

PONT du GARD



Les richesses du monde antique

25 juin 2009



GENERALITES

DATES :	25 juin 2009 en ½ journée
NOMBRE DE PARTICIPANTS :	300 personnes
ACTIVITES :	Jeu de piste
LIEU :	Site du Pont du Gard

Les richesses du monde antique

Est un jeu de piste interactif.

LE PRINCIPE

Selon repérage de création, les règles du jeu et son contenu peuvent être légèrement modifiés ultérieurement.

La base, le QG, est représentée par une salle si nous sommes en ville, par une tente si nous sommes en plein air.

Dans cette salle, nous devons disposer plusieurs spots représentant la base de chaque équipe. En extérieur, la base de chaque équipe sera représentée par une tente Canopi de 3x3.

La base est composée de :

- 2 tableaux (bourse, news)
- 1 carte du site
- 1 road book avec le règlement
- 2 téléphones portables au minimum (fourni par vos soins)
- Ravitaillement – pause permanente (en option)
- Un capital de départ en sesterces
-



Nous suggérons 1 écran vidéo projecteur, ainsi le tableau sera informatif et en temps réel.

- 1 ordinateur portable par équipe (fourni par vos soins ou par vos clients)

Le jeu se déroule à partir de ce QG, qui représente La tabernae argentariae ou la banque des produits et des échanges.

Au QG, sont dressés, et mis à jour durant le jeu, sous forme de tableaux écrits ou vidéo -projetés, le cours des valeurs, les quantités de richesses disponibles, les propriétés et capitaux des équipes... une foule d'informations stratégiquement très importantes...

Le but du jeu est bien sur la conquête des richesses

Chaque richesse peut se gagner en :

- Répondant à des questions
- Etablissant une performance sportive sur un atelier
- Faisant fructifier les richesses déjà acquises (en achetant, en vendant ou en échangeant)



Chaque richesse est évaluée en bourse. Son cours est variable au gré de l'offre et de la demande... et des caprices du courtier de la banque Passion Aventure.

LE DEROULEMENT

Le groupe est divisé en 10 équipes de 30 personnes.

Au départ, toutes les équipes se retrouvent au QG. Elles affectent les rôles au sein de l'équipe et élabore chacune leur stratégie.

- 6 Personnes au maximum par équipe peuvent rester au QG.

Les autres se rendent à pieds ou en VTT sur les indices ou épreuves installées sur les 3 circuits et gagner des matières premières.

- 8 personnes au minimum par équipes et par circuits.

Les 3 circuits sont :

- Les Chercheurs (à pieds avec épreuve en canoë)
- Les Sportifs (en VTT avec ateliers)
- Les Joueurs (Olympiades à pieds)

Les groupes de 8 personnes partent sur chacun de ces circuits pour 2h30 d'activités. Après avoir réalisé toutes les épreuves et répondu aux questions de leur circuit, ils reviennent au QG.

Ensuite les équipes, en fonction des rôles prédéfinis, se rendent sur des balises on se trouvent des questions ou des ateliers sportifs.

- Si c'est une question, elles téléphonent à la base pour avoir les indices que seul le QG a. Les réponses se trouvent soit sur Internet soit dans des manuels fournis soit au musée du Pont du Gard.

- Si c'est un atelier sportif, elles réalisent l'épreuve demandée.

Dans les deux cas si elles réussissent, elle remportent des sacs de matière premières (Sucre, Riz, Café...)

Il faudra ramener ces sacs à la base pour les échanger contre des sesterces ou les conserver car la valeur est en hausse...

EX : Le sucre est en hausse, il faut vendre pour obtenir des sesterces, qui vont permettre d'acheter, en quantité plus importante, des valeurs en baisse...



La banque achète et vend les richesses en sesterces. La Banque, informe des quantités d'or restantes, à saisir, de la valeur boursière des richesses et du capital de chaque équipe en cours de jeu.

Le jeu est limité par le temps et uniquement par le temps.

La gagnante est l'équipe qui totalise le plus gros capital EN SESTERCES, évaluées au cours de la bourse à sa clôture.

Les personnels d'animation veillent au bon déroulement des épreuves et au respect des lois. Ils arbitrent les litiges et informent le QG Organisation des événements et résultats en cours de jeu.

LES CIRCUITS

Les joueurs : à pieds

Les olympiades constituent une animation variée, par équipes, accessible à toutes conditions physiques. Elles nécessitent de la part des participants un esprit de compétition (challenge entre équipes), ainsi qu'une notion de soutien et d'entraide (à l'intérieur d'une même équipe).

Les participants se rencontrent, une équipe contre l'autre selon un planning pré-établi qui leur est fourni au début des olympiades, sur des ateliers sportifs, ludiques, culturels.

Nous avons prévu 5 ateliers, à raison de 20 minutes par ateliers.

Les ateliers que nous vous proposons sont :

- Force et Adresse
- Tir à l'arc
- Maître des jeux
- Senteur saveur et Quizz
- Tour de Babel

Ces ateliers sont des suggestions et sont ceux qui nous paraissent le mieux adaptés au profil de votre journée. Nous pouvons éventuellement en remplacer certains si vous le désirez

Les sportifs : en VTT

Sur le parcours, sont disposées des balises d'orientation, points de passage obligatoire. Chaque équipe doit dans un temps limité, retrouver le plus grand nombre de balises.

Sur chaque balise, se trouve une question à laquelle il faut répondre.

En milieu de parcours les équipes devront réaliser des épreuves sportives sur 4 ateliers.

Les ateliers que nous vous proposons sont :

- Trapenum
- Garçon de café
- Echasses
- Golf

Ces ateliers sont des suggestions et sont ceux qui nous paraissent le mieux adaptés au profil de votre journée. Nous pouvons éventuellement en remplacer certains si vous le désirez.

Les chercheurs : à pieds

Sur le parcours, sont disposées des balises d'orientation, points de passage obligatoire. Chaque équipe doit dans un temps limité, retrouver le plus grand nombre de balises.

Sur chaque balise, se trouve une question à laquelle il faut répondre.

En milieu de parcours les équipes devront réaliser une épreuve avec des canoës.

L'ENCADREMENT

L'encadrement est assuré par une équipe de moniteurs répartis sur le site selon les besoins

- 1 personne à tenir la bourse et les tableaux d'information.
- 2 personne à l'attribution des richesses et aux négociations.
- 1 superviseur sur le terrain
- 1 superviseur au QG
- 1 moniteur par atelier sur le circuit VTT
- 2 moniteurs par atelier pour l'olympiade

