

Ramène tes potes : Fiche d'activité à destination des Aventures

Résumé

À l'occasion de la journée Ramène tes potes, nous te proposons un grand jeu. Cette activité est l'occasion parfaite de faire découvrir le Mouvement Guide à de potentiels futurs Aventures et Animateurs.

Destination la galaxie Guide ! Enfile ta plus belle combinaison d'astronautes, prépare ton vaisseau et c'est parti pour une aventure passionnante à travers le cosmos.

Nombres de participants

20 à 60 participants

Divise le Groupe en équipes de 5 à 8 Animés. Pense à créer des groupes qui mêlent d'anciens et de nouveaux Aventures.

Pense à présenter chaque Animateur à l'ensemble du Groupe. Invite chaque Aventures à se présenter au sein de son Groupe.

Durée

2h30

- Emballage : 10 minutes
- Explication : 10 minutes
- Jeu : 2 heures
 - 1 heure 30 d'épreuves
 - 30 minutes de réalisation de bracelets
- Clôture 10 min

Matériel

Pour le jeu

- Des panneaux pour indiquer le nom des différentes planètes
- Une paire d'antennes (ou tout autre déguisement qui symbolise un extraterrestre) par Animateur tenant ce rôle
- 1 à 3 balles en mousse
- Des petits objets qui symbolisent les ressources (ex : des jetons, des bouchons, des cailloux...)
- Le matériel nécessaire à la réalisation des épreuves que tu auras choisies

Pour les bracelets d'amitié

- Des ciseaux
- Une épingle à nourrice par personne
- Les fils de bracelets brésiliens que ton Unité a reçus dans le kit « Ramène tes potes »

Organisation du terrain

Une zone centrale symbolise le vaisseau mère. Délimite-la avec les moyens du bord comme de la craie au sol, une table, de la corde... Il suffit d'un espace dans laquelle tes Aventures peuvent déposer leurs ressources.

Autour du vaisseau, des ateliers thématiques symbolisent les différentes planètes de la galaxie Guide.

Tu peux ajouter un champ d'astéroïdes (parcours d'obstacles) qu'il faut traverser pour atteindre le vaisseau central. Cette partie est optionnelle et ne modifie pas le fonctionnement du jeu.

Emballage

« Bienvenue à bord de notre vaisseau. La destination finale de notre voyage est la planète Itiamé. Pour atteindre cette lointaine et mystérieuse planète, nous allons avoir besoin d'une grande quantité de ressources. Par chance, nous traverserons bientôt la galaxie Guide qui en déborde !

Notre mission est d'explorer chacune des planètes qui compose la galaxie pour y récupérer les ressources nécessaires à la réussite de cette expédition. »

Rôles des Animateurs

- Un commandant de bord qui coordonne le vaisseau et reste dans la zone centrale durant la partie.
- Des explorateurs de planètes qui expliquent les épreuves à réaliser sur chaque planète. Un explorateur peut gérer plusieurs planètes.
- Un (ou plusieurs en fonction des ressources humaines de ton Staff) extraterrestre voleur de ressources. Ce rôle est parfait pour un potentiel futur Animateur. Affuble ce personnage d'un signe distinctif (antennes d'extraterrestre par exemple) qui permet aux Animateurs et surtout aux Aventures de l'identifier rapidement.
- Un lanceur d'astéroïdes qui s'attaque aux imprudents qui passent trop près de lui. Ce rôle est parfait pour un potentiel futur Animateur (rôle optionnel en fonction du nombre de personnes dans le Staff).
- Dans la troisième phase, tous les Animateurs, à l'exception du commandant de bord, deviennent les habitants de la planète Itiamé.

Organise une tournante au sein des rôles au cours de la partie, que chacun puisse s'essayer à l'animation sous différentes formes.

Déroulement

Phase 1 : le décollage

Afin de bien les plonger dans le thème, invite les Aventures à monter dans le vaisseau. Installe 5 à 8 Aventures par ligne, assis les uns derrière les autres. L'un des Animateurs prend le rôle de commandant de bord.

Une fois tout le monde installé, c'est parti pour l'aventure !

Le commandant de bord décrit le voyage que vit la Compagnie et fait bouger les Aventures selon les mouvements du vaisseau. Il montre le mouvement en même temps qu'il le décrit :

- on décolle, tout le monde se penche vers l'arrière ;
- on descend, tout le monde se penche vers l'avant ;
- on tourne à droite, on se penche vers la gauche ;
- on tourne à gauche, on se penche vers la droite ;
- turbulences, on se balance dans tous les sens ;
- etc.

Phase 2 : arrivée dans la galaxie Guide

L'objectif des Aventures est de récolter un maximum de ressources afin d'arriver à finir le voyage jusqu'à la planète Itiamé. La quantité de ressources dépend de la taille de ton groupe et du temps dont tu disposes.

Pour cela, ils doivent explorer les différentes planètes de la galaxie et réussir une épreuve pour gagner des ressources sur chacune d'entre elles.

Chaque fois qu'ils ont gagné des ressources, ils doivent retourner au vaisseau mère pour les y déposer.

Les différentes planètes :

- **Planète Technique** : l'objectif est d'apprendre une nouvelle technique à travers une activité, un bricolage (ex. : nœuds, brelages, tissages, entretien d'outils...).
- **Planète Petit jeu** : l'objectif est de faire vivre un petit jeu aux Aventures (pan, globule, foulard entre deux, le roi et ses chiens...).
- **Planète Veillée** : l'objectif est d'apprendre un chant aux Aventures qu'ils devront interpréter (ex. : *Trois esquimaux* ou *Santiano* en canon avec une autre équipe).
- **Planète Coop** : l'objectif est d'organiser une activité où la coopération est nécessaire pour arriver au résultat demandé (ex. : une série de défis à réaliser en un temps limité, un dessin collectif, un puzzle, une pyramide humaine...).
- **Planète Nature** : l'objectif est de vivre une activité orientée vers la nature (ex. : reconnaître une série de plantes, de traces d'animaux, de chants d'oiseaux, créer un jardin japonais, utiliser ses sens...).
- **Planète Sens et Foi** : l'objectif est d'amener les Aventures à réfléchir aux valeurs du Mouvement (ex. : organiser une présentation et une réflexion sur la loi Guide et la promesse)
- **Planète Cadre imaginaire** : l'objectif est de plonger les Aventures dans le vocabulaire de la Compagnie : Compagnie, Aventure, Patrouille, relai, brelage, badge, Contrée, Totem, Quali, hike, Woodcraft... (ex. : adapter le jeu de société *Taboo* au vocabulaire Aventure, faire un mots-croisés géant...)

Pour chaque planète, tu peux décider si l'activité doit être réalisée uniquement par l'équipe ou s'il en faut plusieurs. Par exemple, sur la planète Veillée, il faut réaliser un canon entre deux équipes. L'équipe qui se lance dans l'épreuve doit alors en trouver une autre avec qui réaliser le défi.

Grâce à ce système, tu favorises les rencontres et la coopération entre les Aventures.

Une fois l'épreuve de la planète visitée réussie, les Aventures reçoivent quatre ressources. Ils se les répartissent entre eux comme ils le désirent.

Sur la route spatiale, les Aventures doivent faire attention au voleur de ressources et aux éventuels astéroïdes.

L'extraterrestre voleur de ressources est un Animateur déguisé qui essaie d'attraper les Aventures pour leur prendre les ressources fraîchement gagnées. Il ne s'attaque qu'aux groupes qui retournent vers le vaisseau.

Lorsque le voleur de ressources touche un Aventure, ce dernier choisit une prise (tu peux aussi choisir de laisser le destin agir en déterminant par un jet de dé la prise qui sera réalisée, par exemple). Si l'Aventure l'emporte, il garde ses ressources. S'il perd, il donne toutes ses ressources à l'extraterrestre. Si l'Aventure n'a pas de ressources sur lui, l'extraterrestre repart bredouille. L'extraterrestre ne vole les ressources que d'un Aventure, pas du groupe.

Décide à l'avance des prises qui pourront être effectuées face à l'extraterrestre et explique-les aux Aventures avant le début de la partie. Tu peux aussi prévoir un panneau ou une fiche récapitulative des différentes prises que le voleur de ressources pourra garder sur lui.

Pour rentrer au vaisseau, chaque groupe doit traverser un champ d'astéroïdes. Celui-ci est symbolisé par une zone de quelques mètres carrés bien délimitée autour ou devant le vaisseau mère. À l'intérieur de cette zone, un (ou plusieurs) Animateur(s) lance une (ou plusieurs) balle(s) en mousse symbolisant un astéroïde sur les Aventures qui doivent les esquiver. Si le Staff est trop peu nombreux, tu peux aussi installer un parcours d'obstacles pour accéder au vaisseau. Cette partie du jeu est optionnelle, son absence ne modifie pas la dynamique générale du jeu.

Si un Aventure est touché par l'astéroïde ou échoue au parcours d'obstacle, tout son groupe reçoit une pénalité (se déplacer à clochepied jusqu'à la prochaine planète, gagner une ressource de moins à la planète suivante, se déplacer attachés par deux ou les mains liées, bander les yeux d'une partie du groupe...). Détermine les pénalités en fonction des impératifs de ta Compagnie.

Phase 3 : destination finale, la planète Itiamé

Une fois le nombre de ressources demandé atteint ou le temps écoulé, il est temps d'entamer la fin du voyage.

Voilà la Compagnie enfin arrivée sur la planète Itiamé. D'étranges habitants les y attendent. Ils expliquent qu'ils ont une coutume ancestrale pour accueillir les nouveaux venus et qu'ils vont la leur enseigner.

À l'aide du tutoriel, les Aventures et le Staff réalisent des bracelets d'amitié pour que chacun puisse repartir avec un souvenir chez lui. Tu trouveras le tutoriel pages 18 et 19 de la revue Aventures de décembre 2021 : guides.be > Bibliothèque > Documents pédagogiques > Aventure > Revues Aventures > 2021-1 Les Guides, ton fun.



Clôture

« Au travers de ce long périple, nous avons exploré de singulières planètes, triomphé de nombreuses épreuves et fait la connaissance de nouveaux compagnons.

Ceci marque la fin de notre aventure du jour. Mais ne serait-ce pas le début d'une autre aventure, plus grande encore ? »

Points d'attention

Cette fiche te propose une base d'activité. À toi de faire preuve de créativité pour l'adapter à tes besoins et à tes envies.

- Pour la composition d'équipes, veille à ce que les jeunes soient avec les amis qu'ils ont invités. Tu peux choisir de garder les Patrouilles ou refaire des équipes.
- Tu peux adapter la durée de chaque épreuve. À toi de choisir si tu préfères que chaque équipe passe une ou plusieurs fois sur chaque planète.
- Chaque planète correspond à un type d'activité régulièrement vécue dans le Mouvement. Une liste d'épreuves s'y rapportant t'es proposée, mais si tu as d'autres idées, fais-toi plaisir !
- Chaque planète peut être composée d'une ou plusieurs épreuves.
- Au début de la réunion, prends le temps de bien informer les amis qui viennent animer. C'est peut-être leur première expérience d'animation. Donne-leur une explication bien précise de ce que tu attends et confie-leur des tâches simples. Prends aussi le temps d'écouter leurs attentes s'ils en ont !
- L'objectif de cette activité est aussi de faire découvrir le Mouvement à tes amis. S'ils sont venus s'essayer à l'animation, propose-leur de se relayer dans le rôle de l'extra-terrestre et de l'astéroïde afin qu'ils visitent eux aussi les planètes et découvrent le Mouvement
- Si tu penses que vous ne serez pas assez d'Animateurs pour encadrer un aussi grand groupe, organise-toi avec les autres Animateurs de ton Unité pour qu'ils vous donnent un coup de main.