

CHEMINONS VERS LE CAMP

Jeu fils rouge - Tremplin de rentrée octobre 2022
Inspiré du jeu de société « le trésor des lutins de Gigamic »



DUREE : Tout le temps du tremplin soit du samedi matin au dimanche midi.

LES EQUIPES : 4 à 6 équipes de 8 à 10 personnes

à former en mélangeant les groupes, les branches et les nouveaux...

Chaque équipe formera/représentera une SLA (avec un nom de couleur)

LE MATERIEL & MISE EN PLACE:

- 1 grande feuille de jeu (A3) par équipe avec un quadrillage
 - des cases numérotées de 1 à 6 par ligne.
 - des cases avec l'une des valeurs EEDF. (2 cases par valeurs)
 - à gauche des cases pour poser les « tuiles évènements » au départ du jeu.

Afficher les plateaux de jeu et le nom des membres de l'équipe.



- des « tuiles évènements »
 - 10 tuiles par équipe

Fixer ces « tuiles évènements » sur les cases à gauche de chaque plateau de jeu. (Elles seront ensuite déplacées sur le quadrillage.) Elles servent également de chemin.

- des « tuiles chemins »
 - 5 tuiles différentes mais 4 chemins



A répartir dans des enveloppes qui seront distribuées à chaque formateur.

(A la fin de chaque temps de formation, une personne de chaque équipe gagnera ou viendra piocher une « tuile chemin » dans l'enveloppe. Il faudra ensuite aller coller cette tuile sur son plateau de jeu)

- des « tuiles joker »
 - SERGE (Super Equipe Régionale Grand Est) (à échanger contre 3 tuiles chemin)
 - Les piliers de la méthode scout (à échanger contre 2 tuiles chemin)

A répartir dans des enveloppes avec les « tuiles chemin ».

(Elles seront à échanger **de suite** contre des « tuiles chemins » Serge est là pour aider les RSLA et les piliers de la M Scoute sont là pour aider à atteindre les obj, valeurs)



- Le matériel pour faire les équipes
 - Petit morceau de tissus (1 couleur par équipe)
 - Une feuille par équipe pour noter les noms de l'équipe + un stylo
 - 1 chaise par équipe
 - 1 sono

• matériel divers

- colle ou pate à fixe pour coller les tuiles sur le plateau de jeu
- de quoi accrocher/ afficher les plateaux de jeu
- Des enveloppes pour donner les tuiles avec dessus un récapitulatif des équipes ayant eu 1 tuile.

BUT DU JEU : Chaque SLA devra « cheminer » tout au long de l'année avec ses jeunes, ses respons... afin d'arriver au camp d'été en ayant

- Sensibilisé, fait vivre les valeurs des EEDF.
- Participé aux grands moments de la vie régionale ou nationale.

Pour cela, les équipes (SLA) devront gagner des « tuiles chemins » pour créer un chemin allant de la rentrée au camp d'été en passant par chaque date importante et par les valeurs eedf.

DEROULEMENT :

- 1) Former les équipes
- 2) Explications + Règle du jeu
- 3) Répartir les dates sur la feuille de route (Mission pour les nouveaux)
- 4) Récupérer des tuiles et aller les poser de suite sur son plateau de jeu
- 5) Temps en commun « résultats du jeu »

Déroulement étape par étape:

1) Former les équipes : « des chaises musicales »

Après le mot d'accueil.

Se mettre en cercle et placer au centre du cercle 1 chaise par équipe.

Leur apprendre la soyotte (danse Vosgienne)

Avant de lancer la musique donner une consigne (un trésorier, un RSLA, un nvx...)

dès que la musique s'arrête les gens désignés par la consigne doivent aller s'asseoir sur une chaise.

Les gens qui ne se sont pas assis sur une chaise, retournent dans le cercle.

Les gens qui se sont assis se présentent rapidement et passent derrière leur chaise, pour compléter la feuille scotchée sur le dossier.(prénom)

Et on recommence jusqu' à ce que les équipes soient formées. Les retardataires seront rajoutés plus tard dans les équipes. Ne pas faire durer trop longtemps.

2) Explications + Règle du jeu

- Chaque équipe représente un SLA
- Distribuer les mini foulards de cette nouvelle SLA.
- Le but de chaque SLA , passer une belle année en faisant vivre les valeurs de notre association , qui sont..... Et ne pas oublier entre toutes leurs superbes activités, week end, tous les temps de la vie de l'asso
- Présenter le plateau de jeu :
 - Les cases valeurs
 - Les tuiles évènements
 - Règles pour poser les tuiles

3) Répartir les dates sur la feuille de route (Mission pour les nouveaux)

- Lancer le dé et déplacer sur la bonne case de sa ligne la « tuiles évènement »
- Recommencer 9 fois (10 évènements à placer)
- Si une date tombe sur une case valeur, c'est tant mieux ca sera plus facile pour l'équipe.

4) Récupérer des tuiles et aller les poser de suite sur son plateau de jeu

- Donner une enveloppe avec des tuiles avant chaque temps de formation aux formateurs.
- A la fin ou au cours de l'atelier, faire choisir ou tirer au sort une tuile à chaque équipe présente à l'atelier.(quelque soit le nombre de participants de cette équipe).
- Echanger les jokers si besoin
- Aller COLLER DE SUITE LES TUILES.
- Pour l'équipe de formateurs, vérifier de temps en temps si les tuiles sont bien placées.

REGLES POUR POSER LES TUILES :

- Coller de suite les tuiles et ne plus les bouger.
- C'est la « tuile évènement rentrée » qui quand elle sera placée grâce au dé, donne le point de départ du chemin.
- Toujours accrocher une tuile au chemin commencé (il pourra y avoir plusieurs possibilités...même si elles ne sont pas intéressantes)
- Ne pas créer de voie sans issue (sauf avec les bord du plateau de jeu)
- Créer un chemin passant par toutes les tuiles évènements et au moins 1 fois par chaque valeur.
- L'arrivée se fait sur la « tuile évènement camp » mais elle ne peut être rejointe si les autre tuiles évènement ou les cases valeurs ne sont pas reliées par un chemin.
- En cas de chemin complétement bloqué ou de soucis...allez voir SERGE !

5) Temps en commun « résultats/clôture du jeu »

A la fin du week-end, petit temps commun, et pour féliciter les RSL pour leur parcours et la participation au jeu.