A la conquête du Graal

- Durée : Journée complète
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Ados (de 12 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Ce jeu marche très bien grâce notamment aux armes faciles à fabriquer.

Ce jeu se décompose en deux parties :

1ere parie :

le but est de composer deux équipes équitables, pour ce faire, les scouts vont par patrouille d'atelier en atelier tenu par des animateurs (tir a l'arc, lutte, combat d'épée, joute, etc.) Quand tout les ateliers on été fait, les animateurs élisent deux chefs d'équipes rebaptisés pour l'occasion baron, roi ou nom de chevalier . Ensuite, vous leur attribuez chacun un commandant qui sera le sous chef du roi quand celui ci sera absent, ainsi qu'une garde royale composée de deux scouts par équipe qui seront toujours obligés de rester aux cotés du roi (prendre des scouts plus jeunes de préférence), et un intendant, charger des comptes du château et du stock d'armes que le roi pourra choisir lui même. Ils devront ensuite choisir leurs soldats dans la troupe à tour de rôle, Pour donner la main à un des deux chefs d'équipe, ils devront s'affronter dans un combat singulier à l'épée et bouclier (voir matériel), le vainqueur choisi en premier. Chaque équipe se voit attribuer de la corde, des turbans de couleur ou autre signe distinctif pour chaque poste, un drapeau (facultatif mais toujours apprécié), une sarbacane, de la farine, une casserole et de l'eau. Le roi disposera en plus d'un bouclier et d'une boussole et le commandant d'une seconde sarbacane.

2eme partie :

Quand les camps sont construits, le jeu commence. Un scout meurt et doit rentrer dans son camp quand il se fait toucher par une boulette de farine. Chaque intendant se voit attribuer une somme de départ en écus, le but étant de rentrer dans le camp adverse pour y gagner ces écus (attention : les scouts meurent facilement dans ce jeu car même les plus jeunes sont habiles avec leurs armes, donc quand un scout rentre, il doit gagner une grosse somme d'argent pour faire avancer le jeu). En parallèle le roi et sa garde devront chercher des trésors dans le bois dispersé au hasard un peu partout ! A chaque trésor ramené par le roi et uniquement par le roi au camp des animateurs, ils gagneront des sous. Mais que faire avec cet argent ? Seul l'intendant peut l'utiliser afin de renouveler son stock d'armes et de munitions, mais le roi peut également venir acheter des

indices pour le graal (donc seul ces deux-là peuvent se rendre au camp des animateurs. Un indice est en fait une direction et un nombre de pas et un repères, exemple : 30 pas vers le sud jusque l'arbre en forme de V, etc. Le roi et sa garde devront faire attention à ne pas être suivis et aux embuscades tendues par les animateurs qui connaissent le trajet ! Quand le graal a été trouvé, fin du jeu. Ce jeu repose sur l'honnêteté de chaque scout car il n'y aura pas de preuves tangibles s'ils se font toucher.

Conseil : pensez à rééquilibrer les forces de temps en temps en trafiquant le jeu ou en attaquant vous même les scouts si les forces sont trop inégales.

Matériel :

- Des écus - Corde - Casserole - eau - farine (donner un kilos au départ par camps pour le pousser à en racheter. 10 kilos en tout suffisent pour un jeu de 2h30, mais toujours prévoir un peu plus. - Une sarbacane par scouts et par chefs + 2 (commandant). Un simple tube de pvc de 15 à 30 cm ou tuyau moins lourd suffit, prévoir plusieurs pour les souffles différents chez chacun) - des trésors - deux boussoles - deux boucliers (plaque de bois avec lanière) - des ateliers pour la première partie. - Rubans de 4 couleurs différentes + un ruban de couleur pour chaque équipe - Epée : tube de pvc de +/- un mètre fermé au dessus par de ta toile isolante et recouvert d'un bas nylon. Il faut placer de la farine entre le tube et le bas afin de laisser des traces sur l'adversaire et rembourrer l 'épée. NB : si vous organisez plus d'un combat, prévoir de nombreux bas ainsi que plusieurs tube pvc car ça casse souvent !

Créée le : 09/09/2022
Mise à jour le : 10/11/2022
Auteur : Narval NM046