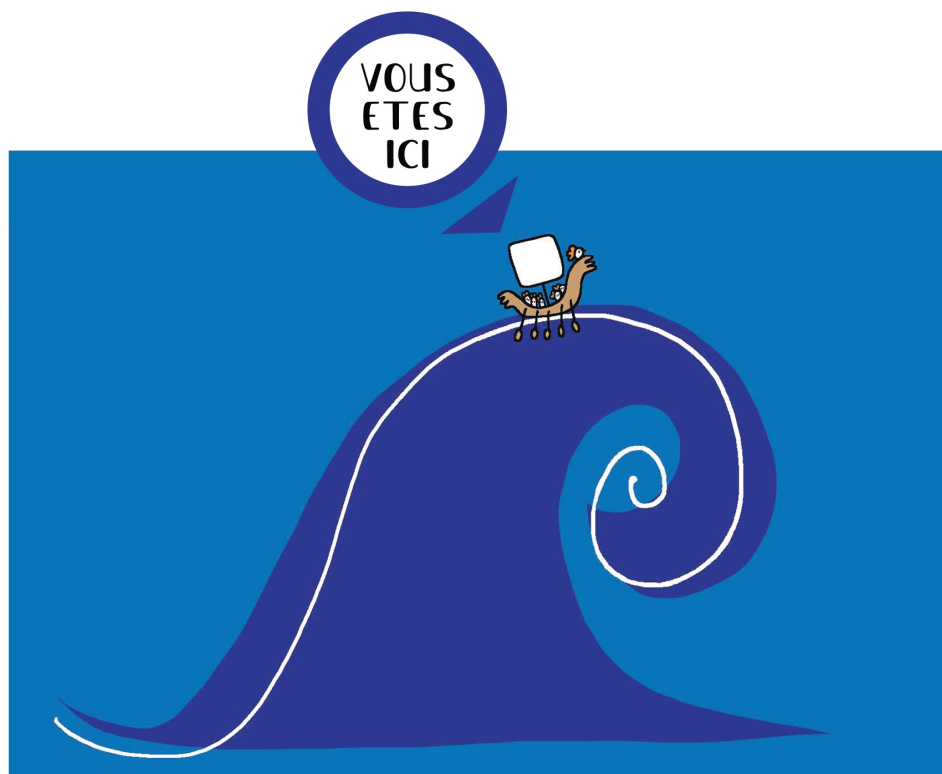


JEU DE PISTE

L'ODYSSEE



Illustrations issues de L'Illiade et l'Odyssée ©Soledad Bravi
avec l'aimable autorisation de Rue de Sèvres

Réalisé par Aurélie Goaer et Abigail Police
Dans le cadre d'un Service Civique effectué à La Ligue du
Morbihan

NE PAS IMPRIMER EN RECTO/VERSO

JEU DE PISTE

➤ l'Odyssée ➤

Ce jeu de piste s'appuie sur la BD « L'Illiade et l'Odyssée » de Soledad Bravi aux éditions Rue de Sèvres et sur son extrait dans le carnet « Faites entrer les monstres ! » (p.72-81). Si possible, il est préférable de l'imprimer en couleur.

Les enfants jouent le rôle des compagnons d'Ulysse après la Guerre de Troie, alors qu'il tente de rentrer chez lui, à Ithaque. Leur but est donc de résoudre les énigmes et de réussir les défis pour avancer d'une île à une autre et pour enfin obtenir le festin qui les attend à l'arrivée.

Vous devez créer une carte centrale permettant de guider les enfants (à construire à partir des éléments fournis), reprenant la structure du lieu d'activité. Afin qu'elle soit bien lisible, le format A3 est le minimum (mais si possible faire du A2). Sur cette carte, vous disposerez les « vignettes îles » et vous placerez les pancartes correspondantes sur le lieu d'activité. La disposition des îles sur la carte doit être la même que sur le lieu d'activité. Chaque pancarte correspond donc à une île, les enfants doivent faire des aller-retours entre la carte et les pancartes îles pour se repérer.

Liste matériel :

Fourni :

- Vignettes îles
- Pancartes îles
- 1 « journal de bord » par équipe
- Texte + feuilles à trou (étape 1)
- Enigme (étape 3)
- Jeu des différences (étape 6)
- Plan de l'origami (étape 9)

A fournir :

- Une feuille, de la colle, du sable, une paille (étape 2)
- Un parcours du combattant (étape 5)
- Un miroir (étape 7) – idéalement dans une boîte pleine de bric-à-brac
- Deux tapis de gym (ou morceaux de carton...) (étape 8)
- Des cordelettes (étape 8bis)
- Des feuilles (étape 9)
- Une boîte, des bonbons, un ballon (arrivée)

Préparation en amont :

- Placer les pancartes îles dans le lieu d'activité
- Carte : dessiner le plan de la structure et placer les vignettes
- Etape 2 : écrire le mot « LUNE » avec de la colle et recouvrir de sable (le sable doit adhérer à la colle pour que le mot soit lisible une fois que les enfants auront soufflé). Laisser du sable à disposition pour recouvrir la feuille au fur et à mesure de l'activité. Mettre à disposition une paille.
- Etape 5 : mettre en place un parcours du combattant (cerceaux, obstacles, tunnels...)
- Etape 7 : prévoir une boîte pleine de bric-à-brac, dont un miroir.
- Etape 8 : préparer des tapis de gym (ou morceaux de carton, ou serviettes...)
- Etape 8bis : prévoir des cordes pour attacher les enfants entre eux
- Arrivée : mettre en place des boîtes pleines de bonbons et un petit projectile (type petite balle)

Présence des animateurs aux étapes suivantes : démarrage, 5, 8, 8bis, arrivée.

Précisions quant au placement des îles :

- ➔ Ne pas placer l'île 6bis trop loin de la 6 (les enfants doivent la rejoindre en rampant)
- ➔ Ithaque, la dernière île, ne doit pas être placée sur le chemin des autres îles (idéalement dans une impasse), sous peine d'être découverte avant la fin du jeu.

Démarrage :

[Présence d'un animateur] – A lire à voix haute.

« Vous êtes les compagnons d'Ulysse et vous devez l'aider à rentrer chez lui, à Ithaque. Pour cela, vous possédez une carte et vous devez découvrir l'itinéraire qui vous permettra de trouver le bon chemin. A chaque étape, une nouvelle énigme vous guidera vers l'île suivante. Soyez malins et attentifs, quelques pièges se sont glissés dans l'itinéraire – saurez-vous les déjouer ?

Tout au long de votre voyage, vous verrez parfois des lettres discrètement mise en évidence. Pensez à les consigner sur votre journal de bord, elles vous seront peut-être utiles tôt ou tard...

Exténués par la Guerre de Troie, vous naviguez depuis des mois pour regagner Ithaque. En manque de nourriture, vous devez trouver une île où faire le plein de provisions. Pour cela, **ouvrez l'œil**, et trouvez l'île des Cyclopes sur la carte. Son emplacement vous indiquera où la trouver. »

Solution : Sur la carte, une île présente un œil : c'est le point de départ.

Etape 1 – île des Cyclopes (œil)

« Vous êtes bien arrivés sur l'île des Cyclopes. Malheureusement pour vous, l'un d'entre eux vous capture. Alors que vous tentez de vous échapper en vous accrochant aux moutons, vous trouvez dans leur épaisse laine plusieurs parchemins. Le premier est un vieux manuscrit, et les autres présentent d'étranges trous. En les assemblant, peut-être trouverez-vous l'indice qui vous mènera à votre prochaine destination. »

En posant les trois feuilles à trou tour à tour sur le texte, des lettres apparaissent. Deux combinaisons révèlent le nom d'une île, mais l'une d'entre elles est un piège – la dernière ne mène à rien.

Solution : Mot « VOLCAN », retourner à la carte centrale et trouver l'île avec un volcan → étape 2

Fausse piste : Mot « CRABES », retourner à la carte centrale et trouver l'île avec un crabe → étape 1bis

Etape 1 bis : île des Crabes (crabes)

« Malheureusement pour vous, il n'y a rien sur cette île, sauf des crabes, qui vous attaquent ! Pour éviter leurs pinces, retournez au plus vite sur l'île des Cyclopes à cloche-pied, et retentez votre chance. »

Les enfants retournent sur l'île des Cyclopes et testent l'autre option.

Etape 2 : île d'Eole (volcan) U

« Vous arrivez sur la plage d'une nouvelle île. L'indice suivant se trouve sous vos pieds : seule contrainte, vous ne pouvez pas le toucher. Peut-être qu'Eole, le dieu du vent, aura un conseil à vous donner... Mais surtout, n'oubliez pas de recouvrir l'indice, sans quoi vos ennemis suivront votre piste ! »

Les enfants doivent souffler sur la feuille recouverte de sable avec la paille. S'ils ne trouvent pas comment faire, les guider en insistant sur le « pouvoir » du dieu Eole : le vent.

Solution : Le mot « LUNE » apparaît. C'est l'indice pour la prochaine île.

Etape 3 : île des Géants (lune) N

« Vous arrivez sur l'île des Géants, heureusement pour vous, il fait encore nuit et tout le monde dort. Mais attention, la nuit est courte et le soleil ne va tarder à se lever, et les Géants avec lui. Dépêchez-vous de résoudre l'énigme suivante, où vous serez dévorés ! »

Sur la pancarte de l'île, vous disposez d'une liste avec une dizaine de mots liés à l'eau. Sous la forme d'un « Qui suis-je ? », chaque énigme vous permet d'éliminer un ou plusieurs mots, le dernier vous mènera à votre prochaine destination.

Solution : il reste le mot « LAC ». C'est l'indice pour la prochaine île.

Etape 4 : île de Circé (lac) O

« Ouf, vous avez échappé aux Géants ! Vous voilà arrivés sur l'île de Circé. La magicienne vous propose de résoudre une énigme pour découvrir votre prochaine destination. Trouvez la réponse et vous connaîtrez votre prochaine destination. »

Sur la pancarte de l'île, l'énigme est accompagnée d'indices (écrits en petit à l'envers au bas de la page).

Solution : Le « FEU ». C'est l'indice pour la prochaine île.

Etape 5 : île d'Hadès (feu) L

[Présence d'un animateur]

« Vous arrivez sur une île sinistre, plongée dans une nuit éternelle. C'est le pays d'Hadès, dieu des enfers. Ce dernier décide de vous garder prisonnier dans son royaume... Seul moyen de vous en sortir : réussir le parcours du combattant qui vous permettra de trouver la sortie ! »

Les enfants doivent réussir un petit parcours du combattant, une marelle... Quand tous les enfants sont arrivés, leur lire l'énigme suivante :

**« Parfois sur les plages, souvent dans la mer, les baigneurs n'aiment pas quand je leur chatouille les pieds.
Qui suis-je ? »**

Indice : Je sens parfois mauvais et je suis souvent verte.

Solution : Une « ALGUE ». C'est l'indice pour la prochaine île.

Etape 6 : île des sirènes (algue) I

« Vous êtes sur l'île des Sirènes. Impossible de vous arrêter, ou elles vous attireront vers les abysses. Soyez attentifs, l'indice suivant se trouve dans le paysage qui vous entoure. A bâbord comme à tribord, il semble étrangement semblable, pourtant, quelques différences s'y sont glissées... Leur nombre vous guidera vers votre prochaine destination. »

Jeux des (7) différences (ne pas annoncer le nombre de différences, les enfants doivent le trouver eux-mêmes). Une fois que les enfants ont trouvé les différences, ils doivent se rendre de nouveau à la carte centrale pour trouver une île avec 6 ou 7 caractéristiques.

Solution : 7. L'île de Scylla présente 7 montagnes sur la carte centrale, c'est la prochaine île.

Fausse piste : 6. L'île des 6 étoiles présente 6 étoiles, c'est la prochaine île piège.

Etape 6bis : île des 6 étoiles

Vous arrivez sur l'île des 6 étoiles. Mauvaise pioche, il n'y a rien pour vous ici, peut-être n'avez-vous pas suffisamment cherché chez les Sirènes...

Ici, les étoiles illuminent l'île de jour comme de nuit. Malheureusement, leur lumière fait un drôle d'effet au sol sous vos pieds : il est mou et commence à vous aspirer... Vous êtes dans des sables-mouvants ! Fuyez au plus vite et regagnez l'île des Sirènes – mais surtout, restez couchés et rampez, sinon vous serez avalés par l'île...

Les enfants doivent retourner sur l'île des Sirènes en rampant (à adapter selon le sol du lieu d'activité → en sautant à pieds joints, en marchant accroupis...) et chercher la dernière différence.

Etape 7 : île de Scylla (7 montagnes) V

« Vous arrivez sur l'île de Scylla. C'était une très belle femme que Circé a changé en monstre à 6 têtes. Après lui avoir échappé, vous trouvez un parchemin, malheureusement illisible. Peut-être Scylla vous aura laissé un moyen de le déchiffrer. Heureusement pour vous, elle ne supporte plus de voir son reflet... »

Décrire l'énigme du parchemin avec un miroir, puis la résoudre.

Solution : Lue dans un miroir, l'énigme devient « Je ne fais pas de bruit quand je me réveille, mais je réveille tout le monde. La solution est « SOLEIL ». C'est l'indice pour la prochaine île.

Etape 8 : île de Hélios (soleil) I

[Présence d'un animateur]

« Après avoir échappé aux sirènes, vous voilà sur l'île d'Hélios, dieu du Soleil. Affamés, vous apercevez un troupeau de vache dans un champs avoisinant. Il n'en faut pas plus pour faire gargouiller vos estomacs... Malgré les ordres d'Hélios, vous décidez de manger certaines d'entre elles. Ni une ni deux, le dieu se fâche et vous chasse de son île. Au cours de votre fuite, Zeus frappe votre bateau d'un éclair. Il ne vous reste plus que 2 planches de bois pour regagner la carte centrale et trouver l'indice suivant. »

Avec deux tapis de gym (ou morceaux de carton...), les enfants doivent rejoindre la carte. Ils sont à genoux, à trois sur un tapis, et ne peuvent avancer qu'en déplaçant l'autre tapis. Ils ne doivent pas toucher le sol sous peine de rejoindre l'île des Pirates. (suite après l'étape 8bis)

Etape 8bis : îles des Pirates

[Présence d'un animateur]

Misère ! Les restes de votre bateau ont rejoint les fonds marins et vous vous êtes échoués sur une île remplie de pirates. Pas de chance, vous êtes faits prisonniers, et les pirates vous attachent les uns aux autres. Alors qu'ils fêtent votre capture, vous profitez que personne ne vous surveille pour tenter de regagner la carte centrale. Soyez habiles et discrets malgré vos pieds et poignets liés, où les pirates vous rattraperont...

Pour échapper aux pirates, les enfants doivent regagner la carte centrale en ayant un pied et un poignet attachés à leurs camarades.

Une fois à la carte centrale, l'animateur leur délivre la charade suivante :

« Mon premier est au milieu de la figure, mon deuxième est le contraire d'habillé, mon troisième dirige les bateaux la nuit. Mon tout est une fleur sur l'eau. Qui suis-je ? »

Solution : « Nez », « Nu », « Phare ». Un « NENUPHAR ». C'est l'indice suivant.

Etape 9 : île de Calypso (nénuphar) E

[Animateur optionnel]

« Un soir, près du feu, Calypso vous apprend l'art de l'origami. Suivez ses instructions, et vous trouverez l'indice suivant... »

Donner une feuille à chaque enfant. Les guider pas à pas dans le pliage d'un origami en forme de bateau, sans leur dire le résultat final. Ils doivent comprendre eux-mêmes qu'il s'agit d'un bateau et que c'est le prochain indice.

Solution : « BATEAU »

Etape 10 : île des Phéaciens (bateau) R

« Le moment est venu d'assembler toutes les lettres que vous avez récolter. Ensemble, elles forment le dernier indice. Découvrez-le et vous pourrez enfin retrouver vos lits, et Ulysse aussi ! »

Les lettres assemblées donnent « un olivier ». Trouvez l'île avec l'olivier sur la carte.

Solution : « UN OLIVIER »

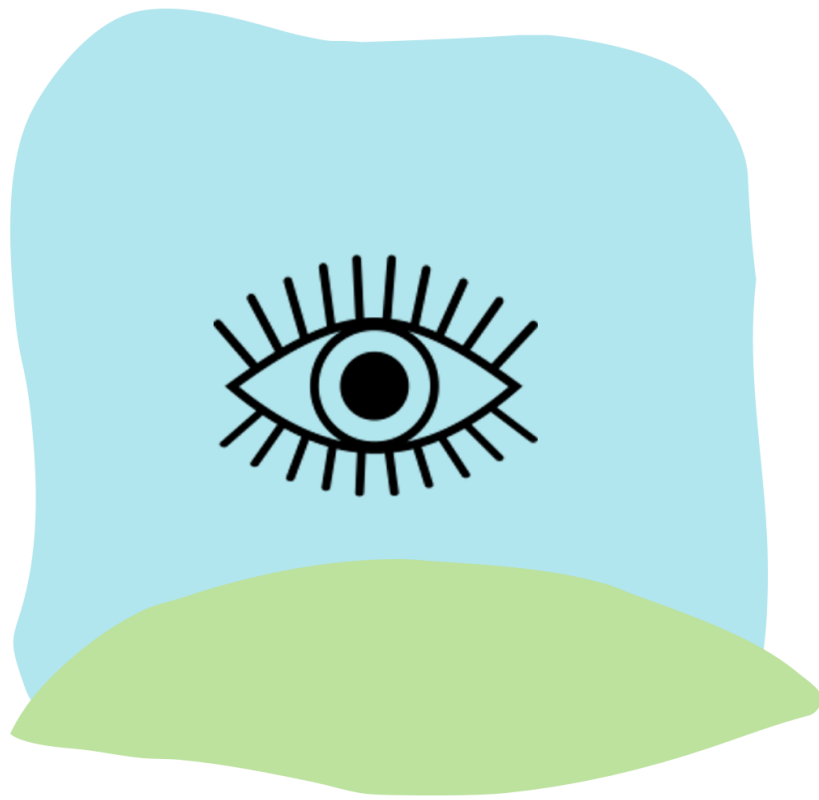
Arrivée : Ithaque (olivier)

[Présence d'un animateur]

« Félicitations ! Vous êtes enfin arrivés à Ithaque ! Un festin vous attend après ce si long voyage... Mais vous ne pourrez-vous en délecter qu'à une seule condition : réussir, comme Ulysse, à viser juste ! Parvenez à toucher la cible et le festin est à vous ! »

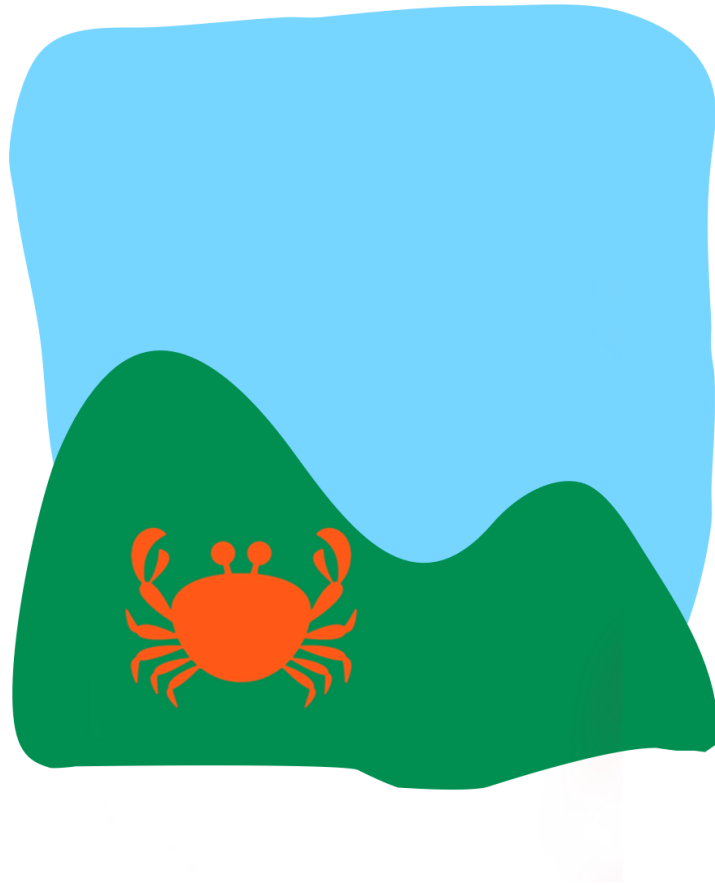
Les enfants doivent viser la boîte remplie de bonbons avec une petite balle (ou autre objet mis à disposition). Ils doivent la toucher pour accéder au festin !

AMUSEZ-VOUS BIEN, ET BON RETOUR A ITHAQUE !



ILE DES CYCLOPES

Vous êtes bien arrivés sur l'île des Cyclopes. Malheureusement pour vous, l'un d'entre eux vous capture. Alors que vous tentez de vous échapper en vous accrochant aux moutons, vous trouvez dans leur épaisse laine plusieurs parchemins. L'un d'entre eux est un vieux manuscrit, et les autres présentent d'étranges trous. En les assemblant, peut-être trouverez-vous l'indice qui vous mènera à votre prochaine destination...



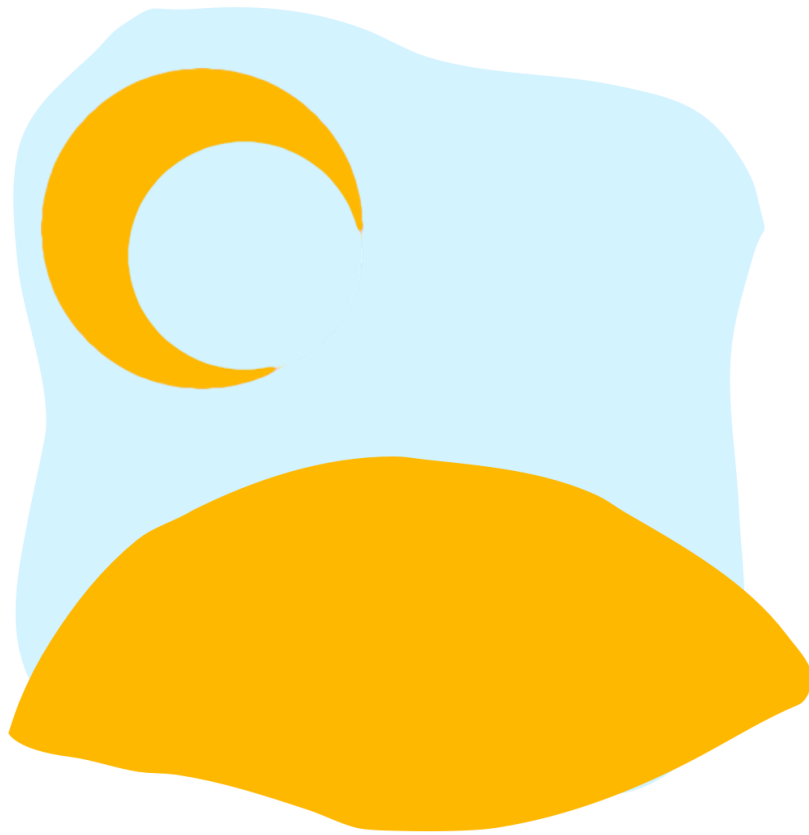
ILE DES CRABES

Malheureusement pour vous, il n'y a rien sur cette île, sauf des crabes, qui vous attaquent ! Pour éviter leurs pinces, retournez au plus vite sur l'île des Cyclopes à cloche-pied, et retentez votre chance.



ILE D'EOLE

Vous arrivez sur la plage d'une nouvelle île. L'indice suivant se trouve sous vos pieds : seule contrainte, vous ne pouvez pas le toucher. Peut-être qu'Eole, le dieu du vent, aura un conseil à vous donner... Mais surtout, n'oubliez pas de recouvrir la feuille, sans quoi vos ennemis suivront votre piste !



ILE DES GEANTS

Vous arrivez sur l'île des Géants, heureusement pour vous, il fait encore nuit et tout le monde dort. Mais attention, la nuit est courte et le soleil ne va tarder à se lever, et les Géants avec lui. Dépêchez-vous de résoudre l'énigme, où vous serez dévorés !



ILE DE CIRCEE

Ouf, vous avez échappé aux Géants ! Vous voilà arrivés sur l'île de Circé. La magicienne vous propose de résoudre une énigme pour découvrir votre prochaine destination :

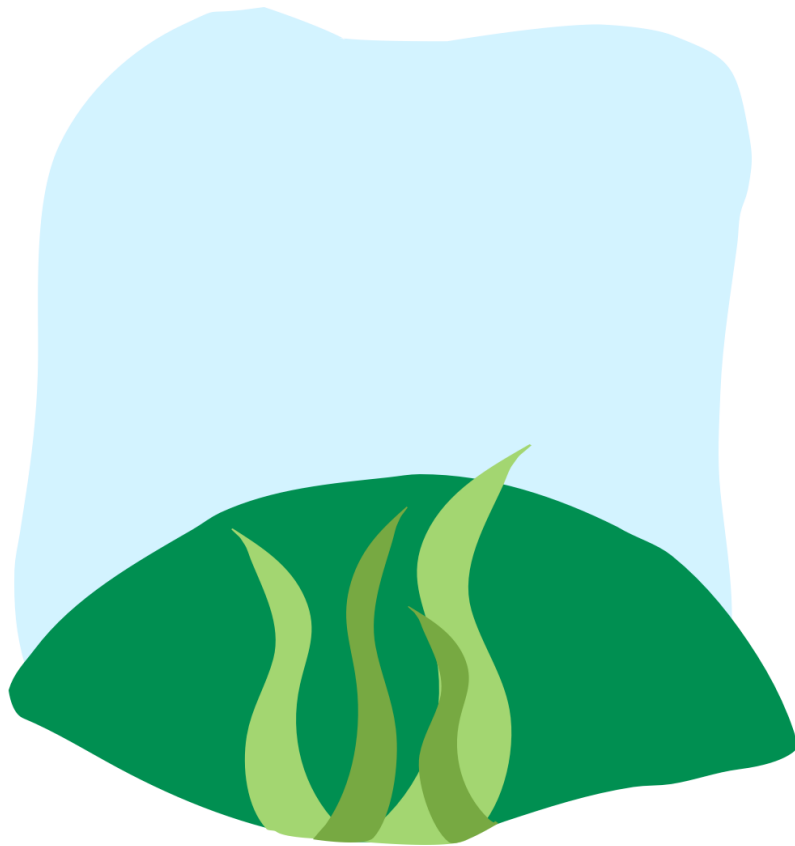
« Quand je vis, je dévore tout et quand je bois, je meurs. Qui suis-je ? »



ILE D'HADES

Vous arrivez sur une île sinistre, plongée dans une nuit éternelle. C'est le pays d'Hadès, dieu des enfers. Ce dernier décide de vous garder prisonnier dans son royaume...

Seul moyen de vous en sortir : réussir le parcours du combattant qui vous permettra de trouver la sortie !



ILE DES SIRENES

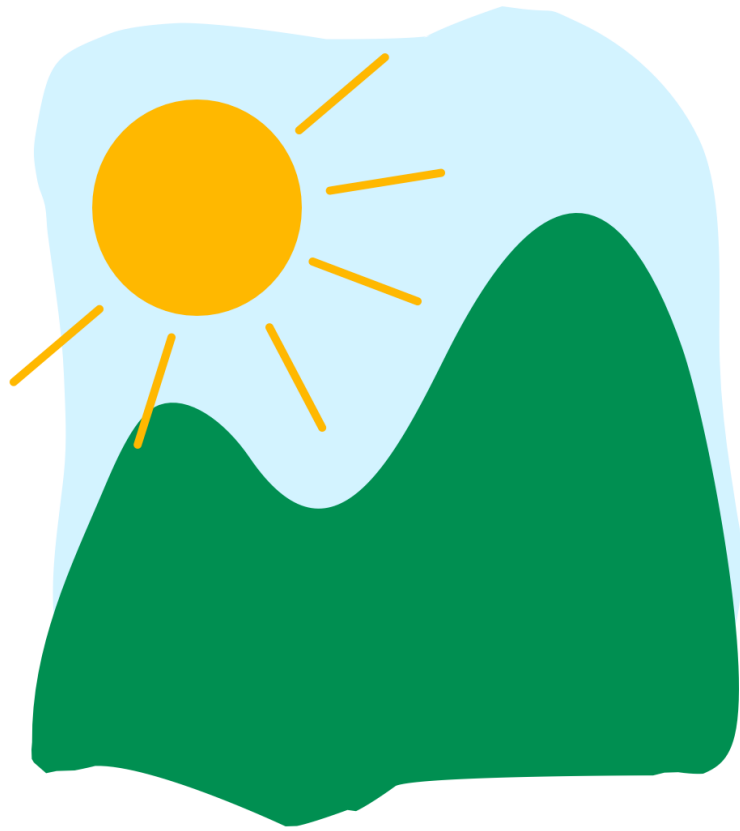
Vous êtes sur l'île des Sirènes. Impossible de vous arrêter, ou elles vous attireront vers les abysses. Soyez attentifs, l'indice suivant se trouve dans le paysage. A tribord comme à bâbord, il semble étrangement semblable, pourtant, quelques différences s'y sont glissées...

Vite, vous ne disposez que de quelques minutes pour les trouver !



ILE DES 6 ETOILES

Vous arrivez sur l'île des 6 étoiles. Mauvaise pioche, il n'y a rien pour vous ici, peut-être n'avez-vous pas suffisamment cherché chez les Sirènes... Les étoiles illuminent l'île de jour comme de nuit. Malheureusement, leur lumière fait un drôle d'effet au sol sous vos pieds : il est mou et commence à vous aspirer... Vous êtes dans des sables-mouvants ! Fuyez au plus vite et regagnez l'île des Sirènes – mais surtout, restez couchés et rampez, sinon vous serez avalés par l'île...



ILE DE HELIOS

Après avoir échappé aux sirènes, vous voilà sur l'île d'Hélios, dieu du soleil. Affamés, vous apercevez un troupeau de vache dans un champs avoisinant. Il

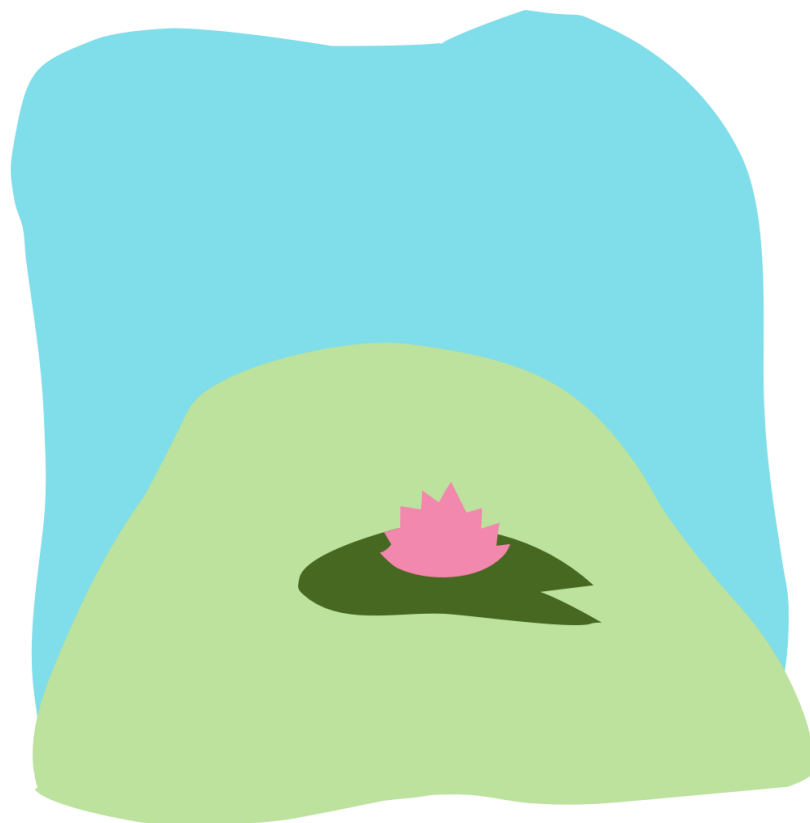
n'en faut pas plus pour faire gargouiller vos estomacs... Malgré les ordres d'Hélios, vous décidez de manger certaines d'entre elles. Ni une ni deux, le dieu se fâche et vous chasse de son île. Au cours de votre fuite, Zeus frappe votre bateau d'un éclair. Il ne vous reste plus que 2 planches de bois pour regagner la carte centrale et trouver l'indice suivant.



ILE DES PIRATES

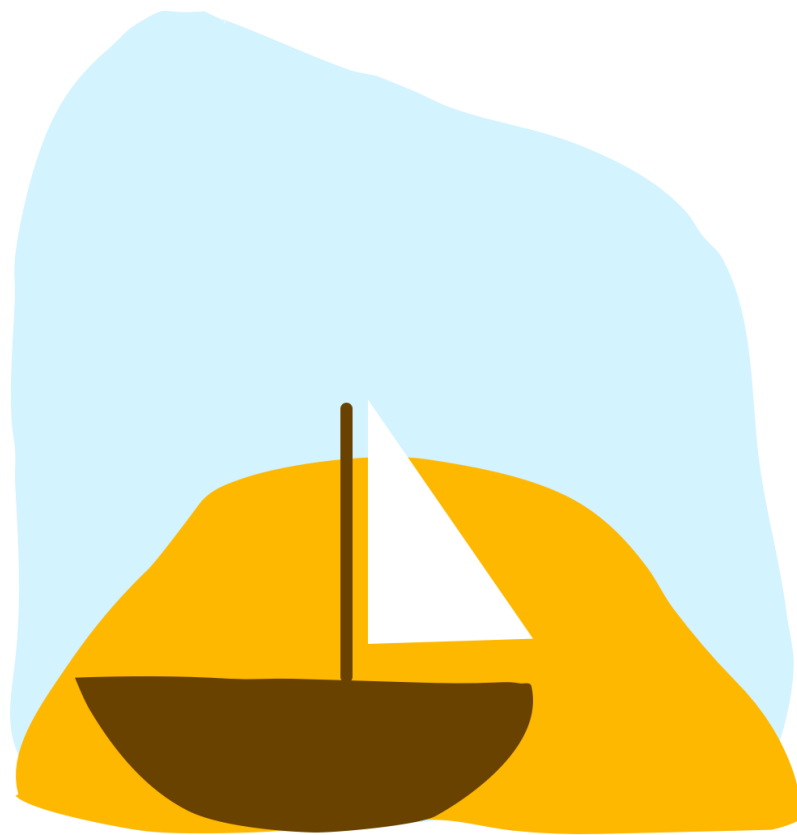
Misère ! Les restes de votre bateau ont rejoint les fonds marins et vous vous êtes échoués sur une île remplie de pirates. Pas de chance, , vous êtes faits prisonniers, et les pirates vous attachent les uns aux autres. Alors qu'ils fêtent leur prise, vous profitez que personne ne vous surveille pour tenter de regagner la carte centrale.

Soyez habiles et discrets malgré vos pieds et poignets liés, où les pirates vous rattraperont...



ILE DE CALYPSO

Un soir, près du feu, Calypso vous apprend l'art de l'origami. Suivez attentivement ses instructions, et vous trouverez l'indice suivant...



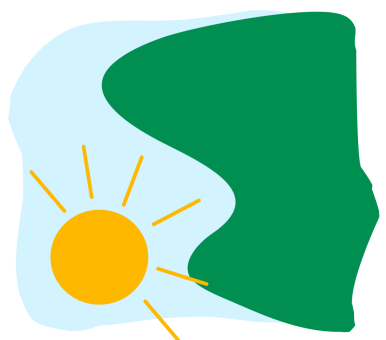
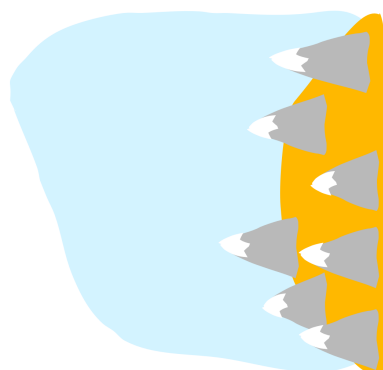
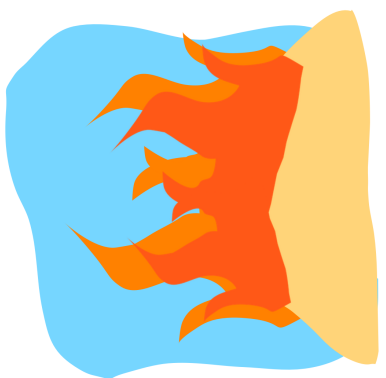
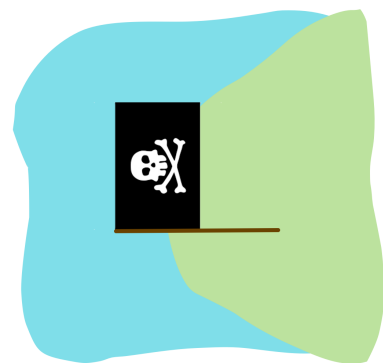
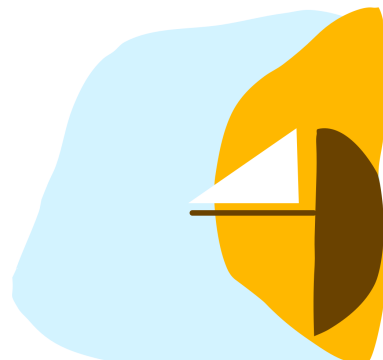
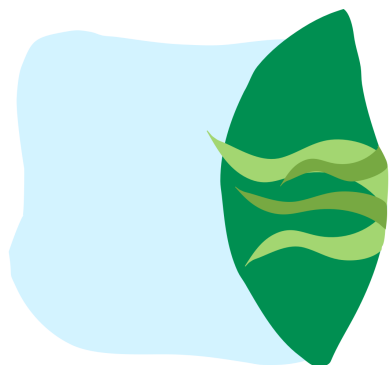
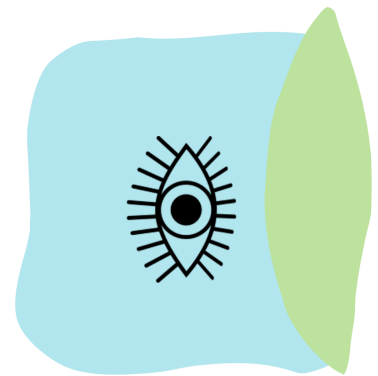
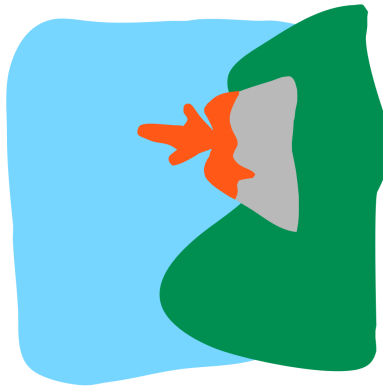
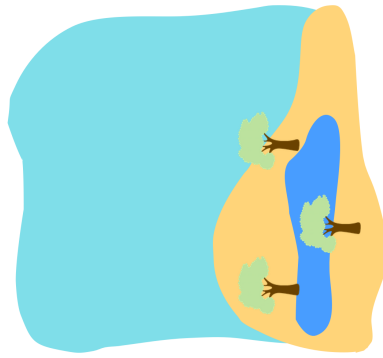
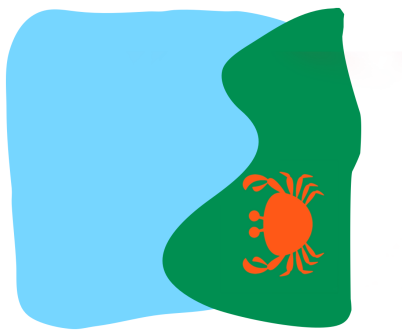
ILE DES PHEACIENS

Le moment est venu d'assembler toutes les lettres que vous avez récolter. Ensemble, elles forment le dernier indice. Découvrez-le et vous pourrez enfin retrouver vos lits, et Ulysse aussi !



ITHAQUE

Félicitations, vous êtes enfin arrivés à Ithaque ! Un festin vous attend après ce si long voyage... Mais vous ne pourrez-vous en délecter qu'à une seule condition : réussir, comme Ulysse, à viser juste ! Parvenez à toucher la cible et le festin est à vous !

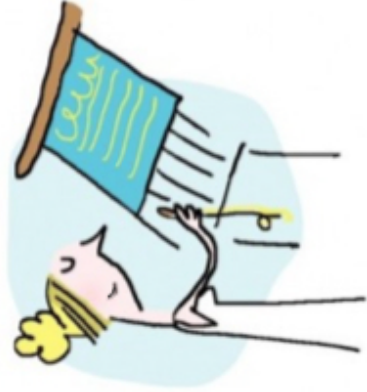


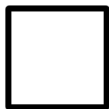
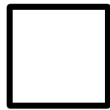
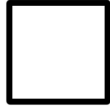
ILE DES SIRENES

ORIGINALE



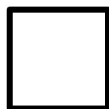
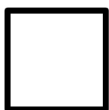
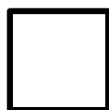
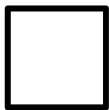
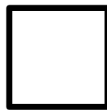
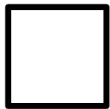
LES ERREURS SE SONT GLISSEES ICI :





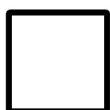
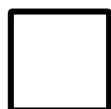
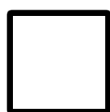
ILE DES CYCLOPES

Jeu de piste - Pancartes Iles



ILE DES CYCLOPES

Jeu de piste - Pancartes Iles



ILE DES CYCLOPES

Jeu de piste - Pancartes Iles

« Nous sommes des Achéens qui revenons de Troie et que tous les vents ont égarés sur le grand gouffre de la mer. Nous cherchions à rejoindre notre demeure mais nous avons dû prendre une autre voie et d'autres chemins. C'est assurément Zeus qui a voulu qu'il en soit ainsi. [...] Nous sommes arrivés ici et nous sommes à tes genoux dans l'espoir que tu nous offres un présent en guise d'hospitalité, ou quelque autre don, comme c'est l'usage envers les hôtes que l'on accueille. Eh bien, ami, respecte les dieux car nous sommes tes suppliants. Zeus l'hospitalier accompagne les vénérables étrangers, et venge les hôtes qui

ILE DES CYCLOPES

**JOURNAL DE
BORD**

**JOURNAL DE
BORD**

**JOURNAL DE
BORD**

**JOURNAL DE
BORD**
