

Jeu de nuit 2019

Cache-cache

Table des matières

1. Résumé
2. Trame Principale
3. Déroulement
4. Chronologie
5. Plan du camp
6. Matériels
7. Informations importantes à dire aux monos
8. Informations importantes à dire aux staffs

1. Résumé

Un moniteur de chaque tribu va se faire enlever puis enfermé/caché quelque part dans le camp. L'objectif des tribu est de retrouver leur moniteur en 1h.

C'est un jeu de nuit théâtrale.

2. Trame principale

1ère partie

Après le feu de camp, un moniteur de chaque tribu part avec un staff à la vue de tous ces campeurs durant le moment de groupe. Il se fait alors enlever. Le staff qui est venu le chercher revient dans la tribu avec un policier pour les prévenir et solliciter leur aide pour retrouver leur moniteur disparu. Le staff n'a malheureusement rien vu de l'enlèvement.

Les tribus se rendent sur les scènes de l'enlèvement de leur mono, où un 10 "gentil" les attend et se fait passer pour un témoin de la scène ici pour les aider. Il leur explique qu'il s'agit très certainement d'un des 10 "méchant", car ils se comportent tous de façon bizarre depuis la fin du feu de camp. Sur place ils trouvent une moitié carte du camp quadrillé, l'alphabet en morse et un rapport de police sur l'enlèvement.

2ème partie

Les tribus déambulent dans le camp à la recherche d'indices pour retrouver l'agresseur et sauver leur moniteur. Les indices se présenteront sous la forme de vidéo, son, affiche, etc. Ils permettent aux tribus d'identifier quel 10 "méchant" a enlevé leur mono.

Les 10 "méchant" portent sur eux un chapeaux, un t-shirt, une "arme" et un accessoire pour les rendre identifiable. La bonne combinaison de ces caractéristiques identifie le bon 10 "méchant".

Après avoir réunis tous les indices qui indique qui est le ravisseur, le 10 "gentil" qui accompagne la tribu se dérole, car en réalité c'est lui le méchant. Il tente d'assassiner le staff qui accompagne la tribu mais il se rate et fuit.

La tribu doit alors le rattraper. Une fois capturé, le 10 n'a que sur lui l'autre moitié de la carte avec une croix dessus. C'est à cet endroit que se trouve le moniteur de la tribu.

3ème partie

Toute la tribu se rend sur le lieu où se trouve le moniteur. Il est attaché par une chaîne ou une ficelle et la tribu doit trouver le moyen de libérer.

Une fois le moniteur libéré, les tribus se rendent à la Rotonde pour récupérer un goûter et finira la soirée.

Fin

3. Déroulement (mardi ou mercredi)

1ère partie (introduction du jeu)

Après le feu de camp, toutes les tribus retournent dans leur bâtiment et doivent faire un loup-garou ou jeu du post-it (ou tout autre jeu qui regroupe tous les campeurs et les monos). Pendant le jeu, un staff débarque et interrompt tout le monde. Il demande à un des deux monos de venir avec lui pour la grande crasse de "tu sais quoi" pour les "tu sais qui". (de sorte que tout le monde les voit partir).

→ regarder avec chaque tribu qui se fait enlever.

Mono enlevé :

1 : Sophie V.G.

2 : Thibault

3 : Virginie

4 : Erwan

5 : Mathilde

6 : Justine

7 : Fanny

8 : Florian

9 : Celestin

Ndlr : en cas de tribu à problème où la présence d'un seul mono n'est pas possible, ce seront deux staff qui viendront et un des deux restera avec la tribu pour finir le jeu (à voir à la table ronde avant le jeu de nuit).

L'idée est d'attendre que tous les moniteurs enlevé puisse être sortie de leur tribu avant de continuer le jeu.

→ les staff partent tous en même temps pour aller chercher les monos (environ 30 minutes après le feu de camp)

→ maquiller les staff dès qu'ils reviennent avec le mono. Leur faire un oeil au beurre noir.

Les policiers sont joués par des amis à lan. Ils arriveront au camp pendant la soirée.

→ Tim les accueille.

Mettre en place tous les indices (Affichage rotonde et QR-Code, lancer la vidéo et la bande son) et les monos partent dans leur cachette.

Ensuite on lance les sirènes et les lumières depuis le bout des vignes dans une voiture pour faire genre que la police arrive.

→ penser à prévenir les voisins qu'ont fait un jeu de nuit et qu'on allumera des sirènes de police. Prévenir la police également.

Le staff revient sans le mono, avec du sang dans la bouche et sur les dents (colorant alimentaire) et un bleu sur le visage. Il est accompagné d'un policier.

Il y aura 3 flic, donc l'ordre de passage est le suivant :

- Flic A ira chez les 1 et 2 puis les 7
- Flic B ira chez les 3 et 4, puis les 8
- Flic C ira chez les 5 et 6, puis les 9

Ils réunissent toute la/les tribu/s dans la même pièce pour expliquer ce qui se passe.

Le policier prend la parole en premier et raconte qu'il est la suite à l'appelle du système D pour un enlèvement. Il n'y a pas assez de force de Police disponible à cette heure tardive, il a donc besoin de leur aide pour enquêter et retrouver le moniteur. Il donne ensuite la parole au staff pour qu'il explique ce qui s'est passé.

Le staff raconte qu'ils se sont faits agresser, qu'il a tenté de se battre mais sans voir qui étaient les agresseurs. Il est tombé inconscient quelque instant à la suite d'un coup de poing et les ravisseurs ont en profité pour enlever le moniteur. Il pense que c'est à cause de la "tu sais quoi", la grande crasse que préparait les moniteurs et les staff contre les "tu sais qui", qui sont en réalité les 10. Il accuse donc les 10 mais sans trop être sûr de lui.

Le flic reprend la parole et dit qu'il y a sûrement des indices disséminé dans le camp. Cela peut certainement les aider. Ce sont maintenant des enquêteurs ! (il les motive à retrouver le mono).

→ Le flic part dans la tribu suivante .

Le staff accompagne la tribu pour les mener sur le lieu de l'enlèvement. La tribu se prépare et part.

Lieux des enlèvements :

1. Terrain de foot, goal Neuchâtel
2. Terrain de foot, goal Yverdon
3. Feu de camp, côté Neuchâtel
4. Feu de camp, côté Yverdon
5. Terrain de basket, panier Neuchâtel
6. Terrain de basket, panier Yverdon
7. A la toupille
8. Devant le mat à drapeau
9. Vers la balançoire et les anneaux en métal

Sur le lieu de l'enlèvement se trouve un 10 "gentil". Le mono/staff va le voir en premier et dit à sa tribu de l'écouter, il a l'air d'avoir des infos.

Le 10 "gentil" explique à la tribu qu'il a vu la scène de loin, mais qu'il ne sait pas où se trouve leur moniteur. Il soupçonne lui aussi les autres 10 "méchant" car ils sont louches depuis le feu de camp. Ils jouaient à un jeu tous ensemble et certains ont commencé à vouloir enlever des moniteurs, pensant qu'ils allaient leur faire une grosse crasse. Ils se baladent dans le camp pour faire peur visiblement, peut-être préparer d'autres enlèvement ?

Il dit qu'il veut aider, d'ailleurs il a croisé la police avant qui lui a remis une enveloppe. Il donne l'enveloppe au staff.

Le staff ouvre l'enveloppe et lit le rapport de police à l'intérieur à la tribu. Il dit que le 10 va les accompagner.

Sur le lieu de l'enlèvement, le 10 donne à la tribu (la police lui a donné ça) :

- Une demi-carte quadrillé du camp
- Un rapport de police avec QRCode
- Alphabet en morse

Important : Le staff garde l'enveloppe sur lui.

2ème partie (partie principale)

Le but principal des tribus est de tourner dans le camp à la recherche de différents indices qui leur permettront d'identifier le ravisseur et de retrouver leur moniteur.

Ils découvriront au fur et à mesure des indices qu'il s'agit bel et bien des 10, mais ils devront identifier le bon car ils auront tous des "accessoires" qui les différencient.

Une fois qu'ils auront réunis et résolu tous les indices, ils seront à même de l'identifier.

Les flics tournent dans le camp et il demande aux tribus où ils en sont. Ils peuvent aider si besoin.

Une fois tous les indices réunis, le staff qui accompagne la tribu fait mine de chercher encore un indice dans l'enveloppe et il y "trouve" la photo du 10 "gentil" qui les accompagne avec tous les bons accessoires.

Etant découvert, le 10 "gentil" tente d'assassiner le staff avec une cuillère mais il se rate et il fuit. Une course poursuite démarre et la tribu doit attraper le 10 en le touchant.

Quand ils l'ont attrapé, ils lui fouillent les poches et ils y trouvent l'autre moitié de carte qui indique le lieu où est retenu prisonnier leur mono.

Cachette des monos :

- Ascenseur du bâtiment principale (mono du 1 et 2)
- Toilettes handicapées du dix (mono du 3 et du 4)
- Dans l'arrière d'un bus (sur le parking) (mono du 5 et du 6 et du 7)
- Cave du bâtiment 8 (chez le 1 et 2) (mono du 8 et du 9)

Indices :

1. Vidéo qui tourne en boucle dans la salle des soirées (Florian fait)

Vidéo d'une heure (avec fond neige et musique stressante) indice : la couleur du t-shirt de la tribu.

De 0 à 30 min : Image définissant la couleur et n° de tribu

De 30 à 60 min : T-shirt + couleur + n° de tribu

2. Grande affiche A1 (Thibault fait et Tim imprime) (à mettre sur les vitres de la rotonde en bas et visible depuis l'extérieur)

Rébus pour deviner les accessoires des 10, en haut à gauche de l'affiche il y aura une image représentant le métier de la tribu.

3. QR répartis dans le camp :

Plusieurs QR code cachés dans le camp. Il faut scanner pour voir l'info que donne le QR code. Il y a certains QR code qui donne des faux indices, des messages (ex : Try again), des messages pour aller voir les autres indices. Pour finir certains QR code donne le n° tribu et le chapeau du 10 en morse.

4. Des indices sonores

La sono sera mise vers la table de ping-pong (attention au câble). Sur cet indice, les tribus pourront entendre de jolis bruits d'animaux entre cela il y aura l'info de l'arme du crime. **(à définir comment)**

5. Faux indices

Dans les QR code

Dans la vidéo

Dans les indices sonores

Rôle du 10

Les neuf 10 "gentil" seront les coupables d'un enlèvement. Le but pour eux est de rester discret durant la recherche des indices tout en restant avec la tribu dont il a enlevé un des monos. Il peut essayer de brouiller les pistes durant la résolution des indices, cacher les QR code en se mettant devant et autres. (Il ne faut pas bouger les QR codes ou modifier l'indice). Une fois que la tribu a résolu tous les indices, sa photo est dévoilé. Une fois la photo dévoiler, le 10 "gentil" va alors tenter de tuer le Staff par frustration.

Les autres 10 "méchant", pour soutenir leurs camarades coupables, sont déguisé avec une tenue non identique aux descriptions des coupables. Ils devront cependant être suffisamment similaire pour corser l'identification des coupables.

Ils vont aussi faire peur aux tribus pour qu'ils stoppent leurs recherches : (faire une pression morale en adaptant le discours en fonction de la tribu en face).

Exemple de phrase qu'ils peuvent dire :

- "Ne cherchez plus où c'est vous qui allez finir en morceau."
- "Votre mono est parti, il ne vous aimait pas."
- "Attention où vous marchez, j'ai mis des pièges."
- "Tu vois mon arme, ben bientôt plus."
- "..."

Ils peuvent aussi se balader dans le camp sans suivre une tribu en particulier.

Ils peuvent aussi faire des cri ou mettre en scène des actions gore.

Equipement des neuf 10 "gentil" coupable :

1) **Chapeau** : de Noël **T-shirt** : Rouge **Accessoire** : c

ollier d'Hawaii **Arme** : Cuillère

2) **Chapeau** : cagoule **T-shirt** : Jaune **Accessoire** : collier d'Hawaii **Arme** : Fourchette

- 3) **Chapeau** : cow-boy **T-shirt** : Bleu **Accessoire** : lunette de ski **Arme** : Couteau à beurre
- 4) **Chapeau** : casquette **T-shirt** : Vert **Accessoire** : Gilet Jaune **Arme** : Casserole
- 5) **Chapeau** : bonnet **T-shirt** : Violet **Accessoire** : sac à dos **Arme** : Pot en inox
- 6) **Chapeau** : bonnet de bain **T-shirt** : Rose **Accessoire** : tuba **Arme** : Canne à pêche
- 7) **Chapeau** : perruque **T-shirt** : Blanc **Accessoire** : gant de ski **Arme** : raquette de ping-pong
- 8) **Chapeau** : Bandana **T-shirt** : Noir **Accessoire** : Gilet jaune **Arme** : Parapluie
- 9) **Chapeau** : Bob **T-shirt** : Gris **Accessoire** : sac à dos **Arme** : une corde

Rôles des flics

Ils peuvent poser des questions aux tribus pour les aider et les mettre sur la voie

- J'ai vu un QR code là-bas
- J'ai entendu dire que la vi
- déo indices s'est modifiées.
- Je crois que le 10, coupable, a laissé derrière lui des indices pour 4 signes distinctifs.
- Savez-vous l'arme du crime du coupable ?
- De quel couleur est le t-shirt du coupable ?
- Quel chapeau porte-t-il ?
- Avec quels accessoires se promène le coupable ?...

Rôle du staff

Il aide la tribu à retrouver le mono disparu. Pour cela, il a à sa disposition son téléphone avec un lecteur QR code.

Il accompagne la tribu avec une lampe de poche.

Il indique qu'il faut trouver les 4 signes distinctifs du 10 coupable avant de le chercher.

Il veille à amener les campeurs paniqués au babysitting (rotonde où les SD seront pour préparer la collation de fin)

Durant la course poursuite, il indique qu'il faut attraper le 10 en le touchant.

Il dit à la tribu de fouiller le 10 seulement sur ses signes distinctifs.

Faire genre de trouver la photo du coupable dans l'enveloppe une fois les 4 indices trouver

Rôle du SD :

- Gère le coin babysitting
- Mettre en marche la vidéo à la salle des soirées (reste pour veiller Fred ?)
- Lever les stores de la rotonde en bas au début de la recherche des indices
- Préparer la collation

Course poursuite (en détail)

Une fois que la tribu a trouvé tous les indices pour identifier le bon 10, le 10 "gentil" qui les accompagne se dérole à la vue de la photo. Par un élan de frustration, le 10 "gentil" va tenter de tuer le staff qui accompagne la tribu depuis le début (car c'est potentiel un témoin gênant) →

inventer un bout de texte pour ce moment ?

Staff : mais c'est toi (en regardant le 10), tu nous a eu depuis le début !?

10 "gentil en passe de devenir méchant" : Raaaaaaaaaaaaah Oui c'est bien, je suis le méchant alors que vous pensiez que j'étais gentil. Je vais te tuer !

Staff : Allez essaye si tu l'oses (dire "mauviette" ou "saloplaud" si l'envie est là).

Tentative de tuage du 10. Il sort une cuillère comme arme

Ratage de tentative de tuage, mais le staff est à terre

Staff (un peu sonné) : Arg il m'a presque eu. Mais je ne suis pas seul !!

Toute la tribu : AHOU AHOU !

Staff et mono : Choppez-le !!! Enfin juste en le touchant, c'est qu'un jeu après tout. On est tous des gentils bisounours.

Le 10 prend la fuite. Le staff crie à la tribu de le courser et de l'attraper en le touchant. La course poursuite ne doit pas être trop long non plus.

Bien expliquer au 10 de se stopper dès qu'un campeur le touche. Ne pas faire des geste brusque et autres. Le but ce n'est pas de faire du catch

Une fois qu'ils attrapent le 10 :

- Le staff dit aux campeurs de fouiller les poches dix (faire une fouille correct. Les filles fouillent les filles et les mecs fouillent les mecs). Les campeurs trouvent sur lui l'autre moitié de la carte quadrillée avec une croix qui indique la zone où est caché le mono.

3ème partie (conclusion du jeu)

La tribu trouve l'autre moitié de la carte sur le 10 qui les accompagne. Ils trouvent la cachette sur le plan et sont accompagné par le staff jusqu'à la cachette

→ c'est le seul à savoir exactement où se trouve la cachette, il doit les aider seulement en dernier recours

Rappel des cachettes des monos :

- Ascenseur du bâtiment principale (mono du 1 et 2)
- Toilettes handicapées du dix (mono du 3 et du 4)
- Dans l'arrière d'un bus (sur le parking) (mono du 5 et du 6 et du 7)
- Cave du bâtiment 8 (chez le 1 et 2) (mono du 8 et du 9)

Ils se dirigent tous ensemble à la cachette (le 10 aussi). Une fois la cachette trouvée, le staff part avec le 10 afin de le ramener à la Police.

→ Au réfectoire du 10.

Si la tribu arrive en premier sur les lieux, elle y verra son moniteur mais également le moniteur d'une autre tribu. Elle ne doit pas l'aider, elle doit le laisser sur place jusqu'à ce que sa tribu vienne le délivrer. Elle ne doit pas non plus dire aux autres tribus où se trouve leur moniteur.

Le moniteur qui attaché par des colsons qui sont reliés à une chaîne fermée par un cadenas à chiffre.

Dans la cachette une lampe UV sera posée et des bouts de papier dispersée à l'intérieur avec des chiffres écrit au stylo UV. (nombre de papier avec chiffres = nombre de chiffres qu'il faut pour déverrouiller le cadenas) Les autres bout de papier seront vierge. **Nombre de papier à définir**

Une fois les chiffres trouvés, la tribu doit trouver la combinaison pour défaire les liens de leur moniteur et le libérer. Aucun indice ne sera donné pour la combinaison. Ils devront essayer les combinaisons jusqu'à ce que ça marche. **Peut-être mettre cadenas à 4 chiffres pour les grandes tribues.**

Une fois le moniteur récupéré, ils s'en vont tous heureux boire du thé et du chocolat.

Matériel :

- Cadenas

Colsons

- Chaînes
- Maquillage
- Stylo UV
- Papier (petit morceaux de papier suffiront)
- Lampe UV

Fin.

4. Chronologie

20h30 : début soirée

20h30-22h00 : installation des affichages dans le bas de la rotonde

21h30 : arrivé des potes à Ian (policier)

22h30 : fin du feu de camp

23h00 : arrivé des staff dans les tribus

23h15 : tous les monos sont dans la salle Croqu'sympa

23h15 - 00h00 : installation des derniers indices (QRcode - musique - vidéo), maquillage des staffs, mono vont dans leur cachette et prépare la cachette.

23h45 : départ depuis le bout des vignes avec les sirènes et les gyrophares. Les flics s'en occupent.

00h00 : Les premiers groupes staff/policier arrivent dans les tribus 1-2, 3-4, 5-6.

00h20 : Les flics vont dans les tribus 7, 8 et 9.

Suite du jeu : selon le rythme des tribus.

Fin à 1h30 au plus tard (les staff veillent à aider les tribus si elles galèrent)

5. Plan du camp, des cachettes et des indices



6. Matériels

- 3x déguisement de policier (Florian)
- Maquillage pour faire l'oeil au beurre noir (**Sur place maquillage des gens**)
- Colorant alimentaire rouge /ou/ confiture rouge (Tim)
- UE boom pour la sirène (Tim)
- Gyrophare (Florian)
- Pistolet de lan (Ian)
- 9x Enveloppe A4 (Tim)
- 9x alphabet morse **????**
- 9x rapport de police avec QR-code dessus **????**
- 9x carte du camp avec lieu de l'enlèvement (**Tim - à faire au camp**)
- Photo format A4 des 10 "gentil" déguisé (**Tim - à faire au camp**)
- **Chapeau** : de Noël
- **T-shirt** : Rouge
- **Accessoire** : collier d'Hawaii
- **Arme** : Cuillère
- **Chapeau** : cagoule
- **T-shirt** : Jaune
- **Accessoire** : collier d'Hawaii
- **Arme** : Fourchette
- **Chapeau** : cow-boy
- **T-shirt** : Bleu
- **Accessoire** : lunette de ski
- **Arme** : Couteau à beurre
- **Chapeau** : casquette
- **T-shirt** : Vert
- **Accessoire** : Gilet Jaune
- **Arme** : Casserole
- **Chapeau** : bonnet
- **T-shirt** : Violet
- **Accessoire** : sac à dos
- **Arme** : Pot en inox
- **Chapeau** : bonnet de bain
- **T-shirt** : Rose

- **Accessoire** : tuba
- **Arme** : Canne à pêche
- **Chapeau** : perruque
- **T-shirt** : Blanc
- **Accessoire** : gant de ski
- **Arme** : raquette de ping-pong
- **Chapeau** : Bandana
- **T-shirt** : Noir
- **Accessoire** : Gilet jaune
- **Arme** : Parapluie
- **Chapeau** : Bob
- **T-shirt** : Gris
- **Accessoire** : sac à dos
- **Arme** : une corde
- Vidéo indice (Florian)
- Grandes affiches indice (Tim)
- environ 25x QR-Code imprimé **(Tim - à faire au Camp)**
- Sono pour indice sonore
- 9x cuillère à soupe (sur place au camp)
- 4x néon UV (Florian)
- 9x chaîne (Florian)
- 9x cadenas (Tim)
- 18x colsons (Tim)
- **Stylo avec encre pour lire sous néon UV (Tim)**
- Feuille A4 blanc pour écrire dessus avec le stylo

A faire

- Mettre en page le rapport de police (Ian)
- Imprimer les QR-Code **(Tim au camp)**
- Imprimer les affiches en A1 (Tim)
- Faire les 9 cartes avec les emplacements et les couper en deux **(à faire au camp !!! Tim)**
- Carte avec les emplacement de tous les QR Code (
- Imprimer les codes morses
- Une photo de tous les 10 "gentil" avec leur accessoires **(à faire au camp !!! Tim)**
- Vidéo indice (Florian)
- Son indice (Florian)

7. Informations importantes à dire aux mono

- Expliquer globalement toute la partie 1
- Ils doivent faire un jeu toute la tribu ensemble après le feu de camp.
- Une de vous deux sera enlever
- Vous serez accompagné d'un staff et d'un 10 au bout d'un moment.
- Il faut motiver la tribu à retrouver leur mono
- Pas de natel, pas de lampe de poche
- Il faudra trouver des indices

8. Informations importantes à dire aux staffs

Télécharger une appli pour lire les QR-Code et savoir l'utiliser

Avoir une lampe de poche

Le lieu exact de la cachette du moniteur de la tribu qu'il accompagne

Mattéo (pas tribu de sa fille 8)

Quentin (moyen)

Lucas

Dylan (moyen)

Luc

Gilles (moyen)

Germain (moyen grand)

Vincent (grand)

Arthur (grand)

Nicolas en réserve

Rendez-vous 10h !!!