

# GRILLE DE CONCEPTION GRAND-JEU

## IMAGINAIRE: Nom du Grand-Jeu:

Mamut survivor.

Thème / Histoire de départ:

Grand refroidissement au pays des Crocgastons, beaucoup de Mamuts sont morts (un mamut est hermaphrodite), il n'en reste plus que trois. Pour la survie des mamuts, les Crocgastons doivent trouver une terre fertile. Mais le chef Kingcroc et le chaman ne sont pas d'accord sur la direction à prendre. Les trois clans de la tribu se réunissent pour consulter les esprits (qui seront leur guide) afin de partir à la recherche de la terre promise.

ASSOCIATIONS: Nombre de joueurs:

Mini 15      Maxi 24      Optimum 21

Age des joueurs 11 - 15ans

Équipes:

Nombre: 3

Compositions: 7

CADRE: Lieu / terrain: Principalement forêt,

Taille:            min 1 km<sup>2</sup>                            Trajets:

Prairie:            Bois: Superficie / dimensions maximales:

Matériel:

10 vies par joueurs de trois couleurs différentes

1 costume du chaman

1 costume du chef

3 costumes pour les guides (identiques)

1 totem

3 mamuts

3 paires de gommettes de couleurs différentes (identiques aux vies)

les cartes de rôles (2 bergers, 2 guerriers, 1 chef, 1 manglador)

matos pour le jeu de piste (boussoles, codes, cartes,.....)

marqueurs pour tatouer les joueurs

vies pour le jeu de vie (évidement)



**ACTION:** But du Grand-Jeu: Déroutement:

amener les deux mamuts le chaman le chef et le totem dans le sanctuaire de la terre promise.

première étape:

consultation des esprits avec un membre de chaque clans

deuxième étape:

apparition des guides chaque équipe va rejoindre son guide.

troisième étape:

explication du jeu et lancement du jeu de piste, avec indications des règles. le guide fournit une carte avec des points d'indices qui mènent chacun un ingrédient. ces ingrédients permettent au guide de réaliser une potion qui indiquera l'emplacement de la terre promise. le guide offre une amulette magique à chaque équipe ( boussole).

quatrième étapes:

le guide prépare la potion, le temps d'infusion des ingrédients de la potion sera déterminer par le guide ( écart entre fin du jeu de piste et reprise du jeu de l'après midi). en attendant que la potion soit prête le guide propose de se reposer et de reprendre des forces. (repas)

cinquième étapes:

la potion indique l'emplacement de la terre promise. le guide leur explique, qu'il reste cependant un problème l'équipe n'a qu'un seul mamut, ce qui ne suffit pas pour assurer une descendance. les 3 équipes ont un objet à récupérer soit le chef soit le chaman soit le totem. l'azimut sera donné par le guide pour récupérer un 2<sup>me</sup> mamut il leur faut affronter des autres clans (stratège avec jeu de vie). le guide réexplique les règles et le clan se dirige vers la terre promise ou commence la capture des objets.

sixième étape:

un clan réussit à réunir les 5 éléments dans le sanctuaire (il devient le clan dominant de la tribu).

**RÈGLES:** (classer et numéroter, préciser interdit et autorisé)

règle pour jeu de piste:

- ne pas sortir du terrain délimité
- doivent rester en équipe
- les participants ne doivent en aucun cas dissimuler ou cacher des indices des équipes adverses.

règle pour le jeu d'approche:

(donné par les chefs, différentes suivant les jeux choisis par les chefs)

règles pour le jeu de piste:

- le combat est engagé par contact de l'adversaire

-Statut des joueurs:

\*un chef( mange guerrier et berger)

\*guerriers( mange berger et mangalor)

\*deux berger( mange mangalor)

\*un mangalor( mange chef)

-si les deux adversaires ont le même statut, alors règle du combat de vie. Sinon celui qui a le plus haut statut, gagne la vie de son adversaire.

-le gagnant donne une gommette au perdant qui l'échangera contre une vie au près de son guide respectif.

-le gagnant recupère la vie de son adversaire.

-chaque joueur de peut avoir à sa charge qu'un objet( chet, chaman, totem).

-seul le berger peut porter le mamute.

-si un combat est engagé entre deux joueurs, ayant déjà chacun un objet, l'objet du perdant reste sur place et attend d'être recupéré par un joueur libre et ayant une vie sur lui.

-le joueur ne peut pas se séparé de son objet.

-les objet ne peuvent être échanger que chez le guide.

-le cenctuaire du guide est d'elimiter dans un rayon de 5 mètres autour de lui, dans lequel les équipes adverses ne peuvent entrer, et engager le combat.

Mode de comptabilité des points:

l'équipe qui a les 5 elements ( 2 mamuts, le chef kingcroc, le chaman, et le totem) dans le sanctuaire de la terre promise a gagner.

RÔLES des animateurs: Quel nombre pour quelle durée ?

Définir le lieu et repérage:

Préparation - fabrication:

Sensibilisation - lancement:

Présentation:

Pendant le déroulement:

Pour la conclusion - rangement:

