



ELEMENTS DE CONTEXTE

- Les animations suivantes ont été testées en Novembre 2022 auprès de 90 jeunes issus de 8 Centres Sociaux de la dynamique rurale.
- L'activité s'est déroulée sur une journée 09h30-17h30. 
- A leur accueil, les jeunes étaient répartis aléatoirement dans une équipe au nom des 4 maisons de Poudlard via le genially
- "Choixpeau magique"
<https://view.genial.ly/633eedb62aba480012a420c7/interactive-content-rnd.ly>

Au vu du nombre de jeunes nous avons créé 8 équipes en dupliquant les maisons (*Griffondor 1 et Griffondor 2...*)

- Vous trouverez dans les éléments un tableur excel de suggestion de répartition des équipes sur les épreuves.
 - Nous avons accordé une importance particulière aux décors, vous trouverez des affiches à imprimer dans le fichier joint.
- N'hésitez pas à solliciter également les équipes et les proches, quelques fioles, une malle, de fausses toiles d'araignées permettent de créer facilement des décors.

- Pour chaque épreuve, l'équipe gagnante se voyait remettre une clef, l'équipe qui a le plus de clef remporte le tournoi de la coupe connectée.





LE DUEL DES SORCIERS

DESRIPTIF

Jeu de mémoire



DÉROULÉ DE L'ANIMATION

- Deux équipes s'affrontent.
- Les enfants se mettent en binôme, l'un a les yeux bandés et l'autre sert de guide pour trouver les images.
- Une fois deux images retournées : si elles sont identiques, le binôme poursuit le jeu. Si elles sont différents il revient au point de départ et un autre binôme prend le relai. Une fois revenu au point de départ les jeunes échangent de rôle.



MATÉRIEL

- Plusieurs bandeaux pour masquer les yeux.
- Le jeu de cartes memory

NOTES



HARRY POTTER ET LA COUPE CONNECTÉE



LE MATCH DE QUIDDITCH

DESRIPTIF

Le quidditch se joue à 7 contre 7, le but du jeu est de passer le ballon dans les cerceaux adverses.



DÉROULÉ DE L'ANIMATION

Le quidditch se joue à 7 contre 7, le but du jeu est de passer le ballon dans les cerceaux adverses.

Pour cela, chaque équipe est constituée de :

- 3 poursuiveurs - ce sont ceux qui se chargent de mettre les buts
- 1 gardien
- 2 batteurs - ils sont chargés d'arrêter les poursuiveurs
- 1 attrapeur (en option), c'est celui qui attrape le vif d'or



Voir la règle du jeu en PJ pour plus d'informations

MATÉRIEL

- Des bandeaux ou t-shirts pour distinguer les différents rôles
- 4 ballons
- 6 cerceaux accrochés sur des poteaux
- 14 balais

NOTES

- /!\ Aux risques de blessure. Prévoir un support souple pour faire office de balais.
-
- Pour simuler le vif d'or, l'animateur peut mettre un t-shirt jaune dans les 5 dernières minutes du match et courir. Le premier qui l'attrape marque les points





LE DUEL DES SORCIERS

DESRIPTIF

Pictionnary numérique



DÉROULÉ DE L'ANIMATION

Comme au pictionnary classique, les équipes s'affrontent sur un temps délimité, celle qui devine le plus de dessins remporte la manche.



MATÉRIEL

- Deux kits de "air pictionnary Harry Potter"
- Deux tablettes

NOTES

- Attention les cartes fournies avec le "air pictionnary Harry Potter " sont particulièrement difficiles et réservées aux néophytes, l'animation peut très bien se faire avec un air pictionnary classique.



HARRY POTTER ET LA COUPE CONNECTÉE



LA FUITE DE PRÉ-AU- LARD

DESRIPTIF

Escape game



DÉROULÉ DE L'ANIMATION

Le site "La classe de Mallory . net" regorge d'escape game tout prêts sur le thème Harry Potter.



Nous avons opté pour "En route pour Poudlard"

MATÉRIEL

- En fonction du nombre de jeunes 1 à plusieurs PC par équipe.
- Une connexion internet.

NOTES

- Pour l'introduction et la récompense, vous trouverez deux fichiers "lettre d'admission à poudlard" et "ticket de train". Les jeunes ont particulièrement apprécié ces goodies





LE BREVET UNIVERSEL DE SORCELLERIE ÉLÉMENTAIRE

DESRIPTIF

Jeu d'énigmes avec questions de
prévention sur le numérique



DÉROULÉ DE L'ANIMATION

Tout sorcier se doit de savoir maîtriser le sort de traduction, une mini scène permettra aux apprentis de retrouver la formule qui leur permettra de replacer les textes des affiches dans le bon ordre. (trouver la clef de décryptage)

Les affiches sont réparties partout dans la salle, dans un premier temps, les jeunes doivent les retrouver (idéalement mettre des fausses affiches en décoration pour plus de difficulté).

Dès la traduction faite, une énigme donnera un chiffre.(trouver le chiffre)

Chaque chiffre trouvés correspond à un indicateur sur la prévention, à replacer, chaque indicateur bien placé donne des points supplémentaire.(trouver l'indicateur affilié au chiffre)



MATÉRIEL

- Caisse avec décor pour indice du code de décryptage
- Affiches réalisées en amont

NOTES

- Avoir les réponses de chaque affiche
- 



ACTIVITÉS ANNEXES

DESRIPTIF

Stand photo Fond Vert et quizz de prévention sur le numérique



DÉROULÉ DE L'ANIMATION

- Créer des questions autour de la prévention numérique (ou tout autre thème), que vous cachez sous forme de QR code dans la salle. Les jeunes doivent répondre à X questions (screenshot à l'appui) avant de pouvoir prendre une photo sur le fond vert.



MATÉRIEL

- Un fond vert
- un logiciel photo
- Des accessoires Harry Potter
- Des questions sous forme de QR code

NOTES

- Si vous avez la possibilité de les imprimer en direct, les jeunes seront ravis.

