

# Noé

- Durée : 1/2 journée
- Lieu : extérieur
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)
- Source : Tabou

## Description

Déroulement :

### L'histoire

La mission des baladins est de sauver du déluge les différentes races d'animaux.

On relate dans l'ancien testament l'histoire de Noé. Un jour Dieu constata la décadence des hommes sur sa planète. Les hommes n'avaient plus de respect ni pour Dieu, ni pour la nature et ni même envers les autres hommes. Il décida donc, à l'aide d'un déluge de 40 jours, d'éradiquer toute forme de vie humaine sur la terre. Il demanda à Noé, qui serait sauvé lui et sa famille des eaux, de construire une arche et de sauver toutes les espèces animales aquatiques, terrestres et aériennes. Les baladins doivent aider Noé à sauver tous les animaux afin que ceux-ci survivent dans le futur.

Pour ce faire, ils doivent gagner des sous pour acheter du matériel afin de construire une arche. Ils doivent ensuite retrouver un couple de chaque espèce animale et empêcher le déluge de toucher trop l'arche.

### *Gagner des sous*

Les baladins doivent faire un simple jeu d'approche pour voler des sous aux hommes malhonnêtes. Ils peuvent évidemment se déguiser pour atteindre le stand tenu par des animateurs.

### *Achat du matériel*

Afin de montrer au différents marchands qu'ils sont capable d'utiliser le matériel qu'ils désirent acheter, les baladins en tribus doivent réaliser une épreuve chez chaque commerçant. Une fois l'épreuve passée, le marchand autorise ses clients à acheter son matériel. Ils reçoivent un morceau de puzzle représentant une arche à chaque stand.

1. Chez l'ébéniste (bois et charpentes), les baladins doivent déplacer le plus vite possible un tas de bois d'un point à un autre.
2. Chez le vitrier (vitres), les baladins doivent réaliser un parcours en marche arrière à l'aide d'un miroir.
3. Au bricolux (clous), les baladins doivent arriver à planter un clou en trois coups
4. Chez le forgeron (encre), les baladins doivent s'adonner à un lancé de poids.

*Retrouver les couples d'animaux*

Les baladins, toujours en tribus, doivent retrouver les différentes paires d'animaux disséminées dans l'endroit de jeu. Afin de faciliter les recherches, chaque tribu s'occupe d'une catégorie d'animaux.

Animaux de la mer :

1. baleines
2. dauphins
3. grenouilles
4. crabes
5. pingouins

Animaux du ciel :

1. perroquets
2. moineaux
3. cigognes
4. aigles
5. hiboux

Animaux de la terre :

1. éléphants

2. chevaux

3. pandas

4. panthères

5. serpents

*Le déluge*

Les enfants doivent empêcher les animateurs, envoyés de Dieu, de lancer des ballons d'eau sur les arches des baladins

---

Matériel :

1. Paires d'animaux

2. ballons remplis d'eau

3. un tas de bûches

4. un miroir et des bouteilles en plastique

5. clous et marteau

6. boules de pétanque

7. arches en papier (puzzle)

8. papier collant

9. billets de banque

---

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 25/02/2023

Auteur : Etourneau