

Retrouve La Forme !

Préparation (Matériel en rouge) :

- Faire les équipes

Poules	Renards	Vipères
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

- Récupérer **des tissus** pour la démarcation entre les équipes
- Installer le terrain :
 - o Marquer les camps et les prisons (**Plots ou autre ?**)
 - o Panneaux à énigmes (**Scotch ?**)
- Imprimer **les énigmes (1 exemplaire de chaque énigme)**
- Préparer **les morceaux de Tangram : 3 jeux de 4 pièces.**

Déroulement :

Phase 1 : Lancement

- Déplacement du groupe vers la zone de jeu
- Séparation en 3 équipes
- Intervention du méchant qui transforme les 3 équipes en Poules, Renards et Vipères.
Explication qu'il existe un vieil artefact magique qui pourra permettre à une seule équipe de retrouver sa forme humaine
- Les équipes vont dans leur camp

Phase 2 : Explication des règles et début du jeu

- Les adultes présents dans l'équipe finissent d'expliquer les règles :
 - o Les Poules mangent les Vipères
 - o Les Vipères mangent les Renards
 - o Les Renards mangent les Poules
 - o Pour capturer quelqu'un il suffit de le toucher. Lorsqu'une personne est capturée il faut l'accompagner jusqu'à la prison (à côté de son camp) -> La personne qui a fait la capture ne peut pas être touché sur ce trajet.

- Expliquer les limites du terrain
- On peut libérer les membres de son équipe en allant jusqu'à la prison où ils sont emprisonnés. Lorsqu'il y a une « libération », les ex-prisonniers et la personne qui les a libérés retournent directement jusqu'à leur camp sans pouvoir être capturé.
- L'objectif du jeu est : Lire et mémoriser les 4 énigmes présentes sur les panneaux (à partir de 3 minutes du jeu). Résoudre les énigmes. Apporter les réponses au gardien des énigmes. En cas de bonne réponse, le gardien remet un morceau de tangram. Avec les 4 morceaux de Tangram il faut reconstruire une forme magique pour redevenir humain et gagner la partie.
- On peut se faire attraper pendant qu'on est entrain de lire une énigme
- On ne peut pas se faire attraper pendant qu'on explique sa réponse au maitre des énigmes
- En cas de bonne réponse (uniquement), on peut repartir avec son morceau de Tangram sans se faire toucher jusqu'à son camp.
- Le jeu commence une fois que toutes les équipes sont prêtes

Phase 3 : Fin du jeu

- Rassembler tout le monde, faire trouver la deuxième combinaison pour permettre aux autres de redevenir humain (Youpi tout le monde a gagné)
- Félicitations collectives

Phase 4 : Débriefing du Jeu

Discussion en fonction du temps et de la motivation qu'il reste

Points de vigilance :

- Règles de capture / libération dans le jeu. Attention à bien expliquer
- Rendre dynamique la partie -> Capturer pour empêcher de lire les énigmes / Libérer ses coéquipiers / Lire les énigmes et les résoudre (objectif principal) / Quand on est en prison on peut réfléchir aux énigmes / Remettre au gardien des énigmes les réponses / Récupérer son Tangram
- Motivation de tout le monde pour rentrer dans le jeu