

A la conquête de l'Europe- jeu pour une patrouille

Durée : 1 à 2 heures

Objectifs : découvrir les pays membres de l'UIGSE (pays + capitale) et développer capacités physiques

Matériel :

- 1 déguisement de moine + 1 message introductif
- 1 déguisement de croisé (tunique + épée + croix)
- planisphère
- 50 croix par joueur de couleurs différentes
- cartes de pays pour le début
- matériel pour les épreuves : corde à sauter, bassines, ballon, balises pour les courses, échasses, 2 journaux identiques

Encadrement : 1 arbitre qui peut aussi jouer

Lancement :

1095 : un messenger revient du Concile de Clermont : il apporte un message reportant l'appel du pape Urbain II : message codé en « U→2 »

« Cessez de vous épuiser en puérides querelles en Occident, les Turcs nous interdisent l'accès à Jérusalem. Levez vos armées pour avoir l'honneur d'aller délivrer la Ville Sainte. Parcourez les chemins d'Europe et ralliez de braves gens à votre cause. »

Pendant que les futurs chevaliers déchiffrent le message du pape, le messenger installe le planisphère, distribue les cartes à chaque chevalier et installe le matériel pour la suite.

Explication des règles du jeu :

Enjeu : avoir le soutien et le financement du plus grand nombre de pays européens pour délivrer Jérusalem.

Installation

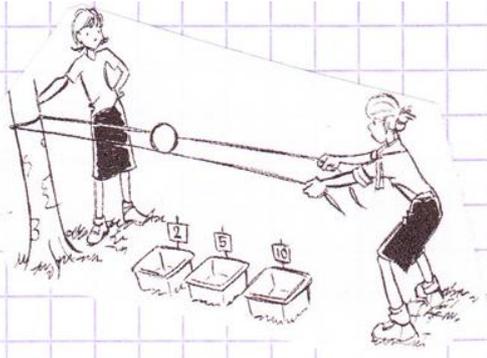
Chaque guide se voit attribuer une couleur. Chaque joueur prend les croix suivantes dans sa couleur en début de partie.

- A 3 joueurs chacun prend 18 croix
- A 4 joueurs chacun prend 15 croix
- A 5 joueurs chacun prend 13 croix
- A 6 joueurs chacun prend 10 croix

Chaque guide dépose au moins une croix sur chaque pays qui lui est attribué. Puis elle répartit ses croix comme elle le souhaite.

Combats

Les joueurs s'affrontent deux à deux. L'arbitre leur attribue un mode de combat. Si l'arbitre veut jouer, des cartes expliquant le mode de combat peuvent être piochées.

sauts	<ul style="list-style-type: none"> • En longueur • saut à la corde
Jeux d'adresse	<ul style="list-style-type: none"> • Téléphérique : <i>Faire rouler le ballon le long des cordes afin de le laisser tomber dans les bassines. La plus proche du départ vaut 2 pts, celle du milieu 5 pts et la plus éloignée de l'arbre 10 pts. La gagnante est celle qui marque le plus de points</i> • Reconstituer un journal mis dans le désordre : <i>En un minimum de temps, remettre le journal dans le bon ordre et plié. L'équipe ayant terminé en premier gagne. Les journaux doivent être mis dans le même désordre (autant de pages à l'envers) pour toutes les équipes.</i> • Course en échasse 
affrontements	<ul style="list-style-type: none"> • Bataille de foulard • bataille élastique : un élastique est placé sur la chaussure à la cheville de chacune des guides. Le but est de claquer l'élastique de son adversaire • bataille pince à linge : le but est d'accrocher une pince à linge sur la jupe culotte de la guide que l'on attaque
courses	<ul style="list-style-type: none"> • En courant • Course en marche de Bagheera • course en canard • course pieds joints • course sur un pied • course en roulades • course en ramping

Après affrontement

Le gagnant de chaque combat peut attaquer un des pays tenus par le perdant. Si le gagnant nomme le pays, il peut enlever deux croix de son adversaire. S'il connaît la capitale et le nom du pays, il peut enlever quatre croix. S'il connaît le nom + la capitale + le nom de l'association locale il peut enlever 6 croix.

S'il réussit à enlever tous les pions de son adversaire, il peut placer ses propres pions dans ce pays.

Après chaque combat, chaque joueur peut recevoir des renforts, selon le mode suivant : le joueur obtient autant de croix qu'il a de multiples de 3 territoires sur le planisphère.

Par exemple, il possède 14 territoires. Il divise 14 par 3 = 4. Il reçoit 4 croix. Le reste (ici 2) ne compte pas.

Chaque joueur peut après chaque combat replacer stratégiquement ses pions.

Un joueur éliminé peut continuer à jouer : il reçoit 3 croix à chaque tour et peut provoquer en duel les autres joueurs. Il n'a rien à perdre en jouant.

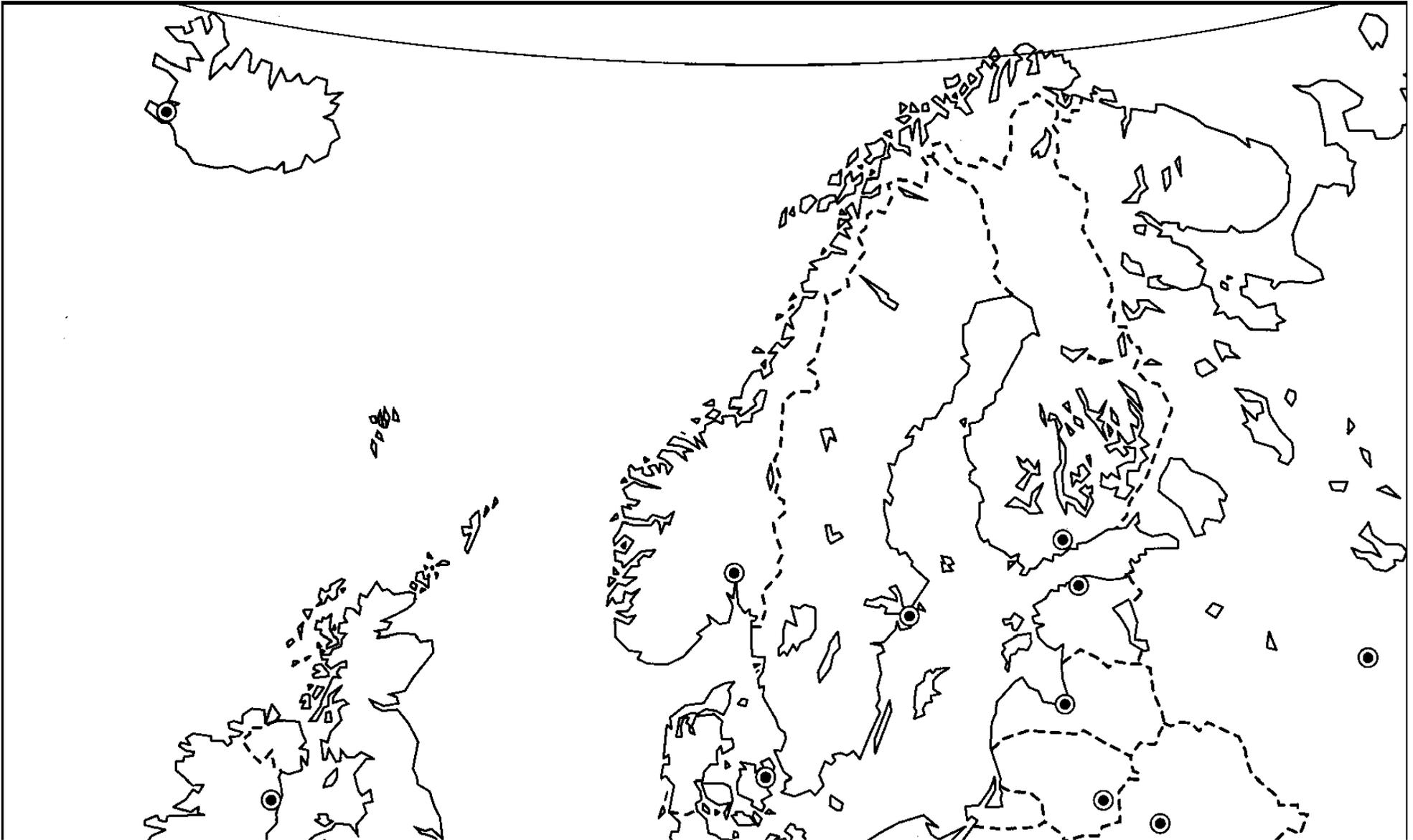
Gagnant :

Le gagnant est celui qui à la fin du temps imparti a le plus de pays. On peut le récompenser par une cérémonie de départ en croisade en lui remettant une épée, une tunique et une croix.

Variantes :

- les joueurs sont des patrouilles. Les affrontements peuvent être plus complexes.
- en veillée de patrouille : un arbitre est maître du jeu et impose les affrontements : chants, questions, etc.
- un jeu de piste ou un autre jeu précédent celui-ci peut être mis en scène
- Les épreuves d'affrontement peuvent-être adaptées à une autre technique ; les joueurs doivent réaliser des nœuds, doivent répondre à des questions, doivent chanter les paroles d'un chant....

PORTUGAL	ESPAGNE
FRANCE	SUISSE
BELGIQUE	ALLEMAGNE
ITALIE	AUTRICHE
RUSSIE	BIELORUSSIE
ROUMANIE	LITUANIE
REPUBLIQUE SLOVAQUE	REPUBLIQUE TCHEQUE
POLOGNE	UKRAINE
USA	CANADA
SUEDE	LETTONIE
BOSNIE-HERZEGOVINE	BULGARIE
HONGRIE	ESTONIE
IRLANDE	







Message d'Urbain II

Preux chevaliers,

10/12/26/12/7 11/12 3/22/2/26

12/23/2/16/26/12/25 12/21

23/2/12/25/16/19/12/26

24/2/12/25/12/19/12/26 12/21

22/10/16/11/12/21/1 19/12/26 1/2/25/10/26 21/22/2/26

16/21/1/12/25/11/16/26/12/21/1 19 8/10/12/26 8

17/12/25/2/26/8/19/12/20 19/12/3/12/7 3/22/26

8/25/20/12/26 23/22/2/25 8/3/22/16/25 19 15/22/21/12/2/25

11 8/19/12/25 11/12/19/16/3/25/12/25 19/8 3/16/19/12

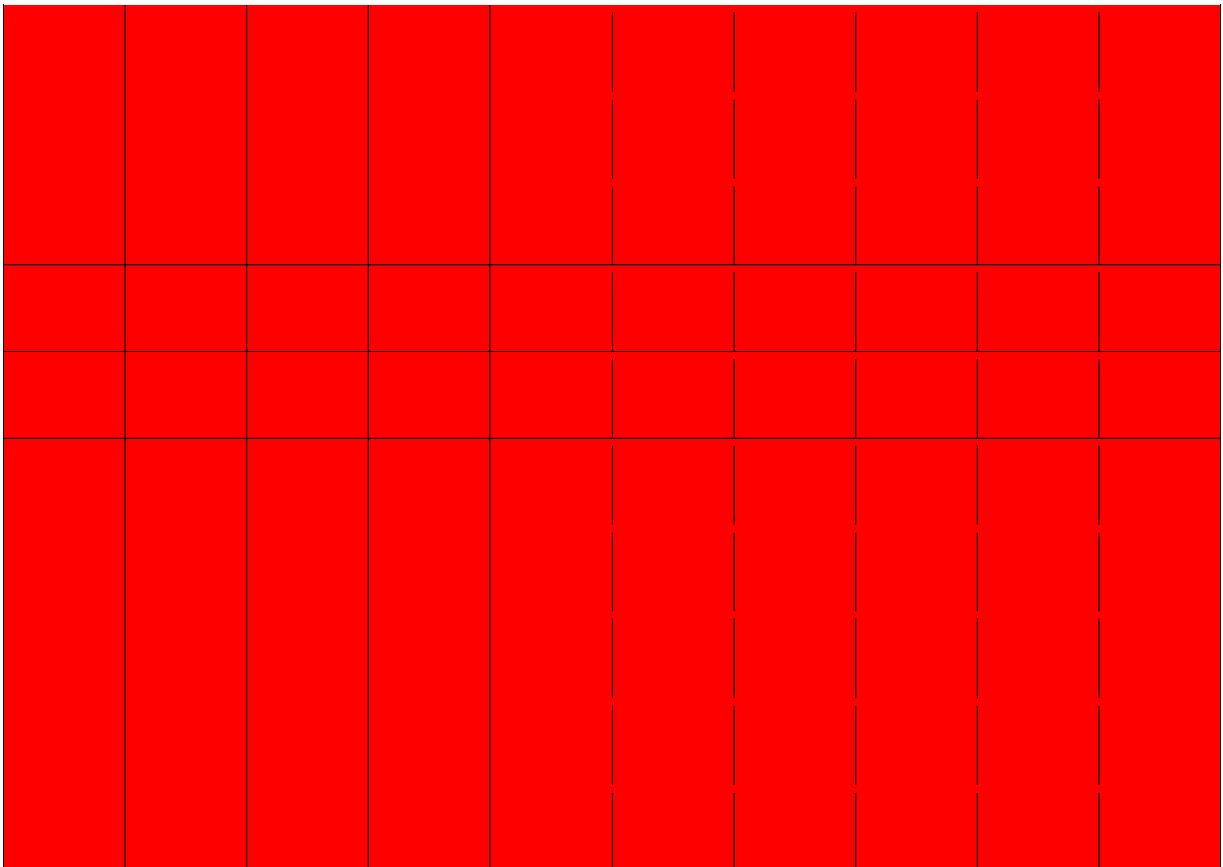
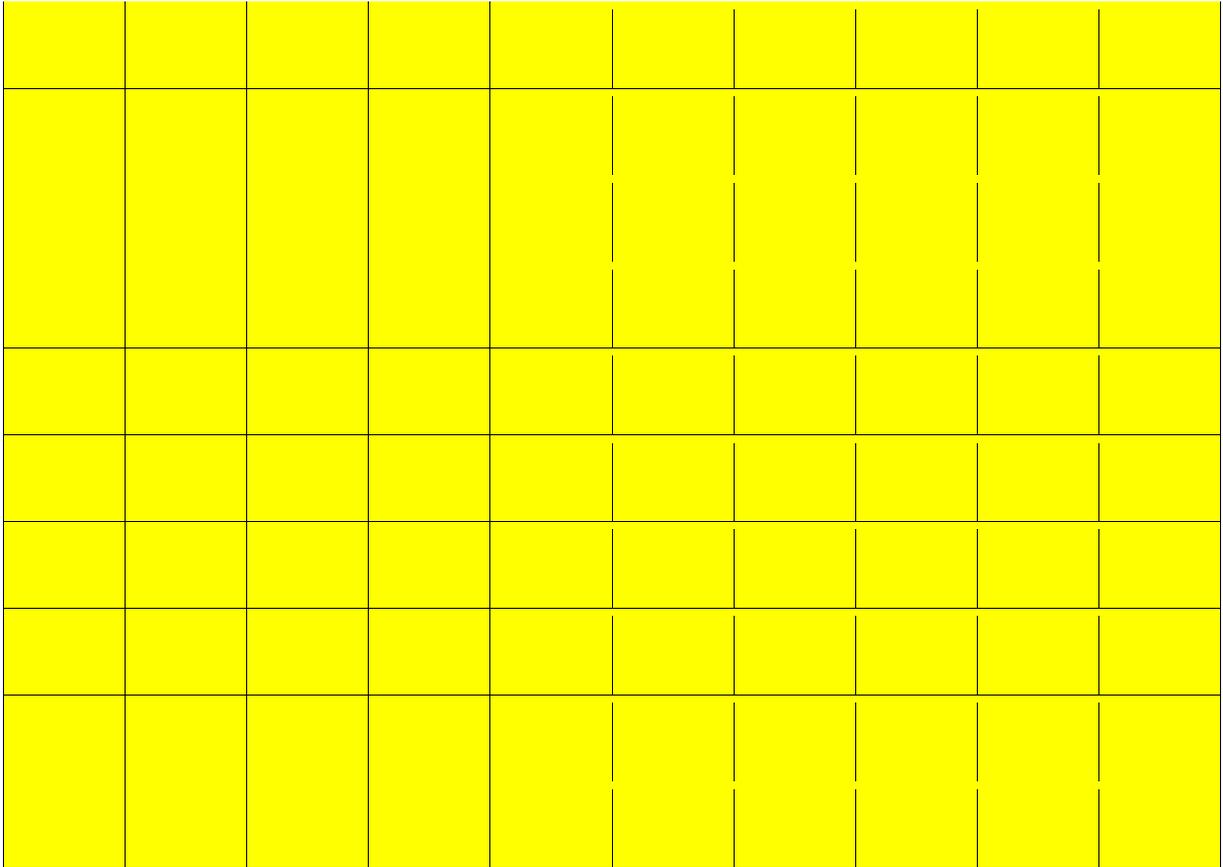
26/8/16/21/1/12 23/8/25/10/22/2/25/12/7 19/12/26

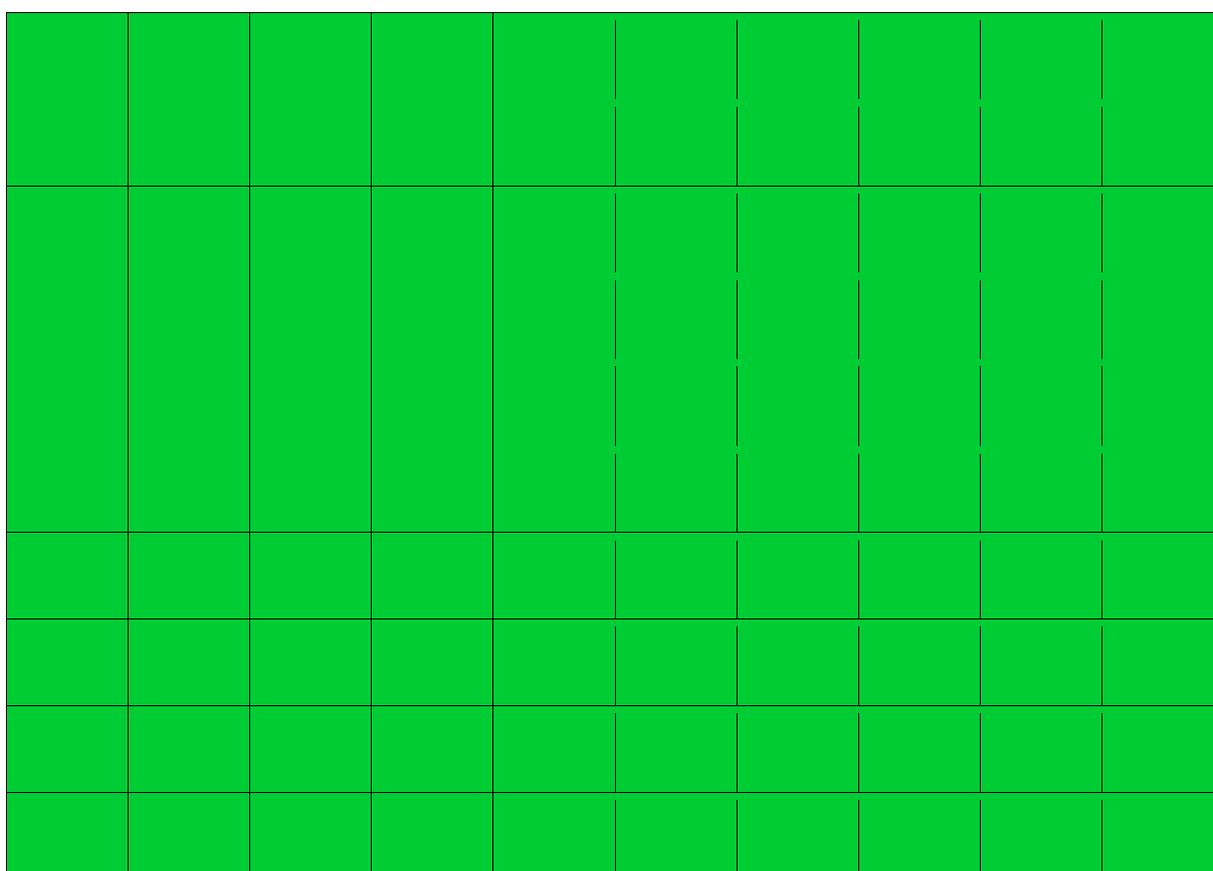
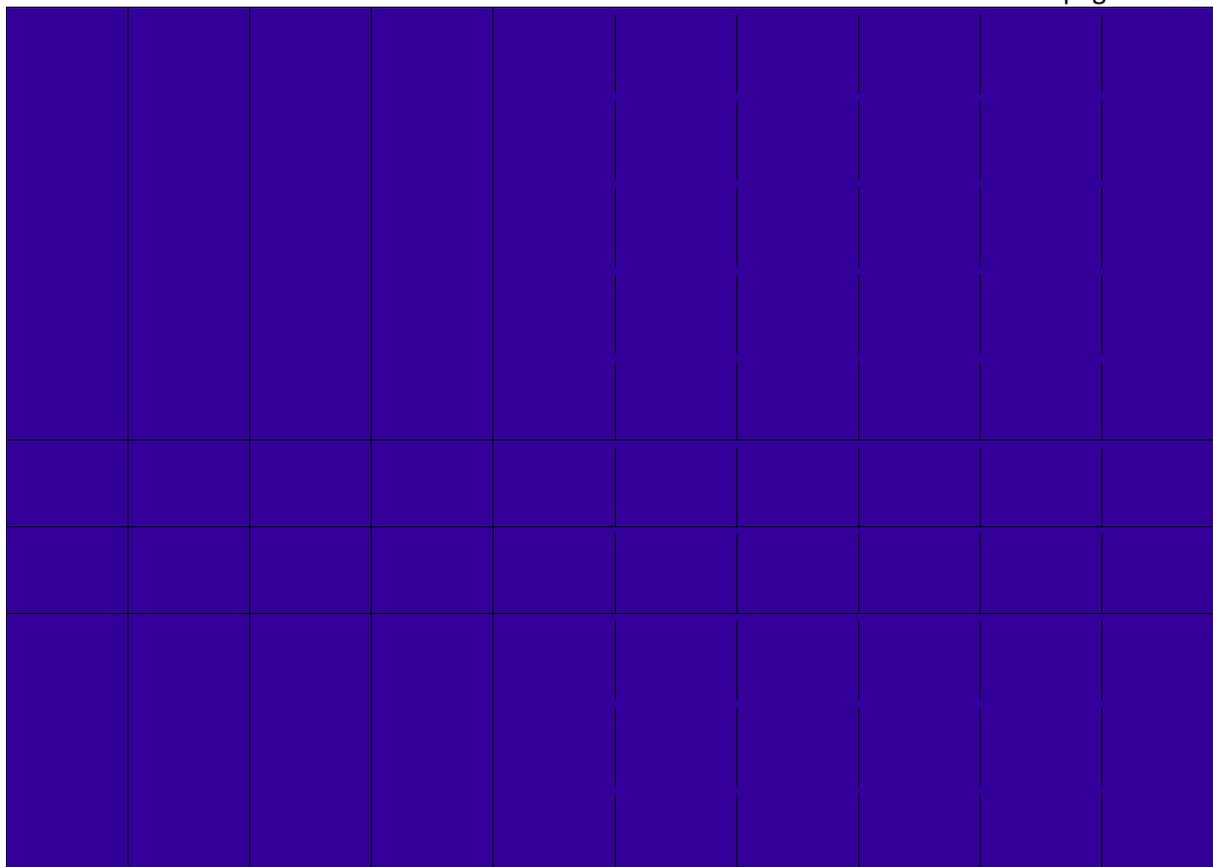
10/12/20/16/21/26 11 12/2/25/22/23/12 12/1

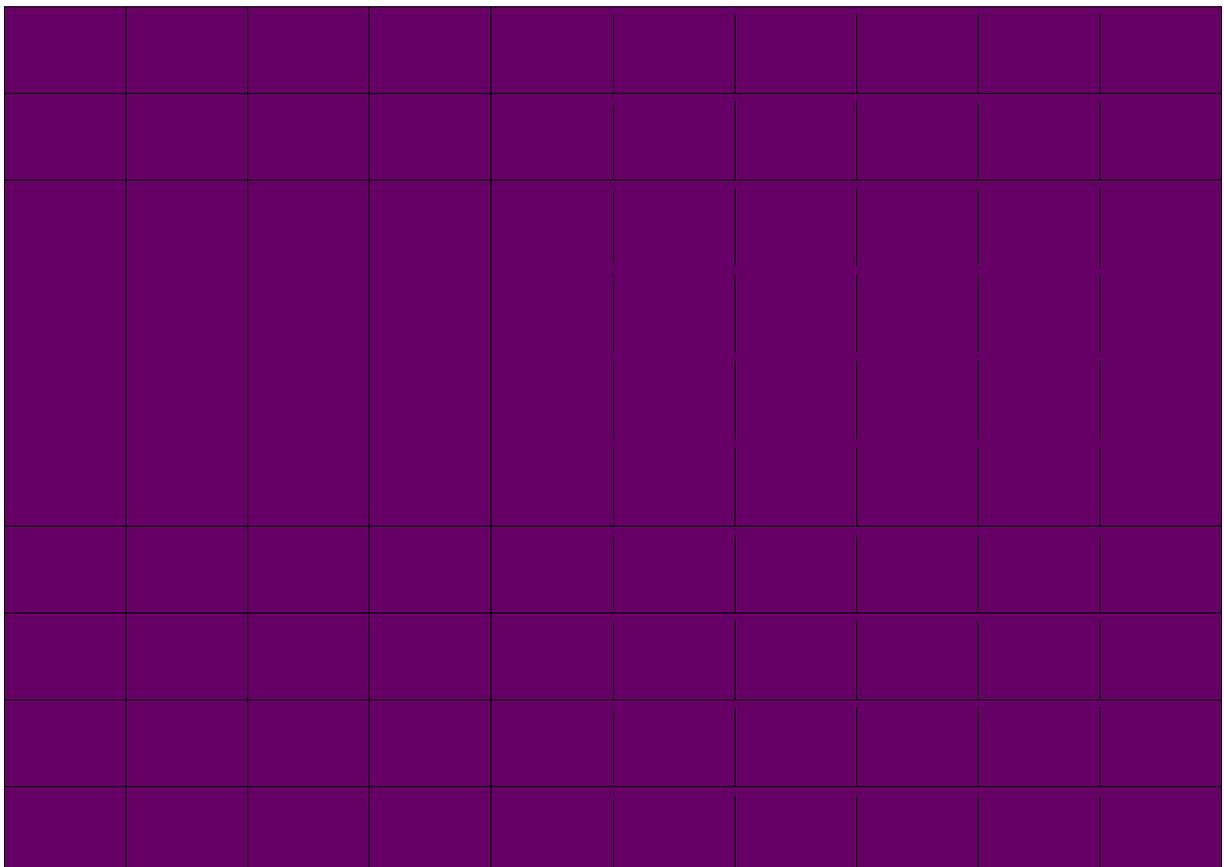
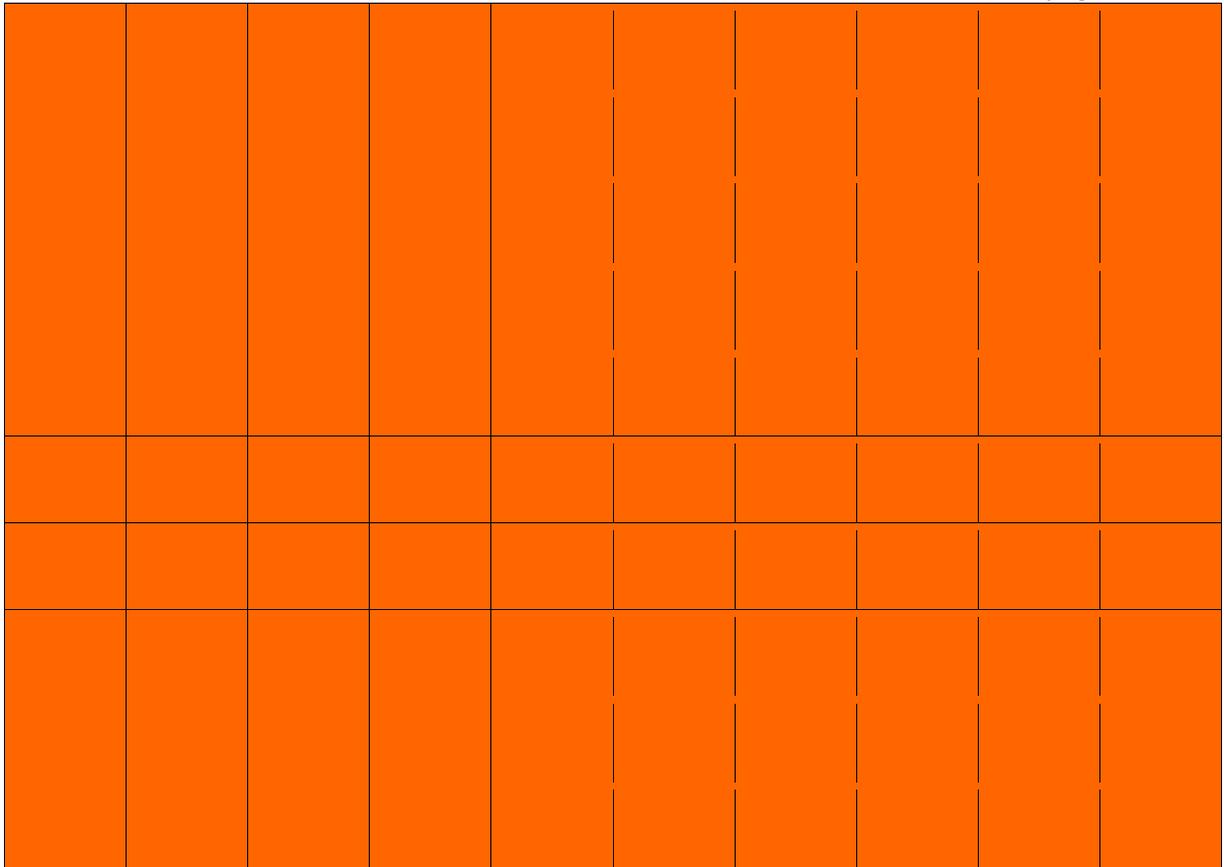
25/8/19/16/12/7 11/12 9/25/8/3/12/26 14/12/21/26 8

3/22/1/25/12 10/8/2/26/12

En route !







CHEAT SHEET

Canada	Association évangélique du scoutisme au Québec
Hongrie	Magyarorszagi Europai Cserkeszek
Lituanie	Liertuvos nacionaline europos scautu asociacija
Biélorussie	Katalickija Skautki i Skauty FSE - Belarus
Canada	Federation of North-American Explorers
République Slovaque	Združenie katolíckych vodkýň a skautov Európy na Slovensku
Ukraine	Katolickije Skautsya Evropi
République Tchèque	Asociace skautek a skautu evropy
Royaume-Uni	<u>Guides and Scouts of Europe - U.K.</u>
Pays-Bas	<u>Europascouts Nederlands</u>

Allemagne	Katholische Pfadfinderschaft Europas Evangelische Pfadfinderschaft Europas
Autriche	Katholische Pfadfinderschaft Europas
Belgique	Guides et scouts d'Europe - Belgique
Espagne	Asociación Española de guías y scouts de Europa
France	Association des guides et scouts d'Europe
Italie	Associazione italiana guide e scouts d'Europa cattolici
Pologne	Stowarzyszenie harcerstwa katolickiego « Zawisza » FSE
Portugal	Associação das guias e escuteiros da europa
Roumanie	Cercetasii Crestini romani din federatia scoutismu-lui european (composantes catholiques et orthodoxe),
Suisse	Schweizerische pfadfinderschaft europas - Scoutisme européen suisse - Scoutismo Europeo Svizze

