

*Ces grands jeux ont été construits dans la région et sont le fruit du travail de nombreux chefs, merci de ne pas les copier sur d'autres sites. Vous pouvez donner l'adresse de cette page !
Si vous essayez ces grands-jeux, merci de nous faire part de vos remarques et suggestions !*

Les 4 éléments

MATÉRIEL

- ficelle 5x
- cartons de couleurs: gris, jaune, vert, bleu
- vies en tissu: gris, jaune, vert, bleu
- 5 panneaux d'isorel
- sifflet
- vignettes de couleurs: gris, jaune, vert, bleu
- 2 à 3 stylos par refuge et ambassade: 15 stylos
- colle en bombe et/ou épingles
- 5 banderolles: eau, air, terre, feu, ambassade

OBJECTIFS

- proposer des idées d'activités et de missions de patrouille sur l'environnement
- découvrir les enjeux de l'environnement

ASSOCIATIONS, IDENTIFICATIONS ET RÔLES

- 1 chef dans chaque refuge, puis 1 chef dans l'ambassade et les autres en "pollueurs"
- 4 équipes = 4 patrouilles (6 à 8 filles)
- chaque équipe représente un élément: eau, air, feu, terre et a son propre camp.

CADRE

- terrain boisé, semi- découvert
- 4 refuges avec zone de neutre de 2m de diamètre délimitée avec de la ficelle et panneau d'isorel
- 1 ambassade au milieu des 4 camps avec panneau d'isorel
- 200 à 300 m entre chaque camp

RÈGLES ET DÉROULEMENT

1) **Lancement du jeu:** distribution feuille de passage pour les refuges et explication

2) **Ateliers:** les équipes, représentant chacune un élément, passent dans les refuges, où en 5 min elles doivent trouver le maximum d'idées d'activités, de missions de patrouilles, de sports, de personnages célèbres... concernant l'élément dans lequel elles se trouvent.

A la fin des 5 min, les idées sont échangées contre des vies: 5 idées = 1 vie. (on arrondit toujours à la base 5 supérieure)

3) **Jeu d'approche et jeu de vie:** les patrouilles terminent la période d'atelier chez le chef avec lequel elles ont commencé. Celui-ci leur explique la suite du jeu.

Principes du jeu de vie: la vie est glissée derrière la ceinture et non-attachée, elle doit dépasser. Les combats sont toujours individuels!

Action: pénétrer dans les refuges adverses sans se faire prendre sa vie. Lorsqu'on franchit la zone neutre (ficelle) avec sa vie, on reçoit 1 carton d'idée que l'on doit ramener dans son refuge sans se faire prendre.

Si on se fait prendre sa vie:

* on reçoit une vignette de couleur (de l'adversaire) à coller sur le front et à présenter à l'ambassade afin de passer une petite épreuve et recevoir une nouvelle vie: trouver 4 idées sur les 4 éléments.

* On donne au gagnant ses cartons d'idées si on en a sur soi. (en fait, on donne tous les éléments de jeu)

Si l'on a pris une vie:

* on récupère la vie que l'on va échanger à l'ambassade contre 4 cartons d'idées que l'on ramène dans son camp sans se faire prendre

* on récupère les cartons d'idées, s'il en a et on les ramène dans son camp

TIMING

- ateliers: 30 min

- jeu de vie/jeu d'approche: 1h00 maximum

- bilan, fin du jeu: 30 min

Fin du jeu:

- si une patrouille a toutes les idées

- au chrono, coup de sifflet:

* 1 coup: le jeu commence

* 2 coups: le jeu est fini