

# Veillée : L'ambassadeur

**Matériel** : - papier, feutres

**Imaginaire** : Les dauphins nous ont envoyé un message, le problème c'est qu'on ne sait pas déchiffrer leur langage. Un vieillard qui a passé sa vie aux côtés des dauphins veut bien nous aider à déchiffrer le message car il est en train de mettre au point un système de déchiffrement du langage des dauphins. Mais pour cela il faut l'aider à rentrer le plus de mots possibles dans sa base de données. Le message des dauphins a l'air important donc on a une soirée pour le déchiffrer.

En sens (au repas) un animateur se déguisera en vieillard et nous fera écouter le message du dauphin, il faudrait trouver un chant de dauphins. Il dira qu'il a compris que ce message s'adresse aux enfants cependant il n'arrive pas à déchiffrer la suite.

## **Déroulement :**

Au préalable nous aurons constitué 5 équipes. Un anim supervise une équipe.

L'animateur déguisé en vieillard supervisera la soirée.

Le vieillard donnera à déchiffrer plusieurs mots ou expressions par équipe.

On fera plusieurs séries de 10 mots :

-la première série consistera à faire deviner un mot ou une expression avec des mots mais il y aura des mots interdits (comme le taboo)

La 2<sup>ème</sup> série consistera à faire deviner un mot ou expression par un dessiner c'est gagné.

La 3<sup>ème</sup> série consistera à faire deviner un mot ou expression par des mimes.

LA 4<sup>ème</sup> série consistera à faire deviner un mot ou une expression avec des mots mais il y aura des mots interdits (comme le taboo) et ainsi de suite. On arrête le jeu une fois qu'approche la fin de la veillée.

Ainsi chacun leur tour un membre de l'équipe viendra voir le vieillard (l'ambassadeur) qui lui donnera le mot. L'ambassadeur aura 5 enveloppes (une par équipe) correspondant à une couleur, donc chaque équipe aura sa propre couleur et prendra le mot dans l'enveloppe correspondante. L'ambassadeur annoncera à chaque membre d'équipe dans quelle série on est (taboo, dessiner c gagné, mime), une série comprenant 10 mots, il devra donc prévenir le membre de l'équipe s'il y a un changement de série. J'ai préparé 70 (donc 7 séries de mots) mots ou expressions le tout pour 5 équipes ce qui devrait être largement suffisant. C'est aux animateurs de chaque équipe de veiller à ce qu'il n'y ait pas des triche (ne pas dire les mots interdits pax ex) sinon le mot n'est pas comptabilisé. Ainsi les anims dans les équipes comptabilisent les mots trouvés. (on met d'un côté les mots trouvés par les enfants et on les comptabilise à la fin)

PS : s'il y a des imitations où il faut être 2 l'enfant pourra demander de l'aide à l'animateur

**Conclusion** : La machine à déchiffrer a comptabilisé assez de mots en une soirée pour fonctionner. On déchiffre le message des dauphins (voilà la récompense s'il n'y en a pas d'autres), c'est le vieillard qui le fait. Par contre je ne sais pas encore ce que ce message va dire. Peut être qu'il dira simplement que les chasseurs sèment la terreur dans les océans, le dauphin a peur pour ses enfants et il compte sur nous pour les empêcher les chasseurs de leur faire du mal.

**Intérêt, objectif** : ludique, savoir écouter et laisser parler les autres, apprendre à réfléchir en groupes