

*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 GRANDS CONSEILLERS

Grand-jeu élaboré lors du Labo-Bleu de novembre 1999 par des chefs et cheftaines d'Alsace et finalisé par Nicolas et Yannick.

## • Objectifs du jeu pour les animateurs

- apprendre aux jeunes les nouveaux conseils existant au sein des troupes et des patrouilles. Les conseils sont: Conseil de Troupe, Conseil de l'Aventure et Conseil de Patrouille

## • IMAGINAIRE

À adapter suivant l'Aventure de la Troupe ....

Au Moyen-Age, dans les Vosges, près de Ste Marie Aux Mines, se tenait un lieu de rencontre des conseillers et autres gens de conseil des différents clans de la vallée: le Beiratstein. Ce forum se répétait, chaque année au même endroit, et permettait ainsi aux participants de présenter leur projet de loi, et de donner leur opinion. De plus chacun partageait son nouveau projet avec les autres conseillers

Ainsi, ce rassemblement s'achevait lorsque toutes les personnes ou clans avaient présenté et exposé leur nouveau projet aux autres et que des décisions quant à la pérennité de la vallée soient prises. Pour clore ces forums, les conseillers gravaient chaque année leurs noms sur une dalle afin de prouver à jamais leur passage.

Ces conseils prirent fin en l'an de grâce 1699 sous le règne de Louis XIV lorsque celui-ci, ayant peur une trop grande indépendance de cette Vallée, décida de mettre fin à leurs traditions en les chassant de son royaume.

Depuis cette date, plus aucun conseiller n'osa revenir dans cette Vallée et ces forums disparurent. Le Beiratstein disparut des cartes.

Depuis ce temps, une légende raconte, que ceux qui auront l'audace de faire revivre cette tradition en partageant avec d'autres leurs savoirs, pourront à leur tour graver leur nom sur la dalle, et ils découvriront tout le savoir et la sagesse des anciens.

## • But du jeu

- Les jeunes doivent passer dans les 3 auberges pour récupérer le plus d'indices possible en relevant des défis.

Dès qu'ils ont récupéré le plus d'indices possible dans chaque auberge, chaque patrouille essaiera de rétablir les différents conseils et les présente au roi.

Ce dernier décidera s'ils ont bien présenté les 3 conseils ou non !

- Si oui, il les autorise à chercher la dalle pour y graver leur nom: la première équipe qui trouve la dalle gagne qu'ils soient les premiers ou non à passer devant le roi !

- Si non, s'ils ne les présentent pas correctement, le roi les renvoie à la basse cour pour:

\* essayer de refaire

\* de risquer des vies en allant faire d'autres défis dans les auberges pour avoir un nouvel indice

\* pour changer une ou des vies en indice s'ils ne les ont tous obtenus dans les auberges. Les vies peuvent soit, celles de réserve ou alors un et un seul des jeunes qui se sacrifie, ils doivent être au moins 4 devant le roi !

## • RÈGLES

- Les scouts peuvent se prendre des vies entre les équipes à l'aller ou au retour d'une auberge. Mais ce sont des duels 1 contre 1
- Pour provoquer un duel il faut d'abord toucher l'adversaire
- Les auberges sont des zones franches, aucune vie ne peut y être prise
- Si l'un des joueurs se fait prendre sa vie en se rendant à l'auberge, il peut continuer son chemin mais il ne pourra pas repartir de la base
- S'il est provoqué en duel alors qu'il a ou qu'il n'a qu'un fanion-indice, il peut le perdre comme une vie
- pour rejouer il doit prendre une vie de réserve de leur équipe ou échanger un fanion-indice, ou s'ils sont courageux provoquer un duel. Il faut avoir une vie pour prendre une autre en duel.
- Le fanion-indice et/ou vie se glisse légèrement dans le pantalon, à l'arrière, pour que l'on puisse tirer dessus lors d'un duel
- Pour gagner le défi, ils doivent se rendre dans les auberges, le défi ne commencera que quand l'équipe est au complet. Lorsque le défi est remporté, l'aubergiste donne à chaque joueur un fanion comprenant une partie du message
- Il est interdit de passer d'auberge en auberge, il faut qu'ils passent à chaque fois à la base pour y laisser les fanions
- Il est interdit de cacher sa vie sauf si un fanion est apparent et dans ce cas le fanion doit être prenable comme une vie
- Il est interdit de prendre la vie d'un joueur à terre, mais il est aussi interdit de se laisser tomber à terre pour éviter un duel lorsqu'un adversaire approche pour un duel (attention la fuite est autorisée, et tomber à terre lors de la fuite c'est différent)
- Il est interdit d'aller prendre les vies ou fanions des autres équipes sur leurs bases (le vol est un délit très grave dont vous serez sévèrement puni!)

## · MATÉRIEL

- vies (équipe de 5): 10 vies par couleur
- fanion avec indices
- 3 pancartes AUBERGE
- autant de bases que d'équipes

## · LES DÉFIS A UNE ÉQUIPE

- **Le défi des bûcherons:** l'équipe doit s'organiser pour allumer un feu en temps limité (choisir ce temps en fonction de vos jeunes, ne pas trop les stresser pour éviter les accidents)  
Outils: hache, scie, papier, allumettes, vieille bougie, bûche de bois

- **Le journal bien équilibré:** sur une page de journal, les 5 joueurs se placent à cloche pied. Ils doivent tenir la position durant une minute.

- **Tir aux conserves:** les joueurs doivent répondre à 10 questions. Chaque bonne réponse donne une balle. Avec ces balles ils doivent faire tomber le maximum de boîtes de conserve.

## Questions

- \* Quel dessin y-a-t-il sur l'écusson de \_\_\_\_\_ ?
- \* Comment s'appelle une équipe chez les scouts ? Louveteaux ?...
- \* A 5 ans près, quel est l'âge des Scouts de France ?(80 ans en 2001)
- \* Comment s'appelle l'action d'une patrouille ? (mission)
- \* Cite un scout célèbre ? (voir Bloc-Note)
- \* Combien y-a-t-il d'Aventures personnelles ?
- \* Combien y-a-t-il de rôles ? (avec ou sans navigateur !)
- \* Quelle est la plus haute montagne d'Europe ? (Mont-Blanc)

- \* Quand le soleil a rendez-vous avec la lune cela s'appelle ? (Éclipse)
- \* Quelle étoile indique le nord ? (Étoile polaire)

## • LES DÉFIS A DEUX ÉQUIPES

- **Éclate pied:** chaque équipe reçoit 5 ballons de baudruche et les gonfle. Chacun des joueurs en accroche un à son pied (attention, le ballon doit être gonflé au maximum!!!). Ils se battent en duel comme lors d'un combat de vie, mais ils doivent piétiner et éclater le ballon de l'adversaire.

• **Combat des titans:** Un joueur de chaque équipe est placé dans une chambre à air (ou entre 2 sacs à dos, un sur le dos et un sur ventre, remplis de mousse, vêtement ou papiers froissés).

Les deux joueurs se poussent sans les mains et mettent leur adversaire en dehors du cercle dessiné sur le sol.

Chaque jeune passe obligatoirement une fois, l'équipe qui remporte le plus de duels a gagné. (Attention l'auberge est une zone franche !!!)

## • INDICES POUR FANIONS

### Conseil de troupe

- se réunit en début et en fin d'Aventure
- pour **choisir** l'Aventure de la Troupe
- pour **évaluer** l'Aventure de la Troupe
- réunit tout la troupe et les chefs
- c'est **un temps de fête**, tous ensemble !

### Conseil de l'Aventure

- se réunit régulièrement durant l'Aventure
- réunit les pilotes et les chefs
- permet de répartir les missions
- permet **d'organiser** l'Aventure
- permet de **coordonner** les missions en vue du but de l'Aventure
- permet de faire le point sur l'avancé des missions, rectifier le tir

### Conseil de patrouille

- se réunit régulièrement durant l'Aventure
- réunit les scouts d'une même patrouille
- permet **d'organiser** la mission
- permet de se **répartir** le travail
- permet de faire le point et **évaluer** la mission
- permet de faire le point et **évaluer** les rôles de chacun