

GRAND JEU "Samson"

Style : Jeu d'épreuves avec fiche de route

Durée : 02 h 30

Lieu: Morfondé

But: Redécouvrir la vie de Samson

Sensibilisation et Lancement : Nous recherchons les descendants d'un personnage ayant vécu en Israël qui possédait la plus grande force physique connu dans l'histoire biblique.

Déroulement :

1^{er} temps : Lancement + constitution des 7 noms de famille de descendants potentiels + fiche de route pour l'examen.

2 ème temps : Réussir les 5 épreuves

3ème temps : Jeu final

4ème temps : Résultat des recherches

Jeu de lancement:

L'épreuve du renard (course de relais) 15 min

But du jeu: Constituer 7 équipes tout en sensibilisant les participants à l'ingéniosité de Samson pour éliminer les récoltes de ses adversaires.

On rassemble les jeunes pour chanter: "*Sois fort, sois fort le Seigneur est avec toi!*" A la fin du chant. Un service de recherche en généalogie arrive pour demander leur participation à leur recherche. C'est eux qui expliquent qu'il y aura plusieurs épreuves et qu'après chaque épreuve, ils doivent passer devant le service de recherche pour présenter leurs notes.

Chaque participant choisi un partenaire pour une épreuve.

Tous les partenaires sont sur une ligne de départs. On attache le pied droit d'un des participants au pied gauche de son partenaire. Ensemble, ils doivent effectuer un parcours relais avec obstacles.

Les 7 premiers duos forment les 7 équipes du jeu.

Les 8 à 14 arrivés intègrent les équipes dans l'ordre décroissant.

Le 8 avec le 7 ; le 8 avec le 6 ; le 10 avec le 5 ; etc...

Nous aurons besoin de tout les animateurs pour vérifier les arrivés.

Après que l'équipe soit constituée, demander à quel évènement cette épreuve fait référence ?

Epreuves

1 : L'Enigme 15 min

Décoder l'Enigme de ton Père et en créer une pour défier les autres concurrents.

"De celui qui mange vient ce que l'on mange, et ce qui est doux est sorti du fort" Juges 14.14.

Réponse: Qu'y a t-il de plus doux que le miel, et de plus fort que le lion.

Après que l'épreuve soit effectuée le service de recherche posté au point central du jeu demande à quel évènement cette épreuve fait référence ?

2 : La mâchoire d'âne 15 min

Avec l'aide une batte de base ball, l'ensemble de l'équipe doit atteindre un nombre de metre dont l'objectif est de faire 1000 mètres.

Après que l'épreuve soit effectuée le service de recherche posté au point central du jeu demande à quel évènement cette épreuve fait référence ?

3 : La porte de Gaza 15 min

Le but est de transporter quelque chose de lourd qui représente la porte. On peut prendre un tapis du Gymnase , mettre une personne dessus pour compliquer l'épreuve. Et l'équipe doit transporter cette porte jusqu'à un endroit élevé.

Après que l'épreuve soit effectuée le service de recherche posté au point central du jeu demande à quel évènement cette épreuve fait référence ?

4: les sept tresses de la chevelure de Samson 15 min

L'équipe reçoit un anneau avec 21 cheveux à trois couleur différents. Ils doivent tresser 7 tresses silmutanément en prenant pour chaque tresse 3 cheveux.

Ils ont un temps donné pour accomplir cette tresse et doivent le faire sans son (sans faire de bruit) pour ne pas réveiller Samson qui dort. La victoire sera donner aux tresses les plus long et soigneusement confectionner.

Lors de la confection des tresses, les membres devraient être en cercle autour de l'anneau puis s'éloigner à fur et à mesure de l'avancement de la tresse.

Après que l'épreuve soit effectuée le service de recherche posté au point central du jeu demande à quel évènement cette épreuve fait référence ?

5 : La coupe de cheveux 15 min

Raser un ballon remplie de mousse à raser avec un rasoir sans l'éclater. La victoire est pour celui qui a rasé le plus de ballons.

Après que l'épreuve soit effectuée le service de recherche posté au point central du jeu demande à quel évènement cette épreuve fait référence ?

Finale : Les colonnes 15 min

Le but: Que Samson atteigne les colonnes pour les renverser.

Les colonnes sont au centre d'un cercle dont le rayon fait plusieurs dizaines de mètres. Toutes les équipes sont placées autour de ce cercle. Chaque équipe doit choisir un de leurs membres pour représenter Samson. Cette personne aura les yeux bandés et l'équipe devra guider Samson, à la voix, pour qu'il atteigne les colonnes. Le premier arrivé à gagner.

Nous aurons besoin de tout les animateurs pour vérifier les arrivés.

Après que l'épreuve soit effectuée le service de recherche posté au point central du jeu demande à quel évènement cette épreuve fait référence ?

Conclusion: Les descendants sont ceux qui ont répondu justement aux évènements vécus à travers ces épreuves, ainsi qu'à la meilleure note additionnée de chaque épreuve accomplie.

Le jury est constitué du service de recherches en généalogie.

Rôle de chaque animateur:

Rassemblement des jeunes avec le chant "*Sois fort, Sois fort*"
Avec *Florence, Olivier et Davy*

Le service de recherche est composé de trois personnes. Leur travail est de recueillir les événements de chaque équipe ainsi que les notes de chaque épreuve exécutée et l'enigme composée par chaque équipe.

L'Equipe de service de recherche sont *Claire lyze, Irene, Florence David* fera le lancement avec le service de recherche

Chaque animateur, explique clairement la règle de l'épreuve quand l'ensemble de l'équipe est réuni. Après l'épreuve, il inscrit la note d'appréciation sur la fiche de route de chaque équipe.

	Nom de l'animateur
Jeu du lancement:	<i>Marc</i> + 2 arbitres à l'arrivée
L'énigme:	<i>Cédrine</i>
La mâchoire d'âne:	<i>Philippe</i>
La porte de Gaza:	<i>Davy</i>
La tresse de cheveux:	<i>Olivier</i>
La coupe de cheveux:	<i>Xavier</i>
Jeu final:	<i>David</i>

Préparation avant le jeu

Il faut installer les épreuves; faire les fiches de route; faire le code de l'enigme

Rangement du jeu:

Chaque animateur responsable de son épreuve ramasse son matériel.

Matériel à prévoir :

Le lancement: 40 Cravates ; fiches de route; matériel à obstacles

Pour les épreuves

Epreuves 1: Le message codé ; Une feuille pour inscrire leur énigme

Epreuves 2: Batte de base ball; balles de tennis, mètre rouleur, borne mesureur

Epreuves 3: Un tapis de gymnase

Epreuves 4: 7 cordes épaisses longues de 20 m, un mousqueton et une sangle

Epreuves 5: 70 ballons gonflables ; plusieurs bombes à raser ; 10 couteurs

La finale: 2 piles de cartons ;10 bandeaux pour les yeux, ficelle pour délimiter le cercle.