Sauvez les bébés phoques

- Durée : Toute la journée
- Lieu : Prairie, forêt, parc
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Pour tous les âges
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Sauvez les bébés phoques !

Expérience

Ce jeu a été joué par 250 personnes (des Balandins aux Pionniers & animateurs) lors d'un w-e d'Unité.

Ce jeu a l'avantage de donner un rôle spécifique à chaque scout et de faire participer tout le monde.

Contexte

Il y a quelques années, une équipe de chercheurs belges (le staff d'U) est partie au pôle Nord installer une base d'observation de la faune, de l'interaction entre les tribus autochtones avec leur environnement et de l'évolution générale du climat.

Après quelques temps, les conclusions sont alarmantes. La glace fond peu à peu, ce qui a des répercussions désastreuses sur les animaux vivant en Arctique. Le grand cycle de la nature est perturbé et les phoques sont en voie de disparition.

A partir de cette constatation, l'équipe de vaillants chercheurs décida de lancer un programme de préservation des phoques.

Ce programme prévoit dans une large part, une collaboration avec les 6 tribus locales : les Inuits (style eskimos pour les ignares, tous les scouts en réalité).

Les Inuits vont devoir capturer un maximum de bébés phoques et les ramener à la base des chercheurs. Là ils seront torturés, et décapit…non je déconne ! Ils seront mis en sécurité, vaccinés et installés dans une zone préservée. Ensuite, un programme d'élevage des phoques sera mis en place, permettant aux tribus Inuits de pouvoir profiter de cette ressource naturelle précieuse, tout en ne menaçant pas le fragile équilibre naturel pour les générations futures… (c'est beau non ? ;-)

But du jeu

Ramener un maximum de bébés phoques à la base des chercheurs. La tribu Inuits qui en ramène le plus gagne le droit de gérer la réserve d'élevage de phoques après le départ des chercheurs.

Première partie (30 min de prépa, 45 min de jeu)

En section, explication des règles par les staffs aux scouts.

Division de chaque section en 6 groupes (typiquement la patrouille ou la sizaine, il faut dans chaque équipe des Inuits de toutes les forces et toutes les tailles).

Chaque membre d’une tribu doit porter fièrement sur le front le symbole de sa tribu (au marqueur indélébile !)

L’objectif de la première partie est de gagner le plus possible de polars (vies), manteaux qui protègent les Inuits du froid.

Durant cette première partie, les animateurs sont des marchands de polars.

Les scouts vont devoir se rendre chez eux pour obtenir des polars.

Les animateurs se répartissent sur tout le terrain de jeu au premier coup de sifflet, maximum par groupe de 2.

Les scouts restent en section et en tribus, càd qu’une patrouille doit rester ensemble lors de cette première partie.

Chaque section ne peut obtenir de polars que chez les animateurs d’une autre section (à garder secret au début du jeu, les scouts doivent le découvrir) :

- Scouts chez les animateurs guides
- Guides chez animateurs scouts
- Louvetaux chez animateurs éclaireurs
- Pi & Baladins chez chefs Louvetaux

Les scouts doivent aller chez les animateurs correspondants, et là l'animateur doit leur faire passer une épreuve de son choix (un peu d’imagination que diable !). Si l’épreuve est plus ou moins bien réussie, l'animateur peut donner 1, 2 ou 3 polars à la patrouille/sizaine.

Les pionniers s’occupent des Baladins durant cette première partie, et passent les épreuves avec eux.

Quand les animateurs n’ont plus de vies, ils rentrent à la base polaire. La première partie se termine quand tous les animateurs n’ont plus de vie.

Partie intermédiaire (20 min)

Une fois les polars récoltés et les protégeant du froid, les tribus Inuits vont se rassembler.

Chacune des 6 tribus a un endroit de camp, leur igloo, déterminé par son grand symbole. Tous les membres de chaque tribu se rendent à leur igloo.

Là les animateurs présents vont expliquer les règles de la deuxième partie, et la tribu doit se trouver un nom.

Un igloo est composé de 4 chaises et d'une corde en faisant le tour, à la hauteur des pieds maximum.

Les Pis se transforment alors en bébés phoques, et se répartissent à 3 ou 4 par camp. C'est la petite population de phoques apprivoisés de chaque tribu. Les Pis reçoivent la marque de leur tribu sur le front.

Les animateurs se divisent en 2 :

- les mandatés de Greenpeace (18, 2 par camp, et 3x2 se baladant sur l'aire de jeu). Ils sont là pour veiller à la bonne marche des interactions entre équipe, gérer les combats et valider les entrées dans les camps.
- Le reste (+/- 20) se transforme en phoques sauvages et part praire sur la banquise. Attention, ce groupe doit être composé d'autant de phoques males que de phoques femelles (vous comprendrez pourquoi après).

Les scouts se retrouvent alors en tribu composée d'une patrouille/sizaine de chaque section (+/- 40 enfants).

Une redistribution équitable des polars doit être organisée (par personne, la deuxième partie est plus individuelle).

C'est également le moment de préparer les tactiques d'équipe (attaque, défense, sur qui, quoi ?...)

Deuxième partie (jusqu'à 17h)

Chaque tribu doit maintenant partir à la chasse au phoque (sans les tuer bien sûr).

La tribu qui a ramené le plus de phoque à la base polaire à 17h gagne le jeu.

Chaque tribu possède 3 ou 4 phoques dans son camp (les Pis), et des phoques sauvages (une partie des animateurs) se baladent sur la banquise.

Chaque scout possède un nombre de vie au départ.

Comment gagner un bébé phoque ?

- En faisant rentrer 3 membres d’une tribu dans un igloo d’une autre tribu. Ils peuvent alors s’emparer d’un Pi et doivent le porter jusqu’à la base polaire. Durant toute cette partie, les scouts qui portent les bébés phoques sont invulnérables. Une fois le bébé phoque validé, il rentre à son camp.

- En ramenant un male et une femelle sauvages à la base polaire avec maximum 15 minutes d’intervalle (héhé comme ça ils peuvent faire un petit !). Pour capturer un phoque male, il faut l’immobiliser. Pour capturer un phoque femelle, il faut la toucher et ensuite lui raconter une blague qui la fasse rire. Les phoques sauvages doivent alors se rendre à la base polaire accompagnés des chasseurs, ils sont invulnérables.

- En donnant 10 polars à la base polaire.

Chaque tribu est composée de membres de types différents, qui ne peuvent tuer qu’un autre type de membre d’une tribu. Toutes les prises se font sans engagement.

- Un baladin tue un éclaireur : en s’approchant à moins de 5 mètres et en criant ses couleurs dans l'ordre

- Un éclaireur tue un louveteau : en le soulevant

- Un louveteau tue une guide : en lui piquant sont foulard (qu’elle a dans le dos)

- Une guide tue une lutin : en lui faisant un free hug (câlin)

- Une lutin tue un baladin : en lui piquant sa pince à linge

Chaque éclaireur doit donc avoir ses 3 couleurs attachées à sa chemise au milieu du dos, en évidence (papier et épingles distribuées), chaque guide doit avoir son foulard dans le dos, chaque baladin doit avoir une pince à linge au foulard.

Il n’est donc pas possible pour qui que ce soit d’autre de tuer. (ex : un éclaireur ne peut pas tuer une guide ou un baladin, ouf !).

Lorsqu’un membre d’une tribu est pris, il doit donner un polar à son ennemi, et ensuite compter en gueulant jusqu’à 15 « petits phoques ».

Si le membre d’une tribu n’a plus de polars lors d’une défaite, il doit venir avec celui qui l’a tué à la base polaire. Il est alors englobé par la tribu de celui qui a gagné, change de symbole sur le front, et reçoit 3 nouveaux polars.

Attaque d’un igloo ennemi : les igloos peuvent être attaqués par n’importe qui n’importe quand. Une seule règle : ne pas faire tomber les chaises en rentrant dans le camp. Si un Inuit se plante sur la corde et fait tomber une chaise, l’attaque est gelée tant que l’igloo n’est pas reconstruit (personne ne rentre dans le camp), le coupable doit donner un polar à un des observateurs, et sa tribu ne peut plus attaquer l’igloo durant les 5 minutes qui suivent.

Les Inuits peuvent attaquer autant de camps qu’ils le veulent. S’ils meurent, ils doivent donner leur polar, compter en

hurlant et ensuite ils peuvent réattaquer.

S'il n'y a plus de phoques dans le camp (tous en train d'être amenés à la base polaire), il n'est pas nécessaire de rentrer dans l'igloo et d'attendre le retour des phoques. Toutes les attaques sont annulées.

Remarques

- Il est important de choisir une tactique d'équipe : attaque d'autres igloos, défense de l'igloo, chasse de phoque sauvage, englobage d'autres membres de tribus…
- Si une tribu n'a plus de membres, son igloo disparaît.
- Les observateurs Greenpeace ont tous les pouvoirs pour trancher dans un combat. En cas de litige, il est possible de faire appel à eux, ils sont là pour veiller au bon déroulement des combats. Ils sont aussi là pour conseiller les tribus, et gérer la partie intermédiaire (explication des règles, trouver le nom de tribu, répondre aux questions)…
- Les chercheurs de la base polaire sont tout puissants et ont droit de vie ou de mort sur tous les membres des tribus. Les tribus, les phoques et tous les observateurs Greenpeace leur doivent respect et soumission. Ils peuvent modifier ou inventer une nouvelle règle en cas de lacune.
- Soyez FAIR PLAY… Pas de violence, c'est les vacances. De plus, c'est pas grave de perdre, on peut atterrir dans une autre tribu qui gagne !!!
- Les parties du jeu sont séparées par des coups de sifflet

Résumé

Partie 1

- en patrouille/sizaine

- choper un max de polars chez les bons animateurs (les autres ne donnent rien) en passant une épreuve

Partie intermédiaire

- en tribu à son igloo

- répartition des polars

- explication de la 2ème partie

Partie 2

- choper un max de phoques (attaque igloo, chasse ou échange polars, attention aux englobages)

- interaction entre scouts codifiée style stratego (Baladin tue éclaireur, éclaireur tue…)

Timing

- 14h00: Explication du jeu, composition des équipes (étoile, lune, etc), distribution des couleurs aux Eclaireurs et des pinces à linge aux Baladins
- 14h30 : animateurs partent du campement
- 14h35, début du jeu : Animateurs répartis sur la plaine par 2, Pis rejoignent les Baladins. Gagnage de vies (polars). Quand les animateurs n'ont plus de vies, la 1ere phase de jeu se termine.
- Ensuite: établissement des camps.
- Camps + ½ h:
- Phase 2.
- 17h. Finish.

Matériel :

- 4 chaises et de la corde pour chaque igloo (6x)
- marqueurs indélébiles pour inscrire le symbole de la tribu
- 1 feuille cartonnées avec 3 couleurs + 2 épingles à nourrisse par scout
- 1 pince à linge par nuton
- Une bonne dose d’exemplaires des règles
- Plein de polars (vies)
- 1 feuille A3 avec le symbole de l’équipe à chaque igloo.

Créée le : 13/09/2022
Mise à jour le : 05/10/2022
Auteur : Narval NM046