

Rally photo dont vous etes le Héros

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

Description

Déroulement :

Il s'agit d'un croisement entre deux jeux :

Le jeu de piste / rally photo: Les équipes doivent se rendre à des endroits d'après une ou des photos de celui-ci. Soit parce que les scouts connaissent les endroits et reconnaissent donc les éléments présent à l'image (la tête de la statue sur la place du village), soit parce que ce sont des endroits connus (maneken piss) et facilement identifiables.

Le Jeu dont vous etes le Héros : Inspiré des livres du même nom, les jeux dont vous êtes le héros proposent une histoire à cheminement multiple : le joueur / l'équipe choisit à différents moments de l'histoire, l'action effectuée et sur base de celle-ci, suivra un chemin de l'histoire ou un autre (selon ses propres choix donc). Le plus souvent, comme dans les livres, on renvoie à des numéros (si vous faites ceci, allez au 12, si vous faites cela, allez au 54)

Le Rally photo dont vous etes le héros se déroule alors comme suit:

Les équipes reçoivent un carnet de route avec l'ensemble des photos numérotées et la situation de départ par rapport à laquelle le groupe devra faire un choix. Le choix d'une option donne un numéro correspondant à celui de la photo où se rendre. Là, on trouve un message qui continue l'histoire et propose un nouveau choix.

On peut aussi à chaque fois donner les photos des endroits possibles avec la nouvelle situation. Dans ce cas, pas de carnet de route, c'est en trouvant le message qu'on obtient les nouvelles photos correspondantes aux nouvelles possibilités.

On peut aussi décider que les animateurs représenteront les ennemis de l'histoire (orc, agent secret, cannibale) et poursuivent les équipes dans leur déplacement... histoire de pimenter un peu la partie.

Ou alors il peuvent être attrapés pour donner des indications sur une photo difficilement identifiable... Si plusieurs équipes jouent la même histoire, on peut placer aux points de chute des messages différents pour chaque équipe : au même numéro ne correspondent pas les mêmes situations.

Conseil : il vaut mieux que les animateurs gardent un résumé des possibilités d'histoire (arborescence des possibles) pour qu'en cas de disparition d'un message, ils puissent indiquer aux équipes la suite de activités. Et puis si les animateurs poursuivent les équipes cela les renseigne sur les endroits où pourraient se rendre les équipes ;-)

Matériel :

- Des photos de plein d'endroit pas trop éloignés les uns des autres - Une histoire dont vous etes le héros - Les messages - Les carnets de route (à partir des photos)

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : Vivi