

Fiche de jeu

Nom	À la Recherche des Insectes Héroïques
Type	Grand jeu extérieur / Accueil / Rencontre
Age	16 ans et plus
Durée	2 heures
Lieu	Autour des modules (toile d'araignée, toboggan...) au CDPA de Wellin
Objectif	Se présenter, se divertir dans un décor parallèle

Matériel nécessaire

- Déguisements d'insectes pour tous (participants et organisateurs)
- Toile d'araignée agrandie avec 12 fils d'ariane pour 12 épreuves + 12 anneaux
- Accessoires pour les épreuves (le cas échéant)

But

Les participants doivent retrouver et apprendre à connaître leur coach. Au fil de l'aventure, ils doivent acquérir les qualités indispensables afin d'échapper à la "Grande FRAPPA'MOUCHE".

Magie

Tous les participants (et les organisateurs) sont déguisés en insectes. Le module de la toile d'araignée est agrandi de 12 fils d'ariane, chacun menant à une épreuve d'entraînement.



Introduction

Avant le début du jeu, chaque participant reçoit un morceau de puzzle d'une couleur spécifique qui le lie à son équipe. En reconstituant le puzzle, ils obtiendront un indice pour retrouver leur coach (image correspondant au déguisement du coach). 12 épreuves (max.) sont proposées par le coach pour s'entraîner pour l'épreuve finale contre la frappe à mouche.

Déroulement

- L'ouverture : La Grande FRAPPA'MOUCHE se montre et fait fuir les participants qui, guidés par les araignées, se retrouvent dans un endroit confiné. Les araignées expliquent le début du jeu...
- La rencontre : Les participants doivent utiliser leur indice de puzzle pour retrouver leur coach parmi les organisateurs déguisés en insectes.


- **Le parcours :** Une fois les équipes formées, le jeu commence. Accompagnées de leurs coachs, les équipes suivent les fils de la toile d'araignée, à l'aide des anneaux, qui mènent à 12 épreuves. Attention, si un anneau n'est pas au départ, c'est que le fil est déjà occupé. Il n'y a pas d'ordre de réalisation des épreuves. Chaque épreuve est conçue pour renforcer la coopération et le travail d'équipe entre les membres de chaque équipe et ainsi acquérir des qualités indispensables à la survie quand on est une bête "minuscule". Les épreuves ne doivent pas nécessairement toutes être réalisées, un temps de jeu est défini préalablement (les araignées "Timekeeper").
- **Le final :** Une fois que toutes les équipes ont réussi les épreuves, le groupe se réunit pour résoudre un dernier défi épique : échapper à la FRAPPA'MOUCHE. Ce défi final consiste en un exercice de "limbo" sous la FRAPPA'MOUCHE (plusieurs passages) ainsi que par un chant coopératif afin de faire fuir la menace.

Conclusion

À la fin du jeu, toutes les équipes auront gagné en se divertissant et en renforçant leurs liens. L'accent est mis sur la découverte de l'autre, la coopération et le plaisir de jouer ensemble. C'est une expérience inoubliable qui favorise la cohésion de groupe et la convivialité.

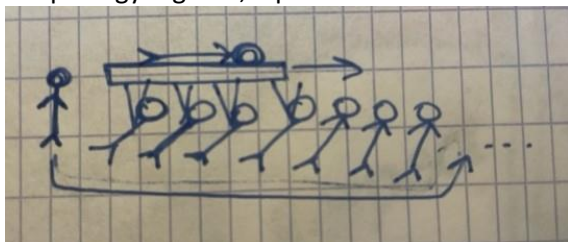
Épreuves



① Nom	Le puzzle des coachs
Magie	/
Mise en place	/
Description	Les morceaux de puzzle sont distribués lors de la signature du registre.
Matériel	9 puzzles aux couleurs différentes pour représenter les 9 équipes et leur coach

① Nom	La coccinelle maboule	
Magie	S'entraîner à l'ADRESSE pour déjouer les tours de la Grande FRAPPA'MOUCHE.	
Mise en place	Une coccinelle géante est tracée sur le sol, les ballons (qui tiennent sur les cerceaux) sont disposés sur les ailles pour former les tâches.	
Description	Sans mettre un pied sur la coccinelle, les participants doivent récupérer les 12 ballons à l'aide des crosses de hockey.	
Matériel	1 craie, 12 petits cerceaux, 12 ballons et 4 crosses de hockey	

② Nom	La vermine de la paille
Magie	La PERSÉVÉRANCE est une qualité primordiale pour une petite bête.
Mise en place	Plusieurs bottes de foin sont à disposition des équipes avec chaque fois une aiguille cachée à l'intérieur, UNE botte par équipe.
Description	Dans un temps défini, retrouver l'aiguille dans une botte de foin.
Matériel	9 bottes de foin, 9 aiguilles, timer

③ Nom	L'invincible fourmi
Magie	L'union fait la FORCE pour déjouer les tours de la Grande FRAPPA'MOUCHE.
Mise en place	Le tapis est posé à même le sol.
Description	Les participants doivent désigner l'un des leurs qui monte sur le tapis volant, les autres se couchent côte à côte et soulèvent et passent le tapis à leurs voisins afin de faire avancer celui-ci. Une fois le tapis passé, les participants doivent vite rejoindre le bout de la file afin de récupérer le tapis, et ainsi de suite sur une distance déterminée. (Si temps pluvieux : épreuve de portée)
Matériel	1 tapis de gym géant, 1 photo du convoi à constituer



4 Nom Magie	La balade du mille-pattes S'efforcer d'être COORDONNÉ pour déjouer les tours de la Grande FRAPPA'MOUCHE.	
Mise en place	Le grand câble est posé à même le sol.	
Description	Les participants doivent former un mille-pattes en entrant dans le câble. Ils font ensuite le tour de la plaine de jeu.	
Matériel	1 grand câble, 1 photo du mille-pattes à constituer	
5 Nom Magie	L'impossible mission de l'araignée Entraînement de SOUPLESSE pour déjouer les tours de la Grande FRAPPA'MOUCHE.	
Mise en place	La bobine de fil est déployée dans le module d'escalade pour former une toile d'araignée, la disposition de fil permet la traversée. Des clochettes sont accrochées pour signaler dès qu'un participant touche la toile.	
Description	Traverser la toile d'araignée sans faire sonner les cloches.	
Matériel	1 bobine de fil, 12 clochettes	
6 Nom Magie	La partition d'Odilon le grillon S'entraîner à MONTRER SA VOIX pour effrayer la Grande FRAPPA'MOUCHE.	
Mise en place	Les photos d'insectes sont disposées de manière à être bien visible.	
Description	Après une présentation didactique des insectes et leur cri, le coach lance un canon où chaque participant choisit son cri préféré.	
Matériel	1 photo pour représenter chaque cri d'insecte	
7 Nom Magie	Les mimes et une patte Le MIMETISME est un art à maîtriser pour échapper à la Grande FRAPPA'MOUCHE.	
Mise en place	La liste des mimes est posée en évidence.	
Description	Mimes dans le thème.	
Matériel	1 liste de mimes (Un ver dans une pomme, Grande FRAPPA'MOUCHE, un bousier, un papier tue mouche, un mille-pattes, ...)	
8 Nom Magie	Es-tu là petite abeille ? S'entraîner au CAMOUFLAGE pour déjouer les tours de la Grande FRAPPA'MOUCHE.	
Mise en place	Zone délimitée préalablement	
Description	Cache-cache et c'est le coach qui cherche	
Matériel	/	
9 Nom Magie	Le Kim-goût S'efforcer d'être COURAGEUX pour déjouer les tours de la Grande FRAPPA'MOUCHE.	
Mise en place	Récipients opaques avec des aliments "improbables" mais surtout "surprises".	
Description	Du courage pour déguster ces mets inconnus et les identifier.	
Matériel	1 paquet de cure-dent, 12 gobelets remplis de "merde"	
10 Nom Magie	CHANCE	
Mise en place		
Description		
Matériel		
11 Nom Magie	Le chant des cigales Renforcer l'ESPRIT D'ÉQUIPE pour déjouer les tours de la Grande FRAPPA'MOUCHE.	
Mise en place	La grande feuille est accrochée au mur avec un marqueur. Les feuilles de brouillons et les bics sont laissés à disposition.	
Description	Composer, à la gloire des coachs, un slogan composé de deux Alexandrins (douze syllabes)	
Matériel	1 grande feuille, 1 marqueur, 9 feuilles de brouillon et 2 bics + EXEMPLE	

12 Nom	
Magie	S'efforcer d'être INTELLIGENT pour déjouer les tours de la Grande FRAPPA'MOUCHE.
Mise en place	
Description	Différentes énigmes à résoudre
Matériel	Énigmes + de quoi écrire

13 Nom	Le défi de la Grande FRAPPA'MOUCHE
Magie	Avec toutes nos compétences acquises, défions la Grande FRAPPA'MOUCHE, après l'avoir évité plusieurs fois, allions nos voix afin de la faire fuir.
Mise en place	Dans la grande cour. Encadré et guidé par les coachs insectes + les araignées
Description	Épreuve de limbo pour passer sous la Grande FRAPPA'MOUCHE et orchestre d'insectes pour la faire fuir.
Matériel	1 filet de volley