

# GRILLE DE CONCEPTION GRAND-JEU

**IMAGINAIRE:** Nom du Grand-Jeu:

Zug et la pierre sacrée

**Thème / Histoire de départ:**

Deux ethnies vivaient en harmonie grâce à la pierre de Zountalelook gardée par le petit peuple magique de la forêt dont le grand chef est Zurg, Celui-ci est aveugle à cause des rayonnements surpuissants de la pierre,

Les années passent et les tensions se font ressentir, chaque peuple voulant le pouvoir de la pierre à lui tout seul,

Un beau matin, la pierre a disparue,

Chaque peuple accuse l'autre du vol de la précieuse,

**ASSOCIATIONS:** Nombre de joueurs:

Mini 10    Maxi 20    Optimum 16

**Age des joueurs**

à adapter pour chaque tranche d'âge,

**Equipes: Nombre:**

2 équipe pour le jeu de Vie, 4 pour le jeu de piste et par binôme pour le jeu d'approche,

**Compositions: mixte et tout âge mélangé,**

**CADRE:** Lieu / terrain: grand et divers

Taille: grande

Trajets: jeu de piste (à définir)

Prairie: jeu de vie

Bois: jeu d'approche

Superficie / dimensions maximales: 10

km<sup>2</sup>

**Matériel:**

Jeu de vie :

- une vie par participant, avec des couleurs différentes pour chaque équipe,

- bases

si besoin est, prévoir un signe de reconnaissance.

Jeu de piste :



suivant le moyen mis en oeuvre, (carte-transparents/ bousole/Roadbook/  
- messages pour faire découvrir l'histoire le long du jeu)

Jeu d'approche :

Trois foulards par binôme (dont un épais pour bander les yeux)  
Beaucoup/ ENORMEMENT de cordages (solide de préférence)  
une malle ou un coffre  
pierre, déguisement, "tasliman", "clé"...

## **ACTION: But du Grand-Jeu: Déroulement:**

Lancement de l'histoire.

Le narrateur pose le décor (voir ci-dessus sous THEME)

Un habitant du petit peuple magique vient interrompre la narration pour annoncer que la pierre a disparu,

Les deux peuples se rejettent la faute, s'accusent et vont s'affronter lors d'un jeu de vie (explication des règles du jeu de vie)

Le jeu de vie est interrompu par l'arrivée de Zurg, le gardien de la pierre, vient annoncer qu'il sait où se trouve la pierre; mais que pour se la réapproprier, les deux peuples doivent s'unir.

Zurg donne aux deux peuples une potion leur permettant d'estomper les blessures de guerre durant leur recherche de la pierre.

Commence alors un long voyage parsemé d'embûches et d'épreuves durant lequel ils comprennent que la pierre n'a d'effet que sur des peuples vivants en paix.

Cette quête est symbolisée par un jeu de piste ou/et une course d'orientation.

Ce jeu aboutit à un lieu commun à toutes les équipes (le pied de la montagne sacrée où Zurg et ses disciples cachent et gardent la pierre) où elles devront se diviser et former des binômes entre elles (1 homme/ 1 elfes ) pour jouer au jeu d'approche.

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

du jeu d'approche.

Celui-ci consiste à montrer aux deux équipes que la seule manière d'avancer est de réunir leurs forces.

Le but est d'atteindre le sommet de la montagne sacrée où se trouve la pierre.

le terrain est donc parsemé de cordes tendues entre les arbres, lesquelles serviront à la progression de chaque binôme vers la pierre.

Il faut prévoir des voies sans issues, des talismans supplémentaires à nouer sur les fils d'ariane, et des parcours longs aux reliefs variés.

Les joueurs ne sont à présent plus bénéficiaires des pouvoirs donnés par la potion, leurs blessures de guerres réapparaissent.

Chaque binôme comprend donc un homme et un elfe, l'un ayant été blessé au niveau des yeux (aveugle) et l'autre au niveau des mains : elles lui sont attachées dans le dos.

La pierre aveugle de par son rayonnement surpuissant. Pour empêcher l'aveuglement des manchots, chacun d'eux porte un talisman (sous formes de "vie").

## Règles spécifiques.

- \* Seul l'aveugle peut toucher la corde, et ne doit pas la lâcher à aucun moment et sous aucun prétexte. l'aveugle est autorisé à lâcher la corde seulement après être arrivé dans le cratère de la montagne sacrée, représentée par une main courante en forme de cercle au sommet de la bute.
- \* Vous ne pouvez porter ou transporter qu'une clé et un talisman à la fois par binôme.
- \* Le manchot a les mains attachées dans le dos.
- \* L'aveugle a les yeux bandés
- \* pour symboliser leur union, l'aveugle et le manchot sont attachés par un pied avec interdiction de se délier (bien faire les lacets des joueurs avant de les attacher...).
- \* Les gardiens sont aveuglés par la pierre (donc ils ont les yeux bandés) et patrouillent sur deux sentiers circulaires autour de la pierre (aussi des mains courantes)
- \* Lorsqu'un gardien touche un binôme, le manchot perd son talisman mais l'aveugle peut garder sa clé. Le binôme doit alors repartir chercher un talisman, accroché un peu partout sur les mains courantes.
- \* Sur le fil d'ariane, on ne peut se croiser. Lors d'une rencontre, un des binômes doit donc faire marche arrière et tirer parti des intersections

## Mode de comptabilité des points:

cela n'a pas lieu d'être puisque les équipes vont devoir se souder, s'allier et se fusionner pour trouver la pierre.

## 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: