



Grand jeu du samedi

Imaginaire du jeu :

Les décors nécessaires à l'exposition prévue par Hergé en l'honneur du 83^e anniversaire de Tintin ont disparu. La fête ne peut pas être annulée, trop de fans sont venus à Las Dopicos pour rencontrer Tintin et ses amis et fêter dignement cet anniversaire.

Hergé décide alors de demander à ses héros et aux personnes venues les rencontrer de l'aider à retrouver les décors de l'exposition prévue le soir.

Bien entendu, Tintin et ses amis acceptent de l'aider et ils décident de partir tous ensemble à la recherche des décors manquants. La tâche ne sera pas aisée puisque les voleurs supposés sont les plus farouches ennemis de Tintin. Ils ont certainement prévu de détruire le matériel, il faut donc faire vite.

Déroulé du jeu :

Pour orienter les recherches, Hergé précise que les décors préparés pour l'exposition représentent chacune des aventures de Tintin et de ses amis.

Les albums en question sont :

- *Objectif Lune*
- *L'Étoile Mystérieuse*
- *Le Sceptre d'Ottokar*
- *Le Lotus Bleu*
- *Le Trésor de Rackham de Rouge*
- *Le Crabe aux Pinces d'Or*
- *Les Cigares du Pharaon*
- *L'Affaire Tournesol*
- *Le Secret de la Licorne*

Tintin propose de se répartir la quête par album. Chaque unité doit alors trouver quels décors elle doit retrouver et rapporter pour l'exposition.

LOUVETEAUX-JEANNETTES

Hergé apporte les maquettes des albums ayant servi de modèle à la conception des décors mais ils sont en plusieurs morceaux puisqu'ils ne rentraient pas dans sa valise.

Les images des albums devront être imprimées en couleur et plastifiées avant d'être découpées en plusieurs morceaux.

Les jeunes recevront 3 lots de pièces à assembler (1 par album) qui leur permettront de découvrir les 3 décors à récupérer.

Alors que les équipes ont presque terminé d'assembler leur puzzle, Hergé débarque comme un fou en expliquant qu'il vient de recevoir un télégramme de la part des voleurs mais qu'il n'arrive pas à le déchiffrer et demande à nouveau l'aide de ses nouveaux amis :

« Les albums de Tintin sont nuls et ne méritent pas cette fête. Je vais aller dans la forêt tropicale les cacher puis les détruire ».

Faire un codage simple (type Avocat ou Cassis). Fournir aux jeunes le télégramme ainsi qu'un stylo et une feuille pour écrire la traduction. Le lieu dans la forêt doit être différent pour chaque unité et si possible être surélevé ou bien feuillu.

Les Louveteaux-Jeannettes en arrivant près de la cachette supposée essaient de trouver des traces des voleurs et doivent essayer de prendre la cachette d'assaut sans se faire reconnaître sous peine de devenir prisonniers.

Pour ce jeu d'approche, le terrain devra être au préalable balisé (limites claires du terrain d'approche et de la cachette des voleurs). Proposer des accessoires de déguisement et/ou du maquillage pour se fondre davantage dans le décor).

Exemple de jeu d'approche : « Le gardien de l'arbre » fiche a8 du carnet de jeu volume 1 en vente à la boutique du scoutisme.

Lorsque les jeunes sont tous entrés sur le territoire des voleurs, ils entrent dans la cachette pour prendre les décors et découvrent au passage les provisions que les voleurs avaient faites pour leur permettre de survivre en attendant de pouvoir disparaître tranquillement du pays (*prévoir de cacher le goûter avant le jeu*).

SCOUTS-GUIDES

Hergé apporte les maquettes des albums ayant servi de modèle à la conception des décors mais ils sont en plusieurs morceaux puisqu'ils ne rentraient pas dans sa valise.

Les images des albums devront être imprimées en couleur et plastifiées avant d'être découpées en plusieurs morceaux.

Les jeunes recevront mélangées les pièces des 3 albums à assembler qui leur permettront de découvrir les 3 décors à récupérer.

Alors que les équipes ont presque terminé d'assembler leur puzzle, Hergé débarque comme un fou en expliquant qu'il vient de recevoir un télégramme de la part des voleurs mais qu'il n'arrive pas à le déchiffrer et demande à nouveau l'aide de ses nouveaux amis :

« Les albums de Tintin sont nuls et ne méritent pas cette fête. Je vais aller dans la forêt tropicale les cacher puis les détruire ».

Faire un codage évolué (type Tic-Tac-Toe ou utilisation d'azimuts). Fournir aux jeunes le télégramme ainsi qu'une boussole, un stylo et une feuille pour écrire la traduction. Le lieu dans la forêt doit être différent pour chaque unité et si possible être surélevé ou bien feuillu.

Les Scouts-Guides en arrivant près de la cachette supposée essaient de trouver des traces des voleurs et doivent essayer de prendre leur cachette d'assaut sans se faire reconnaître sous peine de devenir prisonniers. Il faut être prudent car nous ne savons pas si ces voleurs sont très dangereux ou non, il faut donc envoyer les jeunes à leur recherche deux par deux, attachés par le poignet.

Pour ce jeu d'approche, le terrain devra être au préalable balisé (limites claires du terrain d'approche et de la cachette des voleurs). Proposer des accessoires de déguisement et/ou du maquillage pour se fondre davantage dans le décor).

Exemple de jeu d'approche : « L'approche du fanion » fiche e4 du carnet de jeu volume 1 en vente à la boutique du scoutisme.

Lorsque les jeunes sont tous entrés sur le territoire des voleurs, ils entrent dans la cachette pour prendre les décors et découvrent au passage les provisions que les voleurs avaient faites pour leur permettre de survivre en attendant de pouvoir disparaître tranquillement du pays (*prévoir de cacher le goûter avant le jeu*).

PIONNIERS – CARAVELLES

Hergé apporte des extraits des albums ayant servi de modèle à la conception des décors mais tout s'est mélangé dans le transport et il est difficile de savoir quelle anecdote ou blague correspond à quel album. Malheureusement Hergé est tellement abasourdi par cette histoire qu'il est incapable de les aider.

Proposer un quizz qui reprenne des blagues connues de Tintin et qui propose de remettre dans l'ordre des planches extraites des albums. Prévoir au préalable d'avoir imprimé et plastifié les extraits des albums.

Alors que les équipes ont presque terminé de remettre tous les éléments dans l'ordre, Hergé débarque à nouveau comme un fou en expliquant qu'il vient de recevoir un télégramme de la part des voleurs mais qu'il n'arrive pas à le déchiffrer et demande à nouveau l'aide de ses nouveaux amis :

« Les albums de Tintin sont nuls et ne méritent pas cette fête. Je vais aller dans la forêt tropicale les cacher puis les détruire ».

Faire un message mélangeant codages (type Chinois) et azimuts. Fournir aux jeunes le télégramme ainsi qu'une boussole, un stylo et une feuille pour écrire la traduction. Le lieu dans la forêt doit être différent pour chaque unité et si possible être surélevé ou bien feuillu.

Les Pionniers-Caravelles en arrivant près de la cachette supposée essaient de trouver des traces des voleurs et doivent essayer de prendre la cachette d'assaut sans se faire reconnaître sous peine de devenir prisonniers. Il faut être prudent car nous ne savons pas si ces voleurs sont très dangereux ou non, il faut donc envoyer les jeunes à leur recherche deux par deux, attachés par le poignet et la cheville.

Pour ce jeu d'approche, le terrain peut être très large (limiter uniquement la cachette des voleurs). Proposer des accessoires de déguisement et/ou du maquillage pour se fondre davantage dans le décor).

Exemple de jeu d'approche : « Les convoyeurs » fiche e11 du carnet de jeu volume 1 en vente à la boutique du scoutisme.

Lorsque les jeunes sont tous entrés sur le territoire des voleurs, ils entrent dans la cachette pour récupérer les décors et ils découvrent au passage les provisions que les voleurs avaient faites pour leur permettre de survivre en attendant de pouvoir disparaître tranquillement du pays (*prévoir de cacher le goûter avant le jeu*).