Dégâts en 2050

- Durée : Un journée, une demi-journée
- Lieu : Prairie, Parc, Forêt
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

L'histoire

Après une bonne nuit de sommeil passée dans les quartiers du médecin, celui-ci désire montrer les dégâts qu'a subit son époque. Malheureusement, les quelques survivants ont peur de montrer leur visage de peur d'effrayer les gens "normaux" ! Le médecin demande alors aux baladins s'ils désirent l'aider dans ses recherches et ses tentatives de guérison. Les baladins et le médecin se dirigent alors dans le bois, repère des malades (les autres animateurs), pour d'abord les retrouver et ensuite tenter de les guérir...

La recherche

Les baladins doivent retrouver les 6 animateurs camouflés et cachés sous des feuilles ou dans les arbres. Ils découvrent alors 6 malades atteints tous les 6 d'un mal différent :

1. Les brûlures du soleil (peau noircie au bouchon)

2. La schtroumpfite - maladie apparue en 2040 suite à une erreur génétique (peau bleue)

3. La vavite une soudaine envie permanente d'aller aux toilettes (Il a en permanence du papier toilette avec lui)

4. Les irradiations de Pichat - explosion nucléaire des années 2043 (peau verdâtre)

5. La rougeole aiguë (points rouges sur le corps)

6. La jaunisse de Chine - très douloureux (peau jaune)

La reconstitution des remèdes

Chaque tribu part avec 2 malades dans un pays (Le Boukistan, Le Pissou, Alcon) afin de trouver des médicaments. Malheureusement, chaque pays n'a qu'une partie de remède. Il faut avoir également une partie des ingrédients des autres équipes. Pour ce faire, les baladins doivent entrer dans les pays voisins sans se faire toucher par les gardiens des pays adverses afin de ramener dans leur seringue un peu de précieux liquide. Si ceux-ci se font toucher, ils

doivent rester dans la position du "poteau électrique" en attendant qu'un baladin allié vienne le délivrer en passant sous ses jambes. Si après deux minutes le baladin n'a pas encore été délivré, il peut rentrer dans son camp avant de réattaquer.

Les baladins de chaque tribu demandent ensuite au médecin de passer dans chaque tribu afin qu'il puisse leur dire si il ont ramené assez d'ingrédients pour préparer les remèdes (On connaît les proportions mais pas la notice !!! On ne sait donc pas à qui donner le médicament correspondant) Le médecin donne alors au hasard des potions aux malades. Cela ne marche pas ! Il demande alors aux baladins de retourner dans le passé pour corriger quelques erreurs de l'histoire.

Il va tout d'abord leur demander d'empêcher l'existence de toute dictature dans le monde. Pour cela, ils doivent retourner au temps de Jules César et des gaulois afin d'aider nos ancêtres à combattre les Romains et ainsi éliminer la première dictature. Malheureusement, il ne peut venir avec eux car il a du boulot en 2050. Il leur fournit donc un télétransmetteur pour communiquer avec eux à travers le temps...

Matériel :

1. Bouchon

2. Maquillage

3. Colorant alimentaire (3 types différents)

4. 9 bouteilles d'eau

5. 20 seringues

6. Des fioles pour préparer les 6 remèdes

7. Télétransmetteur

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 24/02/2023
Auteur : Etourneau