

## Grand Jeu

### A la recherche du Roi Richard

Durée : une après-midi

Terrain : peu importe, mais c'est quand même mieux en forêt ; le terrain doit être grand

Pour bien comprendre ce grand jeu, il faut savoir qu'avant de partir en camp, nous préparons un journal (ici, comme le thème de camp était Robin des Bois, nous l'avions appelé : le *Sherwood News*) avec un exemplaire pour chaque jour de camp. Pendant les installs, nous demandons à chaque sizaine de fabriquer une boîte aux lettres dans laquelle on distribue le journal chaque matin. Ce journal raconte plus ou moins ce qui s'est passé la veille (par ex. le lendemain de la veillée tribunal, il donne le résultat du procès, etc...) et en plus, il donne des conseils pour l'activité de la journée qui commence et ... des indices pour le grand jeu ! Les loups doivent donc le lire très attentivement (comme ça prend pas mal de temps à faire, autant que ça serve !) Accessoirement, le journal contient aussi des dessins humoristiques, des fausses pub, etc... mais attention les indices peuvent être cachés dans n'importe quel article.

Maintenant, pour ce qui est du grand jeu :

1. L'objectif pédagogique
2. L'histoire
3. Le lancement
  - a. Le récit de Blondel
  - b. Les pouvoirs
  - c. Les objets magiques
4. Les instructions à donner aux loups
5. Les épreuves
  - a. Le message invisible
  - b. La boussole
  - c. Le monstre aux 3 pelages
  - d. La piste à la ficelle
  - e. Les lutins
  - f. Le goûter avec Merlin
  - g. Le piège
  - h. La rivière aux piranhas
  - i. La piste ultime
  - j. Les gardes géants
  - k. Le gardien de la porte
  - l. La porte magique
  - m. Le roi Richard
6. L'organisation

## 1. L'objectif pédagogique

Plusieurs objectifs :

- d'abord, (comme d'hab. et avant tout) permettre aux louveteaux de s'amuser dans un univers et une aventure imaginaires
- mais surtout, leur apprendre à travailler en sizaines : chacun a un rôle particulier et s'ils ne restent pas unis, ils ne peuvent pas arriver au but
- leur faire prendre conscience qu'ils ont chacun des talents et qu'ils sont complémentaires.

## 2. L'histoire

Le Roi Richard a été kidnappé par le Prince Jean qui veut s'emparer de son pouvoir. Personne ne sait où est le roi. Mais heureusement, le troubadour du roi (Blondel) a réussi par hasard à découvrir la cachette. Tout seul, il ne peut rien faire contre les hommes du Prince Jean, il demande donc l'aide du fameux Robin des Bois et de ses vaillants compagnons (c'est nous, ça !) Robin désigne donc ses meilleurs hommes pour partir à la recherche de leur roi bien-aimé et il les répartit en commandos (les différentes sizaines). Avant de partir, les commandos reçoivent l'aide de Merlin l'enchanteur qui leur donne à chacun un pouvoir magique spécial, et chaque commando reçoit en outre un sac contenant des éléments pour arriver à son but.

Tout le jeu fonctionne sur le principe du " temps contre la montre ", c'est-à-dire que chaque sizaine est chronométrée et que la sizaine qui trouve le roi le plus rapidement gagne.

## 3. Le lancement

### a. Le récit de Blondel

Matériel : déguisement de Blondel (troubadour) + de Robin + de Petit Jean

Pendant le déjeuner (ou encore mieux, à la fin de la sieste), Blondel (une cheftaine déguisée en troubadour) fait une entrée fracassante au milieu des loups en pleurant à gros sanglots bruyants. Immédiatement tous les loups se rassemblent et cherchent à savoir qui est cet individu.

Robin : " Mais qui es-tu ? "

Blondel : " Je ... suis ... Blon...del " (les ... représentent les sanglots du malheureux troubadour. Je vous les épargne dans la suite du dialogue, mais pour bien réussir le personnage, il faut impérativement qu'il parle en pleurnichant, et qu'il s'arrête environ toutes les trois syllabes (même en plein milieu d'un mot) pour renifler bruyamment, se moucher (tout aussi bruyamment) dans tout ce qu'il peut attraper, ou se mettre à sangloter sur l'épaule du louveteau le plus proche. C'est vrai quoi, il faut le comprendre, il a perdu son roi Richard. D'ailleurs à chaque fois qu'on prononce le nom du roi, Blondel redouble de sanglots. Ah oui ! j'allais oublier : il faut aussi qu'il chante le plus faux possible. En tous cas, n'hésitez pas en rajouter au maximum. Les louveteaux adorent ça)

R : " et tu fais quoi ? "

B : " je suis le troubadour du roi Richard (puis, d'une voix totalement désespérée) Il est parti, il a été kidnappé. Bouh, ouh, ouh !!! Mon pauvre roi Richard ! Quand est-ce que je le reverrai ? "

R (en prenant amicalement Blondel par l'épaule pour le consoler) : " Ne vous en faites pas, on va le retrouver, ce n'est qu'une question de temps : pour le moment nous ne savons pas où il est, mais... "

B : " Mais si... moi je sais... "

R : " Vous savez quoi ? "

B : " où il est. Moi je sais où il est prisonnier "

R : " Ah ! bon mais comment en êtes-vous sûr ? "

Blondel raconte qu'il se promenait sur une route en chantant l'air préféré du roi (et là il se met à chanter au milieu de ses sanglots et avec une voix de casserole (le résultat doit être abominable) une espèce de chanson stupide avec toujours les mêmes rimes, du genre : " c'est le bon roi Richard / qui descend le soir / avec son bougeoir / car il a peur du noir, etc ... "), et en passant près d'un château, il a entendu une petite voix qui répondait à sa chanson (il se remet chanter jusqu'à ce que Robin, excédé, l'arrête). C'était le roi qui lui a demandé d'aller chercher de l'aide.

R : " Eh bien, en voilà une nouvelle. Nous allons t'aider. Mais il faut qu'on s'organise. "

B : " je dois repartir voir mon roi Richard tout de suite, il faut que je lui chante ma chanson, sinon il n'arrive pas à s'endormir "

R : " bon d'accord, tu pars devant avec Petit Jean et tu nous laisses une piste. Dès que nous serons prêts, nous viendrons vous rejoindre. "

#### b. Les pouvoirs

Matériel : déguisement de Merlin + crayons de maquillage

Blondel + Petit Jean s'en vont. Merlin arrive

Robin explique qu'il a sélectionné ses meilleurs hommes pour partir chercher le roi et que chaque sizaine formera un " commando ". Mais le temps est limité. Les plus rapides gagneront. Pour les aider, Merlin va distribuer un pouvoir à chaque personne.

Merlin passe dans chaque sizaine et propose 6 pouvoirs magiques que les louveteaux se répartissent entre eux (chacun en a un). Quand un louveteau a choisi, Merlin lui dessine l'insigne de son pouvoir sur le front avec un crayon de maquillage en prononçant une phrase magique.

Liste des pouvoirs :

- Force surhumaine (insigne : une massue ; formule : " Abracadabra, fort comme Hercule seras ")
- Parle aux animaux (insigne : une tête de loup ; formule : " Abracadabra, aux animaux parleras ")
- Lit dans les pensées (insigne : une boule de cristal; formule : " Abracadabra, dans les pensées liras ")
- Guérit les blessures (insigne : une croix rouge; formule : " Abracadabra, toutes blessures guériras ")
- Vole comme un oiseau (insigne : un V comme un oiseau; formule : " Abracadabra, comme un oiseau voleras ")
- Est invisible (insigne : un éclair; formule : " Abracadabra, invisible seras ")

## c. les objets magiques

Robin remet au chef de chaque commando (sizenier) un sac avec un certain nombre d'objets qui leur seront utiles pour parvenir jusqu'au roi Richard.

Liste des objets :

- briquet
- tournevis
- poulet en plastique (à récupérer dans une dinette d'enfant)
- boussole
- flûte

Note sur le pouvoir " lire dans les pensées " :

C'est indéniablement le pouvoir qui fait le plus d'effet quand il est bien préparé. Il fonctionne de façon très simple mais nécessite la présence de 2 cheftaines : quand un louveteau décide d'utiliser ce pouvoir pour lire dans les pensées du personnage X, la 2<sup>ème</sup> cheftaine va se cacher derrière le personnage X, et dit tout ce que pense ce personnage (exactement comme une voix off). Pour obtenir un maximum d'effet, il faut que le personnage X ait l'air totalement décontracté. Quand il y a des mimes à faire (ils sont indiqués entre parenthèses dans les textes de voix off), il faut que le personnage X les fasse juste au moment où la voix off dit les paroles qui correspondent. D'autre part, pour faire durer le suspens et le plaisir, il faut que la voix off prenne son temps, et commence par raconter tout ce qui lui passe par la tête (par ex. " tiens il fait beau aujourd'hui (le personnage X lève la tête), je me demande si ça va durer... enfin, il fait quand même un peu frais... ouh la la, j'ai même l'impression que je m'enrhume (le personnage renifle) Où est donc passé mon mouchoir ? (le personnage fouille dans sa poche et sort son mouchoir) " et ainsi de suite. Inutile de vous dire qu'une répétition n'est pas superflue pour que ce soit vraiment réussi, mais je vous assure que ça en vaut la peine ;-)))

4. Les instructions à donner aux louveteaux :

- les louveteaux doivent trouver le roi Richard le plus rapidement possible. Chaque sizaine est chronométrée. Celle qui fait le temps le plus court gagne
- Toutes les pénalités sont donc des minutes rajoutées au temps final
- le pouvoir magique que leur a donné Merlin est temporaire, ils ne peuvent s'en servir qu'une fois. Ils doivent donc se concerter et être tous d'accord avant de l'utiliser. (Quand un louveteau décide, en accord avec sa sizaine, d'utiliser son pouvoir, la cheftaine qui mène l'épreuve efface la marque de son front comme ça on sait qu'il ne peut plus l'utiliser). Eventuellement, le louveteau peut utiliser son pouvoir une deuxième fois mais la sizaine reçoit alors une pénalité de 10 minutes
- chaque épreuve peut être résolue soit avec un pouvoir, soit avec un objet. (on peut utiliser les objets autant de fois qu'on veut). Mais la plupart des épreuves peuvent aussi être réalisées avec un peu de jugeote et en se souvenant des indices du *Sherwood News*. Les louveteaux doivent donc bien réfléchir avant de choisir la façon la plus courte de résoudre chaque épreuve.
- Pour la 1<sup>ère</sup> sizaine qui passe : quand il y a 2 messages, ils ne doivent en prendre qu'un + ils doivent laisser les pistes intactes pour les suivants

- Ils n'ont le droit de se servir du briquet qu'en présence d'une cheftaine. (une autre solution consiste à leur donner une bougie, et c'est la cheftaine qui garde le briquet et allume la bougie quand ils en ont besoin)
- Robin conclue en leur rappelant que " l'union fait la force ".

## 5. Les épreuves

### a. le message invisible

Robin mène la sizaine au début de la piste qu'a tracée Blondel. Tracer une piste pas trop longue qui les mène à un signe de " message caché à x pas ". Le message est caché très en hauteur dans un arbre. Les louveteaux ont 2 possibilités :

- utiliser le pouvoir " voler " (la cheftaine qui anime l'épreuve le prend sur ses épaules pour qu'il attrape le message).
- se débrouiller en se portant les uns les autres pour arriver à la bonne hauteur.

Le message est un message écrit avec du jus de citron. Le papier paraît absolument blanc et pour faire apparaître le message, il faut passer la flamme du briquet dessous. Le message qui apparaît indique l'endroit où ils trouveront le message suivant.

Matériel à préparer : une piste + un message écrit au citron + un arbre pas trop facile à grimper.

Présence d'une cheftaine : oui

Conseils : placer le message vraiment haut dans l'arbre + Faire attention à ce qu'ils ne crament pas le papier ! sinon le message est fichu.

### b. La boussole

le message suivant est caché et codé (code au choix) et révèle un azimut + une distance. Les louveteaux doivent utiliser la boussole pour trouver le message suivant.

Matériel : un message codé

Présence d'une cheftaine : pas indispensable

### c. Le monstre aux trois pelages

Avant qu'ils n'atteignent l'endroit indiqué par le message, ils sont attaqués par le terrifiant monstre aux 3 pelages. Celui-ci grogne, saute sur tous les louveteaux qui l'approchent et fait semblant de les mordre. Il protège un coffret. Les louveteaux ont plusieurs solutions :

- utiliser le pouvoir " parle aux animaux " : le monstre devient alors doux comme un agneau, vient gentiment se frotter contre le louveteau qui l'a " apprivoisé " et leur offre très poliment le coffret qu'il garde.
- utiliser le pouvoir " force surhumaine " : le monstre est assommé et les laisse prendre le coffre.
- Utiliser la flûte (ce qui est de loin le + malin, parce que ça économise des pouvoirs !) parce que, si les louveteaux ont lu attentivement le *Sherwood News* quelques jours auparavant, ils ont lu l'article sur le monstre aux 3 pelages et savent qu'il s'endort dès qu'on lui joue de la musique. Le monstre s'endort alors au bout de quelques notes et les louveteaux récupèrent le coffret.

Le coffret est fermé par une serrure. Les louveteaux ont là encore le choix :

- s'ils ont apprivoisé le monstre, ils peuvent lui demander de briser la serrure
- sinon, ils peuvent utiliser le tournevis qui est dans le sac pour forcer la serrure

- s'ils n'ont pas utilisé le pouvoir " force surhumaine ", ils peuvent l'utiliser pour briser la serrure
- S'ils choisissent de lire dans les pensées du monstre : " moi, monstre. Moi, pas penser. Moi faim. Mmmh... jeunes chevaliers. Moi, aimer jeunes chevaliers. Miam, miam (il se précipite sur le louveteau le plus proche pour essayer de le croquer. "

A l'intérieur, ils trouvent un message codé qui leur dit de suivre le fil pour trouver l'étape suivante.

Matériel à préparer : déguisement du monstre aux 3 pelages + coffret avec serrure (+ clef) + message

Présence d'une cheftaine : oui

Conseil : il faut que le monstre en rajoute sur les grognements, etc, et " mette la pression " si les louveteaux ne se décident pas assez vite.

#### d. La piste à la ficelle

Rien de plus facile : vous mettez une ficelle qui va conduire les louveteaux jusqu'à l'étape suivante. La seule chose à faire est de bien la dissimuler (sous des feuilles mortes par ex.) surtout au départ. Comme ça, ils mettent un peu de temps à démarrer, et sont obligés de bien chercher.

Matériel : une longue ficelle

Présence d'une cheftaine : pas indispensable

#### e. les lutins

les louveteaux arrivent à un carrefour. 2 chemins s'ouvrent et devant chacun d'eux, il y a un lutin : l'un habillé en vert, l'autre en rouge. Les 2 lutins se disputent et chacun essaye de convaincre les louveteaux que son chemin est le + court et qu'ils doivent le suivre.

- En fait, si les louveteaux ont lu le *Sherwood News*, ils savent par les fausses pubs qu'il faut suivre le lutin rouge.
- S'ils choisissent le vert, ils ont 10 minutes de pénalité.
- S'ils choisissent de lire dans les pensées du lutin rouge : " ils sont butés ces jouvenceaux ! (le lutin regarde les louveteaux d'un air désespéré). Comment leur faire comprendre que c'est moi qu'il faut suivre et non ce gougnafier de lutin vert qui n'est là que pour les tromper ? Je pensais quand même qu'avec toute la pub que m'a fait le *Sherwood News* ces derniers temps, tout le monde saurait qu'il faut " suivre le lutin rouge ". Tiens pas plus tard que ce matin, ils ont encore publié une annonce ! Mais au fond, peut-être que les jeunes ne savent plus lire... Ah !! de mon temps... "
- S'ils choisissent de lire dans les pensées du lutin vert : " Ah ! j'ai peut-être une chance de persuader ces méchants gamins ! Gnark ! Gnark ! Gnark ! je vais leur faire perdre plein de temps ! Oh ! que je suis diabolique et méchant ! (le lutin se frotte les mains avec un sourire de satisfaction). Heureusement pour moi, ces galopins ne lisent pas le *Sherwood News*, ou alors ils ont la tête comme une passoire... Avec toute la pub qu'ils ont fait pour le lutin rouge ces derniers temps, je pensais ne plus pouvoir jouer de mauvais tours ! "

Matériel : déguisement des lutins

Présence d'une cheftaine : 2 cheftaines

## f. le goûter avec Merlin

le lutin (qu'il soit vert ou rouge) amène les louveteaux devant Merlin qui leur offre le goûter et leur fait raconter leurs aventures jusqu'à cet endroit.

Matériel : goûter

Présence d'une cheftaine : oui

2 Conseils très importants :

- Toutes les sizaines doivent avoir exactement le même temps pour manger. Et il faut dire aux louveteaux que ce temps ne compte pas. Sinon ils avalent tout en 30 secondes, et, comme le dit le *Livre de la Jungle* : " Rien ne remplace le dommage d'un repas bousculé ".
- Merlin doit les faire parler du jeu comme s'il était réel pour ne pas casser l'atmosphère du grand jeu (pour rester dans le thème jusqu'au bout, vous pouvez donner aux aliments du goûter des noms + ou – moyen-âgeux. La boisson sera de l' " élixir de régénérescence ", etc...)

## g. le piège

Merlin indique aux louveteaux la route qu'ils doivent prendre pour atteindre la prochaine étape. Mais avant qu'ils y arrivent, une cheftaine qui s'est cachée aux abords de la route surgit et saute sur celui qui a le sort " lire dans les pensées ". Elle lui attache un morceau de ficelle autour de la jambe et lui dessine une blessure avec un crayon de maquillage. Puis elle explique aux louveteaux qu'ils n'ont pas de chance parce que leur camarade est pris dans un piège et ne peut en sortir. Les louveteaux ont alors le choix suivant :

- soit ils décident d'abandonner le malheureux sur place. Le louveteau reste où il est et les autres repartent. Comme cette conduite est évidemment le contraire de tout ce qu'on essaye de leur apprendre, il faut une punition éclatante, mais ne vous en faites pas tout est prévu ! Le pouvoir " lire dans les pensées " est obligatoire pour la toute dernière étape. Si les louveteaux abandonnent celui qui le possède, ils seront donc obligés de revenir en arrière à partir de la dernière épreuve et perdront tellement de temps qu'ils sont sûrs de perdre !!! (Comme l'a dit quelqu'un qui n'était pas Kipling cette fois-ci : " Qui aime bien châtie bien ". S'ils n'ont pas compris après ça que c'est l'union qui fait la force, et qu'on n'abandonne pas un copain dans le besoin... ) ;-)
- soit ils utilisent d'abord le pouvoir " force surhumaine " pour briser le piège (s'ils l'ont déjà utilisé pour le monstre, ils prennent une pénalité de 10 minutes), puis ils utilisent le pouvoir " soigner les blessures ".

ils peuvent ensuite continuer jusqu'à l'endroit indiqué par Merlin

Matériel à prévoir : ficelle, crayon de maquillage

Présence d'une cheftaine : oui

Conseils : la cheftaine peut les aider à poser le problème moral (abandonner le louveteau ou non ?) mais elle ne doit absolument pas intervenir dans le débat qui suit. C'est à eux de décider, en sizaine. Elle doit aussi expliquer clairement la situation : le louveteau piégé ne peut pas s'en aller tant que le piège n'est pas brisé, et sa blessure est trop grave pour qu'il s'en aille tant qu'il n'a pas été soigné. Enfin, 2 conseils pratiques : attention à bien les prendre par surprise si vous ne voulez pas qu'ils vous sautent tous dessus avant que vous n'ayez pu " blesser " votre cible ; et attention à ne pas vous tromper de louveteau, il faut absolument choisir celui qui lit dans les pensées.

h. La rivière aux piranhas

Les louveteaux arrivent devant une rivière (tendre 2 cordes à quelques pas de distance de façon à ce qu'elles bloquent le chemin à environ 30 cm au-dessus du sol). Une pancarte " danger ! Piranhas " est plantée juste devant la rivière, et effectivement, on aperçoit des piranhas (poissons en papier) dans l'eau. Les louveteaux ont 2 solutions :

- s'ils n'ont pas utilisé le pouvoir " voler ", ils peuvent s'en servir pour amener toute l'équipe de l'autre côté (s'ils l'ont déjà utilisé mais veulent l'utiliser une 2<sup>ème</sup> fois, ils prennent 10 minutes de pénalité)
- mais s'ils sont futés, ils prennent le poulet en plastique dans le sac, le balance d'un côté de la rivière pour faire diversion et en profitent pour passer vite fait de l'autre côté. Comme ça, ils n'utilisent pas de pouvoir.

Matériel à préparer : 2 cordes à installer + le panneau " Danger ! Piranhas " + les piranhas en papier

Présence d'une cheftaine : oui (sinon, ils ne comprennent pas l'épreuve et passent par-dessus les cordes en piétinant les piranhas !)

i. La piste ultime

Faire une grande piste qui mène jusqu'à la dernière épreuve avec plein de carrefours, de fausses pistes, etc. Le plus compliqué sera le mieux.

Matériel à préparer : une piste

Présence d'une cheftaine : pas indispensable (sauf si la piste est vraiment très compliquée. Si une cheftaine reste, elle n'aide les louveteaux qu'en cas de difficulté majeure)

j. le garde géant

les louveteaux arrivent en vue du château où est détenu le roi Richard. La piste s'achève par un message caché où Petit Jean explique qu'ils sont presque au but, mais leur dit de se méfier et d'approcher en silence parce qu'il y a un garde géant très fort à proximité. Les louveteaux avancent en se cachant et découvrent effectivement le garde un peu + loin. Ils ont plusieurs solutions :

- s'il leur reste un pouvoir " force surhumaine ", ils peuvent l'utiliser. Le garde est assommé et les laisse passer.
- S'il leur reste un pouvoir " invisibilité ", ils peuvent l'utiliser pour passer le garde sans être aperçus. Ils passent et le garde fait semblant de ne pas les voir.
- S'ils utilisent le pouvoir " lire dans les pensées ", ils n'apprennent pas grand chose. Le garde pense en voix off : " Ah ! Ah ! je suis le plus grand et le plus fort des gardes. Je suis presque invincible ! personne ne passera par là. Le prisonnier est bien gardé, ça c'est sûr ! et puis c'est pratique d'être grand, je peux même attraper les grandes branches (il mime). Pfff... c'est quand même un peu lassant d'attendre ici alors que personne ne vient jamais. Et puis j'ai faim. Vivement la relève. " , etc. mais le garde ne bouge pas et ils doivent trouver autre chose pour passer.
- S'il leur reste le pouvoir " voler ", ils peuvent éventuellement s'en servir. Ils passent alors de l'autre côté sans être inquiétés.

Matériel à préparer : déguisement du garde + de Petit Jean

Présence d'une cheftaine : oui, au moins deux pour le garde (l'une sur les épaules de l'autre avec une grande cape pour cacher celle de dessous. S'ils choisissent de lire dans les pensées, celle qui est cachée sous la cape fait la voix off.)

## k. Le gardien de la porte

De l'autre côté du garde, les louveteaux retrouvent Petit Jean qui les mène devant la porte du château. Un vieil homme est assis sur une pierre à côté de la porte. Petit Jean leur explique que ce personnage est le gardien de la porte, un mage redoutable qui est capable de les pulvériser d'un regard. Bien évidemment, le garde refuse de dire où est la clef. Petit Jean ne sait plus quoi faire. Cette fois, les louveteaux n'ont qu'une solution :

- ils doivent utiliser le sort " lire dans les pensées " (s'ils l'ont déjà utilisé, 10 minutes de pénalité), le gardien pense en voix off : " Ils me font bien rire à tous se demander où est la clef. Ils en feraient une tête s'ils savaient que même avec la clef, ça ne suffit pas. (le gardien regarde les louveteaux en se fichant d'eux) La porte ne s'ouvre pas si on n'a pas la formule magique en plus. Et même moi, je ne la connais pas cette formule ! De toutes façons, si ces jeunes freluquets pensent que je vais leur dire que la clef est cachée à (mentionnez l'endroit où vous aurez caché la clef), ils se trompent. "
- s'ils ont abandonné celui qui a le pouvoir " lire dans les pensées " à l'étape du piège, ils doivent aller le rechercher, et perdent plein de temps (si vous êtes vraiment durs, vous pouvez même leur refaire passer toutes les épreuves entre le piège et le gardien, en prenant à chaque étape plein de minutes de pénalité parce qu'ils sont obligés de réutiliser des sorts qu'ils ont forcément déjà utilisés !)

Les louveteaux trouvent la clef.

Matériel à préparer : déguisement de Petit Jean + du gardien de la porte + cacher la clef

Présence d'une cheftaine : 2 cheftaines au moins : le gardien + Petit Jean (si vous n'avez pas de 3<sup>ème</sup> cheftaine disponible, c'est Petit Jean qui se cache derrière le gardien pour faire la voix off). + pour le château, on se débrouille comme on peut (nous avons des ruines et des vieux murs en pierre sur notre lieu de camp ; ce qui facilitait les décors)

## l. La porte magique

les louveteaux essayent la clef mais même avec la clef, la porte ne s'ouvre pas. En fait, ils doivent se souvenir que dans le *Sherwood News*, il y avait un article qui parlait de cette porte et donnait la formule magique : il suffit de dire " ouvre-toi " à l'envers, soit " iot-ervuo " (à prononcer comme vous voulez, ou plutôt comme vous pouvez !)

matériel : même chose qu'à l'étape précédente

présence d'une cheftaine : même chose qu'à l'étape précédente

## m. Le Roi Richard

quand la porte est ouverte, le Roi Richard apparaît. Les louveteaux ont retrouvé leur roi. C'est la fiesta !!! (pour ajouter à la liesse générale, il est bon de prévoir quelques paquets de bonbons que leur donne le Roi comme récompense immédiate...)

matériel : même chose qu'à l'étape précédente + déguisement du roi (+ bonbons ou autre récompense)

présence d'une cheftaine : les mêmes qu'à l'étape précédente + le roi

## 6. L'organisation

Le principal problème d'organisation que pose ce jeu est la répartition des cheftaines sur le parcours qui demande une très bonne synchronisation si on veut éviter les temps morts.

Quand nous avons fait ce jeu, nous étions 4 cheftaines pour 2 sizaines (12 enfants en tout). Pour nous laisser le temps d'aller d'un jeu à l'autre, nous avons fait partir les sizaines " en décalé " : la deuxième sizaine est partie avec 45 minutes de retard sur la première ; ce qui évitait les problèmes de rencontre entre les sizaines.

Plusieurs conseils importants :

- bien chronométrer les 2 parcours séparément, du moment où la sizaine démarre jusqu'au moment où elle ouvre la porte pour éviter tout litige (en fait, le parcours est relativement long et l'écart entre sizaines est en général assez important).
- chaque cheftaine doit savoir exactement quel rôle remplir et à quel moment (cf. grille jointe).
- les déguisements et le matériel utilisés pour les épreuves doivent être disponibles à l'endroit de l'épreuve.
- installer un maximum de matériel avant.
- essayer le plus possible de faire un parcours " en longueur " pour éviter que les sizaines ne se croisent sur le parcours, mais pas trop étendu quand même pour que les allers et retours des cheftaines ne soient pas trop longs.
- prévoir des petits jeux à faire avec la 2<sup>ème</sup> sizaine quand elle attend son tour pour partir + avec la 1<sup>ère</sup> sizaine quand elle attend que la 2<sup>ème</sup> sizaine arrive. Tout cela mobilise aussi une cheftaine !
- pour faciliter la communication entre cheftaines, nous avons chacune un sifflet, et quand l'une avait besoin d'un coup de main (en fait, surtout pour les " voix off " qui ne sont pas prévisibles au départ puisque les louveteaux peuvent utiliser leur pouvoir " lire dans les pensées " n'importe quand), il lui suffisait de siffler plusieurs fois pour que la cheftaine disponible la plus proche vienne l'aider. Peut-être pourrait-on aussi confier un sifflet à chaque sizenier à condition qu'il ne l'utilise que quand la présence d'une cheftaine est vraiment nécessaire (par ex. s'ils sont coincés devant une épreuve et ne comprennent pas ce qu'ils doivent faire, ou que quelqu'un s'est fait mal...)
- si vous voulez que les indices du journal servent à quelque chose, il faut vraiment leur répéter en leur donnant le journal chaque jour avant le grand jeu qu'il y a des indices et qu'ils doivent faire attention à ne pas les oublier

Pour finir, c'est un jeu qui demande pas mal de préparation, mais qui peut être vraiment bien. Nos louveteaux ont beaucoup apprécié l'ambiance, les pouvoirs et le sac à objets, le lien avec le journal, le fait de pouvoir réfléchir en équipe avant de faire des actions. Et surtout ils ont trouvé que c'était un jeu qui demandait de la réflexion, et ils ont bien aimé qu'on les laisse vraiment libres de décider entre eux, sans leur donner de conseils. Comme cela, ils avaient l'impression d'être de grands aventuriers capables de se débrouiller tout seuls devant les problèmes.