

## ➤➤ Enrichir l'odyssée : jeu de cartes

### INTRODUCTION

Le choix de l'odyssée est un moment important pour les scouts-guides car ils expérimentent le débat, la prise de décision et l'engagement à respecter un choix qui a été fait collectivement.

Laisser choisir les jeunes, c'est les impliquer dans la construction de l'année ou du camp, leur donner un pouvoir de décision et les responsabilités qui vont avec. C'est l'occasion d'initier les jeunes à la citoyenneté active.

Afin que les jeunes choisissent une odysée qui leur correspondent et leur ressemblent il y a plusieurs étapes à vivre en communauté ou en équipe. En amont de cette réflexion, la maîtrise choisit si l'odyssée se vit en équipe ou en unité et le précise aux jeunes.

Nous allons voir ici une façon d'enrichir des idées d'odyssée.



**Auparavant** les guides et les scouts auront déjà fait émerger quelques idées individuellement.

**A la fin de l'activité**, l'équipe aura une idée d'odyssée à proposer à l'ensemble de la communauté.



## INFORMATIONS PRATIQUES

Avec qui ?	En équipe
Quand ?	Au moment du choix de l'odyssée (en janvier et/ ou en amont du camp)
Où ?	Où vous voulez mais pourquoi pas dehors ?
Durée	Environ 45 min
Matériel nécessaire ?	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Au minimum 30 cartes avec des phrases à trous (Annexe 1)</li><li><input type="checkbox"/> Au minimum 30 x fois le nombre de jour de cartes vierges (Annexe 2)</li><li><input type="checkbox"/> De quoi écrire par personne</li></ul>

## DEROULEMENT

### PREPARER LE JEU

Ecrire le plus possible de phrase à trou (au minimum 3 par personne) sur les bouts de papier de la taille d'une carte de jeu. Quelques exemples de phrases :

- Le plus drôle dans la commu c'est quand ...
- J'ai eu trop peur le jour où ...
- Chez les pionniers, caravelles, ... , c'est un peu tard.
- ... , ok mais jamais sans le cartographe.
- ... ça s'est passé à Pétaouchnock.
- .... , on apprend pas ça au collège.
- Quand j'ai compris ... , j'ai tout compris.
- ... , j'y pense avant chaque week-end scout.
- Le mieux en installant le camp c'est ...
- Plutôt grimper dans un arbre que ...
- Les meilleures Odyssée commencent toujours par ...
- Le plus grand rêve de ... , c'est ...
- ... , c'est toujours mieux que tomber dans le trou à eaux-grasses.



- ... m'a envoyé(e) une carte postale pour me raconter ...
- Dans la forêt, la nuit, on entend ...
- Le meilleur souvenir de l'Odyssée, c'est quand ...
- Le pire inconvénient de ne pas savoir faire de nœud c'est ...
- Comme par hasard j'ai plus de pile dans ma troche le soir où ...
- ... meilleure idée en préparant le repas.
- ... c'est la faute à pas de chance.
- ... c'est le meilleur moyen de ne pas se perdre.
- Toujours avoir ... pour allumer un feu.
- ... risque de provoquer une crise.
- Chez nous ... se transmet d'année en année.
- ... c'est la première chose de j'ai remarqué en arrivant dans la commu.

## PRINCIPE DU JEU (30 MINUTES)

### Le principe du jeu est très simple :

1. Le premier joueur, appelé « Question Master » pioche une carte à trou dans la pioche.
2. Les autres joueurs imaginent les meilleures phrases possibles pouvant compléter les trous en les écrivant à son tour sur les bouts de papiers de la taille d'une carte de jeu.
3. La ou le Question Master mélange les cartes réponses puis relit la carte question avec chaque carte réponse. Il choisit la meilleure selon ses propres critères.

### Comment gagner ?

Le vainqueur de la manche précédente garde la carte question qu'il ou elle a gagné et en pioche une nouvelle pour la lire : elle ou il devient le « Question Master ».

La ou le premier joueur qui a gagné 3 ou 5 cartes (nombre à définir en fonction du nombre de joueurs) question a gagné la partie.



### Cartes avec 2 ou 3 trous

Certaines cartes question ont 2 ou 3 trous : les joueurs doivent proposer 2 ou 3 réponses. En plaçant leur carte, face retournée contre la table. La carte du dessous sera lue en premier.

Le Question Master récupère tous les paquets de cartes et relit la carte question avec chaque paquet. Il choisit la meilleure combinaison, le vainqueur marque un seul point.

### COMMENT ON S'INSPIRE ? (15 MINUTES)

A la fin du jeu, on reprend toutes les cartes qui ont été choisies comme meilleures et on les relit ensemble en équipe.

On garde les meilleures idées pour venir enrichir les premières idées d'odyssée.

L'objectif est de rechercher un consensus, une fusion de plusieurs idées plutôt qu'une confrontation des idées.



Le plus drôle dans la commu c'est quand ...

J'ai eu trop peur le jour où ...

Chez les pionniers, caravelles, ... , c'est un peu tard.

... , ok mais jamais sans le / la cartographe.

... ça s'est passé à Pétaouchnock.

.... , on apprend pas ça au collège.

Quand j'ai compris ... , j'ai tout compris.

... , j'y pense avant chaque week-end scout.

Le mieux en installant le camp c'est ...

Plutôt grimper dans un arbre que ...

Les meilleures Odysées commencent toujours par ...

Le plus grand rêve de ... , c'est ...

... , c'est toujours mieux que tomber dans le trou à eaux-grasses.

... m'a envoyé une carte postale pour me raconter ...

Dans la forêt la nuit on entend ...

Le meilleur souvenir de l'Odysée c'est quand ...

Le pire inconvénient de ne pas savoir faire de nœud c'est ...

Comme par hasard j'ai plus de pile dans ma troche le soir où ...

... meilleure idée en préparant le repas.

... c'est la faute à pas de chance.



... c'est le meilleur moyen de ne pas se perdre.

Toujours avoir ... pour allumer un feu.

... risque de provoquer une crise.

Chez nous ... se transmet d'année en année.

... c'est la première chose de j'ai remarqué en arrivant dans la commu.






