

Roadbook

GRAND JEU

PÈLERINAGE DES JEUNES
CHRÉTIENS D'ÎLE-DE-FRANCE
AGÉS DE 13 À 15 ANS

FRAT

PRIER · RENCONTRER · CHANTER

JAMBVILLE 2022
03 ➤ 06 JUIN

*Qui enverrai-je ?
Me voici,
envoie moi !*



www.frat.org
f t i y

A imprimer par vos Soins en amont du FRAT

Roadbook du **SAMEDI**

**CONSERVEZ BIEN CE ROADBOOK, IL EST UTILE POUR LE SAMEDI ET POUR LE
DIMANCHE !!!**

C'EST LE MÊME ROADBOOK POUR LES 4/3ème ET LES 2^{NDE} !

LES SECONDES JOUENT EN HAUT DE L'ALLÉE DE L'EXTENSION

SAMEDI DE 15h30 à 17h30

Déroulé :

Vous allez jouer avec votre équipe de carrefour (8 jeunes pour 1 animateur). Vous êtes garant du bon déroulement de celui-ci. Pour certains jeux, il vous faudra trouver une autre équipe pour jouer avec elle. Pour cela, prenez une équipe proche de vous et formez un binôme.

Le but du Grand jeu est que les jeunes s'amuse !

Les règles des jeux sont faites pour être adaptées à votre guise et à celle des jeunes.

Vous êtes le maître du temps. Mais vous pouvez si vous le souhaitez, et si les jeunes le veulent, désigner un maître du temps parmi les jeunes qui vous aidera à ne pas dépasser le timing.

Une fois que vous avez trouvé un emplacement suffisamment grand et non accidenté, vous pouvez commencer à jouer. Votre équipe joue en autonomie.

Si jamais vous aviez fini tous les jeux il y a un jeu bonus à la fin de ce Roadbook.

A la fin du temps de Grand-jeu et de Carrefour, pensez à donner rendez-vous aux jeunes de votre équipe pour le dimanche. Attention le temps "témoin" du dimanche n'est pas forcément dans le même village...

Bon Jeu !!

Objectif du jeu du samedi

Faire connaissance : L'équipe vient de se constituer, à travers les différents jeux, les jeunes vont pouvoir se découvrir et exprimer leur personnalité.

Grand Jeu

Chaque frateur vient au FRAT avec son histoire, ses compétences et ses particularités. Comme ils ont pu le constater dans leur village, une couleur les définit. Et comme vous avez pu le remarquer ce matin sous le chapiteau, le FRAT c'est bien plus que cela : "Convivialité" et "Esprit d'équipe" sont les maîtres mots, alors ne jouons pas seul et on en verra de toutes les couleurs. A toi de jouer !!

Speech de lancement : À dire aux jeunes

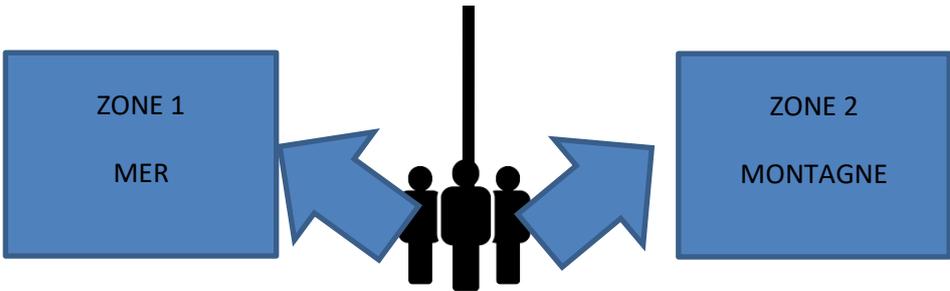
*"Avant toutes les couleurs étaient réunies pour former l'arc-en-ciel, avec une seule couleur nous ne pouvions pas le créer. **Le monde est plus triste sans nuance**, découvrez toutes vos couleurs, **identifiez-vous !** Au milieu de toutes ces couleurs, **trouve ta place** pour créer l'harmonie de l'arc-en-ciel. Il va falloir que tu sois malin pour **t'exprimer**.*

*Tu n'es pas tout seul, tu vas en voir de toutes les couleurs, **donne-toi à fond !**"*

Récap Grand jeu :

Identifie-toi !	25 min	Règle simple	1 équipe
Trouve ta place	30 min	Règle compliquée	1 équipe
Exprime-toi	25 min	Règle longue	2 équipes
Donne ton Énergie	30 min	Règle longue	2 équipes

Identifie-toi !

Durée ?	25 minutes
Qui participe ?	Une équipe
Matériel ?	Des vêtements ou des sacs pour délimiter les zones
Points de vigilance	Veiller à ce que tous les jeunes participent au jeu.
S'inspire d'un	Exercice de débat appelée "la rivière du doute"
Déroulement	<p><u>Première partie</u> : 10 minutes</p> <p><u>Mise en place</u> :</p> <p>Installation de deux zones espacées de 5-10 mètres environ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les jeunes se placent au milieu des deux zones. • L'animateur énonce deux propositions (ex : Mer ou Montagne) • Les jeunes choisissent et vont dans l'une des zones indiquées par l'animateur au début du jeu • Si jamais le jeune n'arrive pas à choisir, il peut rester au milieu • A chaque fois les jeunes doivent repartir du milieu <p><u>Liste de proposition</u> :</p> <p><i>Cette liste n'est pas exhaustive, libre à l'animateur ou aux jeunes de définir d'autres propositions.</i></p> <p>Mer ou Montagne Messe ou téléfoot Coca ou jus de pomme Sucré ou Salé Été ou Hiver Rio de Janeiro ou Sidney Instagram ou Tik Tok Chien ou Chat Histoire ou Français YouTube ou Twitch Cinéma ou Netflix</p> 

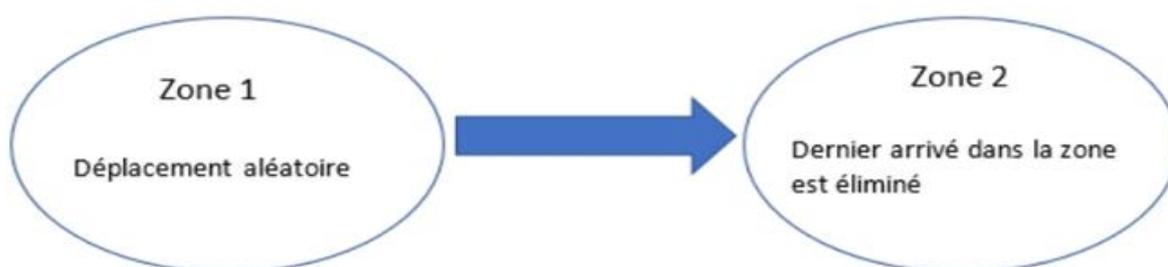
2ème partie : 15 minutes

Mise en place :

Installation de deux zones espacées de 5-10 mètres environ

Règles :

- Les jeunes commencent dans la zone 1.
- Ils sont en mouvement sur place et chantent une chanson de leur choix ou réalisent une action à la demande de l'animateur (ex : siffloter, marcher au ralenti, à reculons, genoux levés, sauter sur un pied, etc.)
- L'animateur annonce « Tous les jeunes qui... » suivi d'un élément de la liste des caractéristiques fournies (voir ci-dessous)
- Les jeunes qui se reconnaissent dans la caractéristique rejoignent au plus vite la zone 2 installée un peu plus loin (voir schéma) en respectant l'action réalisée dans le premier cercle (marcher au ralenti, à reculons, à cloche pied, en canard, ...)
- Le dernier jeune à rejoindre la zone est éliminé (Les jeunes qui sont éliminés peuvent devenir « assistants de l'animateur pour énoncer les caractéristiques). L'animateur peut alors jouer avec les jeunes
- Les jeunes rejoignent la première zone (débarquement) et la partie reprend
- On poursuit ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul jeune.



Liste des mots :

Cette liste n'est pas exhaustive, libre à l'animateur (ou à ses assistants) de définir d'autres caractéristiques

- Qui a un prénom avec deux voyelles ?
- Qui a fait une Insta story, un snap ou un réel sur Tik-Tok aujourd'hui ?
- Qui a vu le dernier Spiderman ?
- Qui va à la messe au moins deux fois par mois ?
- Qui joue d'un instrument de musique ?
- Qui fait du sport en club ?
- Qui a été baptisés bébé ?
- Qui a été baptisés ado ?
- Qui a rêvé d'être Iron Man ?
- Qui a déjà vendus des gâteaux à la fin de la messe ?
- Qui a des lunettes ?
- Qui vient pour la première fois au FRAT ?
- Qui ira au FRAT de Lourdes l'année prochaine ?
- Qui aime la couleur jaune ?
- Qui aime manger ?
- Qui a Tik-Tok sur leur téléphone ?
- Qui aime les mathématiques ?
- Qui aime les jeux vidéo ?
- Qui a dormi sous tente pour la première fois hier ?
- Qui a au moins un frère ou une sœur ?
- Qui aime chanter ?
- Qui a déjà vu le Tour de France (en vrai) ?
- Qui aime cuisiner ?
- Qui est scout ?
- Qui va au collège (lycée) en bus ?

TROUVE TA PLACE

Durée ?	30 minutes
Qui participe ?	1 Équipe
Matériel à prévoir	Papiers numéro à trouver en annexe et à découper avant le grand jeu du samedi
Points de vigilance	Toutes les situations ne pourront pas être forcément réalisées. Vous pouvez revenir sur ce jeu s'il vous reste du temps
S'inspire du	Jeu TOP TEN
Déroulement	<p><u>Mise en place :</u> Un jeune (le capitaine) se retrouve en face du reste du groupe. L'animateur détache la dernière page du Roadbook en annexe et coupe les 10 numéros.</p> <p><u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Deux jeunes sont désignés capitaine pour la première manche (les capitaines changent à chaque manche, l'animateur peut aussi être capitaine) • Ils mélangent les 10 numéros (<u>à découper en annexe</u>) et en distribuent une face cachée (<u>ou plié en deux</u>) à chaque joueur (l'animateur peut jouer aussi). Le reste sera caché par le capitaine (pour ne pas influencer la suite) • Les capitaines choisissent un thème (ci-dessous) et le lisent tout haut. • Chaque joueur, dans n'importe quel ordre, invente et annonce une réponse correspondant à son numéro secret : <p style="text-align: center;"><u>L'intensité d'une réponse dépend du numéro reçu</u> <u>(1 le moins probable > 10 le plus probable)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ensuite les capitaines doivent deviner l'ordre des réponses, du plus petit au plus grand numéro : <ul style="list-style-type: none"> ○ Ils désignent un joueur ○ Ce joueur pose son papier numéro face visible ○ Et ainsi de suite avec la carte de chaque joueur • Ensuite l'équipe désigne deux nouveaux capitaines et on recommence avec un nouveau thème • Si l'équipe le souhaite, vous pouvez jouer en mode expert ! A ce moment-là les capitaines doivent, en plus de trouver le bon ordre, trouver le numéro précis de chacun. (Car tous les numéros ne seront pas distribués normalement) <p>Exemple : <i>Quel objet fallait-il avoir lors du naufrage du Titanic ? du 1 moins utile au 10 plus utile.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>1> "Un appareil à raclette" ; 9 > "Une bouée" ; 10 > "Un jet-ski" ; 5> "des papiers d'identité" ;</i></p>

Vous avez reçu un oscar, réagissez sur scène et dites des remerciements	
1- complètement blasé	10- hyper heureux
Quel objet serait le plus utile sur une île déserte ?	
1- pas du tout utile	10 - très utiles
Jouez votre réaction face à un but du PSG à garder	
1- supporter de l'équipe adverse	10 - Fan du PSG
Que dirais-tu pendant la confession à <u>inventer</u> ?	
1 - petit péché	10 - gros péché (presque impardonnable)
Mimez : on vous met un bébé dans les bras	
1- je ne suis pas fait pour ça	10 - je suis super à l'aise
Vous êtes le premier apôtre à avoir vu Jésus ressuscité, vous devez convaincre les autres en 2 phrases maximum	
1 - pas du tout convaincant	10 - très convaincant
C'est la journée de la gentillesse : faites un compliment	
1- gentillet (simple)	10 - très élogieux
Mime ta réaction quand tu as découvert le repas du FRAT	
1- dégoûtant	10- Pas du tout dégoûtant
Vous avez pris place dans un avion de ligne qui va bientôt décoller "Bonjour, je suis Jonathan, votre pilote..." Complétez la suite	
1 - moins rassurant	10 - plus rassurant
Mimez : vous entrez dans la mer...	
1 - très froide	10 - super chaude
"Pour gagner le prix Nobel de l'écologie moi je..." Racontez ce que vous faites	
1 - ce n'est vraiment pas gagné	10 - c'est super écolo
Trouve un métier de reconversion pour le Pape	
1 - moins probable	10 - c'est évident (plus probable)
Dites ce que font les élèves quand le prof écrit au tableau	
1 - classe très calme	10 - la classe très agité

Exprime-toi

Durée ?	25 min		
Qui participe ?	Rassemblement de deux équipes de carrefour		
Points de vigilance	-Faire participer tous les jeunes -Faire respecter le temps		
Déroulement	<p>Le jeu se déroule en trois manches.</p> <p><u>1ère manche</u> - 5 minutes</p> <p><u>Mise en place :</u></p> <p>Chaque équipe est placée en face d'un animateur ayant des questions.</p> <p><u>Objectif : Deviner la réponse</u></p> <p>Les deux équipes sont en concurrence. Tour à tour 1 jeune de chaque équipe doit faire deviner (soit en parlant ou en mimant) la réponse aux questions ci-dessous à son équipe. La première équipe à deviner la réponse gagne le point. A chaque nouveau tour, deux nouveaux jeunes viennent auprès de l'animateur.</p> <p><u>Les questions doivent rester secrètes !</u></p> <p>L'équipe a 2 minutes 30 pour trouver le maximum de réponses</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> - La couleur de ton village ? - Ton âge ? - Ton/tes loisir(s) ? - Ton animal préféré ? - Un sport ? - Une matière au collège ? - Ton plat préféré ? - Ton endroit préféré ? - Ton fruit préféré ? </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> - Ton style musical préféré ? - Ta série préférée ? - Ton artiste préféré ? - Ta couleur préférée ? - Quel mois es-tu né ? - Ton livre préféré ? - Ton jeu préféré ? - Ton objet préféré ? - Ton dessert préféré ? </td> </tr> </table> <p>1 point par mot trouvé. L'équipe avec le plus de points a gagné.</p> <hr style="width: 80%; margin-left: 0;"/> <p><u>2ème manche</u> : 5 minutes</p> <p><u>Mise en place :</u></p> <p>Les animateurs se placent à une distance d'environ 5 mètres des équipes.</p> <p>Chaque équipe impose une contrainte pendant toute la durée de cette manche à l'équipe adverse (par exemple : faire deviner à son équipe en sautant, parler avec les dents serrées, avancer en faisant des roulades ...) sauf pendant les déplacements.</p> <p>Objectif : Deviner le mot</p> <p><u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tour à tour chaque jeune vient faire deviner un mot à son équipe dans le respect de la contrainte 	<ul style="list-style-type: none"> - La couleur de ton village ? - Ton âge ? - Ton/tes loisir(s) ? - Ton animal préféré ? - Un sport ? - Une matière au collège ? - Ton plat préféré ? - Ton endroit préféré ? - Ton fruit préféré ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ton style musical préféré ? - Ta série préférée ? - Ton artiste préféré ? - Ta couleur préférée ? - Quel mois es-tu né ? - Ton livre préféré ? - Ton jeu préféré ? - Ton objet préféré ? - Ton dessert préféré ?
<ul style="list-style-type: none"> - La couleur de ton village ? - Ton âge ? - Ton/tes loisir(s) ? - Ton animal préféré ? - Un sport ? - Une matière au collège ? - Ton plat préféré ? - Ton endroit préféré ? - Ton fruit préféré ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ton style musical préféré ? - Ta série préférée ? - Ton artiste préféré ? - Ta couleur préférée ? - Quel mois es-tu né ? - Ton livre préféré ? - Ton jeu préféré ? - Ton objet préféré ? - Ton dessert préféré ? 		

- Dès que celui-ci a fait deviner le mot, il retourne auprès de son équipe
- Le but du jeu est de finir la liste des mots en premier
- **Un animateur lit la liste du haut vers le bas et l'autre animateur de bas en haut pour éviter que les jeunes trouvent les mots en même temps**

Liste de Mots :

- | | |
|--------------|----------------------|
| - Pentecôte | - Chanter |
| - Jambville | - Rencontrer |
| - Scout | - Mairie |
| - Sweat | - Marie |
| - Envoie-moi | - FRAT |
| - Deux | - Langage des signes |
| - Jésus | - Glorious |
| - Zéro | - Groupe |
| - Témoin | - Téléphone |
| - L'autorité | - Animateur |
| - Prier | - Réfléchir |
| - Liberté | |

3ème manche : Mime à la chaîne - 10 minutes

Mise en place : Les jeunes se placent en file indienne. Les deux équipes se mettent dos à dos.

Règles :

- L'animateur appelle le dernier jeune de la file indienne et lui dit le premier mot de la liste.
- Le jeune tape sur l'épaule du jeune de devant (celui-ci se retourne). Le jeune doit lui mimer le mot en question. **L'autre jeune a 10 secondes pour trouver le mot sans le dire.**
- Ensuite il tape sur l'épaule du jeune qui se trouve devant lui, l'opération se répète et ainsi de suite jusqu'au 1er jeune de la file indienne.
- **Vous pouvez donner une indication comme par exemple : c'est une phrase et une expression**

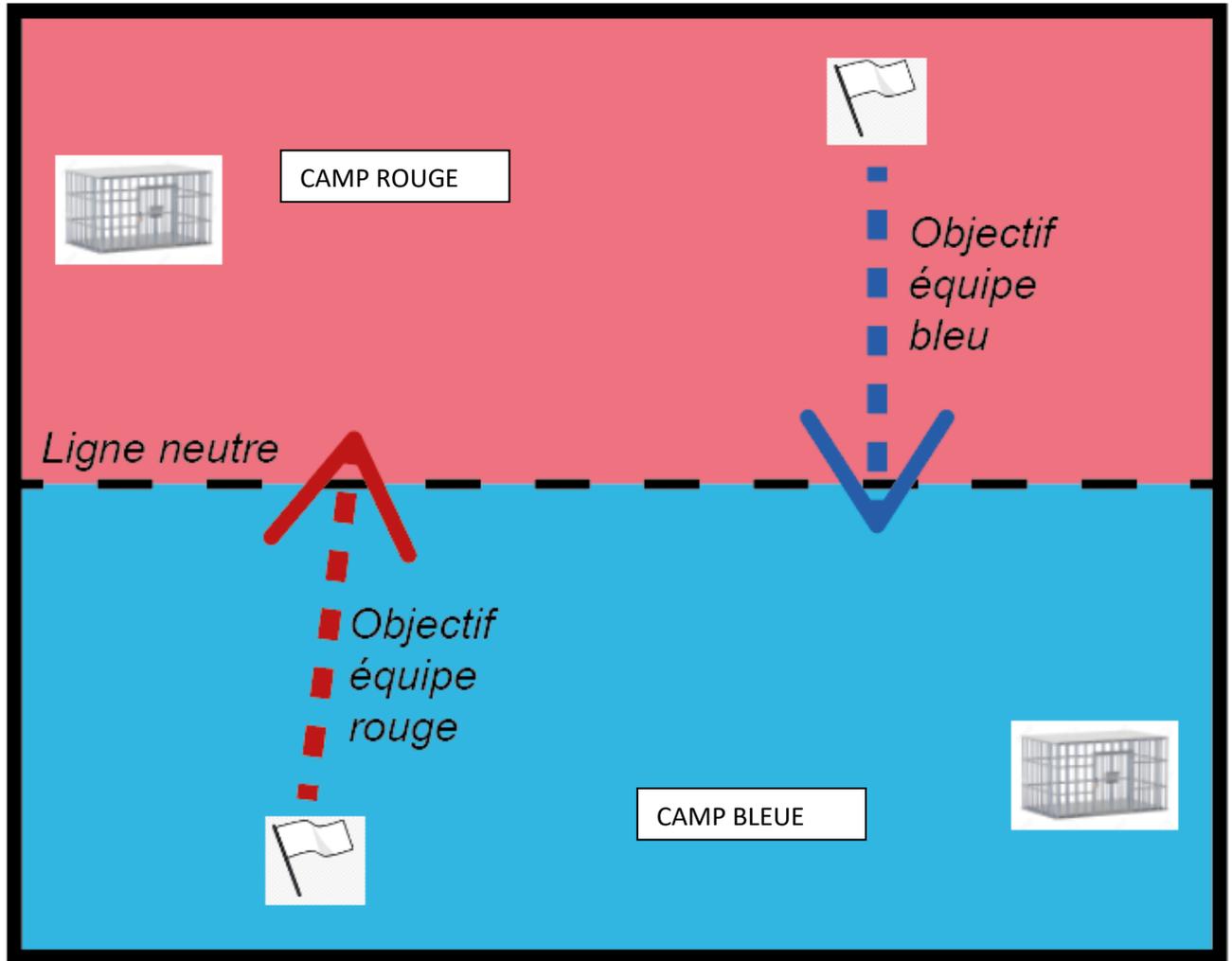
Liste de Mots :

- Dormir sous la tente (Une action)
- Donner sa langue au chat (expression)
- Souffler ses bougies d'anniversaire (une action)
- Spider-Man (Film)
- Tomber dans les pommes (expression)
- Arc-en-ciel (nature)
- Notre père qui êtes aux cieux
- "Lève-toi et marche" (phrase biblique)
- Stars Wars (Film)
- "Aimez-vous ! Les uns, les autres !" (Phrase biblique)

Donne ton Énergie

Durée ?	30 minutes
Qui participe ?	Rassemblement de deux équipes de Carrefours
Matériel à prévoir ?	- Des sacs et/ou pulls pour délimiter le terrain - 1 vêtement/ sac servant de drapeau par équipe - Plan du terrain (page suivante)
Points de vigilance	Il est important de respecter le timing des jeux. <u>S'il n'y a pas deux équipes, alors il faut scinder l'équipe en 2</u>
Déroulement	<p><u>Mise en place :</u></p> <p>Délimiter le terrain comme sur le plan de la page suivante sur environ 25-30m de long et 20-25m de large. (Comme sur le schéma page suivante)</p> <p><u>Si l'équipe joue seule, la diviser en deux et réduire les dimensions du terrain.</u></p> <p><u>Règles :</u></p> <p>Les deux équipes s'affrontent. L'objectif est d'entrer dans le camp de l'adversaire et de déplacer leur vêtement/drapeau jusqu'à son propre camp sans se faire toucher à deux mains.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque équipe dispose d'un côté du terrain de jeu, c'est leur camp. Une ligne neutre divise le milieu du terrain, si un jeune la traverse il est dans le camp adverse. - Dans son camp, le jeune est en sécurité. - Chaque équipe dispose également d'un vêtement/drapeau visible ou non (au choix) à un bord de son camp. - Si un jeune est touché <u>à deux mains</u> dans le territoire de ses adversaires, il doit se rendre dans la prison de son adversaire accompagné par la personne qui l'a touchée. - Si lors du retour un jeune se fait toucher à deux mains, il doit lâcher le vêtement/drapeau à l'endroit où il a été touché et aller en prison. - <u>L'équipe adverse ne peut pas rapporter son vêtement/drapeau à l'endroit initial, il doit rester sur place.</u> - Si à la fin du temps de jeu, aucune équipe n'est parvenue à rapporter le vêtement/drapeau de l'équipe adverse dans son camp ou sont à égalité, <u>le gagnant est celui dont le vêtement/drapeau adverse est le plus proche de la ligne neutre qui sépare les deux terrains.</u> - <u>Il n'est pas autorisé de lancer le vêtement/drapeau</u> - Les jeunes qui défendent leur vêtement/drapeau n'ont pas le droit de rester statiques auprès de celui-ci. <p><u>Prison :</u> si un jeune est capturé et mis en prison, il peut être libéré si un membre de son équipe fait tout le chemin pour toucher son jeune prisonnier, sans se faire toucher lui-même par les adversaires. Une fois libéré, le jeune est obligé de retourner dans son camp avant de pouvoir effectuer une autre action.</p>

25 / 30 m



20 / 25 m

Roadbook du DIMANCHE

C'EST LE MEME ROADBOOK POUR LES 4/3EME ET LES 2^{NDE} !

ATTENTION LA DUREE N'EST PAS LE MÊME POUR LES SECONDES

LES SECONDES JOUENT EN HAUT DE L'ALLÉE DE L'EXTENSION

DIMANCHE DE 15H30 À 17H30

Déroulé :

Vous allez jouer avec la même équipe que la veille. Vous êtes toujours garant du bon déroulé et du timing de celui-ci. Souvenez-vous des forces et des difficultés de chacun de vos jeunes afin de mettre leurs talents en avant et de ne laisser personne sur le côté.

Vous n'êtes pas obligé de suivre les jeux à la lettre, **sauf le dernier qui sera la conclusion du Grand Jeu et qui apportera une réponse aux jeunes.** Dans un premier temps, il vous faudra trouver une deuxième équipe afin de jouer avec elle.

ATTENTION : pour les 2nd, la durée du Grand Jeu n'est pas la même. **Vous n'avez qu'1heure de jeu.** Vous aurez donc un timing différent indiqué sur chaque fiche, soyez vigilant. Trouvez une autre équipe de 2nde pour jouer avec elle. Tout comme les 4^{ème} /3^{ème}, **il est important de faire la deuxième et la troisième manche du dernier jeu qui est la conclusion.**

A la fin du temps de Grand Jeu, si vous pouviez prendre 5 minutes avec votre équipe afin de remplir le bilan qui se trouve en annexe du Road Book cela nous aiderait à nous améliorer pour les années à venir ! Vous pourrez remettre ce bilan à votre équipe de mairie. Merci d'avance !

Bon Jeu !!

Objectif du dimanche :

Tout seul on va plus vite, à plusieurs on va plus loin ! C'est en équipe que vous allez affronter l'équipe adverse. Les talents de chacun permettront d'avoir une équipe plus forte.

Imaginaire du Grand Jeu :

Les couleurs ont disparu, nous ne pourrions pas les retrouver seuls. L'équipe est donc indispensable pour les retrouver. Dans de nombreuses quêtes, il faut se battre en équipe pour obtenir la victoire, il en va de même pour retrouver les couleurs. En équipe, donnez le maximum pour retrouver la couleur et la ramenez dans le village.

Speech de lancement : A lire aux jeunes

*"Les couleurs ont disparu ! Sans couleur c'est le bazar ! Il faut remettre tout ça dans l'ordre, à vous de démêler la situation. Maintenant avançons ensemble dans le **Black-Out**. Attention !! Le danger nous guette !! Montrez votre capacité à l'**Esquiver**. Les problèmes continuent, toutes les lumières sont éteintes, **avancez à tâtons**, le chemin est difficile. Déverrouillez le **prisme** et vous découvrirez comment retrouver les couleurs. "*

Récap Grand jeu :

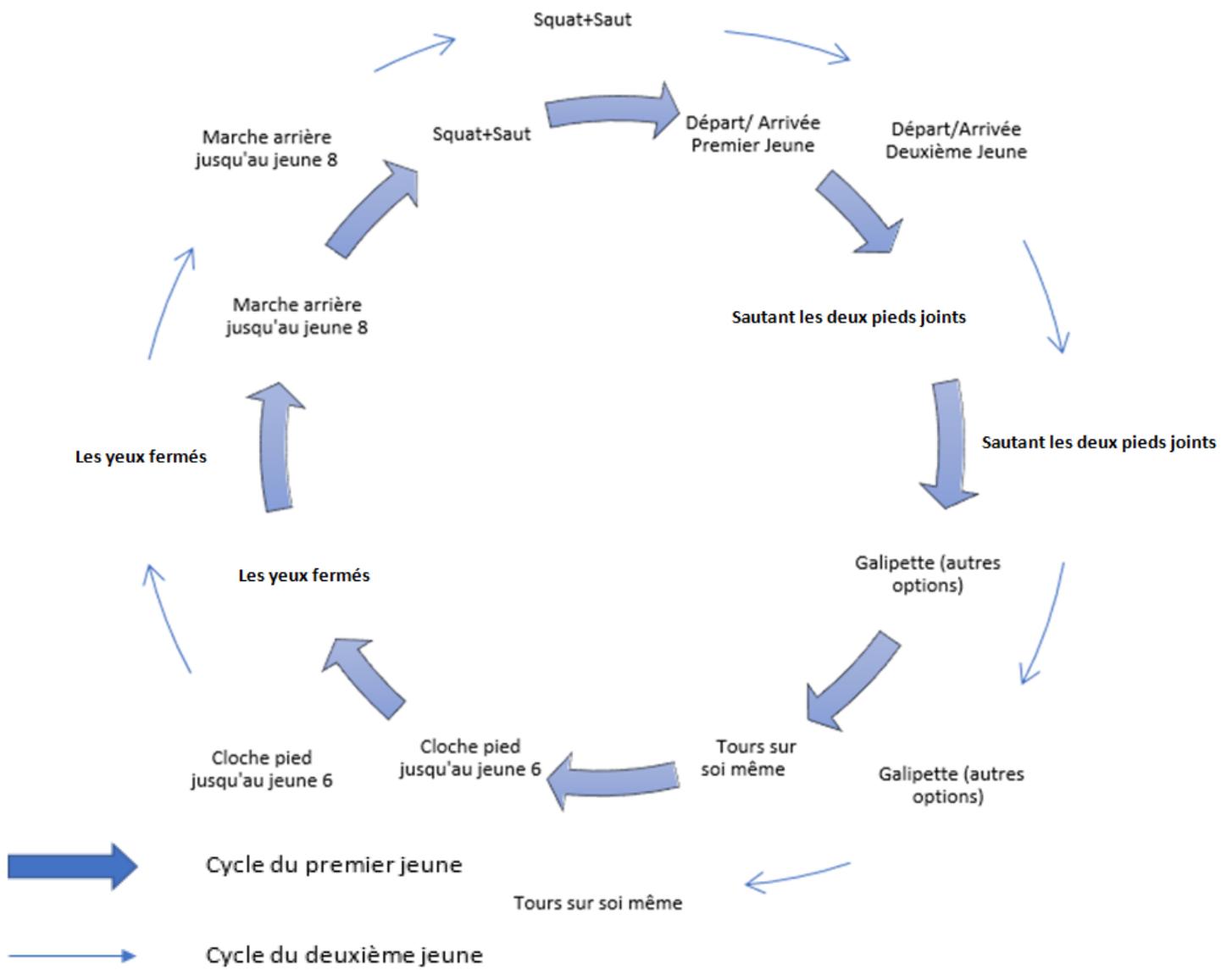
Démêle la situation	3/4 =15 min - 2 nd e = 15 min	Règle simple	2 équipes
Black-Out	3/4 =20 min - 2 nd e = 10 min	Règle longue	2 équipes
Esquive	3/4 =25 min 2 nd e = 15 min	Règle simple	2 équipes
Avance à tâtons	3/4 =20 min 2 nd e = 10 min	Règle longue	2 équipes
Prisme	3/4 =25 min 2 nd e = 10 min	Règle longue	2 équipes

Démêle la situation

Durée 3^{ème} Et 2^{nde}	15 minutes
Qui participe	Rassemblement de deux équipes de Carrefours
Points de vigilance	Faire attention au lieu, il doit être sécurisé et sans obstacles. <u>S'il n'y a pas deux équipes, alors il faut scinder l'équipe en 2.</u>
Déroulement	<p><u>Mise en place :</u></p> <p>Les deux équipes jouent en même temps et en parallèle (côte à côte).</p> <p><u>Si l'équipe joue seule, la diviser en deux. Le nombre de jeunes doit être un nombre pair.</u> Si une équipe est en nombre impair, proposer à 1 jeune d'être capitaine et de s'occuper de dénouer le nœud.</p> <p>Chaque équipe forme un cercle en restant debout et en se tournant vers le centre de leur cercle. Les deux cercles ne doivent pas être trop rapprochés.</p> <p>Tout d'abord, demander à chacun de lever la main gauche et d'attraper la main de quelqu'un sauf de son voisin(e) de droite et de gauche. Maintenir ces liens. Ensuite, demandez à chacun de lever la main droite et d'atteindre la main d'une autre personne dans son cercle. Assurez-vous que personne ne tient la main de quelqu'un debout juste à côté de lui.</p> <p><u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque équipe doit ensuite essayer de démêler le nœud. Pour cela, ils doivent faire passer les bras par-dessus leurs têtes ou par-dessous leurs jambes. - L'équipe gagnante est la première à avoir réussi à démêler le nœud et s'être remise en cercle les uns à côté des autres - Si une équipe se lâche les mains, l'équipe adverse gagne. Une nouvelle partie peut alors commencer <p>Si les nœuds tardent à se défaire, vous pouvez autoriser un joueur à lâcher une seule main.</p> <p>Si le timing le permet vous pouvez le refaire plusieurs fois</p>

BLACK OUT

Durée 4/3^{ème}	20 minutes
Durée 2^{nde}	10 minutes
Qui participe	Rassemblement de deux équipes de carrefour
Points de vigilance	Il faut veiller à la sécurité des jeunes, prévoir un lieu sécurisé sans obstacle et assez d'espace pour permettre aux jeunes de réaliser les contraintes.
Déroulement	<p><u>Mise en place :</u></p> <p>Les deux équipes jouent en même temps et en parallèle (côte à côte). Les jeunes doivent se mettre en rond, espacés de 2/3m les uns des autres.</p> <p><u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● A chaque étape : Le jeune doit réaliser une nouvelle contrainte. Indiquer ci-dessous (les contraintes peuvent être adaptées en fonction de la météo, en particulier la galipette) <ul style="list-style-type: none"> - <i>Jeune 1 : Premier à faire le parcours</i> - <i>Jeune 2 : peut se déplacer uniquement en sautant les deux pieds joints</i> - <i>Jeune 3 : peut se déplacer uniquement en Galipette. s'il pleut : il doit taper dans les mains pour avancer chaque pied (clap pied droit clap pied gauche etc...)</i> - <i>Jeune 4 : peut se déplacer uniquement en tournant sur lui-même</i> - <i>Jeune 5 : peut se déplacer seulement sur un seul pied (cloche-pied)</i> - <i>Jeune 6 : peut se déplacer seulement les yeux fermés.</i> - <i>Jeune 7 : peut se déplacer seulement en marche arrière</i> - <i>Jeune 8 : peut se déplacer uniquement en Squat + saut</i> <p>La course s'arrête une fois que l'ensemble des jeunes ont réalisé le parcours entier.</p> <p><u>Si votre équipe comporte plus de 8 jeunes vous pouvez mettre plusieurs jeunes au saute-mouton</u></p> <p>Le jeune 1 commence le parcours avec la contrainte du jeune 2 "saut à deux pieds" et enchaîne les contraintes. Lorsqu'il arrive à la fin, il prend la place du jeune 2.</p> <p>Chacun des jeunes doit réaliser un parcours complet avec soin et rapidité.</p> <p>Pour augmenter le challenge ou la dynamique : annoncer que le sens du parcours est inversé.</p> <p>Une fois que les jeunes ont compris le jeu, l'animateur peut y prendre part.</p>



L'Esquive

Durée 4/3ème	25 minutes
Durée 2nde	15 minutes
Qui participe	Rassemblement de deux équipes de carrefour
Points de vigilance	<p><u>Demander aux jeunes d'enlever les montres et les bagues pour ce jeu.</u> L'animateur veille à ce que les jeunes respectent les règles du jeu et qu'ils ne se frappent pas les uns les autres. Les attaques doivent rester maîtrisées !! Les jeunes qui sont éliminés deviennent arbitres pour aider l'animateur à vérifier le respect des règles, ainsi ils ne restent pas inactifs durant le reste de la partie.</p>
S'inspire du	Jeu "Ninja"
Déroulement	<p><u>Mise en place :</u></p> <p>Les jeunes forment un cercle où les 2 équipes sont mélangées : un jeune de l'équipe A puis un jeune de l'équipe B puis un A, puis un B, etc...</p> <p>Ils s'avancent vers le centre du cercle et mettent leurs mains en avant. Ensemble ils disent "Esquive" et sautent en arrière pour s'écarter les uns des autres, toujours en gardant la forme de cercle.</p> <p>Ils gardent la position dans laquelle ils se retrouvent, c'est alors leur position de départ.</p>  <p><u>Règles :</u></p> <p>Chaque joueur va tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, pouvoir essayer de toucher avec sa main, la main d'un autre joueur. (<u>Attention, uniquement la main compte !</u>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pour cela, il peut faire un mouvement avec son corps (pieds et mains). <u>L'attaque ne peut se faire qu'avec un seul mouvement global.</u> ● L'attaquant peut viser qui il veut, il n'est pas obligé de viser son voisin. L'attaquant doit rester immobile après son attaque.

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">● Un joueur attaqué peut bouger sa main pour esquiver, puis garder sa nouvelle position. L'esquive se fait également dans un seul mouvement.● Au fur et à mesure de l'avancée du jeu, le cercle du départ va se déformer, cela est normal.● Les joueurs qui ne sont ni en position d'attaque, ni en position d'esquive n'ont pas le droit de bouger et doivent rester immobiles sur place.● <u>Quand un joueur a une main touchée, il la place dans son dos. Quand ses deux mains sont touchées, il est éliminé. (Une main = une vie)</u>● L'équipe gagnante est celle qui aura réussi à éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse.● A la fin du temps de jeu, si la partie n'est pas terminée, l'équipe gagnante est celle qui a le plus grand nombre de joueurs encore en jeu. |
|--|---|

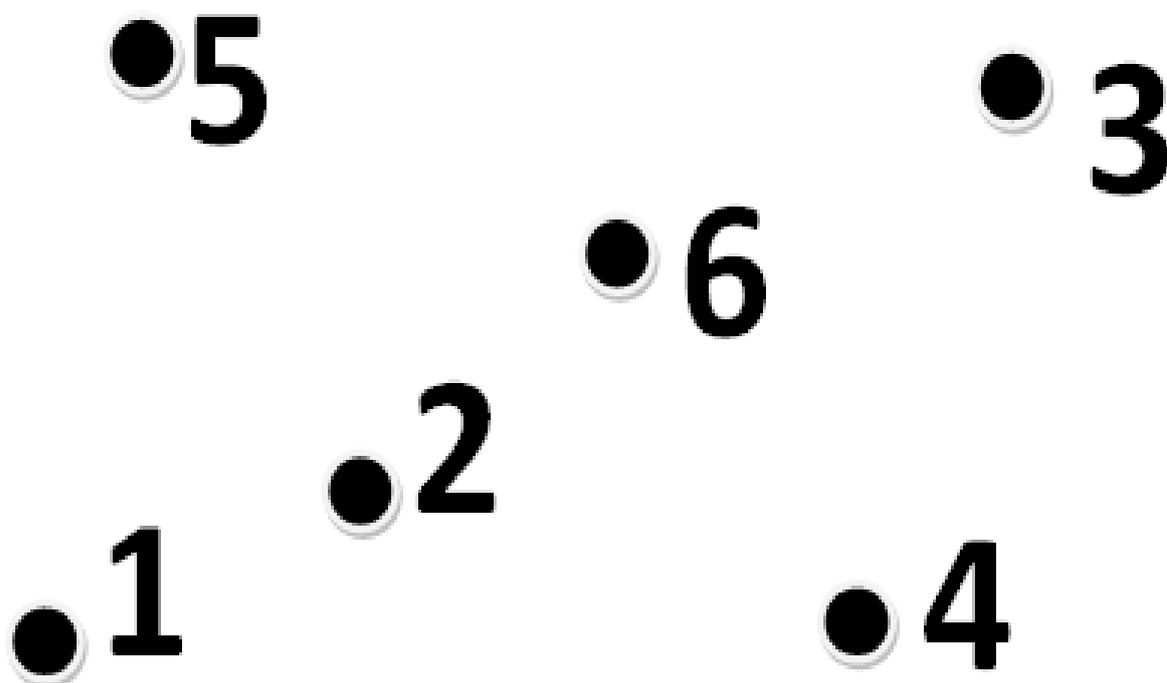
Plus le jeu est rapide ! Plus le jeu est drôle !

Avançons à tâtons

Durée 4/3ème	20 minutes
Durée 2nde	10 minutes
Qui participe	Rassemblement de deux équipes de Carrefours
Matériel à prévoir	- Des vêtements qui vont servir de balises et des T-shirts pour se bander les yeux
Point de vigilance	Il faut bien vérifier que chacun des sous-groupes suive bien la carte (Un animateur suit chaque groupe) Privilégier un endroit sans arbres et sans obstacles pour jouer.
Déroulement	<p><u>Mise en place :</u></p> <p>Les deux équipes s'affrontent. <u>Si l'équipe joue seule, elle se divise en deux.</u> Les équipes décident qui sera le chef de navigation et donc qui dirigera l'équipe. L'animateur placent les balises (réalisées à l'aide de sacs ou de pulls) sur un terrain d'environ 20m x 20m (<u>pour les 2nd prévoir un terrain plus petit, pour gagner du temps</u>). Les balises sont les mêmes pour les deux équipes, c'est le trajet qui changera.</p> <p><u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Chaque équipe se crée un code couleur pour pouvoir se diriger (ex : pour avancer c'est la couleur bleue ; pour reculer, c'est la couleur rouge ; pour aller à droite, c'est la couleur verte ; pour aller à gauche, c'est la couleur jaune) ● Chaque équipe doit se placer en « file indienne », et se bander les yeux ● Le chef de navigation de chaque équipe se place à environ 5m en arrière de la ligne de départ et dirigera avec la voix son équipe. ● Le jeu commence : les deux équipes partent du même point de départ. Le chef de navigation qui possède la carte du parcours, doit crier à son équipe vers où se diriger. Pour se faire, voici un exemple de code pour avancer : <ul style="list-style-type: none"> ○ Le chef indique la couleur verte > tourner à droite ○ Le chef indique la couleur jaune > tourner à gauche ○ Le chef indique la couleur bleue > aller tout droit ○ Le chef indique la couleur orange > courir ○ Le chef indique la couleur noire > s'arrêter <p>Pour faciliter le jeu, 1 ordre représente 4 pas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Chaque équipe a un parcours différent (cf. pages suivantes) : les deux équipes ne se suivront donc pas, mais peuvent être amenées à se croiser, les balises étant les mêmes. ● L'équipe qui arrive en premier gagne la manche.

Plan pour « Avançons à tâtons » Equipe 1

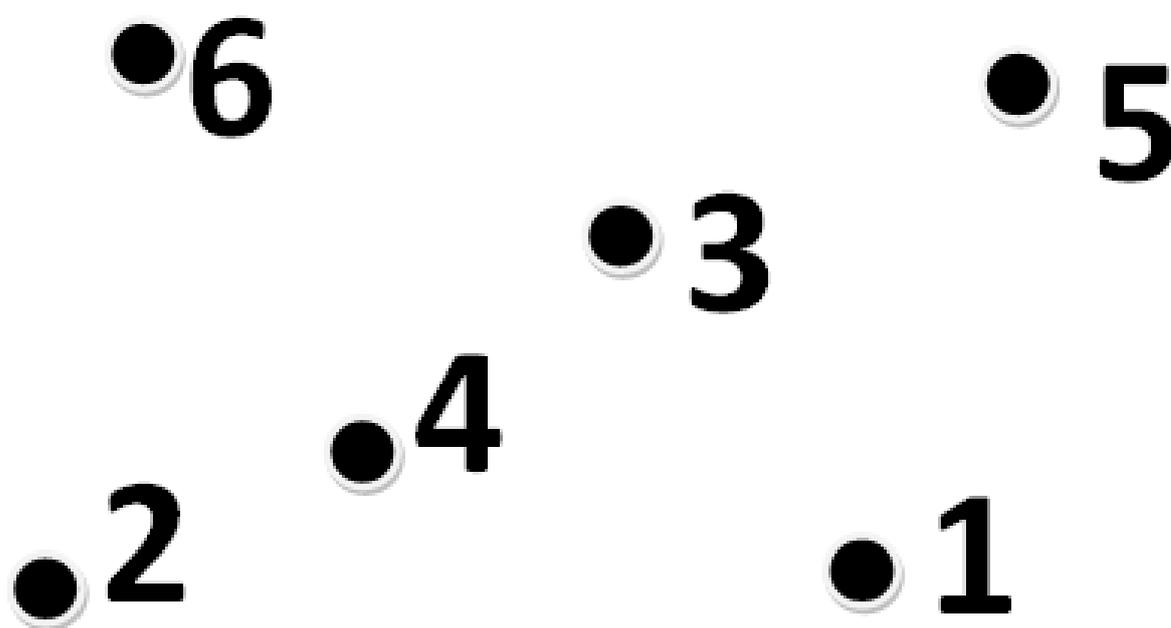
DEPART



ARRIVEE

Plan pour « Avançons à tâtons » Equipe 2

ARRIVEE



DEPART

Le Prisme

Durée 4/3 ^{ème}	20 minutes
Durée 2 ^{nde}	10 minutes <u>FAIRE UNIQUEMENT LA MANCHE 2 ET LA MANCHE 3</u>
Qui participe ?	Rassemblement de deux équipes de carrefour
Matériel ?	Voir la liste des questions à la suite de la fiche -feuille et stylo si besoin
Déroulement	<p><u>Mise en place :</u></p> <p>Le jeu se déroule en deux manches, les équipes s'affrontent pour marquer un maximum de points. L'équipe qui a marqué le plus de points lors des deux manches l'emporte.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Chaque équipe se place à même distance de l'animateur. <p><u>Règles :</u></p> <p>Manche 1 : (10 minutes)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● L'animateur annonce la première réponse, si l'équipe pense avoir la bonne question, un jeune de l'équipe (et uniquement un) court vers l'animateur et doit lui taper dans la main. Ainsi il transmet la parole à son équipe pour donner la réponse. Les jeunes peuvent définir avant l'annonce de la question quel jeune va devoir courir, <u>ce n'est pas nécessairement le jeune qui pense avoir la bonne réponse qui doit courir.</u> ● Si l'équipe donne la bonne réponse, elle marque 1 point, si elle donne une mauvaise réponse ou aucune réponse, c'est l'équipe adverse qui remporte le point. <p>Manche 2 : (10 minutes)</p> <p>Les deux équipes se séparent :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Chaque équipe se met à distance de son animateur ● L'animateur énonce 10 questions. Ce sont les mêmes questions pour les deux équipes. ● <u>L'animateur ne peut annoncer qu'une seule fois l'ensemble des questions.</u> ● Les jeunes ne répondent pas tout de suite, ils doivent retenir les réponses dans l'ordre. ● Une fois l'ensemble des questions énoncées, les jeunes peuvent discuter entre eux s'ils le souhaitent afin de vérifier leurs réponses. ● Dès qu'ils se sentent prêts, ils doivent nommer un représentant qui énoncera à l'animateur toutes les réponses, dans le bon ordre. ● S'il y a des erreurs, l'animateur précisera lesquels, et l'équipe aura droit à une dernière chance.

- On compte alors les bonnes réponses et on additionne le résultat au score de la manche 1
- Il est possible que les jeunes notent les réponses (prévoir une feuille et un stylo)

Manche 3 :

Cette manche est la conclusion du grand jeu.

Les jeunes doivent prendre les premières lettres des réponses de la manche 2 dans l'ordre afin de former les mots : "LES AUTRES". Si lors de la manche 2 ils n'ont pas trouvé toutes les réponses, l'animateur peut relire les questions plus lentement et aiguiller les jeunes pour avoir la réponse exacte. Dans cette manche les jeunes peuvent prendre des notes.

Une fois que les jeunes ont retrouvé les mots "LES AUTRES" : l'animateur leur explique que c'est grâce aux autres que l'on peut retrouver la couleur car a plusieurs on est plus fort.

Annexe questions

Manche 1

Questions pour la manche 1, il n'est pas nécessaire de faire la totalité des questions, ni de respecter l'ordre. L'animateur est libre de créer d'autres questions.

<u>Questions (jeunes)</u>	<u>Réponses (animateur)</u>
En quelle année a eu lieu le 1er FRAT	1908
Combien de diocèses participent au FRAT ?	8
Quel est le code postal de Jambville ?	78440
Que veut dire FRAT ?	Fraternel
Par combien est multipliée la population de Jambville pendant le FRAT ? (Avec une fourchette de 3)	Multipliée par 13
Quelle est la superficie du chapiteau en m ² ? (Avec une fourchette de 500m ²)	5000m ²
Environ combien de repas seront distribués par les scouts durant le FRAT ?	90 000
Quelle est la superficie du parc de Jambville en ha (hectares) ?	50 ha (hectares)
Citez le plus de noms de villages	Essonnienville/Meauville/ Sourceville/Espritville/ Creteilville/SaintLouisville/ Sainte Genevièveville/ Quentinville/ Germainville/Denisville/ Pontoiseville
Qui a créé le FRAT ?	L'Abbé Caillet

Quel groupe anime le FRAT de Jambville ?	Glorious
Comment s'appellent les deux chanteurs du groupe Glorious ?	Thomas et Benjamin
Quelle est la devise du FRAT ?	Prier, Rencontrer, Chanter
Quels sont les moyens de communication (réseau sociaux) utilisés pour faire parler du FRAT ?	Facebook, Snapchat, Instagram, Tik Tok
Quels sont les produits disponibles à la boutique FRAT ?	Sweat, Ecocup, Bracelet, tasse, ...
Combien y a-t-il de villages ?	11
Comment suis-je venu au FRAT ?	Train, RER ou bus (car)
Quel est le thème du FRAT ?	Qui enverrai-je ? Me voici, Envoie-moi !
Quel est le nombre d'habitants dans le village de Jambville ?	859 (le point va à l'équipe la plus proche)
Combien y-a-t-il de bénévoles du FRAT sur l'événement ?	Plus de 350
Combien de tentes sont plantées pour le FRAT ?	Plus de 2000
Qui nous fait manger pendant le FRAT ?	Pionniers / Caravelles
Où se trouvent les locaux du FRAT ?	Paris, rue Saint Roch
A partir de quel âge peut-on devenir sweat blanc ?	20 ans

Manche 2

Questions pour la manche 2, il est IMPÉRATIF de respecter les questions et leur ordre pour cette manche

1 : Quel est le lieu du prochain FRAT ?	Lourdes
2 : Qu'est-ce que les disciples de Jésus ont reçu à la Pentecôte ?	Esprit Saint
3 : Quel est le deuxième mot de la réponse à la question précédente ?	Saint
4 : Thomas PESQUET est parti dans l'...	« Espace » Attention ici il ne faut pas prendre la première lettre du mot mais mettre un espace :)
5 : Quelle est la première lettre de l'alphabet ?	A
6 : On dit qu'elle fait la force c'est...	Union
7 : Dans quoi dormons-nous pendant le FRAT ?	Tente
8 : Pour quel sacrement les prêtres sont-ils disponibles pendant tout le FRAT ?	Réconciliation
9 : Quelle était la réponse à la question 2 ?	Esprit saint
10. A qui appartient le château de Jambville ?	"Scouts & Guides de France"
Mot à retrouver en conclusion du jeu :	LES AUTRES

Pour les 2ndes merci de se réunir sur la place du village de MEAUXVILLE !

JEU BONUS 0 À 20

Durée ?	15 minutes
Qui participe ?	Une équipe
Matériel à prévoir ?	Aucun
Déroulement	<p><u>Mise en place :</u> L'équipe marche dans un espace de 20mx20m</p> <p><u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les jeunes doivent réussir à compter jusqu'à 20 en marchant, sans que plusieurs personnes disent le même chiffre en même temps, ou que quelqu'un se trompe, <u>sinon on repart à 0.</u> • Tous les jeunes doivent parler au moins une fois • A chaque prise de parole les jeunes ne peuvent dire <u>qu'un seul chiffre</u> • Il ne doit pas avoir de rythme qui s'installe <p>Variantes : marcher plus vite. Compter dans un ordre croissant. Donner un premier nombre égal au nombre de participants, chacun ne parlera qu'une fois. Ou dire son prénom jusqu'à ce que chacun ait dit le sien.</p>
Points de vigilance	<p>Veiller à ce que tous les jeunes parlent au moins une fois</p> <p>Veiller à ce que les jeunes ne tournent pas en rond et qu'il n'y ait pas de boucle de parole qui se crée (toujours les mêmes jeunes qui prennent la parole). Leur demander de ne pas se précipiter, de se regarder, s'écouter, de laisser de la place à tout le monde.</p>

Bilan Grand Jeu SAMEDI

Merci de remplir ce bilan avec vos jeunes à la fin du temps de Grand Jeu du dimanche. Vous pourrez remettre cette fiche à votre mairie.

Nombre de jeunes dans l'équipe :

4^{ème} 3^{ème} 2^{nde}

Samedi :

Durée totale du jeu <input type="checkbox"/> Trop long <input type="checkbox"/> Bien <input type="checkbox"/> Trop court	
Identifie-toi	Note /10
Durée <input type="checkbox"/> Trop long <input type="checkbox"/> Bien <input type="checkbox"/> Trop court	Compréhension Roadbook <input type="checkbox"/> Je n'ai rien compris <input type="checkbox"/> Difficile mais on s'adapte <input type="checkbox"/> Bien
Trouve ta place	Note /10
Durée <input type="checkbox"/> Trop long <input type="checkbox"/> Bien <input type="checkbox"/> Trop court	Compréhension Roadbook <input type="checkbox"/> Je n'ai rien compris <input type="checkbox"/> Difficile mais on s'adapte <input type="checkbox"/> Bien
Exprime-toi	Note /10
Durée <input type="checkbox"/> Trop long <input type="checkbox"/> Bien <input type="checkbox"/> Trop court	Compréhension Roadbook <input type="checkbox"/> Je n'ai rien compris <input type="checkbox"/> Difficile mais on s'adapte <input type="checkbox"/> Bien
Donne ton énergie	Note /10
Durée <input type="checkbox"/> Trop long <input type="checkbox"/> Bien <input type="checkbox"/> Trop court	Compréhension Roadbook <input type="checkbox"/> Je n'ai rien compris <input type="checkbox"/> Difficile mais on s'adapte <input type="checkbox"/> Bien

Commentaire :

Bilan Grand Jeu DIMANCHE

Merci de remplir ce bilan avec vos jeunes à la fin du temps de Grand Jeu du dimanche. Vous pourrez remettre cette fiche à votre mairie.

Nombre de jeunes dans l'équipe :

4^{ème} 3^{ème} 2^{nde}

Dimanche :

Démêle la situation	Note /10
Durée <input type="checkbox"/> Trop long <input type="checkbox"/> Bien <input type="checkbox"/> Trop court	Compréhension Roadbook <input type="checkbox"/> Je n'ai rien compris <input type="checkbox"/> Difficile mais on s'adapte <input type="checkbox"/> Bien
Black-Out	Note /10
Durée <input type="checkbox"/> Trop long <input type="checkbox"/> Bien <input type="checkbox"/> Trop court	Compréhension Roadbook <input type="checkbox"/> Je n'ai rien compris <input type="checkbox"/> Difficile mais on s'adapte <input type="checkbox"/> Bien
L'Esquive	Note /10
Durée <input type="checkbox"/> Trop long <input type="checkbox"/> Bien <input type="checkbox"/> Trop court	Compréhension Roadbook <input type="checkbox"/> Je n'ai rien compris <input type="checkbox"/> Difficile mais on s'adapte <input type="checkbox"/> Bien
Avançons à tâtons	Note /10
Durée <input type="checkbox"/> Trop long <input type="checkbox"/> Bien <input type="checkbox"/> Trop court	Compréhension Roadbook <input type="checkbox"/> Je n'ai rien compris <input type="checkbox"/> Difficile mais on s'adapte <input type="checkbox"/> Bien
Le prisme	Note /10
Durée <input type="checkbox"/> Trop long <input type="checkbox"/> Bien <input type="checkbox"/> Trop court	Compréhension Roadbook <input type="checkbox"/> Je n'ai rien compris <input type="checkbox"/> Difficile mais on s'adapte <input type="checkbox"/> Bien
Jeu Bonus	Note /10
Durée <input type="checkbox"/> Trop long <input type="checkbox"/> Bien <input type="checkbox"/> Trop court	Compréhension Roadbook <input type="checkbox"/> Je n'ai rien compris <input type="checkbox"/> Difficile mais on s'adapte <input type="checkbox"/> Bien

Commentaires :

Annexe Trouve ta Place

1	2
3	4
5	<u>6</u>
7	8
<u>9</u>	10