

GRANDE CHASSE : La remise de l'Ankus à Thûu

Durée : 1 heure

CEP ND Royale, avril 2009



Objectif pédagogique : découvrir la fin de l'histoire de l'Ankus du Roi, prendre son temps

Epreuves utilisées : sagesses de Jungle, mime, Kim, sémaphore, nœuds.

Type de Grande Chasse : passeport Jungle.

But du jeu pour les loups : traverser la Jungle pour rendre l'Ankus à Thûu.

Matériel nécessaire : - Ankus, « étiquettes équipes » selon niveau de progression, trésor (billes de verre, cristaux, pièces, bijoux,...) pour le Kim, 3 bourses avec pièces d'or ou pierres précieuses, 5 objets, masques de cobra (une couleur par poste, les cobras auront pris soin de se choisir un nom et une signature pour le passeport), 3 passeports jungle avec un dessin pour représenter chaque poste, déguisement de Kaa, de Thûu, masque de loup.

Lancement :

Kaa se présente aux loups et annonce que l'Ankus a été retrouvé, qu'il faut maintenant le rendre à Thûu. Il reprend la sagesse du RDC : « je n'apporterai plus jamais... » et « trop de hâte a perdu le serpent jaune qui voulait manger la lune » pour indiquer aux loups qu'il n'y a pas besoin de se dépêcher pour cette chasse.

Déroulement du jeu :

Kaa donne à chaque loup une étiquette correspondant à son niveau de progression. Une fois les loups mis en équipes de niveau, ils reçoivent une bourse de pierres précieuses à conserver et à remettre à Thûu et un plan de la propriété qui leur explique l'enchaînement des postes.

Les loups peuvent perdre des pierres précieuses de leur bourse s'ils donnent une mauvaise réponse aux postes. L'équipe qui ramène le plus d'argent dans sa bourse est donc celle qui a gagné le plus de postes.

Les postes sont tenus par les VL. Pour une maîtrise de 5 VL, un VL reste libre et passe d'équipe en équipe pour s'assurer du bon déroulement du jeu. On peut réduire le nombre de poste au nombre de VL disponibles pour ce jeu.

Les cobras qui accueillent les loups à chaque poste ne manquent pas de siffler les « s » !

Passage aux postes :

1	2	3	4
**	*	PT	—
*	—	**	PT
PT	**	—	*
—	PT	*	**

Nœuds (cobra noir) : « les lianes folles »

PT : dessins de nœuds, loups doivent les reconnaître, les refaire et connaître leur utilité.

* et ** relais nœuds selon niveau : on court et on reçoit une carte, on regarde le nœud, on retourne à son équipe et on donne le nom du nœud au suivant qui le réalise et part le donner au cobra. S'il est juste, il reçoit une carte, regarde le nœud, etc... (si le loup se trompe, il doit payer une pierre précieuse)

Kim (cobra rose) :

« le puit aux merveilles », tout le monde veut s'emparer du trésor qui y dort, il faut découvrir ce qui manque. On enlève des objets et pierres précieuses selon le niveau de progression.

Mime et sagesses (cobra bleu) :

« agilité du serpent », il n'est pas permis de s'adresser au Peuple du Poison si l'on ne connaît pas son langage :

PT : maître-mot, loi, devise, maximes et mimes d'animaux de jungle à faire découvrir à son équipe.

* : sagesses coupées en morceaux et à remettre en ordre ou à trous.

** : présenter des sagesses aux loups et ils doivent trouver qui a dit cette sagesse et à qui.

Sémaphore (cobra gris) :

« les secrets du Peuple du Poison » le Peuple du Poison est sourd, pour communiquer avec lui, utiliser le sémaphore. Les loups lancent un mot ou une phrase auxquels le cobra répondra :

PT : bagage/ réponse du cobra : de café

* : Kaa mange ? En silence

** : que veulent les Bandar-Logs ? Déguster des mangues juteuses.

Lorsque les équipes sont passées aux 4 postes, le loup qui passe d'équipe en équipe leur annonce que pour amadouer Thûu au moment où l'on va lui remettre l'Ankus, il faut lui inventer une petite danse de Jungle.

Les équipes se rejoignent ensuite et Thûu fait son apparition, il siffle et danse au milieu des loups. Chaque équipe exécute sa danse devant lui et lui remet sa bourse de pièces.

L'équipe gagnante est celle qui a exécuté la plus jolie danse, mais aussi qui a remporté le plus de postes. Thûu remet à chaque membre de cette équipe une pièce d'or.

Kaa remet ensuite l'Ankus à Thûu qui repart dans sa grotte.

Petits trucs pour agrémenter la grande chasse

Plutôt que de répartir les loups en les séparant par groupe de progression, prendre le temps de remettre à chacun d'eux, son étiquette et de donner aux 3 équipes ainsi constituées le nom d'une pierre précieuse.