

Nom du projet d'animation
La fête au Village



PREPARATION

<u>Objectifs</u> (ce que l'on veut faire)	<u>Moyens</u> (comment réaliser chaque objectif)
<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les lieux, - Faire Connaissance avec le groupe, - Faire jouer tous les participants, - Développer l'esprit d'équipe, - Faire tomber les barrières. 	<ul style="list-style-type: none"> → Créer un imaginaire - Constituer des familles - se déguiser... → Utiliser les richesses des lieux qui nous accueillent, → Motiver les équipes par la présentation régulière des scores sur tableau.

SENSIBILISATION : *contenu :* thème : 3ème Fête de la commune - **jour/horaire/lieu de rendez-vous :** lundi 20 avril à partir de 14H30 jusque 16H15. **Tenue des participants :** à l'arrivée, néant puis costumés en membres d'une famille. **Forme :** par une affiche **Trame/Thème/Histoire/Fil conducteur :** Le maire du village lance l'initiative de cette fête puis l'anime en présentant Mister d'ASCQ élue l'année précédente...

AMENAGEMENT : **intérieur :** Salle des fêtes (lancement, explication des règles et course aux déguisements) **et extérieur :** Les différentes étapes et défis du jeu.

LANCEMENT : Le maire accueille les villageois dans une ambiance de fête dans la salle des fêtes décorée pour l'occasion.

ANIMATION :

Jeux / Etapes	Référents	Participants	Lieux	Matériel / Description
Accueil des participants	Reno	Tous	Salle 106 - Salle des Fêtes	Tentures - Affiches - Tab. Des scores - Sono + micro - chaises disposées en 4 groupes (familles).
Accueil de Mister d'Ascq	Reno + Jean	«	«	« <i>Chauffage</i> » de la salle - Petit défilé de Mister - Ambiance survoltée
La course aux déguisements	Reno	Tous en même temps	«	Prévoir les malles de déguisements + accessoires au fond de la salle
Présentation des familles + cri de guerre	Reno	Famille par Famille	«	Miss ENGRAIN attribuent des points en fonction des déguisements et « <i>cris de guerre</i> »
Explications des règles	Reno	Tous	«	-
Abécédaire de la récupération	Jean	Tous en même temps	Dans le parc	Un crayon de bois + un Feuille alphabet + un sac plastic par équipe Donner un Pt de + par déchet ramassé
Course au liquide	Reno	Tous en même temps	Dans la forêt	1 bassines d'eau - 4 bouteilles avec un fond de gouache avec couleurs différentes - 5 gobelets percés.
Tir à la corde	Jean	Par équipe de 2	A déterminer sur place	Une corde - 1 foulard 4 plots - un sifflet
Parcours du combattant ou course de relais	Reno	Par équipe de 2	A déterminer sur place	Créer un parcours avec différentes étapes et difficultés - Raquette de tennis, balle, corde à sauter, balles, plots - Relais
Le petit Bac	Jean	Tous en même temps	Salle 106 - Salle des Fêtes	Marqueur + Feuilles blanches

CONCLUSION : A la fin du petit BAC, tableau des scores finaux... Classement des familles et remise de récompenses à la famille vainqueur qui accueillera à la suite les autres familles pour le goûter. (Ôter les déguisements et les rangers avant le goûter).

RANGEMENT : Durant le goûter - aller rechercher éventuellement le matériel laissé sur place - ranger au fur et à mesure des épreuves.

EVALUATION : Dans un premier temps avec mon équipe. Que faire pour que ça fonctionne mieux la prochaine fois. Comment c'est passé le travail en équipe ? La répartition des tâches, les difficultés ?