

# La Boîte de Pandore

- Durée : 2 heures
- Type d'activité : Jeu de nuit
- Tranche d'âge : Ados (de 12 à 18 ans)
- Source : Tabou

## Description

Déroulement :

### 1. Introduction :

histoire de la mythologie Les Maîtres de l'Enfer sont paniqués... Ils racontent... « *Vous savez d'où viennent les défauts qui caractérisent si bien les Terriens ? Et bien, dans l'Antiquité, Zeus avait confié un coffre mystérieux à Pandore, en lui interdisant d'y toucher. Mais elle n'a pas pu s'empêcher de l'ouvrir. Et au moment de tourner la clé, le coffre s'est ouvert avec fracas. Il renfermait tous les défauts. C'est donc grâce à elle qu'ils se sont répandus dans tous les coins du monde... Depuis lors, au Paradis, on essaie de mettre la main sur la clé de ce fameux coffre, afin d'enfermer à nouveau tous les péchés. On a entendu dire que les anges auraient retrouvé un parchemin avec les indications de l'endroit où elle se trouve. Dotés d'une extrême intelligence, il ne leur faudrait que ... minutes (à décider) pour déchiffrer le message et renfermer les péchés dans le coffre. Vous imaginez, l'horreur ? Ils veulent condamner les habitants de la Terre à une existence parfaite et angélique, sans toutes ces petites imperfections qui vous pimentent la vie ! Ce serait tellement ennuyeux ! Il faut absolument empêcher ce carnage ! Vous devez absolument retrouver la clé avant eux ! » "Mais comment ? Ce sont les anges qui détiennent ce document important. Il faut à tout prix accéder au Paradis mais, ce n'est pas chose facile, quand on est bourré de défauts ! Heureusement, il suffit de passer chez Saint Pierre, qui, bon comme le pain, signe des 'laissez-passer' à n'importe lequel qui lui paraît angélique. Mais bien sûr, au Paradis, tout le monde est au courant de son indulgence. C'est pourquoi, les anges restent vigilants, et ont posté des défenseurs aux portes du Ciel."*

### 2. Jeu :

#### Situation :

Les scouts sont larguées au milieu du bois, dans un périmètre délimité par des 'cool light' (lumières). Ils sont munies d'une lampe de poche. Ils sont divisés en deux groupes et dans deux camps. D'un côté du terrain, il y a le bureau de Saint Pierre ; de l'autre, le Paradis. Autour du paradis, on poste les défenseurs des Portes du Ciel (des invités habillés de noir). Quelque part, dans le bois, se trouve la clé, pendue à un arbre déterminé à l'avance.

Déroulement : Les scouts s'organisent. Chaque groupe crée un repère pour stocker et décoder les morceaux de parchemin. Ils partent pour le Bureau de Saint Pierre, pour se faire passer pour des anges, et obtenir un 'laissez-passer' ornée de la sainte signature. Munie de leur document officiel, ils se dirigent vers le Paradis, en évitant de se faire attraper par les défenseurs des Portes du Ciel, qui leur voleraient leur 'laissez-passer'. S'ils ont échappé aux défenseurs, ils entrent au Paradis, montrent leur 'laissez-passer' et s'emparent d'un morceau du parchemin codé. Sinon, ils sont condamnées à retourner chez Saint Pierre pour récupérer un 'laissez-passer'. Le hic, c'est que systématiquement, ils reçoivent le décodeur de l'autre équipe. ils doivent donc aller voler les décodeurs dans l'autre équipe pour déchiffrer le message. (jeu d'approche de reconnaissance par les totems).

**But :** Les scouts doivent s'emparer de tous les morceaux du parchemin. Ensuite, ils doivent décoder chaque partie selon les différents codes et les remettre en ordre. Grâce aux informations du parchemin, les scouts retrouvent l'arbre auquel est pendue la clé du coffre. Ils s'en emparent et la détruisent.

**Règles :** On peut utiliser la lampe de poche uniquement si on est sorti de la zone délimitée et qu'on s'est égaré. Si on l'utilise dans la zone et qu'un défenseur la voit, on est taché de 'cool light'. On n'a pas accès au parchemin si on ne présente pas son 'laisser-passer'.

---

Matériel :

- Un coffre qui a l'air précieux
  
  - Une clé + une corde Un parchemin codé et découpé en morceaux
  
  - Des décodeurs
  
  - De la 'cool light' (peinture phosphorescente)
  
  - Des 'laisser-passer' + un cachet + un bic
- 

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 09/11/2022

Auteur : contribution anonyme