

**La machine  
à grands jeux**

Merci à Antoine de m'avoir permis de récupérer de son défunt site des Guides de France à Ulis (gdfulis) la machine à grands jeux qu'il avait concoctée... Cette machine donne plein de suggestions et un cadre pour inventer un grand jeu adapté à un thème voulu.

Sa machine est disponible en format pdf (4 pages) à l'adresse  
<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/J19-APmachGJ.pdf>

Comme je trouve que son explication dans la machine originale manque de détails, je me permets d'en ajouter avec un exemple de la démarche et de l'utilisation de chacune de ses rubriques...

Disons que le thème de camp est les trois mousquetaires. On l'utilise aussi comme thème (rubrique E) de notre grand jeu. Il y aura deux camps : les mousquetaires du roi (identifiés par un foulard bleu), et ceux du cardinal (identifiés par un foulard rouge).

Le but (rubrique D, suggestion 4) est bien sûr de retrouver les ferrets de la reine qu'elle a eu la malencontreuse idée de donner à son amant anglais...

Un des animateurs est cet amant anglais. il part se cacher et laisse des signes de son passage (rubrique A : suggestion 2 : messages écrits en anglais). Les gardes du cardinal partent en premier et s'embusquent en petits groupes à quelques endroits. Les mousquetaires partent en mission. Les uns comme les autres ont une "épée" en foam taillée dans une nouille de piscine et de petits récipients remplis d'eau. Un chiffon de tissu est saucissonné au bout de l'épée.

Les belligérants trempent ce chiffon dans l'eau pour l'imbiber. Les gardes du cardinal embusqués surgissent soudain et attaquent les mousquetaires à l'escrime (rubrique B suggestion 23 modifiée). Il y a "prise" ou "vie ôtée" si un des deux adversaires touche l'autre au torse, ce qui devrait se voir par une tache humide :-)

La personne touchée a une nouvelle vie (rubrique C) quand sa tache est sèche.

---

**Scout-Vivors**

Les Scouts-Vivors doivent survivre sur l'île. Pour cela, ils devront trouver des objets nécessaires à leur survie : 4 gourdes d'eau pleines, un couteau et du feu. Quand ils ont obtenu tout cela, ils se rendent à l'arche de BP, où ils trouveront la gardienne de l'arche, Lady Olave, qui leur posera une énigme. S'ils résolvent correctement l'énigme, ils gagnent le droit de survivre!

*Matériel* : Des cartons de couleur symbolisent les objets :

Carton bleu : gourde pleine

Carton jaune : gourde vide

Carton noir : le couteau

Carton rouge : le feu

*Personnages* :

Schizo le sourcier : déguisement : une chaudière renversée sur la tête; il donne des gourdes d'eau, pleines ou vides, à sa guise, lorsque l'épreuve est réussie

Vik le viking : déguisement : un chapeau de viking; il donne un couteau si l'équipe réussit l'épreuve.

Pyro le dragon : déguisement : tuque; il donne le feu si l'équipe réussit l'épreuve.

Lady Olave : pose une énigme à l'équipe.

Les autres animateurs qui restent sont les sauvages.

*Déroulement du jeu* : -L'aire de jeu doit être grande, mais délimitée. Les consignes sont données aux jeunes pendant que les personnages vont se cacher.

- Les jeunes sont en équipe de deux. Un des deux jeunes doit avoir un foulard qui dépasse de sa ceinture. L'équipe reçoit au départ une gourde d'eau pleine et une gourde d'eau vide.

- Les jeunes doivent trouver les personnages qui se sont cachés (Vik, Pyro et Schizo) et réussir les épreuves imposées (choisies par les personnages : un peut poser des questions sur la nature, l'autre donner des épreuves physiques et le troisième des épreuves techniques). La réussite leur donne des objets détenus par chaque personnage.

- L'équipe qui fait l'épreuve imposée par un personnage est à l'abri des sauvages pendant ce temps.

- Les autres équipes qui attendent de passer l'épreuve d'un personnage peuvent se faire attaquer par un sauvage, c.-à-d. se faire attraper le foulard. Si un sauvage attrape le foulard, l'équipe doit donner un de leur objet (d'où la présence et l'utilité des gourdes vides, qui ne "coûtent" rien) pour ravoir leur foulard.

- Les équipes peuvent se voler le foulard entre elles. L'équipe qui a attrapé le foulard d'une autre équipe obtient un des objets de l'équipe perdante et leur remet leur foulard.

- Quand une équipe a tous ses objets : les 4 gourdes pleines, le couteau et le feu, elle trouve Lady Olave, qui s'est caché dans un endroit qui évoque une arche, et doit résoudre une énigme.