La venue du médecin

- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Les baladins commencent une simple veillée. Ils chantent "les Petits Potes", "la Bataille de Reichauffen" et "Aram-Sam-Sam".

Le médecin arrive... Soudainement en pleine chanson, un médecin venu de nulle part surgit. Celui-ci demande en quelle année il se trouve. Il explique aux baladins qu'il est un professeur qui a réussi à créer une machine à voyager dans le temps. Il est venu demander de l'aide aux baladins. Son monde en 2050, notre futur, est en danger et il demande aux baladins leur aide. Malheureusement Souriskevitch, son fidèle mécano (un peu benêt...) lui apprend que sa machine est abîmée et qu'il faut la réparer avant de partir à travers l'espace-temps. Parallèlement, le docteur demandera aux baladins s'ils sont des gens intègres.

Les activités

1. Réparer le radiateur de la machine: Les baladins doivent amener dans la machine de l'eau pour refroidir le convecteur spatio-temporel. Il faut néanmoins l'amener en quantités précises (une cuillère à soupe). Les baladins doivent montrer qu'il sont capable de rapporter de l'eau à tout moment.

2. Repas: Le médecin donne un KIM-goût pas très bon aux baladins afin de leur expliquer que cette nourriture du futur à été créée parce que les enfants ne mangeaient plus proprement à table...

3. Les cartes mères : Le mécano explique que trois cartes magnétiques (cartes d'un jeu de carte) ont disparues lors de l'atterrissage. Les baladins doivent les retrouver et les ramener en soufflant dessus afin de ne pas les abîmer avec leurs doigts graisseux. L'équipe qui arrive à rendre la carte le plus rapidement au mécano remporte la partie.

4. Les dortoirs : Pour éviter que ce soit l'anarchie dans les dortoirs, comme ça l'est en 2050, le médecin demande de faire un roi du silence afin de voir si les baladins sont capable de respecter le sommeil des autres.

5. Remplir les réservoirs d'oxygène : Le mécano demande aux baladins s'ils sont capable de remplir au maximum les réservoirs d'oxygène (ballons). Le baladin qui aura le plus gros ballon sans qu'il n'explose remportera la partie.

6. L'obéissance : Le médecin demande aux baladins s'il sont capable d'obéir et d'écouter. Pour ce faire, il demande aux baladins de danser tant que la musique est en marche. Dès qu'elle s'arrête, les baladins doivent également s'arrêter. Les baladins qui ne sont pas arrêtés sont éliminés du jeu. Le baladin restant remporte la partie.

7. Les rivets-Pop: Les baladins doivent ramener chez le mécano avec les dents les boulons qui sont tombés dans la bassine le plus vite possible.

Matériel :

1. Machine à voyager dans le temps 2. Des cartes à jouer 3. Des ballons 4. Des boulons et des écrous

---

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 25/02/2023
Auteur : Etourneau