

OP

(opération périlleuse)
version finale

Voici la fiche technique du **grand jeu** que j'ai animé le 21 juillet 2008 en forêt de Fontainebleau avec des jeunes de 14 à 17 ans.

C'est un grand jeu se déroulant sur une journée complète où plusieurs camps s'affrontent. Le jeu se déroule idéalement en forêt, forêt domaniale ou forêt privé avec l'accord du propriétaire.

Matin :

9h30 : départ du camp et trajet à pied

10h30 : arrivée en forêt

- Explication du jeu en groupe
- Constitution des équipes (idéalement 4 équipes de 6 à 18 joueurs)
- Distribution à chaque participant d'une bourse de tissu coloré contenant 20 pièces d'or (des billes de bois, appelées dans mon imaginaire cesterce)
- Distribution à chaque participant d'une vie, une bande de tissu de 5 cm sur 30 cm environ de la même couleur que la bourse de pièces
- Distribution d'une carte de pouvoir à chaque participant : voir carte page suivante
- Distribution d'outils à chaque équipe : une scie et un peu de ficelle
- Les joueurs sont informés du mode opératoire du « ravitaillement » (voir ci-après)

Objectifs du matin pour chaque équipe :

- Construire un fort en bois (une cabane en forêt)
- Protéger son fort
- S'enrichir individuellement et s'enrichir en équipe
- Affronter individuellement des ennemis
- Jouer à des jeux d'argent pour s'enrichir

L'argent : des billes de bois, des pièces d'or, des cesterces.

Les billes de bois permettent d'acheter des objets, de faire des échanges, des paris. Chaque joueur dispose de 20 billes (10 blanches valant 1 chacune, et 2 noires valant 5 chacune) dans un petit sac en toile de la couleur de son équipe.

11h00 : lancement du jeu : construction des forts

11h30 : lancement des petits jeux d'argent et des épreuves pour s'enrichir : jeux animés par des animateurs : les joueurs peuvent gagner 5 à 10 pièces par jeu gagnant et perdre autant s'ils perdent.

- Vente aux enchères de TOTEM
- Duel de bras de fer
- Raconter une histoire drôle, une blague
- Epreuve sportive
- Faire le poirier 5 à 10 secondes
- ...

11h30 : Lancement des affrontements individuels

Lorsque deux joueurs d'équipe opposées se rencontre par hasard ou non, ils peuvent s'affronter. L'affrontement se fait à CHI-FOU-MI (pierre, feuille, ciseaux) en 2 manches gagnantes, une main dans le dos.

Le perdant donne deux pièces d'or au gagnant, sauf si le perdant sort sa carte de pouvoir. Dans ce cas c'est le gagnant du CHI-FOU-MI qui donne 2 pièces d'or au perdant et qui en plus réalise le sort jeté par la carte de pouvoir. La carte est alors remise à celui qui la subit (le gagnant du CHI-FOU-MI).

Cartes de pouvoir (la carte est remise à celui qui la subit)

- endormissement
- téléportation
- faire 20 pompes
- travaux forcés : faire 20 abdominaux
- paralysie
- corvée d'eau
- Le magicien
- Invincible
- Invisible
- Fort

Midi

13h00 : le ravitaillement (repas du midi)

Les joueurs sont appelés à rejoindre leur fort.

Le point de ravitaillement est protégé par des cerbères (environ 6 à 10 animateurs)

Les animateurs sont déguisés et mettent en scène le célèbre jeu « douaniers contrebandiers ».

Les équipes sont appelées une à une pour se ravitailler en nourriture au point de ravitaillement via un coup de sifflet ou de haut parleur.

Les cerbères doivent attraper les joueurs de l'équipe et les fouiller et les voler de la totalité de leurs pièces d'or. Chaque équipe doit réussir à faire parvenir 100 pièces d'or au point de ravitaillement afin de s'approvisionner pour le repas du midi. En cas d'impossibilité, les animateurs faciliteront l'approvisionnement de l'équipe.

Le jeu est renouvelé pour chaque équipe, les unes après les autres.

Le repas est pris par équipe dans leur fort respectif.

14h00 : repos, préparation de la stratégie de l'assaut

15h00 : l'assaut - objectif : voler des TOTEM en affrontant l'ennemi

Rassembler les joueurs pour expliquer le jeu

Il s'agit que les camps s'affrontent à 1 contre 1 :

- Première manche : camp 1 contre camp 2, camp 3 contre camp 4
- Seconde manche : camp 1 contre camp 3, camp 2 contre camp 4
- Troisième manche : tous les camps

Les attaquants disposent chacun d'une vie pour donner l'assaut et récupérer des objets, préalablement fabriqués par les jeunes (des TOTEMS), placés et cachés dans l'enceinte du fort.

Lorsqu'un joueur attrape un autre joueur (attrape sa vie, placée dans le dos à la ceinture), il vient le conduire à la prison, gardée par les cerbères (les animateurs) où il revend la vie gagnée 2 pièces d'or. Le prisonnier peut alors racheter sa vie et se libérer de la prison pour continuer l'assaut en achetant sa vie 5 pièces d'or aux cerbères.

Des alliances entre camp sont éventuellement possibles mais le comptage des TOTEMS par équipe demeure. Les forts doivent être protégés par leur équipe. Il risque cependant d'être détruit par les équipes adverses. Eventuellement préciser des règles à ce sujet.

Entre chaque manche, les animateurs remettent en jeu un ou 2 TOTEM dans les camp qui en ont perdu, ce qui permet d'augmenter les enjeux.

16h30 : fin et retour au camp**17h00 : trêve****21h30 : début de veillée**

Explication du jeu suivant par un animateur ne jouant pas et surveillant le bon déroulement du jeu.

22h00 : La guerre froide au crépuscule :

Un **jeu d'approche** à la tombée de la nuit, dans l'obscurité, pendant une durée limitée. L'objectif est de battre les cerbères qui gardent le trésor ultime (trois TOTEMS) : les joueurs doivent s'allier pour voler les objets dans le fort des cerbères. Un comptage des objets par équipe reste possible.

Les cerbères gardent leur fort, qui est bien sûr le meilleur de tous les forts ! Il est idéalement placé en hauteur et est entouré de nombreux arbres et de caches pour l'approche, sans qu'il y ait de dangers : trous, fils barbelé, pierres tranchantes...

Les joueurs doivent s'approcher du fort le plus près possible sans se faire voir ni entendre des cerbères. Les joueurs se vêtissent de tenues de camouflages, foncées, différentes de leur tenue habituelle. Les joueurs peuvent user de parades pour ne pas se faire démasquer par les cerbères. Chacun des cerbères dispose d'une lampe de poche qu'il peut allumer par période de 2 secondes si il entend du bruit ou voit un joueur. S'il reconnaît un joueur, il l'appelle par son prénom et indique sa position. Le joueur est alors éliminé et sort du jeu.

Dans un premier temps, les joueurs doivent privilégier des approches et attaques du fort, individuelles, de façon extrêmement discrètes. Dans un second temps une attaque en masse peut être réalisée en pensant que tous les prénoms des joueurs ne pourront pas être prononcés par les cerbères avant que les 3 TOTEMS ultimes ne soient volés.

Matériel nécessaire :

Des joueurs : 24 à 72 joueurs de plus de 12 ans

Des animateurs : 1 pour 8 environ joueurs

Une monnaie : bille de bois, jetons, billets, ...

Des bourses en tissus pour mettre la monnaie : une couleur par équipe

Des vies : bandes de tissus : 1 couleur par équipe

Un éventuel repérage par équipe

Une scie et un peu de ficelle par équipe

Un TOTEM par équipe + 50% (objet de 30 cm à 1m à faire réaliser par les jeunes préalablement)

Des déguisements de Cerbères (masques de chien)

Des vêtements longs qui ne craignent rien

Un petit bois/forêt 100m sur 100m minimum avec une clairière centrale si possible

Un sifflet et/ou porte-voix

Des cartes de pouvoir : 1 par joueur

Une lampe de poche par Cerbères permettant de faire des à-coups de quelques secondes.

Le repas du midi en pique nique séparable en le nombre d'équipe + les animateurs



Fort



Invincible



Invisible



Magicien

merci à Alice R. pour la réalisation de ces superbes cartes de pouvoir.



Paralysie



Travaux forcés



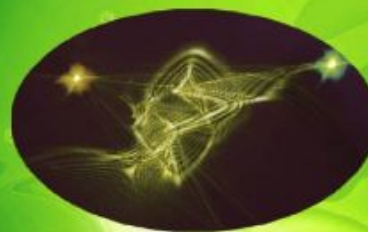
Endormissement



Corvée d'eau



Faire 20 pompes



Téléportation