



À LA CROISÉE DES HISTOIRES



ÉCLAIREUSES + ÉCLAIREURS
DE FRANCE

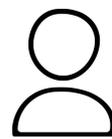
VEILLÉE

OBJECTIF

Découvrir l'imaginaire de Grand Bivouac, et s'en emparer en créant une histoire collective, chacune.e à son rythme.



1h à 1h30



15+
personnes



Louvettes-eaux
à Ainé.e.s

MATÉRIEL

- (5) Fiches annexes à imprimer et à découper

- Cartes Dixit (à imprimer si besoin)

- Costumes aux couleurs des Tribus
- Matériel pour les jeux des stands

PRÉPARATION

Imprimer et découper les fiches annexes. Installer 5 coins d'équipe avec une table ou un tissu pour disposer les cartes.

INTRODUCTION

Deux avant-coureur.euse.s se présentent au groupe. Iels ont pas mal voyagé, rencontré de nombreuses situations problématiques et ont besoin de l'avis du groupe pour espérer les résoudre. Malheureusement, leurs prises de notes se sont toutes mélangées dans leur sac: les problèmes à résoudre et les résolutions doivent être remises ensemble !

INSTALLATION : LES ÉQUIPES

Constitution des équipes :

1 avant coureur.euse demande au groupe de se séparer dans 3 groupes en fonction de leurs envies et énergie :

- Les historien.ne.s pour ceux qui veulent écrire des histoires [plutôt calme]
- Les marchand.e.s pour ceux qui vont essayer de trouver la perle rare dans les ressources [modéré]
- Les joueur.euse.s pour ceux qui veulent s'affronter dans des défis pour accumuler des ressources [dynamique].

Chaque groupe doit comprendre au moins 5 joueurs.

On divise ensuite ces 3 groupes en 5 équipes, une par tribu. Chaque équipe doit comprendre au moins 1 historien.ne, 1 marchand.e et 1 joueur.euse.



A LA CROISÉE DES HISTOIRES



VEILLÉE

INSTALLATION - 10MIN

Chaque équipe reçoit :

- La présentation de leur tribu
- 1 plateau pour constituer son histoire (3p.)
- 1 situation à résoudre
- 2 cartes "dessin-résolution" (Dixit)
- 2 cartes "mot connecteur"
- Des costumes à la couleur de leur tribu

L'**objectif** est de collecter 4 à 6 cartes "dessin résolution" et des "mots connecteurs" qui vont servir à remplir le plateau pour construire l'histoire qui sera transmise à la fin. Au cours de la veillée, les équipes récupèrent des cartes auprès des Avants-Coureur.euse.s et pourront les échanger auprès des autres équipes.

DÉROULEMENT : LE JEU - 45 MIN

Les membres de chaque équipe ont différentes missions qu'ils effectuent simultanément :

Rôle	Joueur.euse.s	Marchand.e.s	Historien.e.s
Mission	Obtenir de nouvelles cartes	Échanger des cartes	Écrire une histoire
Comment jouer	<p>Défier l'avant-coureur.euse avec les autres joueur.euse.s lors de défis.</p> <p>L'équipe qui l'emporte choisie une carte "dessin résolution" ou un "mot connecteur" dans un tas face visible devant l'avant coureur.euse.</p> <p>Les autres équipes piochent une carte face cachée.</p>	<p>Récupérer les cartes inutilisées des historien.ne.s.</p> <p>Défier un.e autre marchand.e. pour troquer les cartes.</p> <p>La personne qui gagne le défi choisie une carte de son jeu et l'échange contre une carte de l'autre troqueur.euse.</p> <p>Ramener les cartes gagnées aux historien.e.s</p>	<p>Recevoir les nouvelles cartes gagnées ou échangées.</p> <p>Sélectionner les cartes pertinentes et donner les cartes inutilisées aux marchand.e.s.</p> <p>(Il faut 4 cartes pour construire son histoire.)</p> <p>Préparer la transmission avec son équipe</p>



À LA CROISÉE DES HISTOIRES



VEILLÉE

DÉROULEMENT : LE JEU ≡ SUITE ≡

Les Avants-Coureur.euse.s (équipe d'animation) occupent les rôles suivants :

- 1 anime des petits jeux dynamiques / sportifs pour les "joueur.euse.s". Iels remet des cates de la pioche en jeu.
- 1 anime un "stand de troc" pour les marchand.e.s : iel les fait parler entre eux pour vanter les mérites de leurs cartes ou proposent des défis. Iels peut mettre de nouvelles cartes en jeu si besoin (en se laissant convaincre ou par un défi).
- (optionnel) + 1 fait le tour des tribus pour aider à écrire les histoires.



• Si vous avez beaucoup de déguisement, les Avant-Coureur.euse.s (équipe d'animation) peuvent aussi proposer de nouvelles pièces de costumes (au lieu de les distribuer en début de jeu) en plus des cartes.

CLÔTURE : TRANSMISSION DE L'HISTOIRE - 30-45 MIN

Chaque historien.ne va transmettre l'histoire de sa tribu aux autres tribus et aux avant coureur.euse.s.

- Les Récits doivent durer entre 3 et 5 minutes.
- Libre à chaque tribu d'imager le format de sa restitution



Penser à nommer un.e scribe pour noter les histoires et à prendre des photos afin de garder une trace et de pouvoir les transmettre à cette adresse: grandbivouac@eedf.fr. Elles pourront ainsi être diffusée et ajoutées à la Grande Saga du Grand Bivouac (sur le site).

EXEMPLE

- Un récit à une voix
- Un récit à plusieurs voix
- Avec des mimes ou un jeu théâtral
- Des personnages costumés...



À LA CROISÉE DES HISTOIRES



VEILLÉE

IDÉES POUR LE STAND DE TROC ≡ MARCHAND.E.S ≡

Les membres de chaque équipe ont différentes missions qu'ils effectuent simultanément :

- **Le 21** : 21 bâtons sont disposés sur la table, on pioche chacun son tour 1, 2 ou 3 bâtons. Celui qui pioche le dernier a perdu.
- **Le mikado nature** (avec petites bouts de bois)
- **Morpion nature** (plateau avec petites branches et pions avec cailloux et pommes de pins par exemple)
- **Chifoumi**
- **Duel de pouce**
- **Duel de doigts**
- **Les synonymes** : l'avant coureur.euse dit un mot : les participant.e.s doivent dire un synonyme de ce mot chacun leur tour. Le dernier troqueur à trouver un synonyme gagne la manche.

IDÉES DE JEUX DYNAMIQUES ≡ JOUEUR.EUSE.S ≡

- **"PAN"**. Le joueur visé doit se baisser, ses deux voisins doivent se tirer dessus. Celui qui tire le plus vite PAN reste en vie, l'autre est éliminé. Si le 1er joueur ne se baisse pas il est éliminé. Lorsqu'il reste 2 joueur en vie, faire un chifoumi, le vainqueur l'emporte.
- **Ninja** : Mettre les joueurs en cercle. Chacun son tour chaque joueur a droit à un mouvement. Le but est de toucher avec sa main la main d'un autre joueur. S'il réussit le joueur perd cette main (quand il a perdu la 2e il est éliminé), il ne peut plus utiliser cette main et la met derrière son dos. Pour se défendre le joueur visé a le droit de faire un mouvement d'esquive. Le dernier joueur en vie gagne la partie.

PRÉSENTATION DES TRIBUS



LES OMBLA



Les Ombla ont décidé de vivre sur les chemins, en explorant, à la découverte de nouveaux lieux, de nouvelles espèces et de nouvelles histoires. Au rythme des saisons et au fil de l'eau, iels se déplacent pour trouver les meilleurs terrains de chasses et les lieux de collectes les plus abondants. Toujours en mouvement, iels sont la mémoire vivante de ce peuple.



LES TARITATOU



Les Taritatu se sont installés dans l'archipel à l'embouchure du fleuve. Là, iels ont appris comment construire avec peu, en récupérant les débris que la mer et le fleuve leur offre. Quelle que soit la difficulté qu'ils rencontrent, iels s'adaptent et y font face avec quelques branches, de la toile et 3 bouts de ficelles.



LES MOKAU



Les Mokau ont fait le choix des petites communautés autour de lacs et de canaux d'irrigation. Iels vivent de leurs élevages et de leurs cultures. Juste ce qui leur faut pour vivre, et pour troquer auprès des autres tribus !



LES DRÂA



Les Drâa sont de grands penseurs. Si les décisions mettent du temps à être trouvées, c'est pour qu'elles doivent convenir à tous en respectant les besoins et opinions de chacun. Grand.e.s poètes, iels puisent leur inspiration dans ce qui les entoure : le chant d'un oiseau, le souffle du vent dans les branches ou le fracas des cascades.



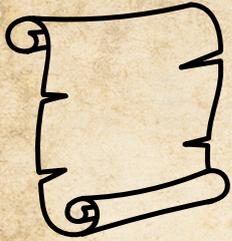
LES COMOË



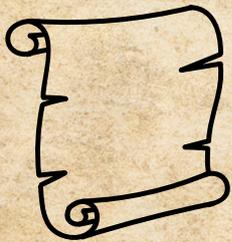
Les Comoë ont toujours des idées pleines la tête et des nouvelles inventions à portée de mains. Pour faire vivre leurs cités, iels ont su capter et transformer les énergies de la nature en forges à eau, moulins à vent, routes solaires, cornes à sons...



Situation initiale



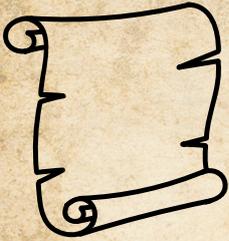
Action / rebondissement n° 1



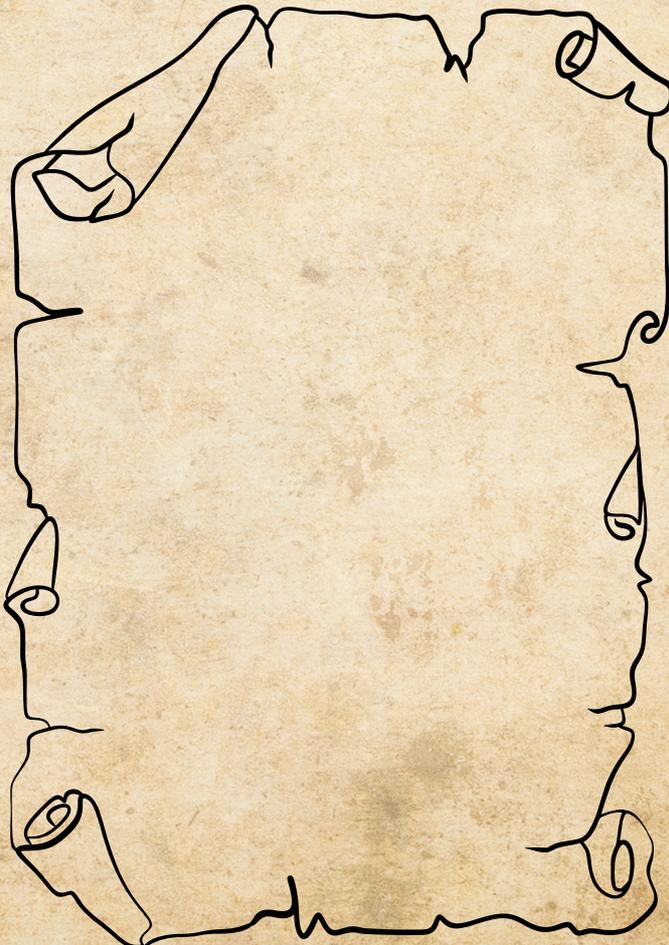
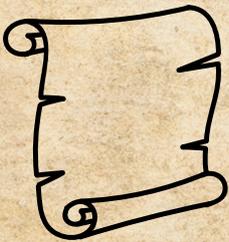
P.1 Début
Suite de l'histoire



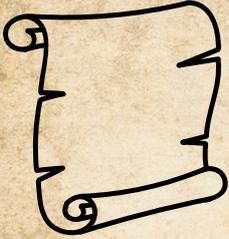
Action / rebondissement n°2



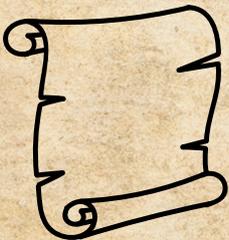
Action / rebondissement bonus

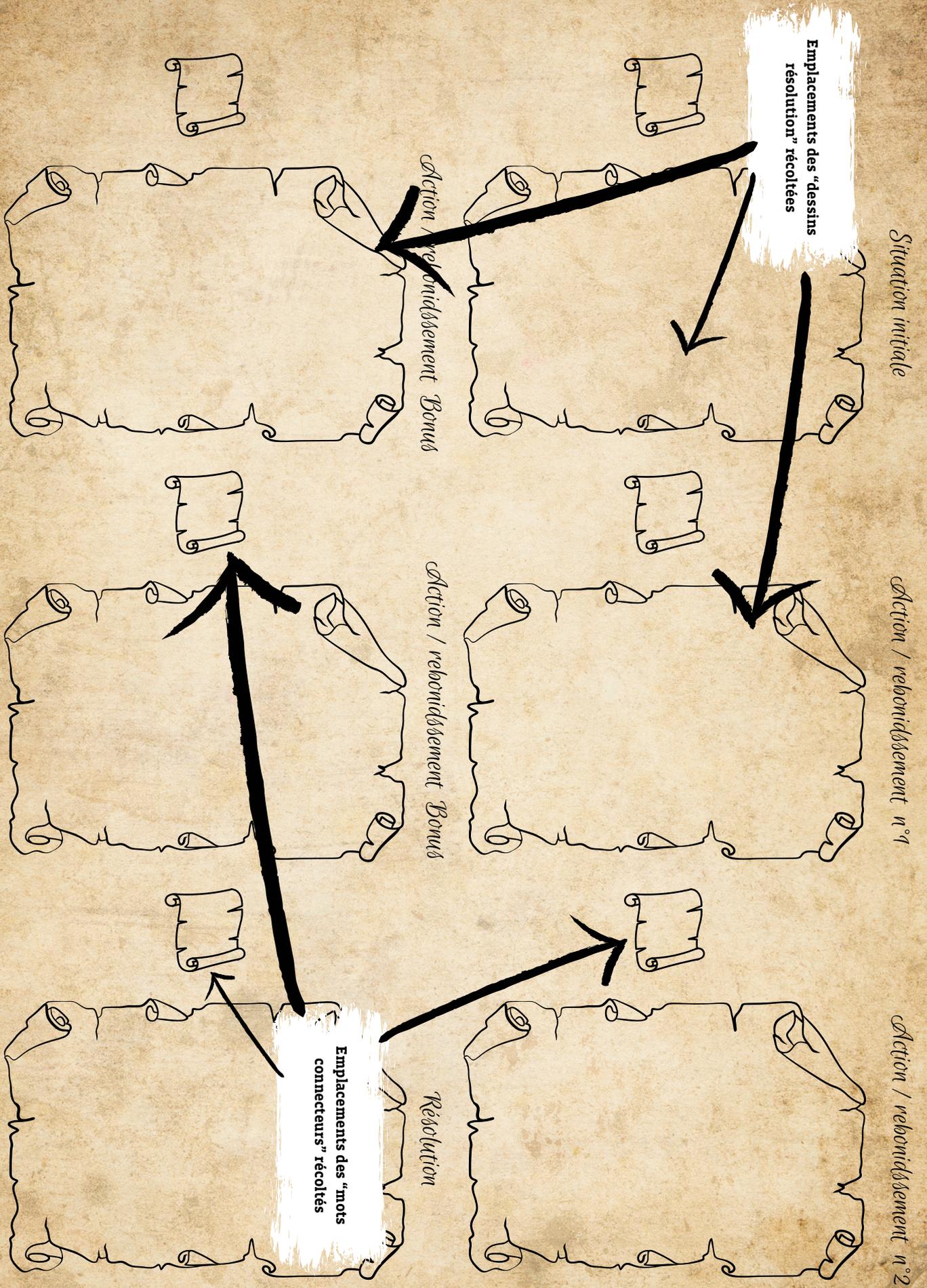


Action / rebondissement bonus



Résolution





Pour les grandes et les grands, des grandes quêtes à résoudre...

Les Draa sont face à un problème : La récolte a été mauvaise, à cause des sécheresses. Comment répartir les ressources au sein de cette tribu où la place de chacun et de ses besoins à son importance...

Les Ombla sont face à un problème : Les bords du grand lac, sur laquelle cette tribu nomade se rassemble à chaque printemps, sont investis par un groupe de réfugiés climatique. Comment vont-ils coexister...

Les Comoé sont face à un problème : L'eau vient à manquer pour alimenter les canaux pour leur atelier hydraulique. Comment cette tribu va-t-elle pouvoir continuer à construire les outils pour eux et les autres tribus?

Les Taritatou sont face à un problème : Les algues, à l'origine de leurs cordes si solides, sont tombées malades cette année. Comment continuer à construire, réparer et accrocher leur navire sans cordages?

Les Mauko sont face à un problème : La gelée tardive de cette année a détruit champs et vergers... Comment ce peuple agricole va-t-il passer l'année? Sans Manger?

Pour les plus jeunes, des histoires à vivre et inventer!

L'avant-coureur est retrouvé inconscient.

L'avant-coureur est complètement désorienté.

L'avant-coureur a trouvé un dahu blessé.

L'avant-coureur suit des traces de pas inconnues

**L'avant-coureur a englouti le repas des éclés
qui cuisait sur un feu de bois.**

**L'avant-coureur est prisonnier dans
de la boue bien gluante.**

L'avant-coureur a perdu son pouvoir magique.

L'avant-coureur est poursuivi par des lutins en colère.

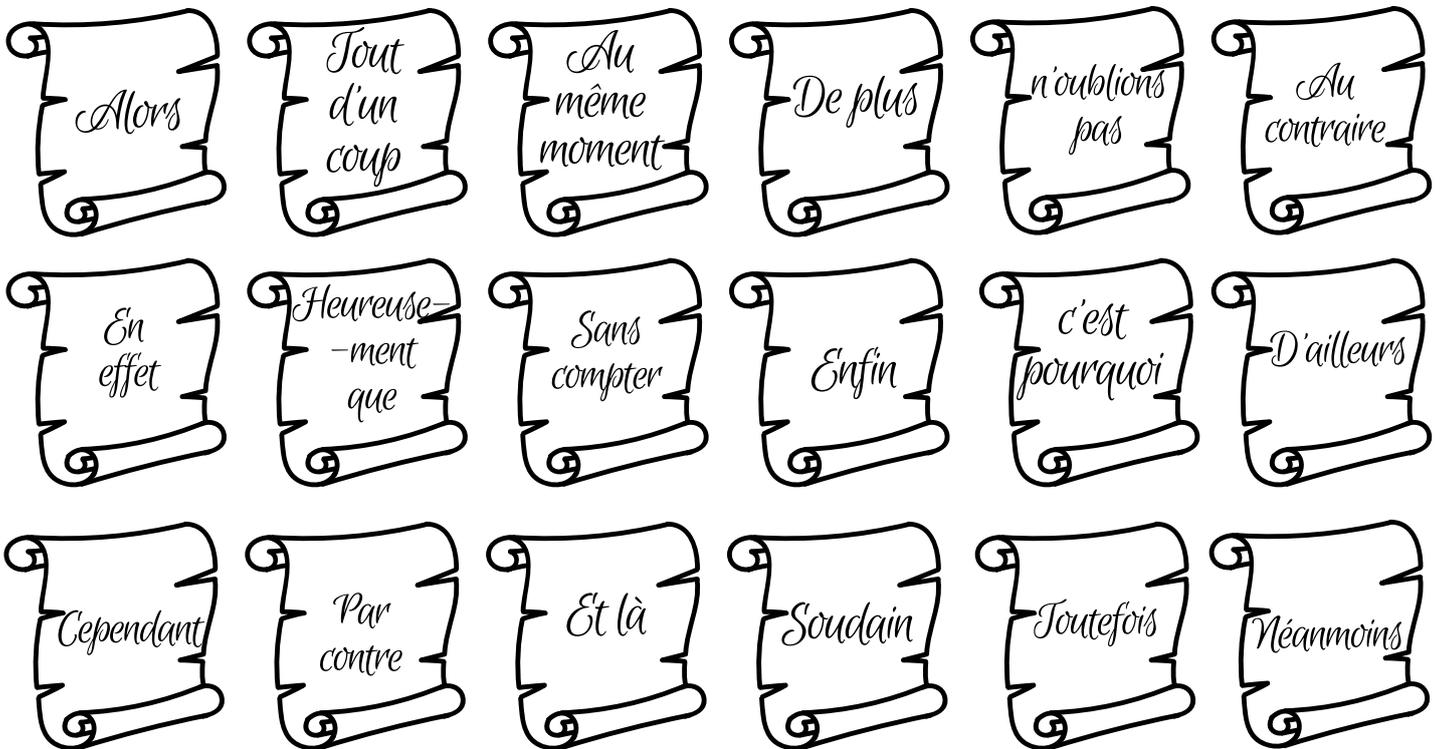
**L'avant-coureur devient invisible dès qu'il entre en
contact avec de l'eau.**

L'avant-coureur a subi un gros choc, il ne voit plus rien.

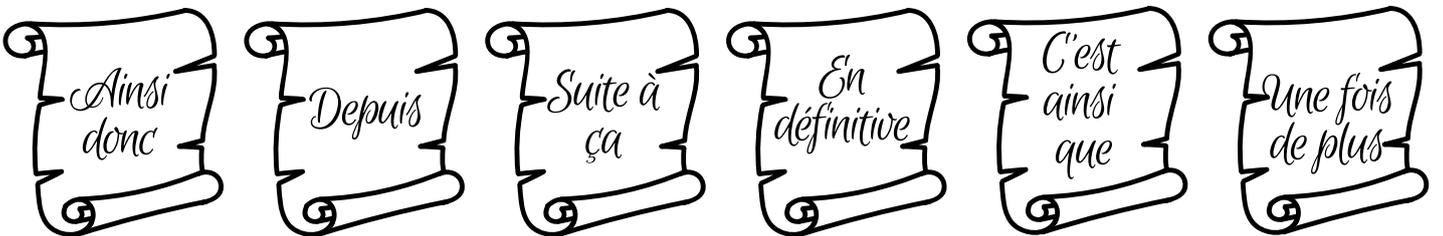
Mots d'introduction



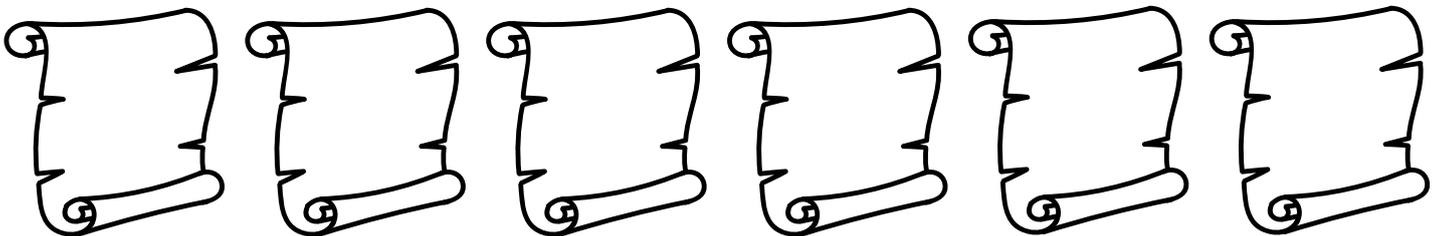
Mots d'actions

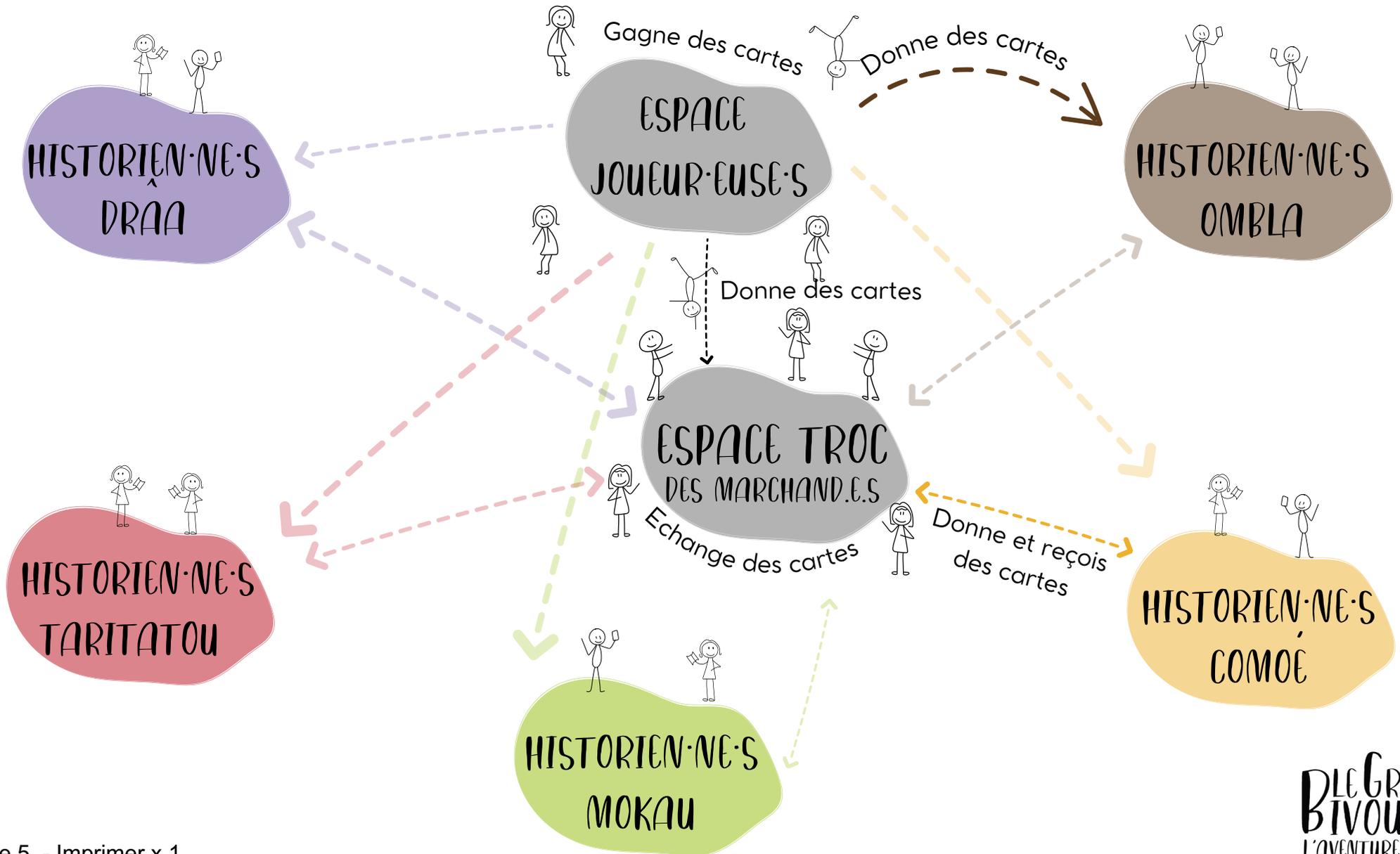


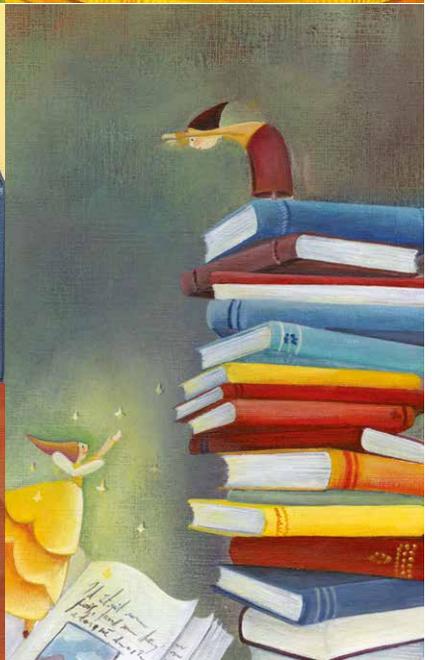
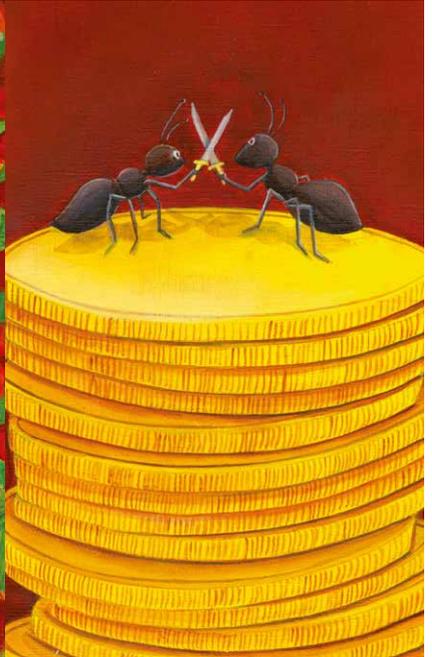
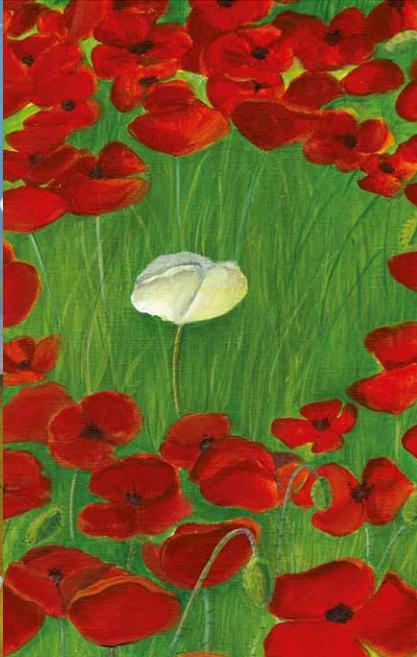
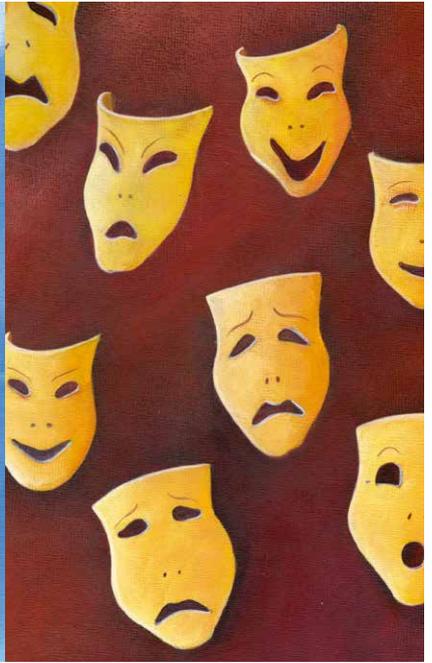
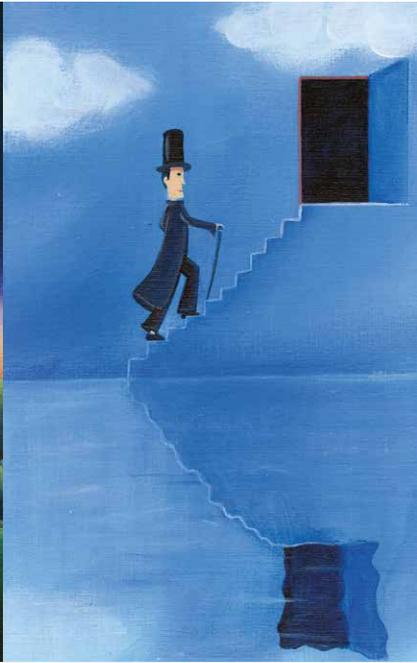
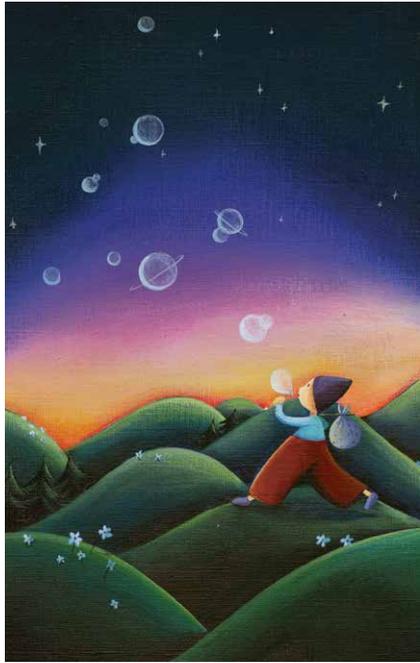
Mots de conclusion



Cartes Joker







Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

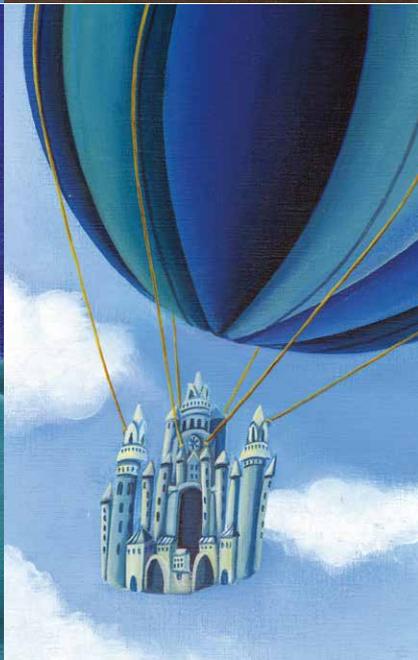
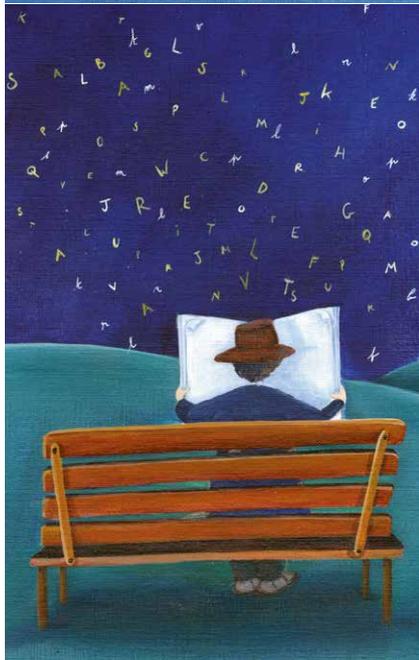
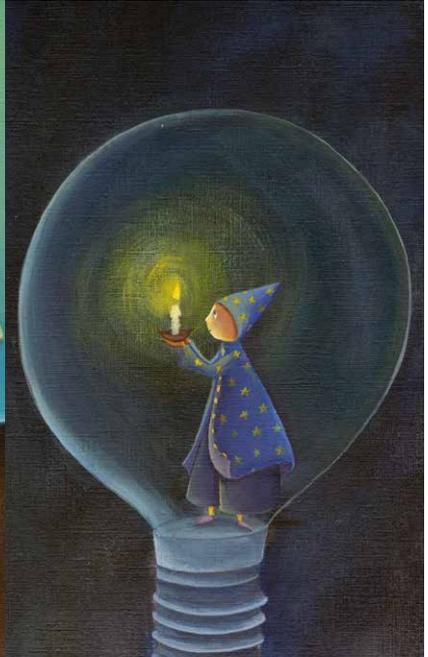
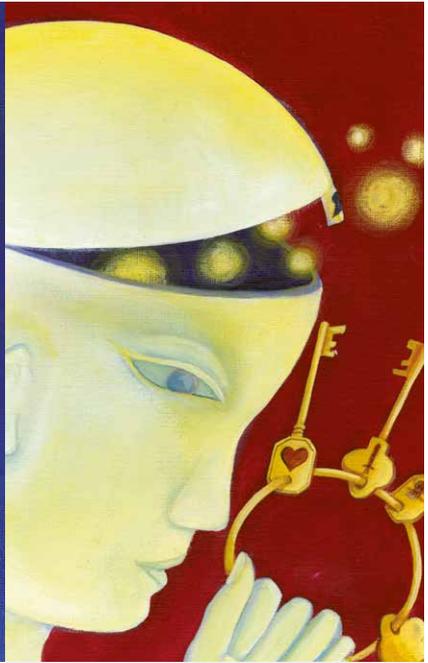
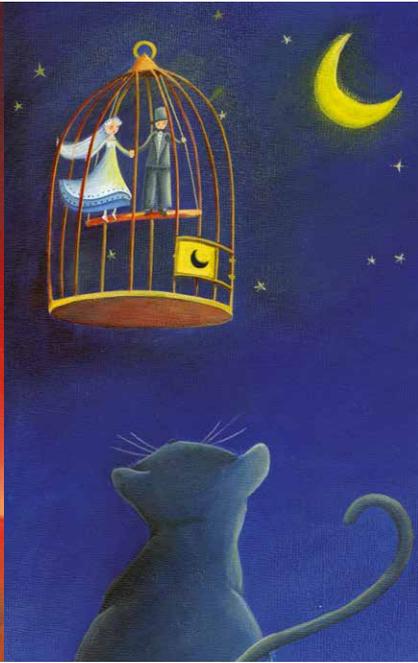
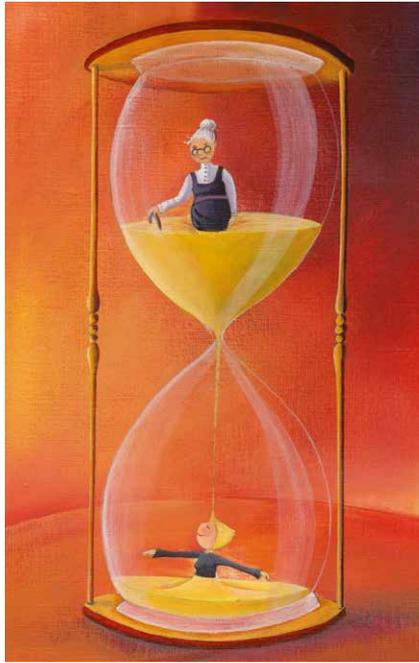
Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit



Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

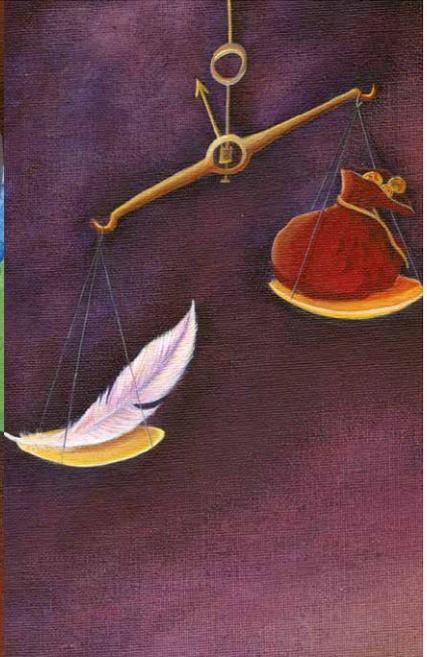
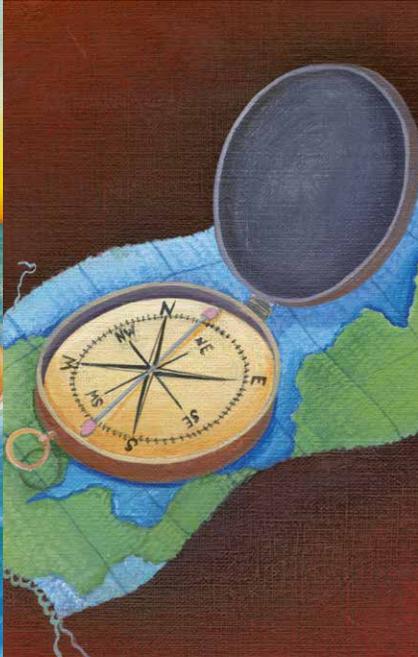
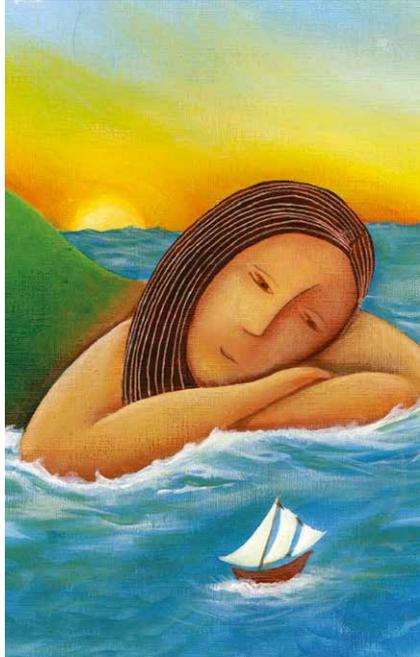
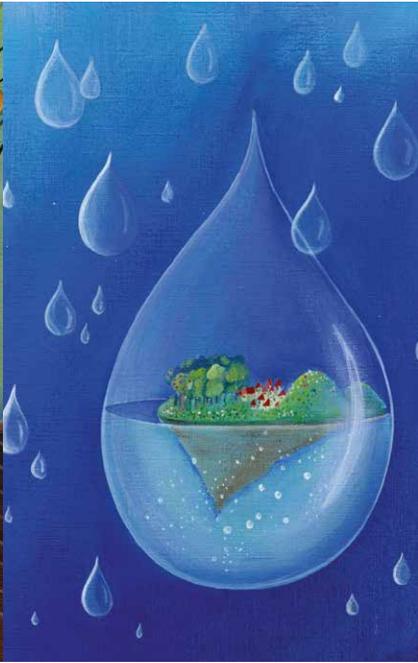
Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit



Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

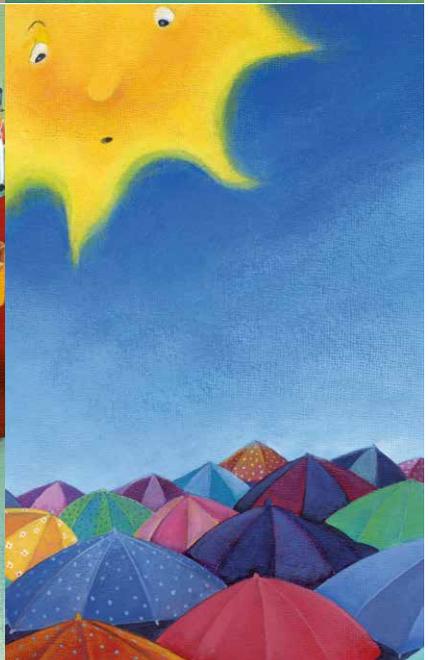
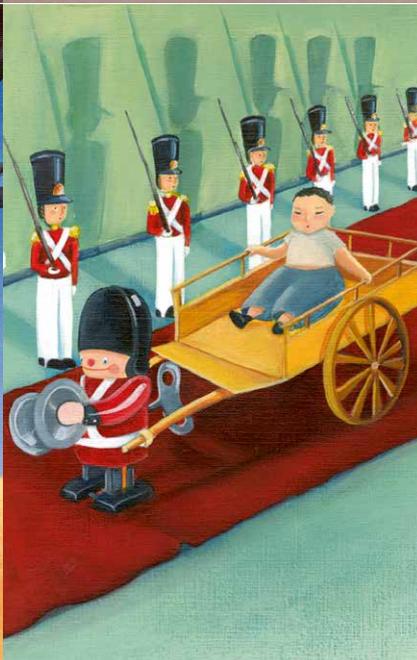
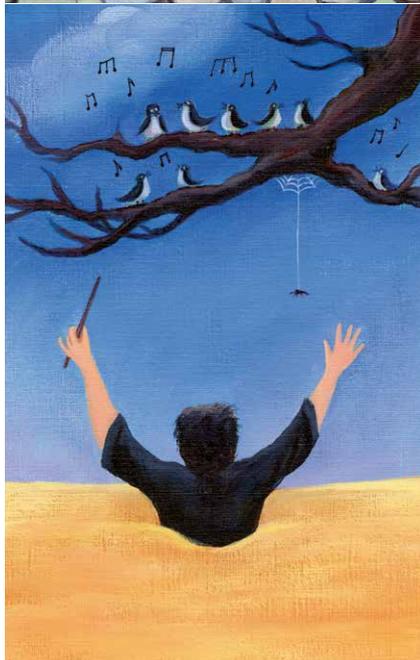
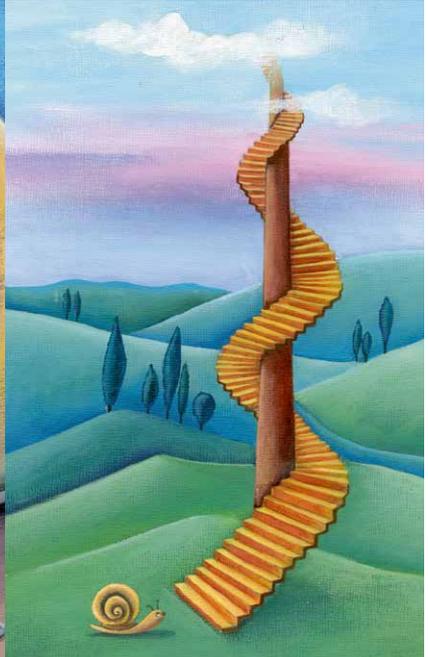
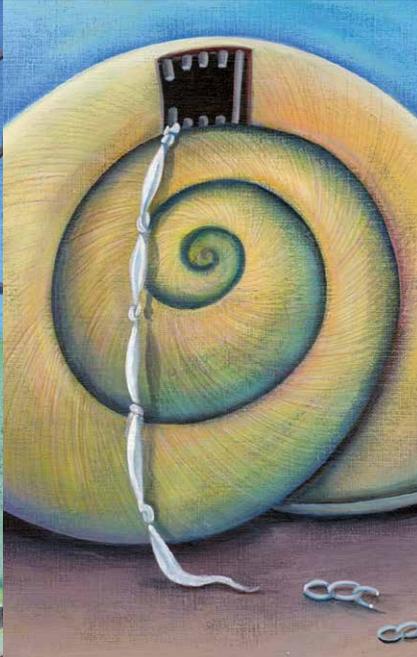
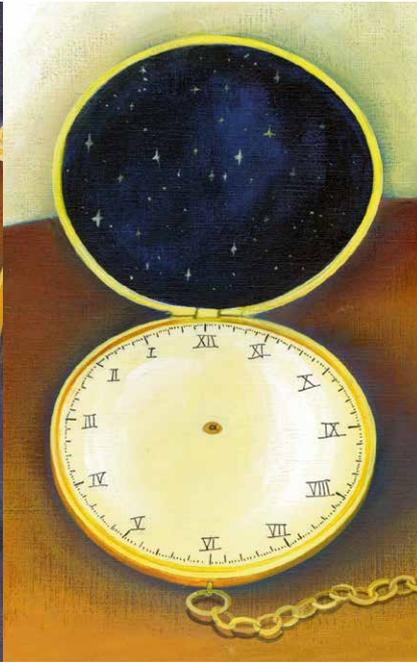
Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit



Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit