Grand prix de F1

- Durée : 1-1h30
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

BUT :

Il s’agit d’une course automobile. Le but est de faire un maximum de tours. La voiture gagnante est celle qui aura le plus de tours à son compteur.

1 voiture = 4 loups qui tiennent un foulard.

PREMIERE PARTIE / DETERMINATION DES EQUIPES

Les équipes doivent être plus ou moins équitables physiquement. On place donc les loups sur une seule ligne de front. En face au centre, se trouve un animateur au bout d’une double rangée de cônes. Au top, les loups se mettent à courir et arrivent dans un certain ordre (une seule file). S’il y a par exemple 40 loups, il y aura 10 voitures.

Les 10 premiers sont les 10 capitaines d’équipes et ce sont ces 10 premiers qui déterminent l’ordre des voitures sur la grille de départ.

Le 11ème va dans l’équipe 10, le 12ème dans l’équipe 9… le 20ème dans l’équipe 1.

Le 21ème va dans l’équipe 1, le 22ème dans l’équipe 2… le 30ème dans l’équipe 10.

Le 31ème loup va dans l’équipe 10, le 32ème dans l’équipe 9… le 40ème dans l’équipe 1.

Chaque équipe prend alors un foulard et chacun des membres de l’équipe doit tenir le foulard avec une main. Chaque équipe reçoit un dossard d’une écurie différente. Ce dossard doit être visible.

DEUXIEME PARTIE : LA COURSE

Le départ commence au START. Un animateur s’y trouve. Il comptabilisera les tours de chaque voiture.

Stands :

• **START :** 1 animateur qui fait le décompte au début de la course puis qui encode sur un grand tableau, les points de chaque voiture.

Matos : grand tableau, drapeau noir et blanc

• **PIT STOP :** 1 animateur qui arrête n'importe quelle équipe quand il veut et qui vérifie la mécanique (pression des pneus, carburant). Cela fait juste perdre du temps à l'équipe. L'animateur peut aussi demander à l'équipe de gérer le pit stop lors de l'entretien d'une autre voiture. Dans ce cas l'équipe perd plus de temps mais gagne un jeton « pit stop » qui donne droit à un tour supplémentaire dans le décompte. Ce jeton est à donner par l'équipe quand elle repasse par le START.

Matos : déguisement (casque) + cônes (délimitation du pit stop) + appareils (aspirateur, gonfleur…) + jetons « pit stop »

• **REPOS :** 1 animateur qui tient un stand boisson avec différents rafraîchissements. Il fait perdre du temps aux pilotes qui s'y arrêtent mais ce sont les pilotes qui prennent l'initiative de s'arrêter ou non. Bien entendu, il fait un maximum de publicité pour qu'on consomme ses boissons (cocktail de jus au shaker).

Matos : déguisement cuistot + petite table + shaker + gobelets + jus de fruits

• **MECANO :** 1 animateur qui arrête n'importe quelle équipe quand il veut et leur permet de trafiquer la mécanique : il fait passer une petite épreuve mécanique (démonter une voiture en « mecano » ou en lego puis la remonter en moins de x minutes). Si l'équipe réussit l'épreuve, elle gagne un jeton « turbo » qui donne droit à un tour supplémentaire dans le décompte. Ce jeton est à donner par l'équipe quand elle repasse par le START.

Matos : Bleu de travail + « mecano » ou lego + jetons « turbo »

• **TETE A QUEUE :** 1 animateur qui arrête n'importe quelle équipe quand il veut. Il leur fait perdre du temps en disant que la voiture a dérapé (sable sur la route). Solution : les loups doivent réussir à retrouver les clés de la voiture (perdues dans le sable) pour redémarrer. S'ils les retrouvent ils passent leur chemin et ont juste perdu un peu de temps. Sinon, ils continuent leur tête à queue (roulent en marche arrière) jusqu'au START (qui doit ne pas être situé trop loin).

Matos : clé

• **GENDARME :** 1 animateur qui quand il le veut dévie la course ce qui oblige les voitures à prendre un chemin un petit peu plus long.

Matos : Déguisement de policier + cônes pour déviations

Les points peuvent donc s'obtenir de 3 manières différentes : soit en effectuant un tour complet, soit en donnant un jeton « pit stop », soit en donnant un jeton « turbo ».

FIN DE LA COURSE :

Une fois le temps de la course écoulé, les voitures ne peuvent plus se dépasser. Tout le monde boucle son dernier tour et l'équipe gagnante est l'équipe ayant obtenus le plus de points. En cas d'ex aequo c'est l'ordre d'arrivée qui prime.

On peut bien évidemment terminer par le podium avec une remise de coupe et pourquoi pas du Kidibul.

Il est important que l'animateur qui gère le stand START puisse être en contact avec tous les autres animateurs pour donner des indications sur les performances des équipes (de manière à ralentir les plus rapides et à donner des bonus aux retardataires) mais aussi pour que tout le monde soit au courant de l'heure de fin de course. Les animateurs peuvent ainsi vérifier que les voitures ne se dépassent plus à la fin.

SUGGESTIONS :

Pourquoi ne pas ajouter un stand tuning?

Réussir à transposer le problème des accidents et la safety car

DIMENSIONNEMENT /

Le circuit doit être relativement petit de manière à ce que les voitures effectuent beaucoup de tours. Il faut plus ou moins autant de stands que de voitures de manière à éviter qu'une voiture puisse faire un tour complet sans être interrompue (sinon les enfants fatiguent vite). Il faut donc adapter le nombre d'enfants par voiture de manière à respecter cette contrainte. Exemple : 15 enfants = 5 voitures de 3, 20 enfants = 5 voitures de 4, 25 enfants = 4 voitures de 4 et 3 de 3. Il faut penser à donner un petit avantage aux voitures les plus remplies (exemple : 1 tour d'avance ou des épreuves plus longues à chaque stand).

Matériel :

• Autant de dossard que d'équipes. Chaque dossard représente une écurie.

• Un grand tableau

• Un drapeau noir et blanc (start)

• Cônes • Appareils pour le pit stop (aspirateur, gonfleur…)

• jetons « pit stop »

• petite table

• shaker

• gobelets

• jus de fruits

• « mecano » ou lego

• jetons « turbo »

• clé

• Talkie walkie pour les animateurs

• Déguisements pour chaque poste

Créée le : 10/09/2022
Mise à jour le : 01/03/2023
Auteur : Narval NM046