La Belette chasse!

- Durée : 2H
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Ados (de 12 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Ce jeu consiste en une sorte de chasse à l'homme (ou pour être plus exact, la chasse après un objet qui change de propriétaire). L'objet convoité par les scouts est un disque de mini-disc contenant les authentiques informations sur le passé des animateurs

But du jeu Les scouts doivent intercepter l'animateur qui est en possession du mini-disc.

Déroulement du jeu. Les animateurs se promènent dans la zone de jeu et s'échangent quand ils veulent le mini-disc. Chaque animateur a un rôle bien précis (les rôles s'échangent eux-aussi).

- Le premier rôle est celui du convoyeur. C'est lui qui transporte le mini-disc. Il n'est pas armé et est donc le plus vulnérable. Une fois touché, le jeu est fini. Le convoyeur est donc l'animateur qui se planque jusqu'au prochain rendez-vous.
- Le 2ème rôle est celui de la belette. C'est un tueur sanguinaire. A moins qu'il ne soit démasqué, vous êtes assurés de périr sous ses crocs dès qu'elle vous touche ! Afin de montrer à tous que vous avez reconnu la belette, vous devez criez « Oun belette ! ! ! ! ». Un scout touché par la belette doit donner sa vie. Si le scout a crié "Oun belette", la belette change de proie.
- Le 3ème rôle est celui de l'indic. L'animateur qui joue ce rôle indique aux scouts qu'elle est le prochain endroit par où passeront les animateurs. L'indic n'a pas de vie à donner.
- Le 4ème rôle est celui de la moufette. On ne déconne pas avec la moufette. Et n'allez pas lui dire que c'est une belette car elle vous tuera aussi sec. La moufette n'est pas assoiffée de sang mais faut quand même pas la chercher en la traitant de belette. Bref, la moufette ne tue que si un scout lui crie « Oun belette ! ». Lorsque le scout a crié, pas la peine de lui courir après, il a perdu une vie. Si la moufette touche un scout, il ne se passe rien. Signalons que si la belette et la moufette sont ensemble, la seule solution pour le scout est de fuir.

Afin de rendre le jeu plus facile, il y aura un horaire à respecter pour les animateurs. Par exemple, il sera indiqué sur l'horaire que les 4 animateurs doivent se rencontrer à 10H35 à un endroit fixé. C'est en même temps ce genre d'information que l'indic donnera aux scouts. La rencontre entres animateurs leurs permet de s'échanger les rôles et semer la confusion chez les scouts.

Les scouts aussi ont des rôles :

- Le 1er rôle est celui du paysan. Le paysan, il a pas peur des belettes! Quand il y en a une dans le coin, il court après, la touche et lui arrache la tête avec les dents ! Le paysan est le seul capable de tuer une belette. Lorsque la belette est touchée, elle donne une vie que le paysan pourra donner à un scout en manque de vitalité.
- Le 2ème rôle est celui du fermier. Aussi vrai que le paysan n'a pas peur des belettes, le fermier se moque des

moufettes. Une moufette touchée par un fermier devient un cadavre dont la peau servira au nouveau manteau de la Marie (la femme du fermier). Comme pour la belette, lorsque le fermier touche la moufette, celle-ci lui donne une vie que le fermier pourra donner à un autre.

- Le 3ème rôle est celui du grand invocateur. Le grand invocateur possède 3 cartes maléfiques. Pas de blague, c'est un vrai de vrai! La première carte est une carte qu'il ne peut donner. Celle-ci consiste en un sort de pétrification. L'animateur touché par ce sort ne peut plus bouger pendant une minute. Si il avait rendez-vous pendant cette minute, il passe le rendez-vous et ira au prochain comme si rien ne s'était passé. Pendant que l'animateur est pétrifié, personne ne peut le toucher pour lui prendre des vies ou pour prendre le mini-disc. De plus, après sa minute d'immobilité, il aura 30 secondes pour fuir. De plus, si l'animateur portant le mini-disc est touché par le grand invocateur, le mini-disc n'est pas pris. Il est impossible au grand invocateur de prendre le mini-disc. La 2ème carte est un carte qui se donne. Elle ne peut agir que si le propriétaire est dans un rayon de 25 mètres du grand invocateur. L'action de cette carte est de permettre à l'utilisateur de recevoir 2 informations au lieu d'une auprès de l'indic. La 3ème carte est aussi une carte qui se donne. Elle ne peut agir que si le propriétaire est dans un rayon de 25 mètres du grand invocateur. L'action de cette carte est de transformer le propriétaire en Fermier/paysan. Celui-ci devient donc immunisé contre les attaques des animateurs mais peut les toucher pour prendre leur vie. Attention, au moment ou l'animateur est touché, il faut que le grand invocateur soit dans un rayon de 25 mètres sinon le toucheur perd une vie (Même s'il touche la moufette).

- Le 4ème rôle est celui du prêtre. Qui recueille mieux les aveux qu'un prêtre ? Le prêtre, dès qu'il touche un animateur, obtient de celui-ci toutes ses connaissances par rapport aux rôles tenu. C'est à dire que si un animateur se fait toucher par le prêtre, celui-ci donnera le nom de chacun des animateurs avec le rôles qu'ils jouent. Si celui-ci n'est pas certain ou pas au courrant, il le dit.

- Le 5ème rôle est celui du chasseur de mini-disc. Il n'a pas d'habileté spéciale mais c'est aussi celui qui a le plus facile à jouer.

- Le 6ème rôle est celui du cœur. Celui qui joue ce rôle n'a pas d'habileté spéciale mais c'est autour de lui que doivent être les scouts sans vie. Lorsqu'un scout n'a plus de vie et que ni le fermier, ni le paysan, ni le Fermier/paysan n'est en mesure de lui en donner, il doit aller près du cœur. Il est obligé de rester à moins de 10 mètres du cœur. Si le cœur est lui même sans vie, il doit rester sur place jusqu'à ce qu'un des 3 « chasseurs de belettes et moufettes) lui en donne.

Matériel :

- Un disque de mini-disc
- Des fiches de rôles
- 4 horaires de RDV
- Des montres
- Des vies

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 26/02/2023
Auteur : Mink