

RN02

1,50 €

# GRANDS JEUX



Mode d'emploi



[www.lescouts.be](http://www.lescouts.be)



Un grand jeu, en dehors du plaisir immédiat qu'il procure aux petits et grands scouts qui y participent, c'est aussi l'occasion d'apprendre sans même s'en rendre compte : de vivre les valeurs de la Loi Scoute, d'apprendre une nouvelle technique ou de développer l'air de rien une nouvelle compétence.

Nous avons pensé ce cahier pour qu'il soit tout aussi utile aux jeunes animateurs qui élaborent un grand jeu pour la première fois qu'aux staffs expérimentés qui souhaitent changer leurs habitudes.

Merci à Marc qui a rêvé avec moi les différents chapitres de ce cahiers et qui a sué sur la rédaction. Merci à tous nos anciens scouts car les souvenirs des jeux vécus avec eux il y a quelques années ont égayé nos réunions et nous ont aidé à réaliser de ce cahier.

Merci à tous les animateurs et pionniers en T1 et en pi-days qui ont imaginé lors de leurs formations les quelques jeux qui se trouvent en exemple à la fin de ce cahier, grâce à eux, nous avons pu fournir des exemples "prêts à jouer".

Merci à Vincent qui a eu le courage de venir à bout de la mise en page de ce cahier malgré les nombreux changements que nous lui avons demandé.

Charlotte



© Les Scouts ASBL  
Editeur responsable : Jérôme Walmag  
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique  
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be  
2<sup>e</sup> édition : août 2015  
Dépôt légal : D/2015/1239/6

[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)



# SOMMAIRE

<b>Introduction.....</b>	<b>5</b>
Jouer pour grandir .....	5
Un ingrédient extraordinaire : l'imaginaire .....	6
Y'a pas que les jeux ! .....	6
<b>1. Avant de commencer.....</b>	<b>7</b>
Stimule ta créativité .....	7
Le point de départ .....	7
<b>2. Se fixer des objectifs.....</b>	<b>11</b>
Notre ambition éducative .....	11
Valeurs scouts .....	12
Découvertes .....	12
<b>3. Concevoir .....</b>	<b>13</b>
But du jeu .....	13
Coopération ou compétition ? .....	13
Les types de jeux .....	14
Les prises .....	19
Les vies .....	23
Les codes .....	23
<b>3. Préparer .....</b>	<b>25</b>
Les balises du jeu .....	25
<b>4. Animer le jeu .....</b>	<b>29</b>
L'introduction .....	29
Expliquer un jeu .....	30
Clôre un grand jeu .....	30
<b>4. Évaluer le jeu .....</b>	<b>31</b>
<b>Annexes.....</b>	<b>32</b>
Le schéma narratif .....	32
La fiche jeu .....	34
Les fiches jeux .....	36



# Introduction

**J**ouer est avant tout une source de plaisir ! Mais au-delà de l'amusement, en tant qu'animateur scout, derrière chaque grand jeu que tu prépares, il y a les valeurs que tu veux transmettre, les objectifs que tu désires atteindre, les réflexions que tu souhaites susciter, les techniques que tu choisis d'apprendre...

De plus, le jeu est un moyen exceptionnel de satisfaire, en même temps, différents besoins chez les scouts : le besoin d'activité, de vie sociale, de découverte et de sécurité affective.

Le grand jeu est donc une activité éducative qui permet à chacun de penser, de s'exprimer, de créer, d'entrer en relation avec les autres...

Ce cahier te propose des pistes pour t'aider à construire des grands jeux pour s'amuser mais aussi pour apprendre et grandir.

*« Le jeu est le premier grand éducateur [...]. Nous apprenons [aux scouts], en jouant, de petites choses qui, un jour, les rendront capables de faire sérieusement de grandes choses. »*

Baden-Powell, *The Wolf Cub's Handbook*, 1916



## Jouer pour grandir

Le jeu assure de multiples fonctions dans les différents domaines de développement de l'enfant et de l'adolescent.

- Au niveau **physique** : le jeu permet de prendre conscience de son schéma corporel, d'apprendre à connaître ses limites et possibilités physiques, de se découvrir de nouvelles capacités.
- Au niveau **psycho-affectif** : le jeu permet d'exprimer ses émotions et son ressenti, de se rendre compte que l'on peut collaborer avec l'autre, de comprendre qui sont ses amis, de prendre du plaisir.
- Au niveau **cognitif** : le jeu développe les capacités d'imagination ("faire semblant") et de compréhension (comprendre les règles d'un jeu), la culture générale, des stratégies de résolution de problème, l'apprentissage de nouvelles techniques.
- Au niveau **social** : le jeu facilite les échanges avec l'autre joueur, permet d'apprendre à se connaître, à connaître les autres, à appréhender la notion de compétition et de coopération.
- Au niveau **moral** : le jeu offre la possibilité de prendre conscience de l'importance des règles, de développer la connaissance des valeurs et d'adopter les attitudes correspondantes (fair-play, partage, entraide, etc.).

## Un ingrédient extraordinaire : l'imaginaire

À tout âge, le scénario du grand jeu crée une atmosphère propice au plaisir et à la découverte. L'imaginaire aide à donner une cohérence, une continuité aux différentes étapes du jeu. Les éléments qui composent un bon scénario sont liés entre eux : tout se tient et s'explique.

Construire un jeu, ce n'est pas suivre une recette de cuisine, même si certains ingrédients sont indispensables. À toi de choisir les ustensiles que tu utilises le mieux et ceux que tu as envie de tester. Enfin, n'oublie pas d'ajouter les petites épices qui font toute la différence.



## Y'a pas que les jeux !

Chez les scouts, on **apprend par l'action**.

Et les possibilités d'actions sont nombreuses (ateliers, jeux, projets, conseils, action de service...) sans être en concurrence : elles ont chacune leur fonction privilégiée et forment ensemble ce savoureux cocktail qu'est l'animation. À toi de trouver la bonne combinaison, celle qui plaira à chaque scout ainsi qu'à toi.

Ton staff est peut-être le spécialiste des grands jeux parce qu'il déborde d'imagination. Mais les ateliers, les projets ou les animations aux valeurs sont essentiels aussi. Plus la palette de ce qui est proposé est colorée, plus le développement des nombreuses facettes de chacun des scouts est favorisé. Ensemble, osez et soyez audacieux !

Cet équilibre vaut pour chaque réunion, chaque journée de camp, chaque année, la vie au sein d'une section et les douze ans du parcours scout.

En fonction de l'âge des scouts, pense également au cadre imaginaire dans lequel peut se vivre l'action. Soigne-le car il est essentiel pour les plus jeunes et peut éveiller une grande motivation chez les adolescents.

# 1

# Avant de commencer

**Par quoi on commence ? Au moment de se lancer à élaborer un nouveau jeu, il arrive qu'on sèche un peu. Parfois, on ne se sent pas dans un esprit très créatif et on manque d'idée.**

## Stimule ta créativité

Un petit coup de pouce est parfois nécessaire pour stimuler l'imagination. Il existe une série d'activités que tu peux pratiquer avec les autres membres de ton staff pour mettre en route le mécanisme de l'imagination.

- **Le détournement** : prendre un objet quelconque et chacun, à tour de rôle, lui trouver une autre utilité.

Exemple avec un essuie de vaisselle : ce n'est plus un essuie, c'est un foulard (tu utilises l'essuie comme un foulard) ; ce n'est plus un essuie, c'est un bandage pour bras cassé (et tu mets l'essuie en bandoulière) ; ce n'est plus un essuie, c'est un mouchoir pour dire au revoir (et tu agites l'essuie)...

- **Le sac d'objets** : remplir un sac avec des objets divers. Un premier animateur plonge sa main dans le sac et en retire un objet dont il s'inspire pour débiter une histoire. Le deuxième animateur prend à son tour le sac, pêche un autre objet et poursuit l'histoire. Et ainsi de suite...
- **La scène du crime** : un crime vient d'être commis, un animateur invente une situation loufoque. Exemple : un homme a été retrouvé mort, nu, sur la banquise, avec une caisse de couques de Dinant. Les autres animateurs doivent trouver une explication logique.
- **Les noms de rue** : prendre le plan d'une ville et tenter d'expliquer l'origine de certains noms de rue. Une autre variante est de formuler plusieurs propositions, les autres animateurs devant deviner laquelle est la bonne. Il faut pour cela, bien sûr, connaître la véritable explication.

Cette liste de jeu de créativité n'est pas exhaustive. Il en existe de nombreux autres.

L'imagination se travaille et se développe. Avant d'abdiquer, il faut au moins avoir essayé... et peut-être à plusieurs reprises !

Une règle essentielle lors de séance d'imagination est le respect des idées de l'autre. L'imagination est quelque chose de très sensible ; à la moindre critique, elle risque de s'évanouir.

## Le point de départ

Pour construire un grand jeu, le point de départ n'est pas toujours le même.

- Parfois, on se fixe d'abord un objectif en staff qu'on essaie d'atteindre en filigrane dans la construction du jeu. Par exemple : en staff, on se dit qu'on voudrait que les scouts se disputent moins. On aura à cœur d'inventer des jeux au cours desquels ils apprennent d'abord à mieux se connaître et ensuite à collaborer.
- À d'autres moments, on part d'une histoire farfelue que l'on a inventée en staff.
- On peut aussi construire le jeu sur base du lieu où on se trouve ou du moment de l'année (exemple : en hiver, on profite de la nuit tombante pour que le jeu commence la journée et se termine en jeu de nuit).
- Parfois, on souhaite intégrer au jeu une technique qu'on souhaite faire découvrir aux scouts (apprendre les brêlages en vue du camp, par exemple).

## Les scouts, source d'inspiration

« Ask the boy ! » Si une seule phrase de Baden-Powell devait être retenue, ce serait celle-là. Demande aux scouts ce qu'ils veulent faire. Si tu n'as pas d'idées, eux en ont à coup sûr !

Préparer un grand jeu pour toute la troupe est un excellent projet pour une patrouille... à condition que les animateurs aident et soutiennent les éclaireurs.

Préparer un grand jeu pour accueillir un autre poste est un projet pour des pionniers.

## Le feedback

Analyse en staff les (cinq) dernières réunions. Quelles techniques ont été mises en œuvre ? Quelles étaient les situations de départ ? Quel était le rôle des scouts ?

Tu vas peut-être remarquer que tu organises souvent le même type de jeu avec ta section !

Pourquoi ne pas essayer de construire un jeu basé sur des principes différents de vos habitudes ? Des idées viendront tout au long de ce cahier.

## Un jeu existant

Choisis un jeu de société et réfléchis à la manière de t'y prendre pour l'adapter en grandeur nature.

Le principal problème à résoudre est de remplacer le plateau de jeu. Il est en effet impossible de maintenir 15 personnes assises autour d'un carton de 50 centimètres sur un mètre. Dans un grand jeu, les joueurs bougent ! Tu peux choisir des jeux connus, combiner différents jeux, te rendre à la ludothèque ou utiliser internet pour découvrir des nouveautés et dénicher des perles rares.

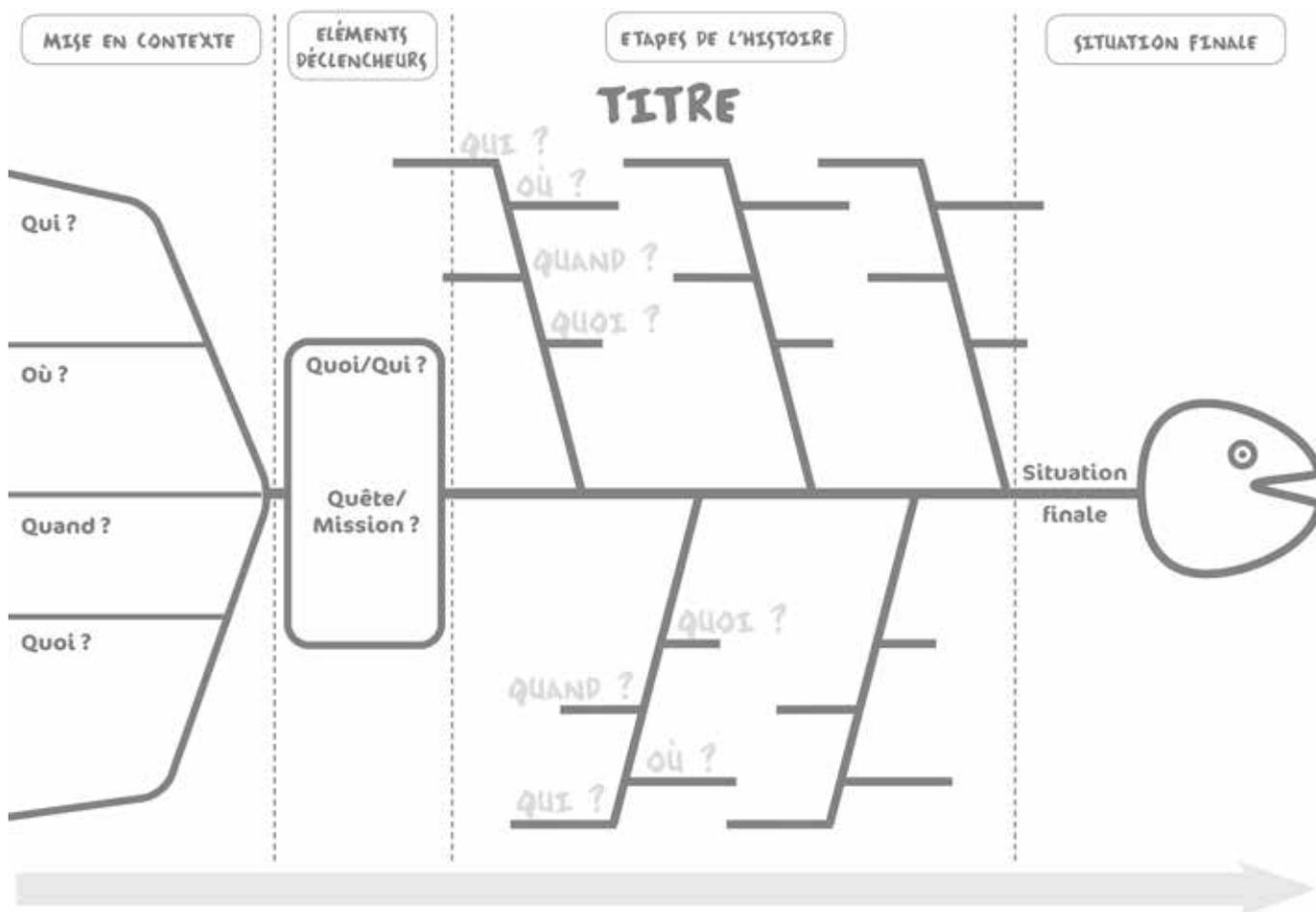
## La carte topographique

En examinant attentivement une carte topographique de la région, tu trouveras certainement une multitude de lieux propices à la réalisation d'un grand jeu : bois, chemins, étangs, ruisseaux, grottes, anciennes carrières, voies ferrées désaffectées... Après avoir réglé les modalités de déplacements (à pied, à vélo, en bus...), liste les atouts du lieu dont tu pourras bénéficier durant l'activité. Tu pourras aussi t'inspirer des noms de certains lieux-dits qui sont parfois très intrigants.

Cette méthode permet de découvrir de nouveaux lieux près de chez soi.

## Partir d'une histoire

### Le schéma narratif



Ce schéma peut aider à structurer l'histoire que tu vas inventer en staff.

Les grandes étapes d'une histoire y sont reprises :

- la mise en contexte (ou situation initiale) (Qui ? Où ? Quand ? Quoi ?...);
- les éléments déclencheurs (Qui ? Quête/Mission ?);
- les étapes de l'histoire ;
- la situation finale.

Retrouve ce schéma à la fin de ce cahier...

## Fiche jeu

# LES HÉRITIERS... TOUJOURS PRÊT !



### Objectifs

- Nous voulons des scouts : autonomes et libres - confiants - sociables - intérieurs - équilibrés - conscients et critiques - **partenaires et solidaires**
- Valeur(s) : paix et justice
- Découverte(s) : /

### But du jeu

- /

### Matériel

- les déguisements de Pescuezo et de roi des cornichons
- le matériel nécessaire aux différentes épreuves (spaghettis, arc, flèches et cibles, bûches, clous, haches, masses, javelots, cordes et épées)
- des papiers représentant les objets et ingrédients à rassembler, une balle pour la bataille finale

### Points d'attention

Lieu	Temps estimé	Nombre de joueurs	Type de jeu
La phase finale nécessite un terrain plat. Le début du jeu s'adapte à tout terrain.	2h30	20 à 30 joueurs	jeu à poste

### Introduction du jeu

Il y a très très longtemps, le monde était dirigé par le roi des cornichons. C'était un roi méchant et tyrannique. Grâce à son immense armée de cornichons, il avait réduit tous les hommes en esclavage. En ce temps-là, vivait un jeune homme, nommé Pescuezo. Il était connu pour être le garçon le plus courageux du pays. Un jour, il prit la décision de se soulever face à la tyrannie du roi cornichon. L'armée du roi, ayant eu vent de ce complot, décide de s'armer (à l'aide des épreuves) en vue de la bataille. Les compagnons de Pescuezo, quant à eux, passent les épreuves afin de récolter les ingrédients nécessaires à la fabrication du sandwich sacré : un sandwich au filet américain accompagné de cornichons.

### Étapes du jeu

Les scouts sont répartis en deux groupes. D'un côté, les compagnons de Pescuezo et de l'autre, l'armée des cornichons. Les compagnons de Pescuezo doivent récolter : du pain « sacré » (grâce à un chant et une danse), des oignons (en racontant une histoire très triste), de l'américain (rejoindre l'Amérique en avançant les pieds attachés les uns aux autres), des épices (Kim goût) et des fines herbes (rassembler/reconnaître 10 plantes différentes). Les cornichons doivent s'armer : d'épées (grâce à la prise spaghettis), de haches (fendre une bûche), d'arcs (concours de tir à l'arc), de masses (jeu du clou) et de lances (lancer du javelot).

## Un conte ou une histoire qui existe

Il existe de nombreuses histoires pour tous les âges. N'hésite pas à t'inspirer de contes, d'albums pour enfants, de films, de BD, de jeux vidéo...

## Fiche jeu

# AU SECOURS DES CINQ LÉGENDES



### Introduction du jeu

Quatre personnages mythiques protègent les espoirs et les rêves des enfants. Les animateurs, déguisés, jouent les différents personnages. Chacun raconte en quelques minutes sa propre histoire (légende) :

- le père Noël ;
- la petite souris ;
- le marchand de sable ;
- le lapin de Pâques.

Les scouts sont baignés dans l'histoire des différents personnages. Ceux-ci demandent l'aide des scouts car ils sont en danger. Pitch (aussi appelé le Croquemitaine) est jaloux que les enfants croient aux autres personnages et pas en lui. Il a donc décidé de leur jouer de vilains tours. Les personnages demandent aux scouts de les aider.

### Étapes du jeu

Chaque personnage propose une activité différente :

- Les scouts doivent retrouver un maximum de dents que Pitch a disséminé partout et les ramener à la petite souris.
- Le marchand de sable demande aux scouts de créer une histoire pour endormir Pitch afin de pouvoir récupérer le sable qu'il a dérobé.
- Le père Noël a perdu ses cadeaux. Les scouts doivent récupérer les cadeaux sans se faire voir par Pitch.
- Le lapin de Pâques demande aux scouts de décorer les œufs qu'il doit distribuer.

Après chaque activité, les scouts reçoivent une partie de formule. Les scouts doivent prononcer la formule dans son intégralité et dans le bon ordre pour rendre Pitch gentil. Mais avant ça, ils doivent le retrouver car celui-ci s'est enfui. Heureusement, Pitch a laissé des indices derrière lui pendant sa fuite. Pour le retrouver, il faut suivre ses traces.

## Une histoire inventée : le jeu *Il était une fois*

Chaque membre du staff reçoit une série de cartes représentant des lieux, des personnages, des événements ou des objets. L'objectif est d'inventer une histoire tous ensemble. Une fois qu'un des conteurs ajoute un élément à l'histoire à partir d'une de ses cartes, il dépose celle-ci devant tout le monde, à côté de la dernière qu'un autre conteur avait placée sur la table. De cette manière, tout le monde peut suivre le fil de l'histoire à tout moment. Le but est d'être le premier à avoir utilisé toutes ses cartes et d'imaginer ensemble une belle histoire pour construire un jeu.

Ce jeu, tu peux le constituer en créant toi-même toutes les cartes.



## Résumé de film

Ouvre un magazine présentant des programmes de télévision. Lis les textes introduisant les films et imagine toi-même la suite de l'histoire. Il n'est absolument pas nécessaire de connaître le film et encore moins de l'avoir vu.

## Parodie

Les éclaireurs et les pionniers raffolent des parodies surtout si elles sont remplies d'humour. Tu peux facilement caricaturer l'actualité, les personnages d'une BD connue, un film culte ou une émission de télévision regardée par tes scouts.

L'humour dans un jeu, c'est génial ! Le second degré c'est très bien, mais en tant qu'animateur, ton rôle est aussi de veiller à ce que le jeu soit en cohésion avec les valeurs du scoutisme.

## Autres sources d'information

Il existe énormément de listes de jeux un peu partout. Farfouille dans les archives de ta section, surtout si l'habitude d'écrire des fiches de jeux a été prise.



# 2

## Se fixer des objectifs

**Pourquoi se fixer un objectif ? Parce qu'on a une ambition éducative... pour proposer aux scouts un jeu qui va leur permettre de grandir en leur apprenant de nouvelles techniques, en les aidant à mieux se connaître, en leur faisant vivre les valeurs du scoutisme... Bref en leur permettant de se construire.**

### Notre ambition éducative

Notre scoutisme participe au développement de chaque jeune. Nous voulons qu'il devienne un Homme :

#### AUTONOME ET LIBRE

Un Homme autonome et libre crée de manière active son équilibre personnel en assumant son caractère, ses goûts, ses faiblesses. Il fait ses propres choix de relation, d'action et de manière de vivre. Il enrichit ainsi sa personnalité du fruit de ses rencontres avec les autres.

#### PARTENAIRE ET SOLIDAIRE

Un Homme partenaire veut vivre avec l'autre différent et égal à la fois. Il construit avec lui des projets de vie et d'action. Ceci le conduit à la solidarité : il s'engage pour garantir à l'autre les moyens de vivre autonome et libre.

#### CONSCIENT ET CRITIQUE

Un Homme conscient et critique connaît ses limites et ses capacités. Il analyse la réalité, pose des choix, prend des initiatives et des responsabilités.

#### ÉQUILIBRÉ

Un Homme équilibré construit l'unité dans sa vie. Il établit une cohérence entre ce qu'il pense, ce qu'il dit et ce qu'il fait. Il est ouvert au changement, accepte le risque de cette ouverture et fait le pari de solutions neuves.

#### CONFiant

Un Homme confiant est en mesure de développer ses propres qualités, d'exercer ses choix personnels. Il rencontre l'autre sans a priori négatifs et lui permet ainsi de grandir, d'être davantage lui-même. Fort de cette confiance en lui et en l'autre, il se laisse interpeller par le monde.



#### SOCIABLE

Un Homme sociable développe avec les autres des rapports authentiques et enrichissants. Il vit harmonieusement tant en société que dans tous les groupes dont il fait partie.

#### INTÉRIEUR

Un Homme intérieur a une spiritualité, adhère à des valeurs qui dépassent le matériel ou le visible. Il se forge des critères de choix de vie et s'engage en fonction de ceux-ci.

**Tous ces éléments font partie de l'ambition éducative du scoutisme. Aucun n'est à négliger. Tous peuvent trouver leur place comme objectif d'un jeu. Certains seront davantage mis en avant en fonction des besoins de la section.**

## Valeurs scout

Les valeurs du scoutisme sont exprimées dans la *Promesse* et la *Loi scout*. Elles se retrouvent dans toutes les activités scouts dont les grands jeux.



### Les valeurs de la Loi scout

confiance  
engagement  
loyauté  
service  
justice  
solidarité  
fraternité  
accueil  
respect de soi  
respect des autres  
nature  
émerveillement  
curiosité  
ouverture  
acceptation des limites  
responsabilité  
effort  
don de soi  
courage  
partage  
générosité  
simplicité



### Un chemin de valeurs

connaître  
comprendre  
adhérer  
vivre en cohérence  
transmettre

### Des moments privilégiés

	Au quotidien <i>M. Loyal</i>	○ ↓
	Message au <i>peuple libre</i>	○ ↓
	Promesse	○ ↓
	Engagement	○ ↓
	Ma Parole <i>d'animateur</i>	○ ↓

**La portée du geste augmente :**  
les amis baladins, la meute, la communauté scout, la communauté des Hommes.



Rien ne sert de mettre en avant toutes les valeurs en même temps, choisies-en une ou deux que tu veux mettre en avant dans ton jeu.

De temps en temps, tu auras peut-être l'envie de discuter de cette valeur avec les scouts à la fin du jeu et de la mettre en lien avec la vie du groupe. Ne t'en prive surtout pas, car cela sera certainement l'occasion d'un échange riche.

## Découvertes

Au-delà de l'ambition et des valeurs mises en avant lors du jeu, tu souhaites certainement faire découvrir aux scouts des choses concrètes :

- de nouvelles techniques (feux, nœuds, peintures, mécanique vélo, cuisine...);
- de nouvelles connaissances (traces des animaux, les noms des arbres, code de la route, cartographie...);
- un autre sport (tir à l'arc, kayak, vélo, kinball...).



# 3 Concevoir le jeu

L'histoire est rêvée. Les objectifs sont fixés. Il va falloir maintenant concrétiser ton jeu et le rendre possible.

## But du jeu

Trois questions à se poser :

### 1. Qui / que sont les scouts par rapport à l'histoire ?

- Ils peuvent jouer leur propre rôle.  
**Ex** : Les baladins aident Craquelin à accueillir ses amis du cirque.
- Ils peuvent jouer des personnages – il faudra alors penser à les faire entrer dans la peau de ceux-ci (accessoires à se confectionner, attribuer un nom, des caractéristiques du personnage, se choisir un lieu de vie (un camp)...  
**Ex** : les indiens – chaque louveteau se choisit un nom d'indien, s'attribue un rôle au sein de la tribu des indiens, se déguise ou se peint le visage, se confectionne un arc...

### 2. Quel rôle jouent les scouts dans l'histoire ?

Que réalisent-ils concrètement ?

**Ex** : les éclaireurs ont pour mission de construire un radeau afin d'atteindre une île sur laquelle est retenue prisonnière une princesse. Pour ce faire, ils doivent d'abord acquérir différentes techniques pour pouvoir ensuite construire leur radeau.

### 3. Pourquoi ? Que doivent atteindre les scouts ?

- Il est intéressant que les scouts sachent quel sera leur impact sur l'histoire.  
**Ex** : les pirates (joués par les pionniers) parcourent les mers pour retrouver des indices qui leur permettront de décoder un message afin d'atteindre l'île perdue fixée comme lieu de rendez-vous sur laquelle une fête les attend.

## Coopération ou compétition ?

Dans un jeu de compétition, les joueurs s'affrontent les uns aux autres, soit entre équipes, soit individuellement. Il y a donc des gagnants **et** perdants à la fin du jeu. Dans un jeu coopératif, tous les joueurs s'unissent dans un but commun. Le groupe sera gagnant **ou** perdant.

En tant qu'animateur, veille à l'équilibre entre ces deux types de buts du jeu.

Chez les Baladins, il est facile de proposer de vivre des jeux de coopération qui n'entraînent pas de perdants et donc pas de frustration. Or, accepter que l'autre gagne sans se mettre en colère est un apprentissage nécessaire.

On propose plus facilement des jeux de compétition aux adolescents, pourtant, les jeux coopératifs peuvent constituer un défi exaltant qui pousse le groupe à se surpasser.

Dans un jeu de coopération, les joueurs apprennent à communiquer et à se mettre ensemble pour atteindre un but commun. Ces attitudes seront très utiles au fonctionnement du groupe lors du conseil, dans les projets, dans la gestion de la vie quotidienne...

## Fiche jeu

### AU SECOURS DES CINQ LÉGENDES



#### Étapes du jeu

##### Étape 1

La section est divisée en équipes. Chaque équipe tire au sort les différentes époques dans lesquelles elle doit se rendre. Le passage d'une époque à l'autre se fait grâce à la machine à remonter dans le temps. Toutes les époques ne sont pas traversées par toutes les équipes.

Dans chaque époque, les scouts passent une épreuve. Si l'épreuve est réussie, l'équipe reçoit une clé.

Exemples d'épreuves :

- les années 70/80 : blind test.
- la révolution industrielle : concevoir une machine simple
- Moyen-Âge : fabriquer une échelle pour franchir une enceinte
- etc.

##### Étape 2

Une fois l'ensemble des clés retrouvées, il faut libérer le scientifique de ses chaînes en ouvrant les différents cadenas. La prison est gardée. Il faut y entrer sans se faire voir.

Le groupe doit comprendre qu'il doit s'unir pour pouvoir libérer le professeur et ouvrir l'ensemble des cadenas.

## Les types de jeux

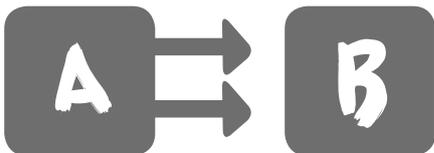
### Le jeu de camp

Chaque équipe construit un camp placé à une certaine distance des autres. Le but est d'attaquer le camp du voisin pour y enlever un objet quelconque.

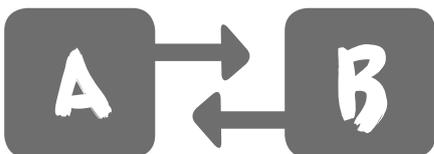
Le jeu de camp peut se décliner de différentes manières, notamment en jouant sur les éléments suivants :

#### ■ Le type d'attaque

L'équipe A attaque d'abord l'équipe B qui se défend. Ensuite, on inverse les rôles.



Les équipes A et B s'attaquent et se défendent en même temps.



- **Les types de camp** : les camps sont-ils visibles l'un de l'autre ? Leur emplacement est-il connu à l'avance ?
- **Les prises** : les attaques et les défenses entraînent des combats entre les joueurs.
- **Les vies** : un joueur qui perd son combat perd souvent une vie en même temps. Quel type de vie ? Combien en a-t-on ? Comment regagner une vie ?
- **Le nombre d'équipes** : avec trois, quatre ou cinq équipes, de nombreuses combinaisons deviennent possibles.
- **Les objets à enlever** : ils peuvent être lourds, encombrants, cachés dans l'enceinte du camp...



## Le jeu à postes

Les joueurs passent par plusieurs postes répartis sur le terrain de jeu. À chaque poste, le scout participera à une activité différente. Les activités proposées peuvent être des ateliers afin d'acquérir une technique qui sera utile pour la suite du jeu, une épreuve physique, une énigme à résoudre, etc.

Le jeu à postes présente deux atouts majeurs :

1. il se joue partout, y compris en ville ;
2. il permet de faire découvrir de grands espaces.

Le jeu à postes peut accueillir un nombre illimité de joueurs. Il suffit de multiplier les équipes et les postes ainsi que d'agrandir les distances à parcourir.

### Les emplacements

Sont-ils connus à l'avance ? Comment les joueurs les trouvent-ils ? Comment s'y rendent-ils ? Le parcours entre deux postes consiste-t-il simplement à marcher ou quelque chose d'autre se passe-t-il aussi ? Ici encore, place à l'imagination fertile et à la variété.

Le jeu à postes te permet d'aborder toutes sortes d'activités : de la saynète en passant par un petit jeu pour terminer par un défi, tout est possible !

Essaie de varier les activités proposées pour toucher à différents domaines : physique, intellectuel, affectif, social, spirituel...

Veille bien à rendre ton jeu cohérent en instaurant une continuité entre les postes. Cela évitera que les scouts aient l'impression de vivre une succession d'activités non coordonnées. Plusieurs méthodes sont proposées ci-dessous.

## Le jeu à messages

Le but du jeu est de trouver des messages répartis sur l'ensemble du terrain de jeu.

Le jeu à messages ressemble au jeu à postes. Leurs mécaniques respectives sont d'ailleurs très semblables et ils présentent les mêmes avantages (grand nombre de joueurs possibles, adaptation à tous les terrains). Cependant, le jeu à messages possède un atout supplémentaire : peu d'animateurs sont nécessaires pour le faire tourner. Par contre, le temps de préparation est plus long puisqu'il faut aller placer les messages.

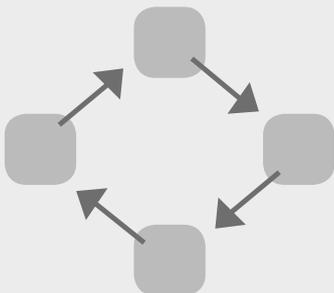
Quatre facteurs déterminent la physionomie finale du jeu à messages :

- **La nature du message** : cela peut être un papier sur lequel est écrit un mot ou une phrase, un objet, une photo d'un lieu, un liquide, une odeur à sentir ou même quelque chose d'immatériel telle que la réponse à une question.
- **La localisation du message** : le message peut être mobile. Il peut être placé sur un joueur, il peut disparaître ou apparaître après un certain temps, il peut aussi être déplacé...
- **La technique de localisation** : la cachette du message peut être indiquée par un code, une phrase énigmatique, un repère sur une carte, etc. Une question peut également être posée. Ex : combien y a-t-il de chaussures dans la vitrine de tel magasin ?
- **Que faire avec le message ?** Une fois le message trouvé, que fait le joueur ? Il le laisse sur place, le transforme, l'enrichit, le prend avec lui, le déplace, etc.
- **L'ordre de distribution** : trois méthodes s'offrent à toi. Elles sont schématisées ci-dessous.

## Ordre de passage dans les postes

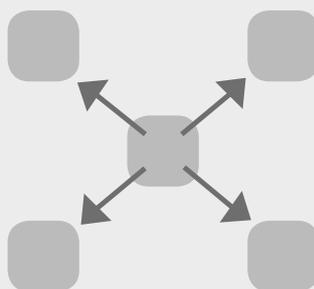
### Méthode A :

Schéma figé dès le départ.



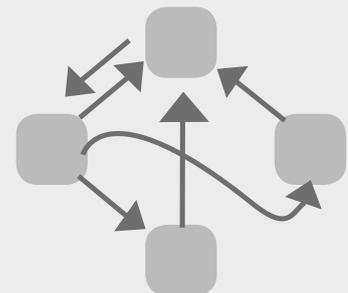
### Méthode B :

Poste central qui décide qui va où.



### Méthode C :

Aucun ordre prédéfini. En général, la durée et la zone de la recherche sont alors déterminées.



## Le jeu de parcours

Il s'agit de partir d'un point pour en rejoindre un autre selon une technique imposée. En chemin, des tas d'aventures peuvent survenir.

Les aventures peuvent être de nature vraiment différente : une attaque de monstres enlève des vies, des difficultés physiques jonchent le parcours (rivière à traverser, pont de singe à passer...).

### Quelle technique choisir ?

- **Suivre une piste tracée par un autre joueur.**
- **La carte topographique et la boussole :** les joueurs reçoivent une carte où des points (A, B, C...) sont notés. Ils se servent de la carte pour les rejoindre. L'azimut peut être indiqué de la façon suivante : « À partir du point D, marchez à 270° jusqu'au prochain village. Rendez-vous devant l'église. »
- **La carte des carrefours :** les joueurs reçoivent un plan où les carrefours sont dessinés dans l'ordre où le joueur va les rencontrer. Une flèche indique la direction à suivre.
- **La carte des heures :** par rapport à la précédente, la voie à suivre à chaque carrefour est indiqué par l'heure qu'indiquerait la grande aiguille d'une montre si elle pointait dans la même direction que sur le plan.
- **Le fil d'Ariane :** il s'agit d'un fil tendu le long d'un parcours semé d'embûches que le joueur doit suivre envers et contre tout. Le fil d'Ariane n'est pas à proprement parler un grand jeu sauf si le concept est extrapolé : le fil passe sous une porte fermée à clé (trouver la clé), le fil rentre dans une grotte (trouver une lampe de poche), le fil plonge dans le lit d'une rivière (se mettre en maillot et plonger), etc.
- **Retrouver des lieux au départ de photos :** chaque photo indique l'endroit où il faut se rendre, sur lequel les scouts trouveront une photo indiquant l'étape suivante, etc.

La première cause d'échec d'un jeu de parcours est que les joueurs se perdent ! Pour éviter cela, tu peux organiser un atelier durant lequel la technique sera expliquée et expérimentée par tous. Certainement une belle occasion d'acquérir de nouvelles compétences !

Les jeux de parcours permettent aux scouts de travailler leur sens de l'orientation. Outiller tes scouts les rendra plus autonomes.

## Les jeux de 24h

Ce type de jeu est réservé aux éclaireurs et pionniers car il demande un minimum de résistance de la part des scouts et d'autonomie des petits groupes.

Chacun doit être occupé et doit trouver sa place à tout moment : c'est l'activité de tous et pas uniquement de quelques-uns !

La mise "hors jeu" d'un participant ne peut être que temporaire.

Fais découvrir quelques techniques lors d'un atelier avant l'activité et donne l'opportunité de les expérimenter durant le jeu. Cela motivera d'autant plus les participants.

Beaucoup pensent que « jeu de 24h = du non-stop ! ». Au contraire, ta responsabilité d'animateur est notamment d'**organiser ton activité pour que temps de repos et/ou temps de sommeil s'intègrent comme élément constitutif du jeu.**

Tous les scouts n'ont pas la même résistance et la fatigue augmente considérablement le risque d'accident.

Dormir à la belle étoile ou dans un abris de fortune aménagé permet de rester dans une ambiance particulière, raison évidente du succès de ces activités.

La réussite d'un tel jeu réside principalement dans le fait d'avoir tout préparé à fond :

- le rythme (un déplacement "incognito" entre deux villages, suivi d'une attaque de camp) ;
- le fil conducteur (cadre imaginaire, lien entre les actions) ;
- les solutions de repli (pouvoir se retourner malgré une météo capricieuse) ;
- le niveau adapté (aux jeunes, à leurs compétences, à leur état de fatigue des jours précédents, aux contraintes extérieures, à l'environnement) ;
- l'enchaînement (réglé comme du papier à musique) ;
- l'ouverture et la clôture.

## Le jeu de mission

Les joueurs reçoivent une mission qui peut être compliquée par l'intervention d'éléments extérieurs.

Le jeu de mission offre un grand degré de liberté aux joueurs car la manière de réaliser la mission est libre. Les joueurs décident eux-mêmes s'ils sont suffisamment équipés.

Il n'y a pas d'affrontement entre les joueurs. Ils sont concentrés sur la mission. Soit les scouts jouent tous ensemble et le jeu s'arrête lorsque la mission est réalisée (jeu de coopération) ; soit les joueurs fonctionnent chacun de leur côté et l'équipe la plus rapide gagne le jeu ; soit les joueurs évoluent séparément mais de manière complémentaire vers un but collectif.

### Le jeu comprend souvent deux phases.

**1** Les joueurs **s'équipent** pour réaliser leur mission : fabrication d'objets, définition d'une tactique, répartition des rôles, etc. C'est l'occasion de proposer aux scouts divers ateliers pour apprendre une technique qui leur sera utile pour accomplir leur mission.

Tu trouveras plein d'idées d'atelier dans le cahier *Les ateliers tout un programme*, téléchargeable sur [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).



**2** Les joueurs se lancent dans la **réalisation** proprement dite.

Les équipes s'organisent, prennent des décisions et les assument. De cette façon, tu aides les scouts à devenir plus autonomes et critiques.

La réalisation "libre" d'une mission a encore un autre avantage. En effet, elle oblige le joueur à passer par différentes étapes : imaginer, décider, organiser et préparer.

Cela ne te rappelle rien ? Il s'agit de certaines étapes d'un **projet**. Réaliser une mission, c'est aussi se préparer à vivre des projets.

Toutes ces étapes sont détaillées dans le cahier *Des projets pour grandir*, téléchargeable sur [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).



Ce type de jeu ne se pratique pas de la même façon à tous les âges. Celui-ci demande beaucoup d'organisation et de prise d'initiative au sein des petits groupes. Elles apprennent à se donner des temps de planification et de réflexion au début du jeu. Avec des plus jeunes, tu peux accompagner cette phase.

Lorsque des tâches différentes doivent être réalisées pour mener la mission à bien, les membres d'une même équipe peuvent se répartir en fonction de leurs goûts mais ils doivent aussi apprendre à identifier les personnes adéquates pour réaliser les différentes activités.



## Le jeu d'observation

Le but du jeu d'observation est de voir et/ou ne pas être vu pendant que les joueurs sont en pleine action.

Dans les jeux d'observation, le joueur doit voir quelque chose sous certaines contraintes ou ne pas être vu alors qu'il réalise quelque chose. Ce double problème de voir sans être vu amène le joueur à placer une certaine distance entre lui et les autres joueurs.

### Un grand classique : le jeu d'approche

Le jeu d'approche est rarement un grand jeu en lui-même. Il s'agit souvent d'une phase d'un jeu ou d'une technique d'attaque d'un camp. Le but est d'atteindre une zone sans être vu des défenseurs. Si le joueur est repéré, il doit reculer jusqu'à ne plus être visible.

Ce type de jeu possède une caractéristique intéressante : il n'y a aucun contact physique entre les joueurs. Les scouts ont tous les mêmes chances d'y arriver. De plus, apprendre à observer est une qualité très utile et peu développée chez les enfants, les adolescents comme chez les adultes. Ils ont souvent envie de foncer sans réfléchir et de vivre leurs activités de façon très dynamique.



## Le jeu de nuit

La nuit, tout est différent : le calme est roi, on marche moins vite, nos sens sont en éveil, les lumières sont différentes, la ville change, les arbres sont majestueux sous la clarté de la lune.

Tout jeu de jour peut se rejouer la nuit et il prendra alors une toute autre dimension. « *La nuit, tous les chats sont gris* » : un même jeu tournera différemment à la nuit tombée, lors d'une nuit noire ou durant la pleine lune.

La nuit offre aussi des possibilités bien à elle :

- promenade réflexive ;
- jeu de piste (aux cinq sens) ;
- petite étude astronomique ;
- jeu d'approche ;
- conte ambulant ;
- course aux lanternes ;
- observation de la vie nocturne ;
- bataille de lampe de poche...

Apprends à profiter des atouts de la nuit, organise régulièrement des jeux nocturnes, prolonge tes réunions en soirées (profite de l'hiver où il fait noir plus tôt).

**LA NUIT EST MAGIQUE, ELLE NE SE DOMINE PAS, ELLE S'APPRIVOISE.**

Des cris, des pleurs, des animateurs qui hurlent, un scout enlevé, un autre qui saigne, un troisième pendu dans un arbre, des enfants tirés de leur lit dans leur sommeil qui ne comprennent pas... Tout cela n'est pas compatible avec le projet scout. Ce genre d'activités n'a pas sa place dans ton animation.

En tant qu'animateur, tu t'engages à respecter le Code qualité de l'animation scout. Pour t'en rappeler, tu peux le trouver sur [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be) -> Animer -> Code qualité de l'animation.



## Le jeu de rôles

Le scout reçoit une identité à incarner durant le jeu. Soit tous les scouts jouent un rôle identique soit chaque scout est un personnage.

En fonction de l'âge du scout, on pourra attribuer plus ou moins de caractéristiques qui seront utilisées durant le jeu.

L'avantage du jeu de rôle c'est que tous les moments de la vie quotidienne peuvent s'y inclure (repas, tâches, veillées...).

## Les prises

Dans les jeux où les joueurs s'affrontent, nous utilisons souvent la prise. Il en existe des centaines. Petit tour d'horizon des différentes techniques.

### La prise classique dite du "foulard"

Les participants glissent leur foulard derrière eux, dans leur ceinture ou dans leur pantalon, de telle sorte qu'il pende sur une même longueur chez l'un et l'autre. L'objectif est d'attraper le foulard de l'autre sans s'être fait dérober le sien. On ne peut attaquer un concurrent tombé par terre, mais on ne peut pas non plus tomber volontairement au sol.

Se mettre d'accord au départ :

- sur le nombre de mains qu'on peut utiliser (une ou deux) ;
- sur la question de savoir si on peut agripper l'autre, par ses vêtements ou par ses membres ou bien si ces gestes sont interdits.

Il est aussi possible de créer des handicaps :

- le foulard d'un joueur moins fort peut dépasser moins ;
- un joueur plus fort ne peut utiliser qu'une seule main alors que son adversaire joue avec les deux. Un joueur (vraiment) plus fort fait pendre son foulard devant lui, non derrière.



### Variante : la prise "de la queue des Bandar-log"

Un morceau de corde est glissé dans la ceinture ou le pantalon de chaque joueur, l'autre extrémité pend au sol (on peut y accrocher un bouchon pour la lester). L'emporte celui qui parvient à faire perdre cette "queue" à l'autre joueur. On ne peut utiliser les mains. Il s'agit donc d'essayer de marcher sur la queue de l'autre.

### Variante : la prise "au fil de laine"

Un fil de laine est accroché autour du bras ou de la cheville de chaque joueur.

### Variante : la prise "de la plume"

L'emporte celui qui parvient à enlever une plume que l'autre porte aux cheveux. On peut remplacer la plume par une casquette ordinaire, auquel cas la prise portera le nom de "prise de la casquette".

## D'autres prises

### La prise "du flamant rose"

Les deux joueurs doivent, à cloche-pied, faire perdre l'équilibre à l'autre. Celui qui y parvient l'emporte.

### La prise "cactus" ou prise "du koala"

Les deux joueurs repèrent chacun un arbre pas trop mince. Au signal, ils s'accrochent au tronc de celui-ci, l'enserrant dans leurs bras et leurs jambes sans que les pieds ne touchent le sol. Le premier qui lâche prise perd la partie. Vérifie que les diamètres des arbres soient relativement similaires.

### La prise "du clou"

Les deux joueurs ont un marteau et un clou d'égale longueur (sauf si on veut introduire des handicaps). Au signal, ils enfoncent leur clou dans une bûche. Le premier qui a terminé l'emporte.

### La prise "de la tenaille"

Le but est d'enlever un clou planté dans une bûche. Le premier joueur qui y arrive gagne. Cette prise se combine bien sûr parfaitement avec la prise du clou.

### La prise "du gobelet d'eau"

Les deux joueurs sont munis d'un gobelet d'eau qu'ils tiennent à la main. Celui qui parvient à vider complètement le gobelet de l'autre l'emporte. Prévoir des postes de ravitaillement en eau un peu partout sur l'aire de jeu. Cette prise est à privilégier lorsque le soleil est présent.

### La prise "ballons"

Chaque joueur a un ballon attaché à son pied à l'aide d'une ficelle. Celui qui parvient à faire exploser celui de l'autre l'emporte. Un joueur plus fort peut avoir une ficelle plus longue et/ou un ballon plus gonflé.

Autre version : chaque joueur a un ballon dégonflé. Au signal, l'un et l'autre se mettent à le gonfler. Le premier qui le fait exploser a gagné.

## Les prises d'adresse

### La prise "du pompier"

Chaque joueur porte une cible de papier journal sur le cœur. Il est par ailleurs aussi armé d'une seringue (sans aiguille !) ou d'un pistolet à eau. L'emporte le joueur qui parvient à mouiller, même partiellement, la cible de l'autre. Prévoir de nombreux postes de ravitaillement d'eau sur l'aire de jeu. Ne pas utiliser cette prise dans un jeu qui nécessitera un grand nombre de prises, car les joueurs se retrouveront vite mouillés et les nouvelles cibles s'humidifieront indépendamment de toute atteinte par le jet de l'adversaire.

### La prise "du bouchon noirci"

L'emporte celui qui, à l'aide d'un bouchon noirci à la flamme, parvient à laisser une marque sur la joue de l'autre.

### La prise "de la craie"

L'emporte celui qui parvient à laisser une marque à la craie sur la chaussure de l'adversaire.



### La prise "spaghetti"

Les deux participants tiennent un spaghetti cru dans une main. Est gagnant celui qui parvient à briser celui de l'autre.

Difficulté supplémentaire : le joueur le moins fort peut avoir un spaghetti moins long au départ ou un macaroni plus résistant.

### La prise "pince à linge"

Les joueurs sont armés d'une pince à linge. L'emporte le premier qui parvient à la faire tenir à un vêtement de l'autre.

L'inverse existe aussi : retirer une pince à linge fixée à un vêtement.



### La prise "pétanque"

Les deux joueurs choisissent un élément un peu particulier du décor (le pied d'un arbuste, un caillou, une fleur, un morceau de bois qu'ils auront préalablement planté dans le sol). Ils s'en écartent de quatre mètres. Chacun lance alors un objet (un caillou, une pomme de pin, son foulard...). L'emporte celui dont l'objet lancé a atterri le plus près de la cible désignée.

### La prise "de l'avion"

Chaque joueur se promène avec un avion en papier. Au moment de la prise, les deux joueurs lancent leur avion en même temps et dans la même direction, partant d'un même point. Celui dont l'avion atterrit le plus loin l'emporte.

## Les prises de tête

### La prise "des petits pas"

Les joueurs s'écartent d'environ quatre ou cinq mètres. Chacun d'eux fait ensuite, l'un après l'autre, un pas vers son adversaire. Par pas, il faut comprendre qu'il dépose son pied le plus éloigné (son pied arrière) juste devant son autre pied, de telle sorte que le talon de ce pied soit exactement contre l'avant de l'autre chaussure. Les deux joueurs s'approchent ainsi l'un de l'autre et celui dont le pied touche le premier celui de son adversaire a gagné.

### La prise "pierre, papier, ciseaux"

Les deux joueurs cachent une main derrière leur dos. Ils répètent ensemble « *pierre, papier, ciseaux* ». Au moment de dire « *ciseaux* », ils présentent leur main dans l'une des trois positions suivantes :

- Position de la pierre : le poing est fermé.
- Position du papier : la main est présentée à plat, les doigts collés les uns aux autres.
- Position des ciseaux, deux doigts (habituellement l'index et le majeur) sont tendus, les autres sont repliés.

Le principe est que la pierre écrase les ciseaux, lesquels coupent le papier qui emballe la pierre. Quelqu'un qui présente la pierre bat donc celui qui présente les ciseaux, celui qui présente les ciseaux bat celui qui présente le papier et celui qui présente le papier bat celui qui présente la pierre.

Si les deux joueurs présentent la même figure, ils recommencent la partie.

À noter que cette prise est exactement équivalente, dans son principe, à un tirage au sort.

### La prise "voix"

Les deux participants commencent à émettre un son en même temps, sur un signal convenu (par exemple le bras de l'un d'eux s'abaisse). Le premier qui s'arrête pour reprendre son souffle a perdu.

### La prise "au premier qui rira"

Les deux joueurs tiennent, de leur main droite, le menton de l'autre. Ils déclament ensemble la ritournelle suivante : « *Je te tiens, tu me tiens par la barbichette. Le premier qui rira aura une tapette* ». À partir de ce moment-là, le premier qui rit perd la prise.

### La prise "de la Bastille"

Les deux joueurs inscrivent simultanément une lettre sur un papier, sans le montrer à l'autre. L'un doit ainsi choisir une voyelle, l'autre une consonne. Cela fait, ils se la montrent mutuellement. La consonne vient d'abord, la voyelle ensuite. Chacun doit ensuite trouver des mots qui commencent par ces deux lettres.

Exemple, si la consonne est B et la voyelle A, ils diront l'un après l'autre : baleine, banane, bateau, bandeau, bas, bavard, bagout, barge...

### La prise "il ou elle ?"

Les deux joueurs inscrivent sur un bout de papier le nom d'une personne de la section ou du camp. Chacun, à tour de rôle, pose une question à l'autre, à laquelle il ne peut répondre que par "oui" ou par "non". Le premier qui a identifié la personne à laquelle son adversaire faisait référence l'emporte. Si un joueur fait une proposition, mais qu'elle s'avère erronée, il perd la prise. Très bonne prise en début d'année pour aider à faire connaissance.



## Les prises de cartes

### La prise "quartet"

Chaque joueur est muni d'une carte reprenant un certain nombre de caractéristiques d'un objet, d'un personnage ou d'une quelconque autre réalité en rapport avec le thème du jeu.

Exemples :

- Personnages des aventures de Tintin : âge, vitesse, force, nombre d'apparitions dans les albums, quotient intellectuel, etc.
- Avions : vitesse, puissance, prix, rayon d'action, consommation, etc.
- Pays : superficie, population, produit intérieur brut par habitant, cote touristique, etc.

Chaque joueur a une carte. Celui qui a touché le premier son adversaire a le choix de la rubrique. Le joueur dont le score indiqué sur sa carte est le meilleur (il s'agira parfois de la valeur la plus élevée, parfois la valeur la plus faible, selon la caractéristique) remporte la prise.

Les joueurs d'une équipe peuvent s'échanger leurs cartes entre eux au cours du jeu, de telle sorte que les adversaires ne puissent pas retenir quelle est la caractéristique faible de chacun d'eux.

On prévoit plus de cartes que de joueurs. Un animateur circulant sur l'aire de jeu interpelle des joueurs pour échanger sa carte contre une autre. Il y a ainsi un renouvellement régulier du jeu.

Le jeu de carte *Jungler avec les valeurs* sur le thème du *Livre de la jungle* pour les Louveteaux est téléchargeable sur [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).



### La prise "du pari"

Chaque joueur a quelques cartes à jouer en poche. Il en tire une au sort qu'il ne montre pas (tout de suite) à son adversaire. Chacun fait ensuite le pari de savoir si la carte de l'adversaire est plus élevée en valeur ou moins élevée que la sienne (à cette fin, l'as est meilleur que le roi, et en cas d'égalité, cœur l'emporte sur carreau qui l'emporte lui-même sur trèfle, lequel l'emporte sur pique). Chacun présente ensuite sa carte à l'autre, ce qui permet de savoir si les paris ont été réussis. Si les deux joueurs se trompent ou s'ils ont tous les deux raison (c'est-à-dire si leurs paris étaient compatibles), on recommence avec une autre carte tirée au sort.

### La prise "stratège"

Chaque joueur détient une carte attestant son grade. Le grade supérieur bat son inférieur.

Cette prise peut se jouer avec un jeu de cartes : l'as prend le roi, le roi la dame... le 2 prend l'as mais est pris par tous les autres.

### La prise "de la carte"

Chaque joueur a une carte à jouer glissée dans la chaussette (un bout doit dépasser), face contre la peau. Le premier qui parvient à dire à son adversaire de quelle carte il s'agit l'emporte. Il faut changer régulièrement de carte (c'est-à-dire en donner au moins une dizaine à chaque joueur). On peut aussi convenir que le premier qui ôte la carte de l'autre l'emporte, tout simplement.



## Les prises de risque

### La prise "bisou"

L'objectif est de donner un bisou sur le front de l'autre.

### La prise "du pied droit"

L'emporte celui qui parvient à marcher sur le pied droit de l'adversaire.

### La prise "de la chaussure"

Le joueur qui parvient à enlever la chaussure de l'adversaire l'emporte.

Évite les temps de pluie ou de neige afin de garder les pieds au sec.

### La prise "de l'allumette"

Les joueurs allument ensemble une allumette. Le premier dont l'allumette s'éteint a perdu. On ne peut pas souffler sur celle de l'autre. Attention, ne pratique pas cette prise à un endroit où il existe un risque d'incendie.

## Les vies

La notion de vie doit répondre à une question cruciale dans un grand jeu : qu'advient-il au joueur qui perd la prise ? Souvent, le joueur qui perd la prise doit retourner dans son camp. Mais comment s'assurer qu'il y retourne bien ?

La réponse à cette épineuse question tient en un mot : la vie. Chaque joueur reçoit un objet infalsifiable. Le perdant d'une prise doit donner sa vie au vainqueur. Sans ce précieux sésame, il ne peut plus rien faire dans le jeu. Le perdant ne peut donc que vider les lieux et aller rechercher une vie. Objectif atteint !

Pour empêcher un joueur de réutiliser à son compte la vie d'une autre équipe, il suffit de prévoir des vies différents par équipe (couleur, dessin, forme, etc.).

Pour empêcher un joueur de posséder plusieurs vies, il suffit de confier la distribution des vies à un poste central tenu par un animateur ou un joueur neutre.

Utiliser des bouts de papier de couleurs différentes n'est pas très original. Selon la mécanique du jeu, d'autres types de vie permettent d'atteindre les mêmes objectifs comme la **vie Poncho** : les joueurs transportent une petite boîte. Le vainqueur de la prise prend celle du vaincu. La boîte a une utilité bien définie dans le jeu. Exemple : elle protège une bougie du vent, elle transporte un objet qui ne peut être vu, elle contient du papier qui ne peut être mouillé, etc.

Les vies ne sont pas toujours indispensables. Tout dépend du jeu et de la mécanique. Parfois, prise et vie ne font qu'un.

C'est le cas dans un stratégo où la carte à jouer (valet, dame...) sert à déterminer qui est le vainqueur et est perdue par le vaincu qui doit donc aller en rechercher une.



## Les codes

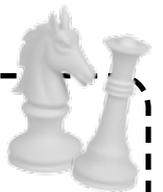
Il est possible d'utiliser différents codes :

- à lire à l'aide d'un miroir ;
- avec de l'encre invisible (jus de citron) ;
- code SMS ;
- des symboles (police de caractères Windings, Dingbats, Symbol) ;
- langue étrangère ;
- etc.



## Fiche jeu

### LES AGENTS SECRETS



#### Introduction du jeu

Nous sommes en 2055, un fou et plusieurs complices se sont évadés de prison. Ces derniers sont reconnus pour plusieurs faits graves et violents. Ensemble, ils ont placé cinq bombes dans différentes villes d'Europe. Les scouts ont pour mission de retrouver et de désamorcer les bombes.

#### Étapes du jeu

Le matin du 4 juillet 2055, un groupe d'agents secrets se retrouvent à Paris. Une menace terroriste plane sur la ville ainsi que sur quatre autres en Europe. Ils ont 12h pour désamorcer les bombes.

À Paris, les agents secrets doivent décoder un message pour désamorcer une bombe. Le code est divisé en plusieurs parties dissimulées sur les complices du fou. Il s'agit donc de les retrouver et de les attraper.

À Lisbonne, les agents doivent remporter les défis lancés par les complices du fou pour désamorcer la bombe. Chaque complice lance un défi physique au groupe.

À Vienne, les agents ont trouvé une carte et une boussole permettant de retrouver la bombe. Les scouts doivent suivre les coordonnées laissées par le fou.

À Bruxelles, les scouts doivent construire un pont pour accéder à la bombe.

À Londres, le fou et la bombe se cachent dans la célèbre tour Big Ben. Les scouts doivent y pénétrer sans se faire repérer par le fou et ses complices qui la protègent.



# 4 Préparer le jeu

**Le jeu est clair dans la tête de chaque animateur. Pour être certain de ne rien oublier, le plus simple est de repenser au jeu étape par étape. Ce sera aussi le moment de veiller à ce que le rythme du jeu soit varié.**

## Les balises du jeu

### Le rythme

Un grand jeu dure longtemps mais doit rester dynamique. Les joueurs risquent, dans le cas contraire, de perdre leur motivation mais également de se déconnecter de l'histoire.

Dans les grands jeux comprenant plusieurs phases, tu dois bien analyser les enchaînements :

- déplacement ;
- fouille, recherche ;
- fabrication d'un outil, d'un costume ;
- élaboration d'une stratégie ;
- épreuve pour obtenir quelque chose ;
- atelier pour acquérir une compétence utile par la suite ;
- attaque ;
- clôture.



### Le tableau des verbes d'action

Prends une feuille de papier et traces deux colonnes :

- dans la colonne de gauche, tu écris les différentes phases du jeu ;
- dans la colonne de droite, tu écris ce que font les scouts à tel ou tel moment. Ici, ils marchent. Là ils remarquent. Ils cherchent un objet. Ensuite, ils remarquent.

Tu repères les endroits où des actions similaires, peu variées s'enchaînent, où le rythme retombe ou bien tu constates que le jeu devient trop court. Dans ce cas, introduis un rebondissement, un intrus, une phase en plus. Si le jeu te semble trop long, jette ce qui est le plus faible ou raccourcis les phases lentes (ex : réduire la distance entre les postes).

Voici un exemple d'analyse selon la grille des verbes d'actions.

Phases du jeu	Actions
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ (...)</li> <li>■ Les enfants construisent lors d'un atelier leur bateau. Les conditions : originalité, doit pouvoir flotter, taille maximum...</li> <li>■ Le jour de la course, épreuves qualificatives pour obtenir le droit de participer à la course et de débloquent le bateau. Ces épreuves se font lors d'un petit jeu à postes :               <ul style="list-style-type: none"> <li>□ viser un gobelet avec une seringue ;</li> <li>□ insérer des pièces dans un gobelet d'eau sans le faire déborder ;</li> <li>□ pêche au canard ;</li> <li>□ parcours avec un gobelet d'eau sur la tête.</li> </ul> </li> <li>■ Le principe de la course est simple : les enfants lâchent leur bateau sur la rivière. Les bateaux suivent le courant sans intervention humaine. Le bateau qui va le plus loin gagne. Lors de la course, lorsque le bateau est bloqué, le louveteau peut aller le débloquent s'il a acquis des "droits" lors des épreuves qualificatives.</li> </ul>	<p>Construire. Faire flotter.</p> <p>Viser. Ne pas faire déborder.</p> <p>Pêcher. Courir.</p> <p>Lâcher. Suivre la rivière.</p> <p>Débloquent.</p>

La lecture des verbes d'action permet de conclure que chaque joueur mène de multiples actions et qu'il y a peu de temps morts. Ce jeu est donc bien conçu dans sa globalité.

## Le plaisir de chacun

Tous les jeux ne se composent pas forcément d'une succession de phases. Une attaque de camp peut durer plusieurs dizaines de minutes sans qu'aucun changement de rythme n'intervienne.

Dans ces jeux sans phases, les joueurs ont souvent des rôles bien définis. Certains défendent le camp, d'autres attaquent, les troisièmes surveillent le feu qui éloigne les loups féroces...

Il faut veiller à permuter les rôles (via une règle si nécessaire) et/ou à tailler des rôles pour tous les gabarits.

Il n'y a pas que la taille, l'âge ou la force qui doivent compter. Tiens compte des envies de chacun.

Autre réflexe à développer : penser en termes de personne plutôt que de groupe. Que fait chacun dans telle ou telle phase du jeu ? Lorsqu'un groupe de 20 scouts suit une piste, les deux premiers courent après les flèches et les messages, les deux autres les regardent attentivement... mais les 16 autres se contentent de suivre.

## Comment arranger cela ?

- **Pour les déplacements, les pistes** : répartir les scouts en petits groupes ; imaginer un relais imposé par l'histoire pour lire les messages ; réduire les déplacements qui ne sont pas les phases les plus toniques du jeu.
- **Pour la confection d'un objet utile dans la suite du jeu** : créer des petits groupes ; prévoir de l'outillage pour tous ; éviter d'envoyer tous les joueurs à l'atelier en même temps. Pendant que certains préparent leur voilier, d'autres travaillent au barrage puis on permute.
- **Pour les attaques** : éviter de faire des prisonniers. Un joueur en prison est un joueur qui ne joue plus ; ne pas perdre trop de temps à récupérer des vies ; bien calculer le nombre d'attaquants et de défenseurs. Défendre un camp que jamais personne n'attaque n'est pas très passionnant.

## Un jeu adapté à chaque tranche d'âge

Bien qu'un jeu puisse paraître bien ficelé, il peut ne pas fonctionner. Il faut se demander si le jeu plaira aux scouts tout en étant éducatif. Voici donc quelques conseils pour vérifier que ton jeu est bien adapté à tous tes scouts.

### Chez les Baladins



À six-sept ans, l'enfant prend part à toute une série de grands jeux, notamment parce qu'il fait preuve de beaucoup de logique dans ses raisonnements. Il peut comprendre des règles plus ou moins complexes mais éprouve encore des difficultés à en retenir trop d'un coup.

Il a envie de découvrir le monde qui l'entoure, de mieux se connaître et de prendre confiance en ses capacités ; par exemple en montrant ce qu'il sait déjà faire.

#### Quel jeu créer pour la ribambelle ?

Conçois un jeu aux règles rapides à expliquer.

Prends le temps à chaque changement d'activités de rappeler les règles.

Si les enfants ont envie de jouer ensemble, ils ne sont pas encore capables de s'organiser entre eux. Les grands jeux peuvent favoriser leur sens de l'organisation et de la collaboration.



### Chez les Louveteaux



Au niveau intellectuel, la curiosité du scout l'amène à accumuler de plus en plus de connaissances qu'il tente d'organiser. Au niveau social, les louveteaux parviennent également à s'organiser pour créer une vie de groupe ou d'équipe.

Ils sont attentifs aux autres, repèrent leurs ressemblances et différences, faiblesses et forces de chacun.

Les plus âgés commencent à peser leurs pensées et à pouvoir coordonner un groupe de pairs en donnant une place à chacun.

#### Quel jeu créer pour la meute ?

Une grande variété de jeux est permise : autant la compétition qui leur permet de se "mesurer" (par équipes ou seuls) et ainsi mieux se connaître ; que la coopération grâce à laquelle ils comprennent l'intérêt de mettre en commun les forces différentes de chacun.

Ils aiment aussi comprendre les règles et pourquoi pas, les inventer ; c'est pour eux parfois aussi amusant de prendre le temps de définir l'organisation du jeu que d'y jouer.

Le louveteau parvient de mieux en mieux à maîtriser ses émotions, ce qui permet de mettre toute une série de jeux en place où la patience est nécessaire pour gagner (par exemple un jeu de compétition où la manœuvre et la feinte jouent un rôle important).

Le louveteau aime gagner et peut être amené à tricher pour y parvenir lorsque les règles ne sont pas bien claires et les différents cas de figure envisagés. La tricherie engendre souvent des désaccords et des disputes.



## Chez les Éclaireurs



D'un point de vue social, l'ado aime contester, se confronter aux adultes et chercher la faille dans le système.

### Comment créer un jeu pour la troupe ?

Prévois des jeux complexes aux règles multiples (pour pouvoir interpréter les règles à sa façon).

Multiplie les degrés de liberté de façon à laisser une place plus importante à la stratégie.

Le jeu doit donner l'occasion de se dépasser autant physiquement qu'intellectuellement.

L'ado s'engage toujours volontiers dans l'imaginaire.

Si le jeu est trop simple à leurs yeux, s'il n'a rien d'original par rapport à celui de la semaine dernière, s'il ne laisse aucun espace de liberté ou s'ils peuvent très facilement en déceler les failles, ils ne joueront pas. Ils inventeront un nouveau jeu consistant à saboter le tien.

## Chez les Pionniers



Le jeu chez les pionniers est l'occasion de se marrer un bon coup. Un pionnier, qui a appris à manier le second degré, peut entrer dans tous les jeux, même un cache-cache, et jouer simplement pour le fait de jouer : les règles peuvent être simples ou complexes, l'emballage totalement imaginaire ou pas, de la compétition ou de la coopération... un peu comme ce qui vous ferait marrer, vous, les animateurs.

### Comment arranger un jeu pour le poste ?

Les adolescents plus âgés sont intéressés par des questions politiques et sociales, celles-ci peuvent également servir de toile de fond pour un jeu et leur donner l'occasion d'en parler entre pairs.

Le pionnier maîtrise l'autodérision et le second degré.

C'est pourquoi un jeu de cache-cache peut très bien permettre au groupe de s'éclater.

Comme le poste est souvent un petit groupe, pourquoi ne pas jouer avec un autre poste. Le jeu devient alors le moteur de la rencontre.

Cependant, un même jeu peut être proposé aux baladins comme aux pionniers.

Il suffit de quelques adaptations mais de 6 à 18 ans, c'est possible !

## Fiche jeu

### LES AGENTS SECRETS



#### Introduction du jeu

La veille des NRJ Music Awards, les stars se réunissent lors d'un gala de charité. L'ambiance est à la fête ! Cependant en fin de soirée, Stromae est introuvable, il a disparu sans laisser de trace... Ce n'est pourtant pas son genre.

Inquiète, son équipe de production fait appel aux meilleurs enquêteurs pour retrouver le célèbre chanteur. La cérémonie débute dans quelques heures, il faut absolument le retrouver car Stromae doit y interpréter son dernier tube et y recevoir un (voire plusieurs) prix.

#### Clôture du jeu

Stromae est retrouvé. Le chanteur invite les scouts à préparer la chorégraphie pour monter sur la scène des NRJ Music Awards avec lui. Ils apprennent également la chanson pour l'interpréter tous ensemble. Les animateurs accompagnent les scouts. Le résultat peut être filmé... c'est un grand show télévisé après tout !

### Comment être certain d'avoir tout prévu ?

- L'histoire du jeu tient-elle la route ? Peut-on l'expliquer en quelques mots ?
- Les actions à mener par les joueurs sont-elles en lien avec l'histoire ?
- Les règles sont-elles suffisamment explicites ?
- Toutes les ressources humaines nécessaires sont-elles disponibles ?
- Chaque scout a-t-il quelque chose à faire à tout moment ?
- Les activités sont-elles adaptées à l'ensemble des scouts de la section ?
- Comment s'assurer du respect du timing ?
- Le temps de déplacement est-il pris en compte ?
- Le terrain choisi est-il adéquat ?
- Le matériel est-il prêt ?
- Comment gérer les imprévus ? (pluie, manque de scouts ou d'animateurs, terrain occupé...)

# 5 Animer le jeu

Une fois le jeu conçu et préparé, il ne vous reste plus qu'à vous lancer. N'oubliez pas de prendre plaisir à jouer car une grande partie du plaisir des scouts est de voir que les animateurs participent avec enthousiasme.

## L'introduction

Outre l'histoire et le déguisement, l'entrée en scène est le catalyseur de l'alchimie du jeu.

Voici quelques styles d'intro différents pour accrocher l'attention des scouts :

- Un témoin vient raconter un incroyable événement.
- Un appel sur le GSM d'un scout.
- Un film apparemment sans histoire s'interrompt tout à coup.
- Une lettre reçue pendant la semaine demande d'amener un objet précis.
- Un message est trouvé alors que les scouts rangent le local.
- Un graffiti à la craie sur la porte, une affiche placardée.
- Un appel au loin.
- Un objet connu de tous manque.
- Un personnage vient expliquer son problème.
- Une invitation est remise par un passant anonyme.
- Un article dans un faux journal.
- Un MP3 avec la mention "à écouter d'urgence".
- Une personne cachée de tous hurle quelque chose dans un haut-parleur.
- Un mail reçu pendant la semaine invitant à consulter une page internet (vidéo, blog...).
- L'arrivée d'un personnage interprété par un animateur, etc.

Tente de varier au maximum les accroches des jeux. L'enthousiasme vient aussi de la surprise et de la nouveauté.

## Fiche jeu

### LA QUÊTE DU FOULARD PERDU



#### Introduction du jeu

Les scouts reçoivent une lettre de la fédération demandant de retrouver le foulard magique. Pour ce faire, ils doivent se rendre dans un pays lointain en avion. Le jeu démarre par une simulation de vol (accueil dans l'avion, mot du commandant, consignes de sécurité du steward...)

## Expliquer un jeu

Lancer un jeu, c'est penser à tout ! Voici quelques éléments importants à ne pas oublier lorsque tu présentes ton petit ou grand jeu (ABCDEF).

### A comme attention

Pour attirer l'attention des scouts, assure-toi :

- qu'ils soient suffisamment bien installés pour avoir envie d'écouter ;
- que tu restes visible par tous à tous moments ;
- qu'il y ait un peu de calme avant de prendre la parole ;
- que l'introduction du jeu soit la plus captivante possible.

### B comme but

Fais en sorte que le but du jeu soit clair, concis et précis. Il doit pouvoir tenir en une phrase. Il peut évidemment y avoir plusieurs étapes.

### C comme consignes

Énonce les consignes : d'abord les règles essentielles, ensuite les détails pour ne pas noyer les scouts. Pense aux dessins, schémas, symboles, démonstrations, etc. qui sont souvent plus compréhensibles que de longues phrases. Veille à ce que les consignes fassent référence aux Règles, au Timing et au Lieu (retiens "RTL").

### D comme demande d'explications

Assure-toi que tout le monde ait bien compris en demandant à un ou plusieurs scouts de reformuler les règles (plus efficace que de dire « *Tout le monde a bien compris ?* » ou « *Qui n'a pas tout compris ?* »).

### E comme essai

On peut essayer de jouer en accéléré certaines phases du jeu, plus techniques.

### F comme fignotage

Attire l'attention sur une tactique ou une attitude particulière à adopter pour certaines étapes. Par exemple : quand le gong sonne, tout le monde doit se déplacer à quatre pattes.



## Clore un grand jeu

### Comment annoncer la fin d'un grand jeu

La manière dont le jeu se termine doit être expliquée avant le jeu. Cette fin peut être l'atteinte d'un objectif particulier ou être soumise à un signal de fin.

Elle proposera de préférence un retour sur le thème du jeu, sous forme d'épilogue d'une quête, d'une mission, où l'animateur prend le temps de conclure le jeu tout en restant dans le thème de départ.

### Comment annoncer les résultats

Il faut annoncer les résultats d'un jeu sinon le joueur qui s'est battu pour glaner quelques points risque de se sentir floué. Il convient de trouver une façon adaptée au groupe pour annoncer les résultats. Ces résultats peuvent être dits simplement sans applaudissements interminables ou avec second degré. L'humour est une arme redoutable pour soutenir les perdants, bien plus efficace qu'une falsification des résultats. Quand certains ont perdu avec beaucoup de points de différence exprime un mot d'encouragement ou souligne une des qualités du groupe, etc.

# 6 Évaluer le jeu

**Pour améliorer vos jeux continuellement, prenez le temps, même brièvement, d'évaluer votre jeu en staff ou avec les scouts.**

**P**renez cinq minutes en fin de réunion ou avant de préparer la réunion suivante pour que chaque animateur puisse donner son avis sur le jeu que vous avez construit. Notez sur la fiche les remarques que vous avez soulevées. Lorsque vous referez un jeu du même genre, vous pourrez tenir compte des améliorations. La question à se poser : « *Et si c'était à refaire...* »

C'est aussi le moment de rendre compte de vos observations au niveau relationnel entre les scouts, au niveau du fonctionnement des petits groupes (sizaines, patrouilles...) ou concernant les scouts eux-mêmes.

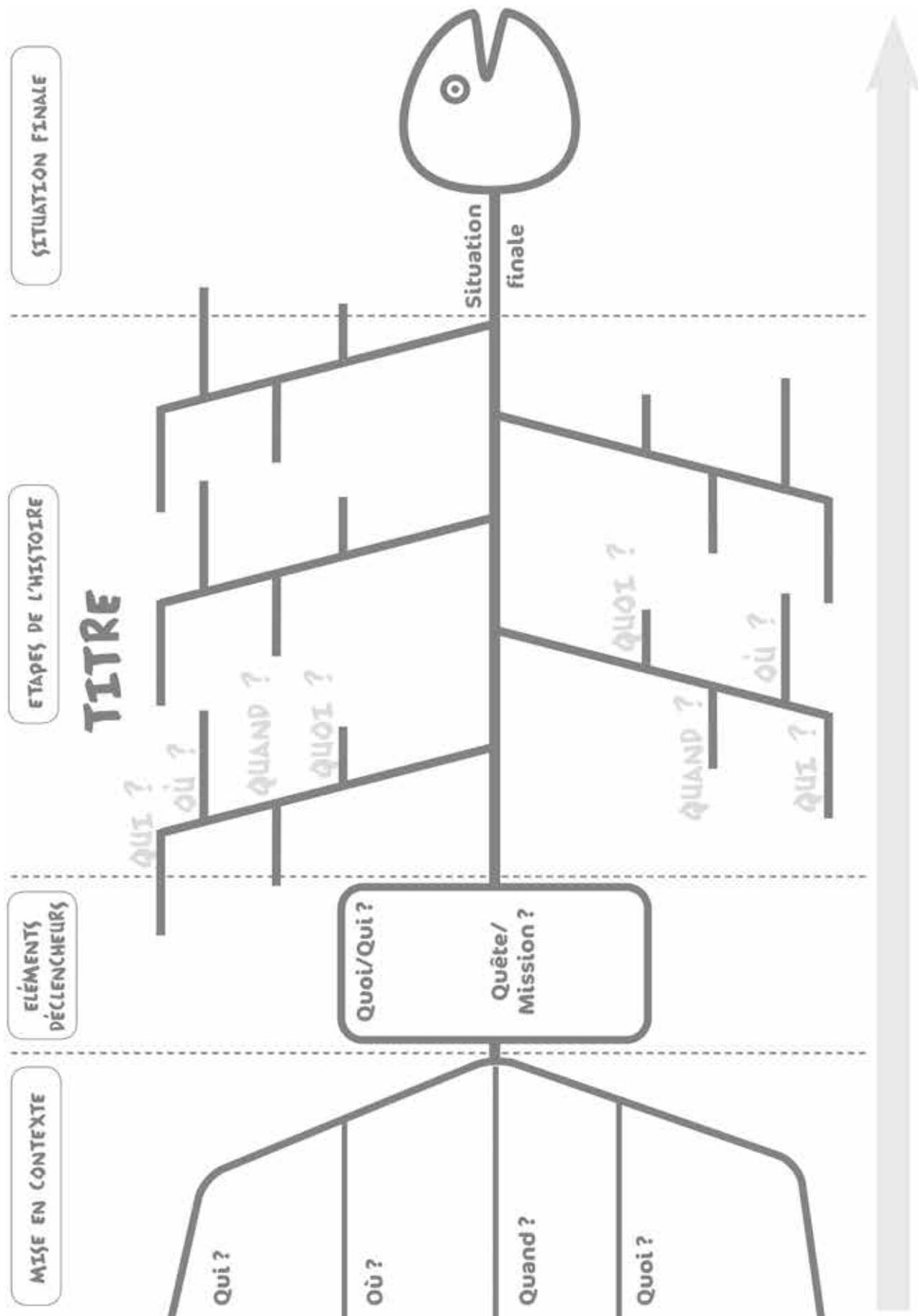
De temps en temps, lors d'un conseil avec les scouts, vous pourriez leur demander leur avis sur l'un ou l'autre jeu proposé. Ce sont les premiers concernés, autant les consulter directement.

Que faut-il évaluer concrètement ?

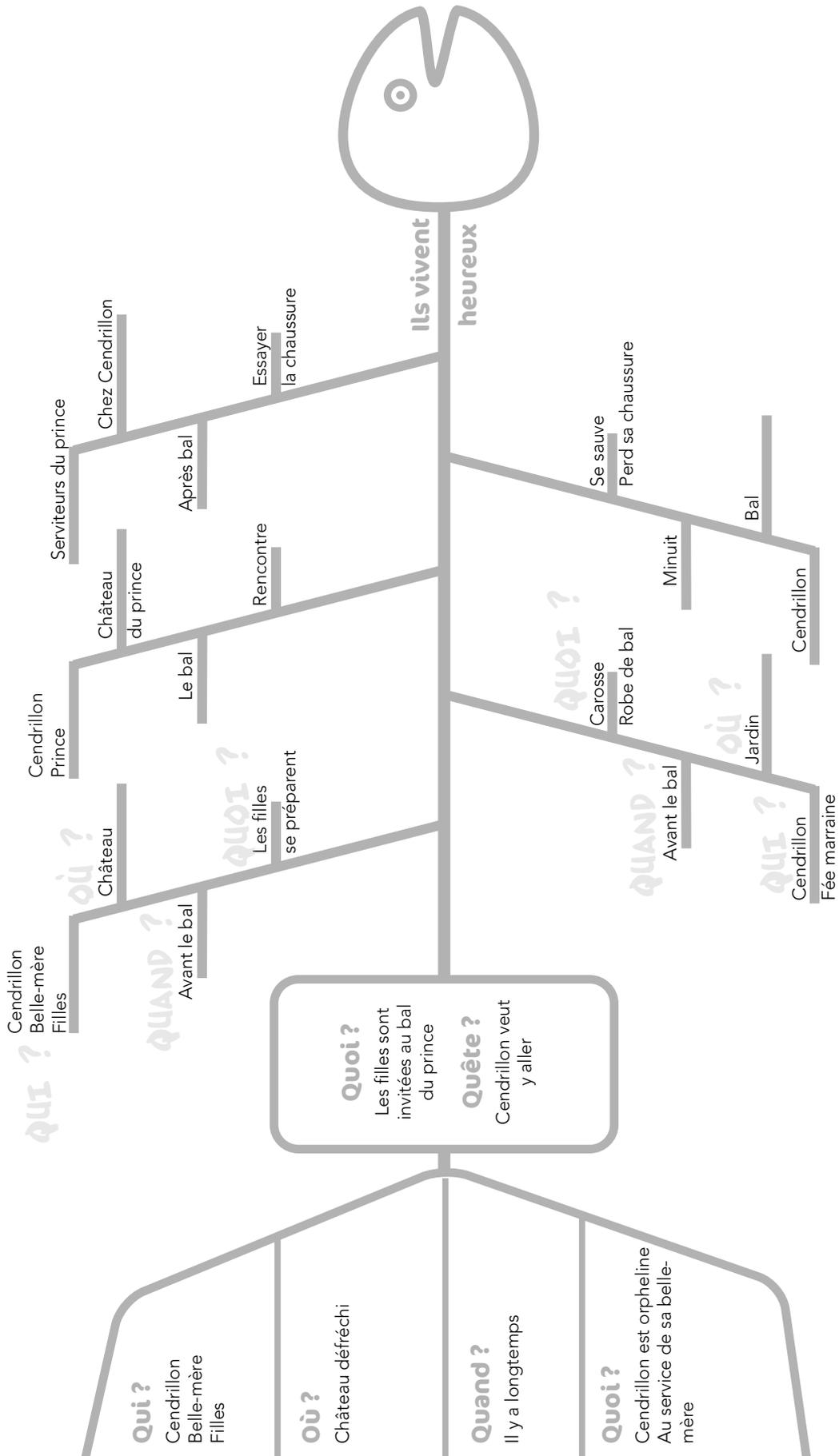
- le timing du jeu
- les consignes de présentation
- l'adéquation du matériel
- la taille des équipes
- la répartition des rôles au sein du staff
- les règles du jeu
- l'ambiance
- la participation de chacun
- la motivation des scouts et des animateurs
- la clôture du jeu



# Annexes



# CENDRILLON





Titre du jeu :

Date :

### Objectifs

- Nous voulons des scouts : autonomes et libres - confiants - sociables - intérieurs - équilibrés - conscient et critiques - partenaires et solidaires
- Valeur(s) :
- Découverte(s) :

### But du jeu

### Matériel

### Points d'attention

Lieu	Temps estimé	Nombre de joueurs	Type de jeu
		Min. :	
		Max. :	

Introduction du jeu

Étapes du jeu

Clôture du jeu

Qui fait quoi ?



# Stromae outai ?

## Objectifs

- **Nous voulons des scouts** : autonomes et libres - confiants - sociables - intérieurs - équilibrés - conscient et critiques - **partenaires et solidaires**
- **Valeur(s)** : l'esprit d'équipe et de groupe
- **Découverte(s)** : ce jeu s'adapte bien en début de camp ou de week-end pour découvrir les différents espaces d'un gîte.

## But du jeu

- retrouver Stromae

## Matériel

- déguisement de stars
- carte du lieu à découvrir

## Points d'attention

- organiser un ordre de passage pour les équipes
- former des équipes équitables
- être dispersé

Lieu	Temps estimé	Nombre de joueurs	Type de jeu
espace étendu	+/- 2h	Min. : 20 Max. : /	jeu de parcours

## Introduction du jeu

La veille des NRJ Music Awards, les stars se réunissent lors d'un gala de charité. L'ambiance est à la fête ! Cependant en fin de soirée, Stromae est introuvable, il a disparu sans laisser de trace... Ce n'est pourtant pas son genre.

Inquiète, son équipe de production fait appel aux meilleurs enquêteurs pour retrouver le célèbre chanteur. La cérémonie débute dans quelques heures, il faut absolument le retrouver car Stromae doit y interpréter son dernier tube et y recevoir un (voire plusieurs) prix.

## Étapes du jeu

Le groupe est divisé en plusieurs équipes pour mener l'enquête. Chaque équipe reçoit une carte représentant différents lieux :

- la loge ;
- les coulisses ;
- la scène ;
- la chambre d'hôtel ;
- le studio d'enregistrement ;
- la salle des journalistes ;
- la salle de gala ;
- etc.

Chaque équipe se rend aux différents endroits selon un ordre de passage défini au préalable.

Une star (jouant le rôle de témoin) attend les équipes à chaque endroit et propose une épreuve en échange d'un indice pouvant aider à la résolution de l'enquête (une information sur le kidnappeur de Stromae ou sur l'endroit où il se trouve).

Une fois tous les indices retrouvés, les équipes se regroupent pour mettre en commun les informations récoltées. Les scouts présentent alors à Nikos (le présentateur des NRJ Music Awards) et au commissaire le résultat de leur enquête.

Lorsque le groupe a identifié le coupable, il lui reste une dernière épreuve afin de découvrir où est caché le chanteur et de s'y rendre pour le délivrer.

## Clôture du jeu

Stromae est retrouvé. Le chanteur invite les scouts à préparer la chorégraphie pour monter sur la scène des NRJ Music Awards avec lui. Ils apprennent également la chanson pour l'interpréter tous ensemble. Les animateurs accompagnent les scouts. Le résultat peut être filmé... c'est un grand show télévisé après tout !

## Qui fait quoi ?

- Les scouts sont les enquêteurs.
- Les membres du staff interprètent différentes stars (présentent lors de la soirée de gala) qui seront interrogées par les enquêteurs.
- Un des animateurs se mettra dans la peau de Stromae pour la dernière partie du jeu.



# La prise de l'île

## Objectifs

- **Nous voulons des scouts** : autonomes et libres - confiants - **sociales** - intérieurs - équilibrés - conscient et critiques - **partenaires et solidaires**
- Valeur(s) : persévérance
- Découverte(s) : /

## But du jeu

- expulser les peuplades ennemies de l'île des Cochons-Dindes

## Matériel

- deux messages codés
- un plateau de jeu (dessin d'une île sur lequel au départ on ne voit que deux petites zones symbolisant les camps des deux peuplades)
- un carnet par peuplade pour y inscrire après chaque épreuve les richesses récoltées et les richesses utilisées
- des cartes symbolisant les ressources (offensives et défensives) des peuplades sur leur plateau de jeu (offensives : bombes, canons et archers / défensives : murailles, forteresses, pont-levis, douves et tours de garde)

## Points d'attention

- Les éléments disponibles autour du plateau de jeu évoluent en fonction du moment de la partie. Durant l'étape 1, le conflit n'a pas encore éclaté, seuls les ressources défensives sont disponibles. Alors que durant l'étape 2, le conflit éclate. Les ressources offensives sont disponibles.

Lieu	Temps estimé	Nombre de joueurs	Type de jeu
une plaine	4h	20 joueurs (si les joueurs sont plus nombreux, on peut alors séparer chaque peuplade en autant de clans que l'on souhaite. Les clans d'une même peuplade peuvent être des groupes alliés).	jeu à poste (accumuler les ressources) et jeu de plateau

Sur l'île des Cochons-Dindes vivent deux peuplades différentes : les cochons et les dindes. Chaque peuplade prétend être la première à s'être installée sur l'île. Mais cela remonte à des temps tellement anciens que personne ne s'en souvient. Cela engendre une grande rivalité bien qu'il n'y ait jamais eu de guerre. Jusqu'à présent...

Aujourd'hui, Porcinet et Glouglou, les deux chefs, reçoivent un message codé secret qui leur annonce qu'une guerre pourrait éclater sur l'île de Cochons-Dindes et les invite à récolter des armements et des richesses.

**Étape 1**  
Chaque peuplade se prépare à un possible combat. La préparation du combat porte sur deux éléments : gagner plus de richesses et gagner plus d'armement. Une fois qu'ils sont riches et armés jusqu'aux dents (ou jusqu'au bec), les peuplades se lancent dans une grande bataille afin d'expulser leurs ennemis de l'île. Les peuplades ont chacune une feuille de route sur laquelle elles récoltent des richesses en réalisant des petites épreuves auprès des animateurs. Après chaque épreuve, les animateurs notent les richesses obtenues par la peuplade dans un petit carnet (chaque peuplade a son carnet). Quand les peuplades ont accumulé suffisamment de richesses, elles peuvent acheter des éléments pour compléter leur camp (soit des éléments offensifs, soit des éléments défensifs). Ces éléments seront ajoutés au plateau de jeu représentant l'île.

**Étape 2**  
Quand les deux peuplades se sont suffisamment préparées, la tension est à son comble et le conflit éclate. Les cochons et les dindes continuent alors à récolter des richesses, mais ils peuvent utiliser leurs armements pour s'emparer des richesses de leurs adversaires. Chaque fois qu'un coup de sifflet retentit (le laps de temps entre les coups de sifflet varie en fonction de l'aire de jeu), les peuplades peuvent choisir d'utiliser leurs ressources offensives pour détruire les ressources défensives de l'adversaire.

Le jeu se termine lorsqu'un camp a été détruit. Avant de détruire un camp de base, toutes les autres ressources défensives de la peuplade doivent avoir été détruites.

## Qui fait quoi ?

Les animateurs forment deux peuplades parmi les scouts et leur remettent les messages secrets. Dans chaque peuplade, un animateur explique comment ils peuvent se procurer les richesses et les armés.

## Étape 1

Un animateur s'occupe du plateau de jeu. Les peuplades peuvent choisir d'utiliser leurs richesses pour installer des éléments autour de leur camp. L'animateur supprime alors le montant de richesses correspondant dans leur carnet. Les autres animateurs tiennent chacun des épreuves. Les peuplades circulent librement de poste en poste pour tenter de récolter des richesses.

## Étape 2

Toutes les X minutes, l'animateur qui gère le plateau de jeu siffle pour marquer le début d'une phase d'attaque. Les peuplades peuvent alors décider d'utiliser les ressources offensives (qui seront alors défaussées) afin de détruire les ressources défensives de l'adversaire.



# La guerre des cornichons

## Objectifs

- **Nous voulons des scouts** : autonomes et libres - confiants - sociables - intérieurs - équilibrés - conscients et critiques - **partenaires et solidaires**
- Valeur(s) : paix et justice
- Découverte(s) : /

## But du jeu

- /

## Matériel

- les déguisements de Pescuezo et de roi des cornichons
- le matériel nécessaire aux différentes épreuves (spaghettis, arc, flèches et cibles, bûches, clous, haches, masses, javelots, cordes et épices)
- des papiers représentant les objets et ingrédients à rassembler, une balle pour la bataille finale

## Points d'attention

Lieu	Temps estimé	Nombre de joueurs	Type de jeu
La phase finale nécessite un terrain plat. Le début du jeu s'adapte à tout terrain.	2h30	20 à 30 joueurs	jeu à poste

## Introduction du jeu

Il y a très longtemps, le monde était dirigé par le roi des cornichons. C'était un roi méchant et tyrannique. Grâce à son immense armée de cornichons, il avait réduit tous les hommes en esclavage. En ce temps-là, vivait un jeune homme nommé Pescuezo. Il était connu pour être le garçon le plus courageux du pays. Un jour, il prit la décision de se soulever face à la tyrannie du roi cornichon. L'armée du roi, ayant eu vent de ce complot, décide de s'armer (à l'aide des épreuves) en vue de la bataille. Les compagnons de Pescuezo, quant à eux, passent les épreuves afin de récolter les ingrédients nécessaires à la fabrication du sandwich sacré : un sandwich au filet américain accompagné de cornichons.

## Qui fait quoi ?

Le maître du jeu raconte l'histoire et présente les personnages. Deux animateurs, déguisés en Pescuezo et en roi des cornichons, jouent la scène racontée par le maître du jeu.

## Étapes du jeu

Les scouts sont répartis en deux groupes. D'un côté, les compagnons de Pescuezo et de l'autre, l'armée des cornichons. Les compagnons de Pescuezo doivent récolter : du pain « sacré » (grâce à un chant et une danse), des oignons (en racontant une histoire très triste), de l'américain (rejoindre l'Amérique en avançant les pieds attachés les uns aux autres), des épices (Kim goût) et des fines herbes (rassembler/reconnaître 10 plantes différentes). Les cornichons doivent s'armer : d'épées (grâce à la prise spaghetti), de haches (fendre une bûche), d'arcs (concours de tir à l'arc), de masses (jeu du clou) et de lances (lancer du javelot).

Les animateurs font passer les épreuves aux cornichons et aux compagnons et leurs remettent les ingrédients ou les armes.

## Clôture du jeu

Une fois le matériel récolté, ils s'affrontent au cours d'une grande bataille. Si les humains gagnent, ils éliminent les cornichons de la surface de la terre. Si les cornichons gagnent, rien ne les empêche de dominer le monde en replantant leur espèce.

Sur un terrain dont la taille varie en fonction du nombre de joueurs, les deux équipes se placent dans leurs parties respectives. Le but du jeu est d'éliminer les joueurs adverses en les touchant avec un ballon (sans sortir de sa zone). Les gens touchés sont faits prisonniers et peuvent être libérés si on leur passe ou qu'ils attrapent le ballon et éliminent un joueur adverse. Le jeu se termine quand une équipe est entièrement éliminée.

L'arbitre lance le jeu en criant « À l'attaque ! » et termine par un « victoire des cornichons/humains sur les humains/cornichons. »



# À la recherche du professeur Moriarty

## Objectifs

- **Nous voulons des scouts** : autonomes et libres - confiants - sociables - intérieurs - équilibrés - conscients et critiques - **partenaires et solidaires**
- **Valeur(s)** : coopération et entraide
- **Découverte(s)** : les grandes époques de l'histoire

## But du jeu

- sauver, le plus rapidement possible, le professeur prisonnier du temps en récoltant les clés dans les différentes périodes de l'histoire. Le temps presse...

## Matériel

- machine à remonter le temps
- déguisement
- matériel pour les différentes épreuves
- cadenas et clés
- sablier géant (ou un décompte sur ordinateur)

## Points d'attention

- la mise en scène de départ est importante

Lieu	Temps estimé	Nombre de joueurs	Type de jeu
bois ou parc	3h	Min. : 15 joueurs Max. : 6 équipes	jeu à postes et jeu d'approche

Raconter l'histoire d'un scientifique qui s'est perdu dans les couloirs du temps. Les scouts doivent l'aider à en sortir. Pour ce faire, ils vont voyager dans différentes époques de l'histoire. Montrer aux scouts le sablier qui s'écoule... le scientifique doit être libéré avant que le sablier soit écoulé.

### Étape 1

La section est divisée en équipes. Chaque équipe tire au sort les différentes époques dans lesquelles elle doit se rendre. Le passage d'une époque à l'autre se fait grâce à la machine à remonter dans le temps. Toutes les époques ne sont pas traversées par toutes les équipes.

Dans chaque époque, les scouts passent une épreuve. Si l'épreuve est réussie, l'équipe reçoit une clé.

Exemples d'épreuves :

- les années 70/80 : blind test.
- la révolution industrielle : concevoir une machine simple
- Moyen-Âge : fabriquer une échelle pour franchir une enceinte
- etc.

### Étape 2

Une fois l'ensemble des clés retrouvées, il faut libérer le scientifique de ses chaînes en ouvrant les différents cadenas. La prison est gardée. Il faut y entrer sans se faire voir.

Le groupe doit comprendre qu'il doit s'unir pour pouvoir libérer le professeur et ouvrir l'ensemble des cadenas.

Le groupe gagne si le scientifique est libéré dans les temps.

### Qui fait quoi ?

- Les animateurs gèrent les différentes épreuves.
- Un animateur joue le rôle du scientifique lors du jeu d'approche.

### Étape 1

Chaque animateur tient un ou plusieurs épreuves en lien avec une époque.

### Étape 2

Lors d'un jeu d'approche pour pénétrer dans la prison, quelques animateurs jouent les gardiens de prison. Un animateur est déguisé en Prof. Moriarty.

Pourquoi ne pas réaliser une frise chronologique avec les différentes époques traversées ?



# Au secours des cinq légendes

## Objectifs

- **Nous voulons des scouts** : autonomes et libres - confiants - **sociables** - intérieurs - équilibrés - conscients et critiques - **partenaires et solidaires**
- Valeur(s) : l'entraide
- Découverte(s) :

## But du jeu

- sauver la magie des fêtes

## Matériel

- fausses dents
- sable
- maquillage
- des œufs en frigolite
- peinture, crayons, marqueurs
- feuilles de papier
- déguisements

## Points d'attention

- Prévoir des déguisements pour les différents personnages.
- Créer un scénario bien ficelé au départ de l'histoire du film d'animation *Les cinq légendes*. Les enfants qui n'ont pas vu le film doivent comprendre l'histoire. Tu peux également adapter le nom des personnages (la fée des dents devient la petite souris).

Lieu	Temps estimé	Nombre de joueurs	Type de jeu
bois ou prairie	+/- 3h	Min. : 10 Max. : 30	jeu d'approche, de piste et de créativité

## Introduction du jeu

Quatre personnages mythiques protègent les espoirs et les rêves des enfants.

Les animateurs, déguisés, jouent les différents personnages.

Chacun raconte en quelques minutes sa propre histoire (légende) :

- le père Noël ;
- la petite souris ;
- le marchand de sable ;
- le lapin de Pâques.

Les scouts sont baignés dans l'histoire des différents personnages. Ceux-ci demandent l'aide des scouts car ils sont en danger. Pitch (aussi appelé le Croquemitaine) est jaloux que les enfants croient aux autres personnages et pas en lui. Il a donc décidé de leur jouer de vilains tours. Les personnages demandent aux scouts de les aider.

## Étapes du jeu

Chaque personnage propose une activité différente :

- Les scouts doivent retrouver un maximum de dents que Pitch a disséminé partout et les ramener à la petite souris.
- Le marchand de sable demande aux scouts de créer une histoire pour endormir Pitch afin de pouvoir récupérer le sable qu'il a dérobé.
- Le père Noël a perdu ses cadeaux. Les scouts doivent récupérer les cadeaux sans se faire voir par Pitch.
- Le lapin de Pâques demande aux scouts de décorer les œufs qu'il doit distribuer.

Après chaque activité, les scouts reçoivent une partie de formule. Les scouts doivent prononcer la formule dans son intégralité et dans le bon ordre pour rendre Pitch gentil. Mais avant ça, ils doivent le retrouver car celui-ci s'est enfui. Heureusement, Pitch a laissé des indices derrière lui pendant sa fuite. Pour le retrouver, il faut suivre ses traces.

## Clôture du jeu

Grâce à la formule magique, Pitch devient gentil et présente ses excuses. L'ordre est rétabli. En récompense, les scouts reçoivent un badge pour devenir la nouvelle légende.

## Qui fait quoi ?

- Chaque animateur interprète un des personnages de l'histoire.



# La quête du foulard perdu

## Objectifs

- Nous voulons des scouts : **autonomes et libres** - confiants - sociables - intérieurs - équilibrés - **conscients et critiques** - partenaires et solidaires
- Valeur(s) :
- Découverte(s) : comprendre un nouveau code

## But du jeu

- retrouver le foulard de Super Baden-Powell

## Matériel

- déguisement
- lettre
- code
- carte

## Points d'attention

- Insister sur la sécurité.
- Règles de la vie commune.

Lieu	Temps estimé	Nombre de joueurs	Type de jeu
varié	2h	Min. : 10 Max. : 40	coopératif

## Introduction du jeu

Les scouts reçoivent une lettre de la fédération demandant de retrouver le foulard magique. Pour ce faire, ils doivent se rendre dans un pays lointain en avion. Le jeu démarre par une simulation de vol (accueil dans l'avion, mot du commandant, consignes de sécurité du steward...)

## Étapes du jeu

À l'arrivée, dans l'aéroport, ils reçoivent une lettre à décoder et un chemin à suivre. Pour pouvoir traduire et comprendre le message, ils doivent trouver le code.

Le code est gardé par un service secret à affronter.

Une fois le message décodé, le lieu où est caché le super foulard est connu et les scouts s'y rendent. Sur place, pour récupérer le foulard, ils doivent, en équipe, créer une publicité pour convaincre des bienfaits et des avantages du scoutisme. (Le message ne doit pas dévaloriser une autre organisation de jeunesse.)

## Clôture du jeu

Le super foulard est rendu. Les scouts le conserveront au local. Ils doivent lui trouver une belle place dans le local afin qu'il soit protégé et mis en valeur.

## Qui fait quoi ?

- Les animateurs interprètent les différents personnages de l'histoire et du jeu.



# Les agents secrets

## Objectifs

- Nous voulons des scouts : **autonomes et libres** - confiants - sociables - intérieurs - équilibrés - conscients et critiques - partenaires et solidaires
- Valeur(s) : entraide
- Découverte(s) : woodcraft, cartographie et codes

## But du jeu

- Les agents ont pour mission de retrouver et de désamorcer différentes bombes.

## Matériel

- déguisements
- carte
- outils de bricolage

## Points d'attention

Lieu	Temps estimé	Nombre de joueurs	Type de jeu
5 lieux différents (par ex. : 5 villages)	une journée entière	Min. : 5 Max. : 25	jeu d'approche, de stratégie et de poste

## Introduction du jeu

Nous sommes en 2055, un fou et plusieurs complices se sont évadés de prison. Ces derniers sont reconnus pour plusieurs faits graves et violents. Ensemble, ils ont placé cinq bombes dans différentes villes d'Europe. Les scouts ont pour mission de retrouver et de désamorcer les bombes.

## Étapes du jeu

Le matin du 4 juillet 2055, un groupe d'agents secrets se retrouvent à Paris. Une menace terroriste plane sur la ville ainsi que sur quatre autres en Europe. Ils ont 12h pour désamorcer les bombes.

À Paris, les agents secrets doivent décoder un message pour désamorcer une bombe. Le code est divisé en plusieurs parties dissimulées sur les complices du fou. Il s'agit donc de les retrouver et de les attraper.

À Lisbonne, les agents doivent remporter les défis lancés par les complices du fou pour désamorcer la bombe. Chaque complice lance un défi physique au groupe.

À Vienne, les agents ont trouvé une carte et une boussole permettant de retrouver la bombe. Les scouts doivent suivre les coordonnées laissées par le fou.

À Bruxelles, les scouts doivent construire un pont pour accéder à la bombe.

À Londres, le fou et la bombe se cachent dans la célèbre tour Big Ben. Les scouts doivent y pénétrer sans se faire repérer par le fou et ses complices qui la protègent.

## Clôture du jeu

Le jeu est gagné si les cinq bombes sont désamorcées dans les temps.

## Qui fait quoi ?

- Les animateurs interprètent le fou et ses complices.



# Enquête criminelle

## Objectifs

- **Nous voulons des scouts** : autonomes et libres - confiants - **sociables** - intérieurs - équilibrés - **conscients et critiques** - partenaires et solidaires
- **Valeur(s)** : justice et respect
- **Découverte(s)** : /

## But du jeu

- Arrêter le coupable.

## Matériel

- déguisements (Mike : lunettes de soleil, cravate et chemise blanche. Paul-le-borgne : un cache-œil. Miss Barbara : un chapeau. Zéphyr Plume : une canne)
- des indices et des codes.

## Points d'attention

Lieu	Temps estimé	Nombre de joueurs	Type de jeu
Ce jeu peut s'adapter à différents lieux (village, bois, ou plaine)	2h		jeu à postes

## Introduction du jeu

Mike, inspecteur de police, prend en charge une affaire criminelle de la plus haute importance : les coffres forts de la banque ont été totalement vidés, sans aucune trace d'effraction. On ne sait ni qui a commis ce larcin, ni comment il y est parvenu. Grâce à l'aide de ses indices et après avoir interrogé les employés de la banque, Mike suspecte trois personnes, mais il ne parvient pas à élucider l'affaire. C'est pourquoi il fait appel aux scouts, détectives reconnus mondialement pour l'aider à recueillir des indices.

Les trois suspects :

- Paul-le-borgne, un très dangereux criminel qui porte un cache-œil.
- Miss Barbara reconnaissable à son chapeau.
- Zéphyr Plume, qui se déplace en s'aidant d'une canne.

## Qui fait quoi ?

Un animateur déguisé en inspecteur de police arrive, désespéré, au beau milieu du rassemblement pour demander l'aide des scouts. Il explique l'affaire aux scouts et leur décrit les trois suspects.

## Étapes du jeu

Les scouts répartis en sizaines ou en patrouilles, vont partir à recherche des trois suspects. Chaque fois qu'ils attrapent un suspect, ils réalisent une épreuve et reçoivent un indice codé.

- Paul-le-borgne : fil d'Ariane.
  - Miss Barbara : blind-test.
  - Zéphyr Plume : résoudre des énigmes ou des casse-tête.
- Après chaque épreuve, ils doivent se rendre auprès de Mike pour obtenir la clé du code.

Tous les groupes ont obtenus et décodé trois indices. Les scouts doivent alors se rassembler pour reconstituer un message (formé avec tous les indices) qui leur indiquera qui est le coupable.

Lorsqu'ils ont découvert qui est le coupable, il faut encore aider Mike à l'attraper et le mettre en prison.

Évidemment, le coupable a senti l'étau se resserrer et a profité de ce moment pour aller se cacher. Tous les scouts se mettent en recherche du coupable (chasse à l'homme).

Le coupable est parti se cacher. Les scouts le cherchent. Quand ils l'ont attrapé, ils le remettent à Mike qui remercie les scouts pour leur aide.



# Le rappeur Kaaris a disparu

## Objectifs

- **Nous voulons des scouts** : autonomes et libres - confiants - **sociables** - intérieurs - équilibrés - **conscients et critiques** - partenaires et solidaires
- **Valeur(s)** : créativité et tolérance
- **Découverte(s)** : l'univers musical du rap

## But du jeu

- Retrouver le rappeur Kaaris.

## Matériel

- feuille et crayon
- téléphone portable (ou autre moyen de filmer)
- un blind-test de chansons de rap et le matériel nécessaire pour le diffuser

## Points d'attention

Ce jeu nécessite d'user (et même d'abuser) du second degré. Veille à installer un climat convivial de sorte que les pionniers qui n'écoutent pas de rap et ceux qui aiment ce style musical se sentent tous à l'aise. Le second degré ne s'acquiert vraiment que vers la fin de l'adolescence. Ce jeu s'adresse aux pionniers et ne convient donc pas aux autres branches. Ce jeu peut se décliner autour d'autres styles musicaux en fonction des goûts des pionniers.

Lieu	Temps estimé	Nombre de joueurs	Type de jeu
Ce jeu peut s'adapter à différents lieux (village, bois, ou plaine)	2h	minimum 8 maximum 25	jeu à postes

## Introduction du jeu

La nana du rappeur Kaaris débarque au milieu du local. Kaaris a disparu alors qu'ils devaient se marier dans quelques jours.

## Étapes du jeu

- Les pionniers, pour ramener Kaaris à la raison doivent lui prouver leur soutien inconditionnel à travers une petite série d'épreuves.
- Dessiner le portrait du rappeur idéal.
  - Inventer un rap ou un slam.
  - Réaliser le clip de l'un des raps de Kaaris (en réalisant une vidéo à l'aide d'un smartphone, par exemple).
  - Un quizz ou un blind-test sur le thème du rap.

## Clôture du jeu

À chaque épreuve réussie, les pionniers gagnent trois propositions de phrases issues d'une chanson de Kaaris. Ils doivent sélectionner la vraie des trois, pour reconstituer entièrement son rap et pouvoir le chanter à la fin du jeu pour le faire revenir.

## Qui fait quoi ?

Une animatrice déguisée en bimbo et maquillée à outrance débarque au beau milieu des pionniers. Elle est surexcitée et exagère tout ce qu'elle raconte. (ne pas hésiter à forcer le trait et à surjouer). Elle explique qu'il avait le trac en vue du mariage et qu'il s'est enfui. Elle demande l'aide des pionniers pour retrouver Kaaris car s'il ne revient pas, ce sera « trop la honte ».

En fonction du nombre de pionniers, on aura formé une ou plusieurs équipes. Les animateurs peuvent tenir chacun un stand ou réaliser les différentes épreuves avec les pionniers.

Un animateur joue le rôle de Kaaris. Quand les pionniers chantent sa chanson, il revient et chante (en play-back) sur la chanson.

# Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes.



