



**Solidarité et  
ouverture  
aux autres**

# ASP

## « La construction des Pyramides »

Tranche d'âge :

8-13 ans

Nombre d'animateurs :

8 chefs

### Durée et cadre du jeu :

De 14h à 17h

1 ou 2 peuplades, 7 chefs et accueil en continu de nouveaux enfants, sur la place publique.

### Objectif pédagogique :

Jouer le jeu de la rencontre

- Préparer les Louveteaux-Jeannettes à accueillir de nouveaux enfants
- Aller à la rencontre/ inviter d'autres jeunes à jouer avec nous
- Valoriser la collaboration, l'entraide et la solidarité : Fraternité !

### Imaginaire du jeu :

Un jeune Pharaon : « Tout-dans-la-tête » veut construire la plus grande et la plus belle pyramide de l'Histoire. Pour y arriver, il aura besoin d'un seul et grand peuple uni et solidaire. Mais l'Egypte est encore divisée en deux... Les habitants vont-ils réussir à se réunir?

### Eléments de décors :

- Le Nil, posé au sol : 30m de long et 6m de large environ (traçage à la craie si possible sinon à la rubalise bleue)
- Un fond de décor égyptien (ex : chameau, désert, pyramide, palmiers...)

### Déguisements :

- Un Pharaon ; couronne, sceptre, plastron ...
- Tissu blanc et ceinture (x 7 chefs) pour faire des jupes
- 2 têtes de crocodile



KIT ANIMATION





## Solidarité et ouverture aux autres

### Matériel nécessaire :

- 30 « briques » en carton (50x50cm) pré-dessinées sur les 6 faces : une cartouche égyptienne, un sphinx, un pion de jeu d'échec, une note de musique, 2 bonhommes (1 grand et 1 petit), une plage ensoleillée)
- Des marqueurs
- 10 ballons de 2 couleurs différentes (5 et 5)
- Des foulards de jeu de 2 couleurs différentes (selon le nombre d'enfants)
- 10 plots, de la ficelle, 2 balais
- Un mégaphone ou un sifflet ou un CLAP

### Règle du jeu :

**J1 : Jeu des prénoms** (jeu d'absorption) - *faire connaissance* (20')

**J2 : Labyrinthe vivant** Rassembler des pierres tout en traversant le Nil et ses barrages mouvants (30')

En 2 équipes. Posée sur le Nil, la 1<sup>ère</sup> équipe forme 4 couloirs verticaux en se tenant la main. La 2<sup>e</sup>, répartie en binômes, court à travers ces couloirs avec des pierres récupérées sur le bord du Nil, sans se faire attraper par les crocodiles (joués par 2 chefs) qui les pourchassent, et doit les déposer sur leur terre, qui se situe de l'autre côté du fleuve. Si le binôme se fait prendre par 1 crocodile, il laisse sa pierre et retourne dans son camp, le binôme suivant prend le relais.

Au signal, les couloirs se tournent et deviennent horizontaux. Au bout de 15 min, les équipes changent de rôle, ainsi la 1<sup>ère</sup> équipe peut aussi aller chercher des pierres pour les ramener chez elle. « Pas d'pierres, pas d'palais » !

**J3 : Sculpture de pierres** en binôme, aller chercher un (nouveau) copain (30').

Par 2 dans chaque équipe, les enfants doivent écrire sur chaque face des pierres : leurs prénoms, leur animal totem, le nom de sa peuplade ou de son activité préférée, la musique qu'ils écoutent, s'ils ont des frères et sœurs, et enfin leurs vacances de rêve. Les pierres sculptées avec 2 prénoms rapportent 2 points à son équipe, si les enfants ne sont pas de la même peuplade 3 points et si l'un des deux n'est pas scout 4 points.

**J4 : Relais crocodiles** chaque équipe monte une pyramide du chaque côté du Nil, pour montrer son savoir-faire au Pharaon, mais attention aux crocodiles ! (20')

Sur un relais, les équipes doivent chacune monter une pyramide sur le bord du Nil. Mais attention aux crocodiles qui rôdent ! S'ils sont touchés par le crocodile en pleine course, ils doivent laisser la pierre sur place et passer le relais au suivant de son équipe.

**J5 : Assaut du désert** les 2 peuples se disputent la plus belle des 2 pyramides et cherchent à démolir la pyramide de l'autre (50')

Toujours 2 équipes sur 2 zones délimitées par le Nil. Dans chacune : des tireurs (x5), des défenseurs (en binôme) et des passeurs. Tous, sauf les tireurs, sont équipés d'un foulard à la couleur de leur équipe, accroché à la taille.

Les tireurs sont placés derrière une ligne qu'ils n'ont pas le droit de dépasser, à 6m de la pyramide et de la zone adverse. Avec un ballon (de la même couleur que leur équipe), ils vont chercher à démolir la pyramide adverse.

Les défenseurs, attachés par 2, vont devoir rester sur leur zone et protéger leur construction, en réceptionnant les ballons envoyés par les tireurs adverses. Tout en se méfiant des passeurs : ils doivent aussi en faire des prisonniers, en leur attrapant leur foulard.



SCOUTS GUIDES DE FRANCE  
KIT ANIMATION





## Solidarité et ouverture aux autres

S'ils interceptent un ballon, ils doivent le lancer aux tireurs de leur équipe. Ils peuvent quand même se déplacer dans leur zone.

Les passeurs eux aussi, peuvent circuler dans toute la zone et attraper les défenseurs (en tirant sur leur foulard) pour en faire des prisonniers.

Aussi, si un défenseur n'attrape pas le ballon lancé par un tireur, il peut le récupérer et le rendre aux tireurs de son équipe.

*(Selon le public, les règles peuvent être simplifiées à une balle-au-prisonnier comptant une pyramide en plus à protéger et des joueurs attachés en binôme)*

**J6 : La Pyramide des titans** : Le Pharaon fait cesser cette bataille et unifie les 2 peuples en un seul : le peuple des Tout'Novis pour ériger sa pyramide (30')

Le Pharaon ne voyant pas monter sa fameuse pyramide, demande à l'équipe ayant fait le plus de prisonniers de réunir tout le monde sous les mêmes couleurs et ainsi devenir le peuple des Tout'Novis. Pour sceller cette réunification, ils devront ensemble rassembler toutes les pierres et réussir à ne faire qu'une seule pyramide. Le peuple ne dispose que de 10 min pour y arriver, à la suite de quoi il se verra offrir une récompense.

### Fin du jeu :

**J7:** Les Tout'Novis ont réussi à construire la plus grande et belle pyramide de l'Histoire. Unis et heureux de cette expérience, ils vont couper le ruban rouge d'inauguration et pour les remercier, le Pharaon leur offre un goûter digne de leurs efforts !

