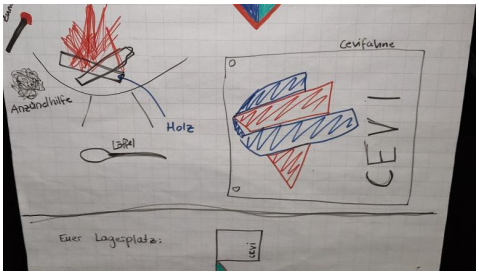
Cevi Konekta jeu de terrain nocturne national



Jeu de terrain nocturne pouvant être réalisé avec un très grand nombre de participants (environ 400) et dans lequel il s'agit d'aménager des emplacements de camp en groupe et de rassembler les ressources nécessaires. Le groupe qui a le drapeau dans l'emplacement de camp à la fin gagne.

Matériau

- Bols à feu
- Caisse de bureau
- Bâtons lumineux
- Petits bouts de bois
- Ruban de signalisation
- Bois d'allumage
- Allume-feu

Entrée en matière

Rassemblement et formation de 13 groupes maximum selon la couleur des bâtons lumineux. Explication du jeu, puis les groupes forment leur propre base. Ils peuvent alors se donner un nom de groupe et discuter de leur stratégie.

Au coup de sifflet du meneur de jeu, le jeu commence.

Partie principale

Conditions générales de la manifestation :

Nombre de participants : env. 200 - 400 participants
Lieu : terrain de camp et environs proches/forêt (à distance de marche), quartier général comme nœud central à peu près au milieu

Objectif du jeu : les groupes construisent un "lieu de camp" complet dans leurs bases.
En font partie : une tente (faîtière), un feu, le drapeau cévenol (présent 1x seulement), une carte, un foulard, une marmite

Déroulement du jeu :

Autorisation des autorités pour la construction de l'"emplacement de camp" : pour chaque "emplacement de camp", il faut d'abord obtenir l'autorisation des autorités. Pour cela, il faut répondre correctement à une question sur les cévenols auprès des animateurs du jeu (par exemple : combien de cévenols y a-t-il ?) Donne un exemple : Qui d'autre fait partie de l'association faîtière des U. C. Suisses ? etc.)

Marché : à cet endroit, les ressources peuvent être échangées de manière autonome contre d'autres ressources.

Challenges : disséminés sur le terrain. Marqués par des bougies. Il y a différents défis dans les différentes régions et zones de travail des U.C. Chaque défi réussi donne droit à une ressource.

- Technique de pionnier : Présenter des boutons, Comment manipuler des bâches ?
  De la ficelle et des bâches sont données comme ressources.

- Cartographie : questions sur la cartographie
  Une carte imprimée est donnée comme ressource.

- Premiers secours : présentation de l'écharpe, de l'état de conscience, de l'ABC, etc.
  Des piquets (individuels) sont donnés comme ressource.

- U.C. Client : questions sur l'histoire des U.C. et sur la structure actuelle.
  Comme ressource, il y a des petits bouts de bois et une vasque à feu.

- U.C. International : questions sur la structure et l'histoire internationale

- Sport : courir trois tours autour du camp
  Comme ressource, il y a une marmite, des allumettes, un brasero, un allume-feu

  (Le drapeau cévenol est caché quelque part.)

Éléments de jeu :

Combat contre des adversaires :

Le premier qui a tapé 3 fois dans le dos de l'autre personne reçoit toutes les ressources de l'autre personne. Si l'on perd un combat, il faut aller chercher une nouvelle ressource directement. Les combats sont possibles partout, sauf dans les bases. Mais attention : les bases doivent être surveillées, car on peut aussi y voler des ressources.

Dès que la marmite a été gagnée, elle peut être remplie d'eau grâce au "jeu de la cuillère" (= porter de l'eau sur une cuillère jusqu'à la marmite). Cette eau peut être utilisée pour éteindre les feux adverses. La distance à parcourir avec la cuillère est prédéfinie.

Direction du jeu et nombre de personnes : centrale et marché, 1 personne chacun

Défis et attribution des ressources : 6 personnes au total

Sortie

Nous visitons tous les camps installés et voyons lequel est complet. Le groupe vainqueur reçoit les bols à feu comme prix.

Tous les groupes rangent leurs emplacements et ramènent le matériel.

Mention de la source

Ce jeu de terrain nocturne a été élaboré et réalisé par Aroha, Ilu et Wiesel pour les U.C. Konekta 2024.