

Le grand jeu des années 1970

9-12 ans

12 enfants

Activités d'expression

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir l'univers des années 1970 en mobilisant ses connaissances et sa culture générale de manière ludique.
- Développer la participation et l'écoute en osant s'exprimer, répondre et échanger au sein du groupe.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Un ancien producteur de télévision des années 70 a perdu sa sélection de jeux et a besoin d'une nouvelle équipe de champions pour tout remettre en ordre. À vous de relever les défis comme à la télé : les chansons, les connaissances, le juste prix et la bataille des mots pour prouver que vous êtes les meilleurs enquêteurs du passé.

A Aménagement

Prévoir un espace de jeu dégagé, calme et suffisamment grand pour accueillir 12 enfants en petits groupes de 3 à 4. Installer une zone centrale pour les passages de réponses et quatre zones de travail ou tables si possible : une pour le blind test avec l'enceinte ou le support audio, une pour le quiz, une pour le jeu du juste prix avec les objets du quotidien, et une pour le jeu du mot le plus long avec feuilles, stylos et lettres affichées ou distribuées. Prévoir des assises en demi-cercle pour les temps d'écoute et de mise en commun, afin que tous voient et entendent bien. Sécuriser l'espace en limitant les déplacements inutiles, en évitant les fils au sol et en gardant le matériel fragile hors de portée lorsqu'il n'est pas utilisé. Prévoir un volume sonore adapté pour le blind test, sans gêner les échanges entre groupes. Si besoin, adapter l'installation pour des enfants moins à l'aise à l'écrit en leur permettant de répondre oralement.

A Accueil

Accueillir le groupe dans une ambiance de plateau télé des années 1970, en présentant la séance comme un grand défi par équipes. Installer rapidement les enfants en petits groupes de 3 ou 4, puis rappeler les règles essentielles : écouter les consignes, attendre son tour, respecter les réponses des autres, parler à voix entendue et rester fair-play. Expliquer brièvement les quatre jeux et leur enchaînement pour donner de la visibilité au déroulé. Donner à chaque équipe le temps de choisir un nom et, si possible, un petit signe de ralliement ou une attitude de jeu. Vérifier que tous ont compris le principe de participation collective, en précisant que chacun peut contribuer selon ses capacités, à l'oral comme à l'écrit.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les 12 enfants en petits groupes de 3 ou 4 pour faciliter la parole, puis leur demander de constituer ensemble un nom d'équipe et une attitude de jeu comme s'ils entraient dans une émission de télévision des années 70.
2. Commencer par le blind test en format relais : chaque groupe écoute un extrait, se met d'accord en chuchotant, et un représentant vient annoncer la réponse au centre, ce qui oblige tout le monde à participer sans rester passif.
3. Passer au quiz de culture générale en version "défi éclair" : l'animateur pose une question, les groupes disposent de quelques secondes pour se consulter, puis écrivent ou disent leur réponse, ce qui permet aux enfants plus à l'aise avec l'écrit de soutenir le groupe.
4. Installer ensuite le juste prix avec de vrais objets du quotidien posés devant les enfants : chaque équipe observe, compare, discute des usages et du type d'objet, puis propose une estimation, avant d'ajuster sa stratégie sur les objets suivants en s'appuyant sur les réponses précédentes.
5. Clore par le jeu du mot le plus long en autonomie guidée : chaque groupe cherche dans un temps donné tous les mots possibles à partir de la même suite de lettres, classe ses propositions, puis présente son meilleur mot au groupe entier pour vérifier et départager les ex æquo.

Le grand jeu des années 1970

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un rythme dynamique et varié pour maintenir l'attention des 9-12 ans : alternance de temps courts d'écoute, de réflexion en équipe et de réponse collective. Commencer par le blind test pour lancer l'énergie du groupe, enchaîner avec le quiz de culture générale pour mobiliser les connaissances, poursuivre avec le juste prix qui demande observation et discussion, puis terminer par le jeu du mot le plus long qui sollicite recherche et concentration. Laisser entre chaque jeu un temps bref de transition pour reformuler les règles et changer de support. Adapter les temps de réflexion à chaque activité : très courts pour le blind test et le quiz, un peu plus longs pour l'estimation des objets et la recherche de mots. Veiller à maintenir la motivation sans précipiter les enfants, et prévoir un retour au calme léger en fin de séance.

A Animation

Adopter une posture d'animateur type présentateur de jeu, dynamique mais rassurante. Donner des consignes claires, courtes et reformulées si besoin avant chaque jeu. Encourager la participation de tous en sollicitant différents enfants d'une même équipe et en valorisant les essais, même lorsque la réponse n'est pas exacte. Relancer les échanges par des questions simples, aider les groupes à se mettre d'accord sans donner la solution trop vite, et soutenir les enfants qui ont besoin d'un appui pour oser répondre. Pendant le blind test, assurer une écoute correcte des extraits et laisser un temps suffisant de réflexion. Pour le juste prix, amener les enfants à comparer, estimer et justifier leurs choix. Pour le mot le plus long, guider la recherche sans faire à leur place, en encourageant l'autonomie et les propositions personnelles. Réguler les prises de parole pour éviter que seuls les plus rapides s'expriment, et maintenir un climat de jeu coopératif plus que compétitif.

F Fin

CHOIX RETENU

Rassembler les équipes, annoncer le score final et féliciter tout le monde pour les réponses, les trouvailles et les mots trouvés. Faire un court tour de table : "Qu'est-ce qu'on a préféré des années 70 ?" puis garder en souvenir la meilleure réponse ou le meilleur mot du jour.

R Rangement

Prévoir un rangement simple, rapide et partagé à la fin de la séance. Demander aux enfants de participer au rangement des feuilles, stylos, cartes, lettres, objets du juste prix et éventuels accessoires de mise en scène. Vérifier que le matériel audio est éteint et rangé correctement, que les objets du quotidien sont tous récupérés et que rien ne reste au sol. Trier les productions écrites ou les feuilles de mots selon ce qui doit être conservé, affiché ou jeté. S'assurer que l'espace est remis en état, sans fils, sans papiers au sol et avec les tables ou chaises replacées si elles ont été déplacées. Faire vérifier rapidement le matériel par l'animateur avant de clore l'activité.

A Analyse

Après la séance, observer si les deux objectifs ont été atteints : découverte ludique des années 1970 et participation active au sein du groupe. Vérifier le niveau d'implication des enfants dans chacun des quatre jeux, leur capacité à écouter les consignes, à coopérer et à prendre la parole. Repérer si le blind test a bien lancé l'activité, si le quiz a permis de mobiliser la culture générale, si le juste prix a suscité des échanges pertinents et si le jeu du mot le plus long a favorisé la recherche collective. Évaluer si le rythme a été adapté à l'âge et à l'effectif, et si les transitions ont été fluides. Observer la posture de l'animateur : consignes compréhensibles, relances utiles, gestion du temps, encouragement de tous et régulation des prises de parole. Noter les réussites, les éventuelles difficultés de compréhension ou d'engagement, ainsi que les ajustements à prévoir pour une prochaine séance : durée des temps de réponse, niveau des questions, répartition des rôles ou quantité de matériel.

Cartes blind test 70s

Cartes chansons / extraits

Utilisation

L'animateur lit l'indice ou lance l'extrait sonore. Les enfants devinent la chanson ou l'artiste à l'oral, en équipe. Une carte = un extrait.

Contenu

Planche de 12 cartes blind test années 70 :

1. Carte 1 — ABBA, « Waterloo » (1974)

Indice : costume disco, refrain très connu, groupe suédois.

Réponse attendue : Waterloo – ABBA.

2. Carte 2 — Boney M., « Daddy Cool » (1976)

Indice : rythme entraînant, ambiance danse, voix très grave.

Réponse attendue : Daddy Cool – Boney M.

3. Carte 3 — Claude François, « Alexandrie Alexandra » (1977)

Indice : chanson festive, danse, énergie de soirée.

Réponse attendue : Alexandrie Alexandra – Claude François.

4. Carte 4 — Village People, « Y.M.C.A. » (1978)

Indice : refrain facile à reconnaître, chorégraphie célèbre.

Réponse attendue : Y.M.C.A. – Village People.

5. Carte 5 — Patrick Juvet, « Où sont les femmes ? » (1977)

Indice : chanson disco française, ambiance de club.

Réponse attendue : Où sont les femmes ? – Patrick Juvet.

6. Carte 6 — Earth, Wind & Fire, « September » (1978)

Indice : cuivres, joie, musique dansante très festive.

Réponse attendue : September – Earth, Wind & Fire.

7. Carte 7 — Sheila & B. Devotion, « Spacer » (1979)

Indice : disco français, son de fin de décennie.

Réponse attendue : Spacer – Sheila & B. Devotion.

8. Carte 8 — Bee Gees, « Stayin' Alive » (1977)

Indice : musique de danse, célèbre film et rythme régulier.

Réponse attendue : Stayin' Alive – Bee Gees.

9. Carte 9 — Gloria Gaynor, « I Will Survive » (1978)

Indice : grande voix, refrain puissant, chanson culte.

Réponse attendue : I Will Survive – Gloria Gaynor.

10. Carte 10 — Michel Delpech, « Le Loir-et-Cher » (1977)

Indice : chanson française populaire, ton léger et raconteur.

Réponse attendue : Le Loir-et-Cher – Michel Delpech.

11. Carte 11 — Cerrone, « Supernature » (1977)

Indice : disco instrumental très connu, ambiance futuriste.

Réponse attendue : Supernature – Cerrone.

12. Carte 12 — John Travolta, « Greased Lightnin' » (1978)

Indice : chanson tirée d'un film musical, ambiance rock'n'roll.

Réponse attendue : Greased Lightnin' – Grease / John Travolta.

Consigne animateur : accepter la réponse si l'enfant donne soit le titre, soit l'artiste, soit les deux. Si le groupe hésite, donner un indice supplémentaire : style musical, année ou origine de l'interprète.

Fiches quiz années 70

Cartes questions-réponses

Utilisation

L'animateur pose une question par carte. Les équipes se concertent puis répondent. Les réponses attendues servent à valider rapidement ou à relancer.

Contenu

Planche de 12 fiches quiz culture générale années 1970 :

1. Question : Quel objet permettait d'écouter de la musique en cassette et qu'on pouvait transporter partout ?

Réponse attendue : Le walkman.

2. Question : Comment s'appelait la célèbre série télévisée avec les trois détectives féminines très connues dans les années 70 ?

Réponse attendue : Drôles de dames.

3. Question : Quel événement musical a eu lieu en 1977 dans une galaxie très, très lointaine ?

Réponse attendue : La sortie du film Star Wars.

4. Question : Quel jeu télévisé consistait à estimer le prix d'objets du quotidien ?

Réponse attendue : Le juste prix.

5. Question : Quel matériau très utilisé dans les années 70 a marqué la mode des pantalons et vestes ?

Réponse attendue : Le polyester.

6. Question : Comment s'appelle la danse très populaire des années disco, souvent faite sur une grande piste de danse ?

Réponse attendue : Le disco / la danse disco.

7. Question : Quel appareil servait à regarder les programmes à la maison ?

Réponse attendue : La télévision.

8. Question : Quel moyen de transport collectif urbain a beaucoup été modernisé dans les années 70 et permet de se déplacer en ville ?

Réponse attendue : Le métro ou le bus (accepter les deux si l'idée est correcte).

9. Question : Quel célèbre duo de télévision française présentait des émissions de divertissement et de chansons dans les années 70 ?

Réponse attendue : Guy Lux et Léon Zitrone / ou des animateurs télé connus de l'époque selon les connaissances du groupe. Si besoin, valider une réponse générale : des animateurs de variétés.

10. Question : Comment appelle-t-on un disque vinyle que l'on pose sur une platine ?

Réponse attendue : Un disque vinyle / un 33 tours.

11. Question : Quel phénomène culturel a rendu très célèbres les pantalons pattes d'eph ?

Réponse attendue : La mode des années 70 / l'époque disco.

12. Question : Quel objet de la maison servait à enregistrer les émissions ou les films sur cassette vidéo à partir de la fin des années 70 ?

Réponse attendue : Le magnétoscope.

Consigne animateur : si une réponse est approchée mais pas exacte, valoriser l'idée générale quand elle reste cohérente avec les années 70.

Cartes juste prix

Cartes objets / estimation

Utilisation

L'animateur présente chaque carte avec un objet du quotidien, ou lit le descriptif si l'objet n'est pas réel. Les équipes donnent une estimation de prix. Les prix indiqués sont les références pour départager.



Illustration pédagogique de l'annexe

Grille mot le plus long

Feuille de jeu / grille de recherche

Utilisation

Chaque équipe cherche un maximum de mots à partir de la suite de lettres proposée. Les lettres peuvent être réutilisées seulement si elles apparaissent plusieurs fois. Départager avec le mot le plus long puis le nombre de mots trouvés.

Contenu

Planche de jeu — Mot le plus long

Suite de lettres à utiliser :

A R D I O T E L V S N

Règles :

- Former des mots français avec ces lettres.
- Utiliser chaque lettre au plus une fois par mot, sauf si elle apparaît plusieurs fois.
- Les accents ne comptent pas.
- Les noms propres sont interdits.
- Le mot le plus long gagne. En cas d'égalité, compter le nombre de mots trouvés.

Espace équipe :

Nom de l'équipe : _____

Tableau de recherche :

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Mots possibles pour l'animateur — exemples de réponses valides :

- télévision
- rotation
- valent
- raison
- soleil
- village
- avion
- diner
- vision
- salon
- doré
- adore
- voile
- radio

- toile

Mot très long possible à valoriser : télévision (10 lettres)

Autres très bons mots possibles selon les règles du groupe : rotation, village, aviation si accepté par l'animateur selon les lettres disponibles et l'orthographe attendue.

Zone de validation animateur :

Mot le plus long de l'équipe : _____

Longueur : ____ lettres

Points attribués : ____

Tableau de score final

Tableau de scores

Utilisation

L'animateur note les points de chaque équipe pendant les 4 jeux puis annonce le classement final.

Contenu

Tableau de score final — Grand jeu des années 1970

Nom des équipes :

Équipe 1 : _____

Équipe 2 : _____

Équipe 3 : _____

Équipe 4 : _____

Barème conseillé :

- Blind test : 1 point par bonne réponse
- Quiz : 1 point par bonne réponse
- Juste prix : 1 point par estimation la plus proche
- Mot le plus long : 3 points au plus long mot, 2 points au deuxième, 1 point au troisième

Tableau :

| Équipe | Blind test / 12 | Quiz / 12 | Juste prix / 10 | Mot le plus long / 3 | Total |

|-----|-----|-----|-----|-----|-----|

| Équipe 1 | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ |

| Équipe 2 | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ |

| Équipe 3 | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ |

| Équipe 4 | ____ | ____ | ____ | ____ | ____ |

Classement final :

1er : _____ avec ____ points

2e : _____ avec ____ points

3e : _____ avec ____ points

4e : _____ avec ____ points

Phrase de clôture animateur :

« Bravo à toutes les équipes, vous avez remis en ordre les jeux du producteur des années 70 ! »