

GRAND JEU « Sauvons Panoramix »

LIEU : Forêt de Bouconne

Durée : 2 h

Type de jeu : Poursuite

Equipe : 2. Les Gaulois et les Romains

Histoire : Panoramix s'est fait kidnappé par les romains pour connaître la recette de la potion magique. Panoramix leur explique que tous les ingrédients se trouvent chez lui. Les romains décident donc de garder Panoramix chez eux, prisonniers, pendant qu'ils essaient de récupérer les ingrédients au camp Gaulois mais les Gaulois ne se laissent pas faire et vont tout faire pour libérer et récupérer Panoramix. La guerre est déclarée.

Sensibilisation : Déguisement dès le départ de la journée, arrivé à la Forêt chaque équipe se fait son camp sans connaître le camp adverse. En pensant à bien éloigner la prison de Panoramix du camp romains pour la faciliter du sauvetage et bien éloigner les ingrédients de la potion magique pour la faciliter de la récupération des ingrédients.

Lancement : Durant toute la journée les animateurs sont déguisés. Dès le départ de la journée les équipes seront constituées et donc séparé durant toute la journée même à midi. A ce moment là Panoramix est encore au camp, après manger il décide d'aller chercher ses ingrédients pour la potion magique mais quelques minutes + tard, on entend un cri, Panoramix se fait enlever par 2 soldats romains.

Déroulement :

Chez les Gaulois :

Astérix et Obélix prennent les initiatives et déclarent qu'il faut aller sauver Panoramix, pour cela ils expliquent le déroulement du combat, distribue les armes et pendant que les Gaulois vont à la recherche d'abord du camp romains puis de Panoramix, Astérix et Obélix reste au camp pour redistribuer les armes quand les Gaulois les ont perdue.

Chez les Romains :

Les soldats arrivent avec Pano, ils le mettent en prison et lui demande tout pour la potion c'est là que Pano annonce que les ingrédients sont au camp. César donne les ordres au centurion qui donne les ordres aux autres, d'aller d'abord trouver le camp Gaulois puis d'aller chercher les ingrédients chez les Gaulois, pendant que César, centurion et les 2 soldats restent au camp.

L'attaque :

Elle se fait avec des armes spéciales dessinées sur des feuilles avec des étoiles. Les étoiles représentant la puissance de l'arme.

Ex : Quand un Gaulois avec un poisson de 1* rencontre un romain avec un glaive de 3*, le romain gagne et le gaulois donne son arme. Le gaulois retourne dans son camp pour reprendre une arme. Chaque joueur est obligé d'avoir une arme, il ne peut pas sauver Pano sans arme comme il ne peut pas récupérer les ingrédients sans armes.

Final : César et Pano trouvent ensemble un accord et décident de faire la paix durant la fin de la journée en échange de la libération de Pano contre les ingrédients de la potion. Selon comment se passe le combat c'est-à-dire si Pano a pu être délivré, les Romains rejoignent le camp des Gaulois et demandent une trêve, ils font la paix durant la fin de journée et mangent le goûter ensemble. Mais si les Romains ont pu récupérer les ingrédients, Astérix et Pano viennent demander une trêve au camp romain, ils font la paix durant la fin de journée et mangent le goûter ensemble.

Les armes :

Gaulois :

- * poisson
- ** marteau
- *** menhir
- **** potion magique

Romains :

- * Arc
- ** Lance
- *** Glaive
- **** Catapulte

Rôle des animateurs :

Druide : Jean

Au départ il est au camp avec les Gaulois, après manger il part à la recherche d'ingrédient et il se fait enlever par les romains puis mis en prison au camp romains.

Astérix et Obélix : Etienne et Emmanuelli

Lorsqu'ils entendent le cri de Pano, ils expliquent le déroulement du jeu puis l'attaque dans les combats. Ils restent au camp pour distribuer les armes aux Gaulois qui les ont perdues lors des attaques. Ils peuvent aussi distribuer de l'eau quand les Gaulois ont soif.

César : Dorcas

Interroge Pano, et donne les ordres d'aller récupérer les ingrédients puis reste au camp romains.

Centurion : Nourhan

Explique le déroulement du jeu puis l'attaque dans les combats et reste au camp. Il distribue les armes quand les romains les ont perdues.

Les 2 soldats : Nathanaël et Jessy

Après manger, ils se baladent dans la forêt et capture Pano. Arrivé au camp, ils mettent Pano en prison. Il reste au camp durant le jeu et motivent les combattants. Ils peuvent aussi distribuer de l'eau quand les soldats ont soif.

Matériel :

- Déguisements
- Les armes
- Les cages qui font prison
- Les ingrédients (bocaux)
- De l'eau
- Goûter
- Trousse de secours

Rangement :

Les Gaulois rangent leur camp, leurs déguisements, leurs armes et les ingrédients

Les Romains rangent leur camp, leurs déguisements, leurs armes et leur prison