Walt Disney

- Durée : 2h
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

"Nous avons atteri dans le royaume de walt disney. Chaque baladin s'est transformé en un personnage. Chacun devra passer une épreuve durant le parcours pour sortir du royaume."

Règles:

-suivre le tracé de la carte

-à chaque fois que vous tombez sur une enveloppe, il faudra passer une épreuve.

Personnages + épreuves:

SIMBA: "Simba doit retrouver Nala, cachée dans la savane. Pour la retrouver, il faut reconstituer un puzzle. Malheureusement, le vent à éparpillé les pièces. Cherche-les vite.

WINNIE L'OURSON: "Winnie a très faim, HORRIBLEMENT faim. Et il ne trouve plus son pot de miel parmi tous les autres. Aide-le à le retrouver en goûtant les contenus de tous les pots."

ROBIN DES BOIS: "Robin des bois, pour venir en aide aux pauvres, vole un riche bourgeois.Mais celui-ci se met à sa poursuite. Cours vite jusqu'à la prochaine épreuve."

PINOCHIO: "Pinochio vient de nous mentir. Son nez a grandit, grandit, grandit...Aide-le à retrouver son nez normal en corrigeant ses fausses paroles"

- l'herbe est bleue

- les voitures roulent

-les baladins ont un foulard

-mickey n'aime pas minnie

-le coca cola pique

-la neige est chaude

-l'homme a 3 mains

- les chefs baladins sont gentils

-Nemo est une vache

- tous les samedi, il y a baladins

LA PETITE SIRENE: "Pour retrouver Eric, son prince charmant, Arielle échange sa voix contre 2 belles jambes à Ursula. Mais elle le regrette bien vite. Chante le plus de chansons possible pour qu'elle récupère sa queue et sa voix adorées"

PETER PAN: "Wendy a été enlevée par le capitaine Crochet. Peter Pan veut la sauver. Pour cela, il doit traverser la mer, où se trouve le gros crocodile. Traverse-la le plus vite possible sur ton bateau afin qu'il ne te dévore pas" (pièce à traverser sans que les chefs ne l'attrape)

CENDRILLON: "Cendrillon a perdu sa chaussure. Elle est parmi plein d'autres paires. Associe chaque chaussures afin de la retrouver"

DUMBO: "Dessine Dumbo avec les plus grandes oreilles possible afin qu'il puisse voler longtemps"

POCAHONTAS: "L'ami de Pocahontas, Jonh Smith, a été blessé par balle. Il faut le transporter jusqu'à la fin du parcours."

MICKEY: "Mickey n'a pas de cadeau pour Minnie ce Noël. Fais-en un avec ce qui se trouve autour de toi"

LA BELLE AU BOIS DORMANT: "Le prince doit retrouver la Belle au bois dormant pour lui donner un baiser et la réveiller. Aide-le à trouver son chemin." (labyrinthe sur feuille)

BAMBI: "Les chasseurs sont dans la forêt. Bambi et ses amis doivent vite se sauver et se cacher."

SHREK: "Pour sauver Fiona du dragon, Shrek doit le faire fuir. Imite Shrek en faisant des pets et des renvois pour que le dragon parte. Mais attetion, n'en refait surtout pas en dehors de cette épreuve!"

MONSIEUR INDESTRUCTIBLE: "Monsieur Indestructible doit affronter une grosse épreuve: la course relay."

Remarque: chaque baladins reçoit l'image de son personnage qu'il pourra colorier à la fin du jeu.

Matériel :

-carte -enveloppes -puzzle découpé -petits pots avec différentes saveurs -paires de chaussures -feuilles blanches -marqueurs -labyrinthe sur feuille

---

Créée le : 09/09/2022
Mise à jour le : 10/11/2022
Auteur : Narval NM046