, l'enfant 1 de l'équipe c, ... puis l'enfant 2 de l'équipe a, l'enfant 2 de l'équipe b, etc ... Le dernier joueur restant remporte la victoire pour son équipe. Vous pouvez également déléguer quelques joueurs par équipe pour raccourcir un peu le temps, si nécessaire korten.

- (brosse)bâton

Matériel pour le jeu

- Cônes
- Frisbees
- Sacs de jute
- Tirage de corde
- Ballons
- (brosse) bâtons
- 1 puzzle par équipe (tous les mêmes puzzles, ou un nombre égal de pièces)
- 1 morceau de corde d'amarrage par personne (1m pp)