Si Toi Lien
du Monde

Être prêt au départ

Cette manche a pour objectif la connaissance :

- des démarches administratives (passeport, visa, autorisation parentale, mondiale assistance),
- des démarches de santé (fiche médicale, vaccin),
- des bonnes attitudes à avoir sur place (eau, soleil et moustiques).

Présentation

Cette manche nécessite 3 animateurs : la commune (démarches administratives), le médecin (aspect santé), le baroudeur (conseils pratiques). Si possible, ils se trouvent dans 3 pièces séparées. Ils peuvent se déguiser pour donner un peu de peps au jeu.
Les participants, divisés en 3 équipes, rencontreront chacun de ces animateurs dans le but de recevoir les 3 documents de chacun, pour être prêts au départ.
Les équipes reçoivent une carte d'embarquement avec tous les documents demandés où l'animateur signera dans la case concernant le document reçu.

Matériel

Pour chaque animateur :

- son éventuel déguisement
- éventuellement les réponses aux affirmations des cartes
- un chronomètre
- une carte d'embarquement par équipe à télécharger sur le site
- 3 minuteurs si le jeu se déroule dans 3 pièces séparées, si non, on peut imaginer la projection d'un minuteur
- chaque animateur a besoin pour chaque équipe (et donc en 3 exemplaires)
    - des gommettes symbolisant les à coller sur la carte d'embarquement
    - des 3 séries de cartes avec les affirmations le concernant
    - pour le baroudeur, des gommettes symbolisant le à coller sur la carte d'embarquement matériel spécifique
- pour le deuxième tour :
    - la commune : des feuilles carrées + la vidéo explicative : https://www.youtube.com/watch?v=4Ql6KBNOsNo
    - le médecin : la liste des mots à dessiner + de quoi dessiner

Déroulement

Premier tour 30 minutes :

Chaque équipe se rend chez chacun des animateurs. Toutes changent d'animateur après 10 minutes. On fait ainsi une tournante.
Chaque animateur a 3 séries de cartes avec des affirmations liées à son domaine d'expertise. Ces affirmations sont soit vraies soit fausses.
L'équipe tire au sort 2 questions de chaque série. Elle a ainsi 6 affirmations.
Ensemble, les participants de l'équipe discutent pour déterminer la véracité des affirmations.
L'animateur ne donne aucune information : il veille seulement à la gestion du temps (6 minutes de discussion).
Au terme de la discussion, l'animateur demande les affirmations vraies et les fausses. En fonction du nombre de réponses justes, il donnera 1, 2 ou les 3 documents qu'il possède, en apposant un cachet (ou une signature) à l'endroit approprié de la carte d'embarquement de l'équipe.

2 ou 3 justes -> 1 document
4 ou 5 justes -> 2 documents
6 justes -> tous les 3 documents

L'animateur donne aussi 0, 1 ou 2 gommettes à coller sur les de la carte d'embarquement en fonction de la bonne dynamique des échanges dans l'équipe.
Après 10 minutes, l'animateur reçoit un second groupe et après 20 le troisième.

Cas particulier pour le baroudeur qui donne aussi des ressources "voyage" .
Le baroudeur possède 3 séries de cartes avec des affirmations concernant l'eau, le soleil et les moustiques. Si l'équipe répond correctement à une affirmation, elle reçoit une gommette à coller à côté du symbole dans la case à la bonne thématique.

Deuxième tour 45 minutes :

C'est le même principe qu'au premier tour, mais comme l'équipe doit revenir car elle n'a pas reçu tous les documents, elle devra réaliser une petite épreuve avant de tirer au sort les affirmations comme au premier tour.
Pour rendre ces épreuves vivantes, on compte sur la mise en scène des animateurs.
La commune.
Il s'agit de recevoir les documents en urgence et donc cela coûte plus cher. Pour financer cela, la commune demande de l'aide en travaillant pour elle.
Il s'agit de créer des enveloppes en origami.
On doit tester combien on peut en faire en 5 minutes.
Le médecin
Réaliser un kim dessin avec les mots suivants : thermomètre, seringue, sparadrap, masque, virus, vaccin, pommade, pilule, bandage, béquille,
Un participant reçoit du médecin le mot à dessiner, les autres essaient de le trouver.
Celui qui a trouvé en premier lieu le bon mot, va chez le médecin pour recevoir le mot suivant à dessiner.

Le baroudeur
Réaliser le mime de cette situation : quelqu'un a une insolation : il faut voir les symptômes et la façon de la soigner.

Ensuite, on tire au sort à nouveau 6 affirmations et, comme au premier tour, l'équipe reçoit des documents en fonction du nombre de réponses justes.
L'animateur donne à nouveau des cœurs en fonction de la bonne dynamique de l'équipe.

Troisième tour 15 minutes :

Un troisième tour a lieu pour recevoir les documents manquants. Chaque équipe doit maintenant se dépêcher car le départ est proche et la durée pour discuter des affirmations n'est plus de 6 minutes mais de 3 minutes.
Le déroulement est identique.

Fin du jeu

Une équipe a terminé quand elle a reçu ses 9 documents et que donc sa feuille d'embarquement est complète :

- la première reçoit
- la suivante
- la dernière

On peut imaginer une mise en scène où toutes les équipes donnent leur carte d'embarquement avant de prendre l'avion.

On comptabilise les et les et les . On les note sur la fiche récapitulative.

A rechercher avant le jeu

Chaque animateur doit avoir les réponses aux affirmations et doit pouvoir l'expliquer.
Les réponses ne sont pas données ici car elles dépendent des pays où le projet va se dérouler et elles sont susceptibles de changer.
Il faut aussi sélectionner les affirmations qui sont utiles pour le projet.

Idées pour un petit decorum "ambiance départ"

- Déguisement
- Décoration des pièces
- Chaque équipe se choisit un nom et un cri
- A la fin, mise en scène pour prendre l'avion
- Avoir une musique "d'aéroport" pour signaler le changement d'animateur