

Grand jeu

Quand ? : jour 5, après midi

Contexte de départ

Les enfants ont déchiffré le message codé des 6 Sylphes. Ils savent qu'ils doivent aller chercher 6 graines de couleurs différentes dans le Grand Arbre.

La peuplade décide donc de « passer » dans le Grand Arbre. Elle fait alors le rencontre de plusieurs « marchands de graines », qui essaient tous de leur vendre leurs marchandises : difficile de savoir à qui se fier ! Il y a en particulier 2 marchands, des écureuils magnifiques, qui savent bien s'y prendre. Ils savent que les enfants ont besoin de graines, et ils font tout pour qu'ils viennent s'approvisionner chez eux plutôt que chez leur concurrent ! Sur les conseils de Blogane, les enfants vont devoir rejoindre chacun l'un de ces marchands pour aller explorer de plus près les avantages de chacun. A la fin, ils pourront décider chez qui ils se fourniront en graines. Blogane départage alors les enfants en 2 équipes. Une de couleur bleue et une de couleur verte.

But du jeu

Récolter le maximum de graines pour les Sylphes

Trouver au moins une graine de chacune des six couleurs (l'équipe possède au départ des graines d'une seule couleur).

Avoir le plus de graines possible.

Capter l'écureuil en chef.

Cadre du jeu

Un grand espace.

NB : Le jeu gagnera de l'intérêt à être dans une forêt où on peut se cacher. Choisir un endroit peu encombré de ronces et où on peut se déplacer et courir facilement.

On installera 2 camps (magasins) et une prison centrale.

Entre les 2 camps, on cachera 40 graines de 4 couleurs différentes : 10 blanches, 10 rouges, 10 violettes, 10 jaunes.

Penser à prendre une trousse de premiers secours, de l'eau et le goûter.

Matériel :

- des bandes de tissu vertes et bleues (pour faire des brassards afin de repérer de loin la couleur de l'équipe)
- des foulards (pour les vies)
- des « graines » de couleur : blanches, rouges, violettes, jaunes, bleues, vertes
- de quoi matérialiser les camps des équipes et la prison (rubalise par exemple)
- des « cartes d'identité » pour chaque joueur

NB : Comment faire les graines ?

Plusieurs possibilités :

- utiliser des perles relativement grosses, trouvées dans le commerce (taille d'une bille)

- Fabriquer des graines avec des cailloux :

Sélectionner une série de cailloux. Les peindre à l'aide de bombe aérosol de peinture. Laisser sécher 2h. Le tour est joué !

Nombre de joueurs

2 équipes d'au moins 11 joueurs (compter au moins un chef par équipe si possible)

+ 2 arbitres souhaités.

Rôles dans l'équipe

1 écureuil en chef (EEC), 1 Ecureuil adjoint(EA), 2 Ecureuils commerciaux (EC), 3 collecteurs et 4 prospecteurs = 11 joueurs au moins

Règles du jeu

1) Préparation des joueurs

Les enfants sont répartis en 2 équipes. A chacune est attribué une couleur : vert ou bleu. Chaque équipe possède un magasin où les joueurs sont en sécurité.

Chaque joueur portera de manière visible la couleur de son équipe. Dans le dos, chaque joueur a un foulard glissé dans le dos qui peut être arraché facilement (une vie)

On remet à chaque joueur une carte d'identité indiquant le rôle joué et 2 graines de la couleur de l'équipe. Le EEC a un surplus de 10 graines. Les rôles pourront être échangés pendant le jeu.

2) Interaction entre joueurs

Quand un joueur croise un joueur adverse, il peut tenter de voler une graine à l'autre. Pour cela, le joueur doit attraper la vie de son adversaire. Le vaincu montre alors sa carte d'identité. Si son rôle permet le vainqueur pourra exiger en échange du foulard capturé une graine. Si son rôle ne lui permet pas, il n'a plus qu'à lancer le plus loin possible le foulard capturé et s'enfuir. Enfin, si les rôles sont identiques rien ne se passe.

Si le vaincu n'a plus de graine à donner il est constitué prisonnier et amené à un arbitre qui le mettra en prison et gardera son foulard.

3) Définition des rôles

A chaque rôle une règle particulière :

Rôle	Capacité	Peut voler (dans les équipes adverses...)	Peut être volé par (dans les équipes adverses...)
Prospecteurs	Ramasser les graines cachées dans la forêt (4 couleurs à trouver) Donner graines à collecteurs	EEC	Collecteurs EC
Collecteurs	Donner graines à EC	Prospecteurs	EC EA
Ecureuil Commercial	Donner graines à EA	Prospecteurs Collecteurs	EA EEC
Ecureuil adjoint	Donner graines à EEC	EC Collecteurs	EEC
Ecureuil En Chef	Garder les graines de l'agence Délivrer prisonniers	EA EC Collecteurs	Prospecteurs

4) La prison

En prison, les joueurs sont privés de leur foulard/queue. Le EEC, muni d'un drapeau blanc, peut trouver le EEC adverse pour lui acheter un prisonnier. Le EEC adverse peut choisir les couleurs des graines. Un prospecteur et un collecteur coûtent 2 graines, un EC coûte 3 graines, un EA coûte 5 graines.

Les EEC ne peuvent donc pas être fait prisonnier. S'ils sont vaincus par un prospecteur, la partie s'arrête et on compte les points.

5) La victoire

Il y a plusieurs façons de gagner :

- a) Le EEC est capturé
- b) A la fin du temps de jeu déterminé par l'arbitre, l'équipe gagnante est la seule à avoir au moins une graine de chaque couleur
- c) A la fin du temps de jeu déterminé par l'arbitre, l'équipe gagnante a le plus grand nombre de graines

6) Fin de jeu

Les enfants ont récolté une série de graines. Blogane conclut le jeu en félicitant les enfants pour leur efficacité. Elle se penche sur les graines et les regarde de près. Elle se penche en particulier sur les graines rouges et s'arrête en fronçant les sourcils. Elle explique que dans le tas qu'elle a sous les yeux, se trouvent des graines de mauvaise qualité. Elle décide d'expliquer aux enfants comment distinguer les bonnes des mauvaises graines.

On enchaîne alors sur une activité de découverte de la loi de la forêt.

ACTIVITE LA LOI DE LA FORET

Quand ? Après le grand jeu

Contexte de départ : Les enfants ont récupéré au moins 6 graines de couleurs différentes dans au moins une des deux équipes.

Parmi ces graines, se trouvent des bonnes graines, celles que l'on pourra semer et qui pourront germer, et d'autres mauvaises, qui ne donneront rien. Comment faire la différence entre les bonnes et les mauvaises ?

Les Sylphes le savent, les bonnes graines sont celles qui possèdent en elles des atouts, pour pouvoir pousser. Chaque graine possède son atout majeur, en fonction du Sylphe auquel elle est rattachée. Ainsi, les Sylphes qui connaissent bien ces atouts, vont pouvoir guider les enfants pour leur permettre de les reconnaître chez les graines.

Sylphe	Atout	Article de la loi
Théla	Débrouillard	Débrouillard, je découvre et je crée de mes mains
Laline	Dynamique	Dynamique, je suis actif et bon joueur
Kawane	Respectueux	Respectueux, je prends soin de moi et des autres
Yzô	Vrai	Vrai, je donne mon avis et je fais ce que je dis
Maÿls	Curieux	Curieux de Dieu, j'apprends à dire qui est Jésus pour moi
Blogane	Solidaire	Solidaire, je suis copain avec tous, ici et ailleurs

But du jeu :

Pour chacune des couleurs de graines, les enfants vont devoir éliminer les mauvaises, en énumérant tout les comportements contraires à ceux évoqués par l'article de la loi présenté par chacun des sylphes.

Equipes : On répartit les enfants par sizaine (ou regrouper 2 sizaines, amis pas plus). On peut aller s'installer dans leurs cabanes, assis. Un chef accompagne chaque équipe. Il incarne un Sylphe (pas obligatoire)

Matériel : une poignée de « graines » de chaque couleur.

Une bandelette par Sylphe, sur laquelle est écrit l'article de la loi qui lui correspond.

Règles du jeu

1) Lecture par le chef du 1^{er} article de loi et du Sylphe qui lui est associé
« Pour Théla, les graines sont bleues. Son atout est débrouillard : je découvre et je crée de mes mains »
Il colle la bandelette sur le panneau et prend la poignée de graines bleues.
« A votre avis, quels sont les comportements, quelles sont les attitudes qu'il essayer d'éviter, si l'on veut être comme Théla ? »

2) On jette les mauvaises graines
A chaque réponse des enfants, le chef jette une graine, pour montrer qu'on ne garde pas un tel type de comportement à la peuplade.
Lorsqu'il atteint la dernière graine, ou qu'il sent que les enfants sont à court d'idées, il passe au Sylphe et à la couleur suivante.
On refait le même exercice pour chacune des 6 Sylphes.

3) Eventuellement, on demande une phrase d'explication de chaque comportement, à écrire sur le panneau en face de chaque bandelette.

ANNEXES GRAND JEU

PROSPECTEUR

Capacité :

- ramasser des graines
- donner des graines aux collecteurs

Peut voler :

- l'Écureuil En Chef

Peut être volé par :

- les collecteurs
- les Écureuils Commerciaux

PROSPECTEUR

Capacité :

- ramasser des graines
- donner des graines aux collecteurs

Peut voler :

- l'Écureuil En Chef

Peut être volé par :

- les collecteurs
- les Écureuils Commerciaux

COLLECTEUR

Capacité :

- Donner des graines aux Écureuils Commerciaux

Peut voler :

- Les Prospecteurs
- Les collecteurs

Peut être volé par :

- les Écureuils Adjoints
- les Écureuils Commerciaux

COLLECTEUR

Capacité :

- Donner des graines aux Écureuils Commerciaux

Peut voler :

- Les Prospecteurs

Peut être volé par :

- les Écureuils Adjoints
- les Écureuils Commerciaux

ECUREUIL COMMERCIAL

Capacité :

- Donner des graines aux Écureuils Adjoints

Peut voler :

- Les Prospecteurs

Peut être volé par :

- les Écureuils Adjoints

ECUREUIL COMMERCIAL

Capacité :

- Donner des graines aux Écureuils Adjoints

Peut voler :

- Les Prospecteurs

Peut être volé par :

- les Écureuils Adjoints

- les Ecureuils En Chef

ECUREUIL ADJOINT

Capacité :

- Donner des graines à l'Ecureuil En Chef

Peut voler :

- Les Collecteurs
- Les Ecureuils En Chef

Peut être volé par :

- les Ecureuils En Chef

- les Ecureuils En Chef

ECUREUIL ADJOINT

Capacité :

- Donner des graines à l'Ecureuil En Chef

Peut voler :

- Les Collecteurs
- Les Ecureuils En Chef

Peut être volé par :

- les Ecureuils En Chef

ECUREUIL EN CHEF

Capacité :

- Garder les graines de l'agence
- Délivrer les prisonniers

Peut voler :

- Les Ecureuils Adjoints
- Les Ecureuils Commerciaux
- Collecteurs

Peut être volé par :

- les Prospecteurs

ECUREUIL EN CHEF

Capacité :

- Garder les graines de l'agence
- Délivrer les prisonniers

Peut voler :

- Les Ecureuils Adjoints
- Les Ecureuils Commerciaux
- Collecteurs

Peut être volé par :

- les Prospecteurs