

# INTRODUCTION

« Soyons sérieux comme le plaisir ! » La formule mériterait d'être inscrite en lettres d'or sur les blocs-notes, les cahiers, les tableaux... chaque fois qu'on élabore, prépare et anime une activité ludique. Mais plus encore lorsqu'il s'agit de projets d'envergure comme une journée à thème ou un grand jeu. Car les fondements de ces animations, aujourd'hui souvent mises de côté au détriment d'activités plus individuelles et occupationnelles, se trouvent dans l'émulation que génère l'équipe éducative. Il faut donc être rigoureux et passionné pour emmener ces projets vers une pleine et entière réussite.

Une journée à thème et un grand jeu favorisent la socialisation, enrichissent la connaissance de soi et les savoirs, développent l'autonomie et la capacité à prendre des initiatives, régulent les conflits dans un groupe... C'est vrai, ce sont des objectifs pédagogiques courants, mais qu'on trouve ici réunis au sein d'une même animation. Il est ainsi difficile de faire plus complet en matière d'activités ludiques et c'est pourquoi nous vous invitons à en concevoir et à en animer.

Dans ce second tome, sont donc rassemblés cinq grands jeux, clés en main, autour des grandes inventions, de Jules Verne, de la Rome antique, des Jeux olympiques et des contes. L'occasion rêvée de stimuler l'enthousiasme créatif de votre public et de redécouvrir ces animations dont on parle encore plusieurs années après... De plus, vous y trouverez un cédérom (CD), contenant tout un ensemble de ressources imprimables à l'envi pour parachever leur préparation, et plusieurs boucles musicales en lien avec les thématiques abordées.

Vous rêviez de mettre en œuvre un tel projet au sein de votre structure, mais manquez d'éléments pratiques et de conseils éprouvés pour y parvenir efficacement ? Tout est là ; à vous de tourner les pages !

# SOMMAIRE

## 4 EURÉKA ! NOUS AVONS TROUVÉ !

- 4 Préambule
- 4 Je cherche... On découvre !
- 4 4 épreuves de liaison
- 4 La Préhistoire
- 4 L'Antiquité
- 4 Le Moyen Âge
- 4 La Renaissance
- 4 Les Temps modernes
- 4 Le grand final

### ACTIVITÉS

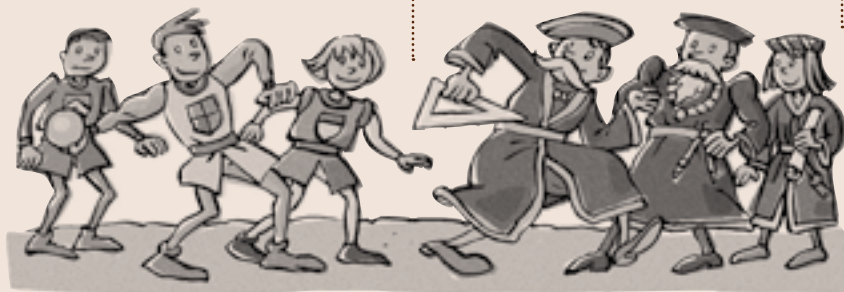
- 4 Du signe à l'écrit
- 4 De la pierre à l'horlogerie
- 4 Croyances et médecine
- 4 Une conquête, des conquêtes
- 4 A la leur de l'étoile polaire
- 4 Du zéro dans l'histoire
- 4 De l'art de la guerre
- 4 Fiat lux, et lux fit !
- 4 Ressources

## 4 DEVENIR UN HÉROS DE JULES VERNE

- 4 Devenir un héros de Jules Verne
- 4 Les principales questions à se poser
- 4 Voyage au centre de la Terre
- 4 Le maître du monde
- 4 20 000 lieues sous les mers
- 4 De la Terre à la Lune
- 4 Le secret de Wilhelm Storitz
- 4 Ressources

## 4 LES DÉS SONT JETÉS : C'EST À VOUS DE JOUER !

- 4 Préambule
- 4 A vous de jouer !
- 4 Une équipe : les légionnaires
- 4 Une équipe : les sénateurs
- 4 Une équipe : les plébéiens
- 4 Une équipe : les esclaves
- 4 Une équipe : les Gaulois
- 4 Quelques règles optionnelles



# GRANDS JEUX ET JOURNÉES À THÈME



- 5 Poste n° 1 : l'Aventin
- 5 Poste n° 2 : le Caelius
- 5 Poste n° 3 : le Capitole
- 5 Poste n° 4 : l'Esquilin
- 5 Poste n° 5 : le Palatin
- 5 Poste n° 6 : le Quirinal
- 5 Poste n° 7 : le Viminal

## ACTIVITÉS

- 5 La cuisine et les banquets
- 5 Plébéiens et sénateurs
- 5 Les monnaies et les mesures
- 5 Barbares et esclaves
- 5 L'art et l'architecture
- 5 La mosaïque
- 5 Les légionnaires
- 5 La littérature
- 5 Ressources

## 5 À NOUS LA COURONNE ET LA FAUCILLE D'OR !

- 5 Préambule
- 5 A vos marques... Prêts... Partez !
- 5 Des athlètes, des épreuves
- 5 Laissez parler votre imagination
- 5 Dans le costume du juge
- 5 Questions pour des champions

- 5 Des résultats et des récompenses
- 5 Terminer en festivités !

## ACTIVITÉS

- 5 Choisir sa ville hôte
- 5 Une cérémonie d'ouverture se prépare !
- 5 Les symboles des Jeux
- 5 Des hommes et des costumes (1)
- 5 Des hommes et des costumes (2)
- 5 Des athlètes et des records (1)
- 5 Des athlètes et des records (2)
- 5 Les jeux : une tribune pour les droits de l'homme
- 5 Ressources

## 5 RACONTE-MOI UNE HISTOIRE

- 5 Préparation et règles
- 5 Les personnages
- 5 Les objets
- 5 Les lieux
- 5 Les cartes surprise
- 5 Les consignes
- 5 Les contrats