

GRILLE DE CONCEPTION GRAND-JEU

IMAGINAIRE: Nom du Grand-Jeu: A la recherche du temps perdu

Thème / Histoire de départ:

Un chef emmène les scouts dans le forêt pour jouer à un jeu de vie lambda. soudain, un grand vacarme retentit et les scout se retrouvent téléportés dans le passé, au Moyen-âge. Ceci est dû à une mauvaise manipulation d'un alchimiste du Moyen-âge, Demetrius Maximus. En voulant transformer du plomb en or, il a ouvert les couloirs du temps. Pour réparer son erreur, Maximus demande aux scouts de l'aider à retrouver son grimoire dans lequel se trouve et la recette de l'alchimie et celle pour revenir dans le présent. Mais ce grimoire lui a été dérobé par l'infâme seigneur Mordor, cupide et cruel. Après avoir accompli cette mission, les scouts devront réunir les différents ingrédients nécessaire à la préparation des potions en question.

ASSOCIATIONS: Nombre de joueurs: 15

Mini: 10 Maxi: 30 Optimum : 15-20

Age des joueurs : 11-14 ans

Equipes: mixtes

Nombre: 3

Compositions: homogène

CADRE: Lieu / terrain: bois et prairie

Taille:

Trajets:

Prairie:

Bois: Superficie / dimensions maximales:

Matériel:

@ vies

@ grimoire (3 feuilles)

@ costumes : alchimiste, espions-soldats, Mordor, marchand de vies

@ ustensiles d'alchimiste

@ carte vierge du lieu

@ matériel de la boutique des Gobelins (marchand de vies)

@ pierres de couleur servant à acheter des vies à la boutique des Gobelins

@ 6 ingrédients à choisir pour les potions

@ Matériel pour faire les road book, transparents, boussoles



ACTION:But du Grand-Jeu:Déroulement:

Trois équipes sont formées pour faire un jeu de vie banal et partent avec un chef dans la forêt. Puis la téléportation évoquée précédemment se produit et Maximus apparait et leur explique la situation.

I. Phase première

Maximus explique aux scouts que son grimoire lui a été dérobé par des espions à la solde de Mordor. Lesdits espions ont laissé dans leur fuite trois indices permettant de suivre leurs traces. Chacune des trois équipes va partir sur une piste différente. Mais la contrée n'est pas sûre. Les équipes peuvent tomber dans des embuscades tendues par les espions de Mordor. Aussi Maximus leur donne-t-il un peu de monnaie (pierres colorées par exemple) afin que les scouts puissent racheter des vies après un combat perdu. Attention, les 3 équipes jouent pour le même objectif. Elles ne doivent donc pas se battre entre elles.

Les 3 équipes remontent les pistes et aboutissent toutes au même point, au repaire secret de Mordor. S'ensuit un jeu d'approche au cours duquel les équipes tentent de s'introduire dans le repaire au nez et à la barbe des cerbères de Mordor qui dorment. Une fois introduit, les scouts récupèrent la partie du grimoire correspondant à leur équipe.

II. Phase seconde

La liste des ingrédients contenue dans le grimoire est codée. Les équipes commencent donc par la décrypter. Puis elles partent chercher les ingrédients.

Dès lors, toutes les équipes peuvent se réunir autour de Maximus qui peut désormais préparer son alchimie et renvoyer les scouts dans le présent.

RÈGLES: (classer et numéroté, préciser interdit et autorisé)

1. Les équipes doivent rester groupées. Leurs membres ne doivent pas se séparer.
2. Les équipes doivent rester dans les limites de terrain fixées par les chefs.
3. Les 3 équipes ne peuvent pas se battre entre elle pour gagner des vies.
4. Le combat de vie se fait à deux mains, sans touche préalable et sans obligation de 1 contre 1.
5. 3 cailloux de couleurs correspondent à une vie à la boutique du Gobelin.

Mode de comptabilité des points:

Néant

RÔLES des animateurs: Quel nombre pour quelle durée ?

Définir le lieu et repérage: 2

Préparation - fabrication: 3

Sensibilisation - lancement: 2

Présentation: 1

Pendant le déroulement: 4-5

Pour la conclusion - rangement: 5

