La Post-Pâques
Les gangs d'avril

Chasse aux œufs

8 à 12 joueurs/joueuses
2 organisateur·rices
2 heures

Manuel d'organisation

Un jeu créé par Arthur Lefebvre et claiRe

Téléchargé sur La Vie en Jeux (https://www.lavieenjeux.fr/)

Suivi de version :

Version :	Date :	Description :
1.2	05/04/2020	Modification du nom
1.1	10/08/2019	Passage en écriture inclusive et modifications mineures
1.0	30/08/2016	Création initiale du document

Principe du jeu

Et oui, une fois Pâques passée, les œufs en chocolats ne sont vraiment plus très chers en magasin. Mais comment en profiter ? En faisant une chasse aux œufs pardi ! Et que serait une chasse aux œufs sans énigmes et autres épreuves avant d'accéder au Graal ?

Voici la version que nous avons organisée en 2016. Elle a été jouée dans le jardin naturel Pierre Emmanuel et dans le square Henri Karcher près du Père Lachaise à Paris (https://www.openstreetmap.org/way/26527639#map=18/48.85890/2.40016) mais elle peut facilement être adaptée pour deux autres parcs en personnalisant les épreuves ! Comme en 2016 le post-Pâques coïncidait avec le premier avril, nous en avons profité pour faire aussi des poissons d'avril.

D'autres Post-Pâques sont disponibles sur https://www.lavieenjeux.fr/.

Présentation du jeu

Ce jeu se divise en quatre parties, au cours desquelles deux « gangs » vont se constituer, puis s'affronter, avant de se réconcilier et de n'en former plus qu'un, pour mieux trouver ensemble les œufs et les partager.

1ère partie : L'arrivée au parc

À ce stade, les joueurs et joueuses sont divisé·es en deux équipes. Idéalement, ils et elles ignorent l'existence de l'autre équipe. Pour souder l'équipe, une photo de groupe est réalisée. Puis, les joueurs et joueuses sont invité·es à suivre un plan (tout en réalisant un « safari-photos ») qui finit par tou·tes les mener au même parc. Mais les deux équipes arrivent par une entrée différente. Chaque organisateur·rice explique à son équipe qu'il s'agit de « son » parc, et qu'elle doit le défendre contre un éventuel autre « gang ». Les équipes choisissent alors un nom de gang, un cri de ralliement, etc., avant la rencontre inévitable avec l'autre groupe…

2ème partie : La rencontre

Les deux « gangs » se rencontrent au milieu du parc, cherchent à s'impressionner et finissent par engager un combat (de poissons d'avril). Au bout de quelques minutes,

les organisateur·rices les séparent et leur proposent des défis pour les départager. Le premier est une véritable compétition entre les deux équipes alors que le second n'en a que l'apparence et vise à forcer les « gangs » à s'entraider, pour finalement se découvrir ami·es.

3ème partie : La conciliation

Tout les participant·es ne forment plus qu'un seul groupe, bien décidé à s'entraider pour aller chercher les derniers chocolats de Pâques. En réunissant leurs plans de départ, ils/elles comprennent où se trouve ce qu'ils/elles cherchent et s'y rendent (en continuant, ensemble, le safari-photos commencé lors de la première partie). Dès leur arrivée sur les lieux, on leur offre des chocolats… empoissonnés. Ils/elles feront alors la chasse aux œufs par binôme, l'un·e ayant perdu l'usage de ses yeux, l'autre de ses mains.

4ème partie : La remise des prix et le goûter

Préparation

Le choix de la zone de jeu

Le jeu a été conçu pour être joué dans le jardin naturel Pierre Emmanuel et dans le square Henri Karcher. Si vous le faites jouer dans deux parcs autres que ceux proposés, il faut les choisir proches de cinq à dix minutes l'un de l'autre, de préférence pas trop fréquentés. Le premier parc (celui de la partie « La rencontre ») doit être facilement divisible en zones. Ensuite, il vous faudra choisir deux points de départ, à environ dix minutes de ce parc.

Le cas échéant, l’adaptation et la préparation du matériel de jeu

Si vous faites le jeu dans deux parcs autres que ceux proposés, il va vous falloir adapter le plan et le livret d’énigmes. Pour cela, prenez exemple sur ceux fournis. Tout d'abord, préparez le plan à distribuer aux deux équipes durant la première partie. Il s'agit d'un unique plan, déchiré en deux. Faites des repérages (essayez de prévoir un trajet permettant de faire découvrir des coins sympas de votre ville) et préparez les indices du plan. Profitez-en pour adapter les listes d’objets à photographier lors du safari-photo aux parcours prévus pour les joueurs et joueuses (les deux listes doivent être différentes mais peuvent comporter quelques éléments en commun). Il va ensuite vous falloir préparer le livret d’énigmes en l’adaptant. Là encore, faites des repérages et modifiez si besoin les épreuves prévues ! Faites les photos nécessaires et préparez le

livret.

L'invitation des joueurs et joueuses

Il ne vous reste plus qu'à inviter vos ami·es ! Le jeu est prévu pour 8 personnes minimum (12 semble être un maximum – si vous avez plus de 12 participant·es, pensez à prévoir davantage de « chevaux du samedi soir »). Répartissez-les en deux équipes comptant de préférence le même nombre de joueurs/joueuses. Le mieux est de faire en sorte que chaque équipe ignore l'existence de l'autre, et donc d'organiser les invitations dans ce but (chaque équipe est invitée par un·e organisateur·rice différent·e, qui précise le point de rendez-vous, et qui s'occupera de cette équipe par la suite).

Le matériel nécessaire

Le matériel nécessaire pour réaliser cette chasse aux œufs est :

- des œufs en chocolat bien sûr !

- les deux plans de la zone (les deux parties du plan déchiré – prenez le temps de lire les explications fournies pour pouvoir aider les joueurs et joueuses, si vous avez conservé la même zone de jeu et donc le même plan)

- les deux listes des objets à photographier pour le safari-photo

- les deux livrets d'énigmes, imprimés et reliés – ce qui donne un livret format A6 (là encore, lisez les explications pour pouvoir aider les joueurs et joueuses et mettre en place le jeu, si vous n'avez pas modifié la zone de jeu et donc les énigmes)

- les balises photos

- les indices manuscrits

- l'indice du lierre (si vous n'avez pas modifié la zone de jeu et les énigmes)

- les chevaux du samedi soir, découpés

- des colliers de câblage pour électriciens

- de la corde

- un bandeau par personne

- 3 ou 4 poissons d'avril par personne, avec du scotch double face collé à l'arrière (avec la protection)

- deux sets de crayons de maquillage pour enfants

- de quoi faire des photos (au moins un appareil par groupe) – avec les smartphones ce n'est pas vraiment un problème

Tous les indices papier peuvent être plastifiés pour pouvoir être manipulés sans

risque pendant le jeu (c'est notamment le cas des balises photos).

La mise en place du jeu

Quelques heures avant le rendez-vous, allez placer les balises photos de la deuxième partie, sauf, le cas échéant, la balise du lierre, très voyante, et qui risquerait d'être décrochée par des gens avant le début du jeu (pour cette même raison, évitez de vous y prendre trop tôt pour mettre en place les balises). Pour cela, accrochez à chaque fois une balise à 1 point et une balise à 2 points à l'aide des colliers pour électriciens : un petit trou dans la balise, on fait passer le collier et on attache le tout !

Chaque organisateur·rice doit partir avec la moitié de plan et la liste du safari-photo de son équipe, un livret d'énigmes, un indice manuscrit pour la deuxième partie, la moitié des poissons d'avril, un set de crayons de maquillage et de quoi faire des photos. L'organisateur·rice chargé·e de cacher les œufs les prends en plus ainsi que les bandeaux. L'autre organisateur·rice prend, le cas échéant, l'indice du lierre et de la corde, les chevaux du samedi soir, et les indices manuscrits de la troisième partie.

Déroulement du jeu

Selon l'endroit où vous faites jouer ce jeu, adaptez en fonction les indications de lieu de cette partie (qui correspondent aux lieux où le jeu a été initialement joué).

1ère partie : L'arrivée au parc (environ 45 min)

Ensuite chacun des deux organisateur·rice·s va retrouver son groupe (celui qu'il/elle s'est chargé·e d'inviter) au point de rendez-vous. Suivant le groupe, le rendez-vous est différent : un au métro Alexandre Dumas, et l'autre place de la Réunion (20ème).

Chaque organisateur·rice demande aux joueurs et joueuses de faire une photo de présentation de l'équipe. Suivant les groupes, le thème est différent : « mousquetaires » à Alexandre Dumas et « réunion » place de la Réunion (pensez à adapter les thèmes si vous choisissez d'autres lieux de rendez-vous). Expliquez-leur qu'à la fin du jeu des prix seront remis pour les meilleures photos réalisées. Cela les encouragera à faire des photos originales et drôles !

Ensuite, distribuez aux joueurs et joueuses les premiers éléments à se mettre sous la dent ! Il y a deux choses : la liste des objets à photographier pour le safari-photos (en précisant bien que cette liste est valable sur toute la durée de la chasse) et la moitié de plan correspondant à leur parcours :

- par la rue de Bagnolet, cité Aubry, rue de Bagnolet, rue des Orteaux, et enfin rue

de la Réunion pour le groupe Alexandre Dumas ;

- par la rue de Vitruve, passage Frequel, rue de Fontarabie, rue des Pyrénées, rue de Bagnolet, rue de Lesseps pour le groupe place de la Réunion.

Pendant toute la durée de cette phase, avant que les joueurs et joueuses n'arrivent au parc, restez en contact avec l'autre organisateur·rice pour s'assurer que les groupes avancent à peu près au même rythme.

Une fois arrivés (les deux groupes doivent arriver par les entrées opposées du parc), il reste quelques formalités à remplir pour chacun des groupes :

- l'organisateur·rice leur demande de choisir un nom de gang, un signe distinctif, un cri de ralliement, un maquillage, etc. (là, vous leur donnez le maquillage pour enfants et laissez parler leur créativité !) ;

- expliquez qu'ils/elles risquent de rencontrer un gang adverse qui voudra prendre leur territoire : ils/elles doivent donc le défendre ; donnez les poissons d'avril comme armes ;

- enfin, chaque équipe doit faire une photo de son gang.

Une fois que les deux groupes sont prêts, la rencontre peut avoir lieu…

2ème partie : La rencontre (environ 30 min)

Les deux groupes se rencontrent au milieu de la grande allée du parc. Ils se présentent l'un à l'autre avec ce qu'ils ont préparé, pour chercher à s'impressionner. Les organisateur·rices rappellent qu'ils se détestent, et un combat de poissons d'Avril se déclenche. Peu après, les organisateur·rices les séparent et proposent des défis pour les départager.

1er défi

Donnez à chaque équipe le livret d'énigmes et expliquez leur les règles suivantes. La première équipe à trouver une balise a 2 points et la deuxième 1 point. Pour valider ses points, dès qu'une équipe trouve une balise photo, elle doit la retirer du collier auquel elle est attachée (en l'arrachant). Elle doit alors faire la photo dont le thème est indiqué, avec au moins deux personnes de l'équipe visibles. Leur pose et un élément du parc visible sur la photo doivent être en rapport avec le thème demandé pour que la photo, et donc les points de la balise photo, soient validés. Dès que cela a été fait, les équipes doivent ramener la balise photo et la photo aux organisateur·rices posté·es au milieu du parc. Pour ne pas pouvoir trop optimiser, les équipes doivent ramener les papiers un par un.

Dès que les équipes sont parties à la chasse aux balises photos, installez les balises du lierre, le cas échéant.

À l'arrivée des deux équipes, on compte les points et on désigne l'équipe gagnante du premier défi !

2ème défi

Le deuxième défi est présenté comme une revanche, mais est en réalité placé sous le signe de la coopération ! Donnez à chaque équipe les indications de ce défi. Il s'agit de l'indice manuscrit de la 2ème partie.

Ensuite, chaque équipe reçoit un papier par personne présentant un cheval du samedi soir ou sa solution. Une équipe dispose de tous les chevaux du samedi soir et l'autre de toutes les solutions.

Pour réussir cette épreuve et comprendre leurs indices, les équipes vont devoir coopérer et donc se réconcilier. Elles doivent en effet comprendre le fonctionnement des chevaux du samedi soir et associer chaque cheval du samedi soir à sa solution.

Pendant la résolution des chevaux du samedi soir, l'un·e des organisateur·rices doit aller avec les œufs en chocolat dans l'autre parc pour les disposer. Il vaut mieux choisir un parc ou une partie du parc très peu fréquentée et prévenir les gens de vos intentions. Ainsi, on ne risque pas de se faire prendre nos œufs avant de les chercher ! Il n'est pas nécessaire, voire déconseillé, de trop cacher les œufs, mais il peuvent être mis dans des endroits un peu difficiles d'accès.

À la fin de cette épreuve, on dit aux équipes qu'elles n'ont plus besoin d'être départagées par des défis car elles ne sont plus ennemies. Les joueurs et joueuses vont donc pouvoir travailler ensemble pour trouver le trésor.

L'épreuve se termine sur une photo sur le thème de l'amitié.

3ème partie : La Conciliation (environ 45 min)

Maintenant que les équipes sont réconciliées, tou·tes les joueurs/joueuses vont devoir s'entraider pour aller chercher le trésor (les œufs en chocolat !). Ce trésor se trouve dans une localité cachée qu'ils/elles doivent découvrir à l'aide d'une énigme présentée sur un papier, différent selon l'équipe, en fait l'indice manuscrit de la 3ème partie. L'organisateur·rice distribue ces indices après avoir réuni les joueurs et joueuses devant l'entrée du parc rue de Lesseps.

Pour résoudre cette énigme, il faut que les équipes rejoignent leur moitié de plan et résolvent l'énigme qui leur permet de comprendre le chemin à suivre. Le voyage vers le second parc peut être occupé par la suite du safari photo. Pour cela, pensez à faire une petite piqûre de rappel en expliquant aux joueurs et joueuses que leur liste de safari photo sont désormais jointes !

Quand les joueurs et joueuses arrivent au second parc (le square Henri Karcher),

l'organisateur·rice parti·e cacher les œufs les accueille. En récompense de leurs efforts, il/elle donne à chacun·e un petit œuf en chocolat. Une fois que tout le monde a mangé le sien, les organisateur·rices révèlent que ces œufs sont empoisonnés et expliquent que la moitié des personnes a perdu la vue et l'autre l'usage de ses bras. Ils/elles distribuent les bandeaux et les joueurs et joueuses se répartissent en groupes de deux. L'un·e aura les yeux bandés et l'autre les mains attachées derrière le dos.

Une fois ceci fait, les joueurs et joueuses peuvent accéder à la zone où se trouvent les œufs et doivent tous les trouver et parvenir à les ramasser ! Sans tricher bien sûr !

4ème partie : Remise des prix et goûter !

Quand tous les œufs ont été trouvés, il ne reste plus que la meilleure partie, ce pourquoi tout le monde était venu : le goûter ! Les joueurs et joueuses sont libéré·es de leur malédiction qui n'était que temporaire et peuvent savourer leur victoire… et les chocolats qu'ils et elles ont ramassés !

Le goûter est aussi le moment de regarder les photos et de distribuer des prix (lapins en chocolat, gros œuf, etc.) pour les meilleures d'entre elles :

- prix de la photo la plus marrante ;
- prix de la photo la plus originale ;
- prix spécial du jury.

Conseils

- N'hésitez pas à aider les joueurs et joueuses, ils et elles sont là pour s'amuser et manger du chocolat avant tout !
- Encouragez-les à faire des photos marrantes et originales, ça fait de bons souvenirs après la journée.
- Pendant toute la première partie, les organisateur·rices doivent rester en contact très souvent pour surveiller l'avancée de leurs groupes respectifs et ainsi ne pas trop faire patienter la première équipe à arriver au parc.
- Attention aux équipes qui perdent les plans de la première partie, c'est gênant pour la seconde ! Vous pouvez prévoir un double au cas où…