

LE JEU DU
FRISSON CAMP
QUAND TON CAMP RESSEMBLE À LA FIN DU MONDE

Règles



LE JEU DU
FRISSON CAMP
QUAND TON CAMP RESSEMBLE À LA FIN DU MONDE

Règles



FRISSON



FRISSON



FRISSON



FRISSON



FRISSON



FRISSON



FRISSON



FRISSON



FRISSON



FRISSON



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

C'est le soir, il fait nuit, il pleut, tout le monde patauge dans la boue. En apportant le plat, l'équipe de cuisine renverse l'intégralité des spaghettis dans la boue. Et il est déjà tard.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

Derrière la tente d'infirmerie, tu trouves Jules, 13 ans, en train d'apprendre à fumer à Mathéo, 11 ans.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

Le but du jeu :

Résoudre toutes les situations qui surviennent au cours du camp. Pour cela le joueur utilise les cartes "Solution" qu'il a à sa disposition. Il précise la façon par laquelle il met en place sa solution en répondant aux questions : Qui ? Quand ? Où ? Comment ? Pourquoi ?

Nombre de joueurs :

Pour trois joueurs, chaque joueur reçoit au départ 10 cartes solutions. Pour quatre joueurs, chaque joueur reçoit au départ 9 cartes solutions. Pour cinq joueurs, chaque joueur reçoit au départ 8 cartes solutions. Pour six joueurs, chaque joueur reçoit au départ 7 cartes solutions.

Au-delà de six joueurs, faire des équipes.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

Déroulement :

Le plus âgé des joueurs tire une carte "Frisson" et lit la situation qui s'y trouve.

Son voisin propose alors sa solution à l'aide des cartes "Solution" et explique en quoi elle répond à la situation, puis chacun à tour de rôle fait de même. Il peut en utiliser jusqu'à trois par tour, et doit en utiliser au minimum une. Lorsqu'il dépose ses cartes, il explique précisément leur mise en œuvre.

Avant de jouer, chaque joueur qui dispose de plus de trois cartes a le droit de se défausser d'une carte et d'en tirer une nouvelle. Si un joueur n'a pas de solution à proposer, il tire une nouvelle carte jusqu'à ce qu'il parvienne à en proposer une. Le joueur qui a lu la carte choisit trois cartes parmi celles qui ont été proposées pour créer la réponse la plus adaptée à la situation. Ces trois cartes peuvent venir d'un même joueur ou de plusieurs joueurs différents.

Le jeu s'arrête lorsqu'un des joueurs a utilisé toutes ses cartes solutions. Lorsqu'un joueur n'a plus que trois cartes en main, il ne peut en utiliser qu'une par tour.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

Tes jeunes ont réalisé que tes deux cochefs, François et Simon, étaient en couple.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

Aline et Amélie viennent te voir, elles sont en couple et souhaitent avoir ton avis.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

Tu saisis une rumeur à la volée : Mathieu et Pierre, deux de tes jeunes, se sont embrassés.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

Jeanne et Thomas, tes deux co-chefs, sont en couple, mais les jeunes ne le savent pas. Les jeunes viennent te voir, car ils se doutent de quelque chose... Ils te demandent ton avis.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

C'est le premier jour du camp. Au bout de deux heures à peine, Alice se coupe profondément le doigt en jouant avec son couteau.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

Depuis l'arrivée sur le camp il y a deux jours, tout le monde se gratte frénétiquement la tête.



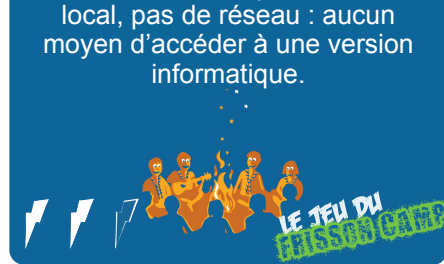
**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

Diane, 16 ans, a fait un test de grossesse pendant le camp. Il est positif. Sa copine Laura vient t'en parler.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUdain...**

Le camp est inspecté par les services de la cohésion sociale. Le dossier de camp est resté au local, pas de réseau : aucun moyen d'accéder à une version informatique.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Il est 18h, le grand jeu finit tout juste. Le propriétaire arrive et annonce à toute volée qu'une alerte météo orange est déclenchée pour le département.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

C'est le matin. La voiture a bougé cette nuit. Aucun chef n'y a touché et le lieu de camp est clos. Tous les jeunes savent où les clés sont rangées.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Une équipe en autonomie t'appelle. "On est perdu, on n'est même plus sur la carte !"



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Silhouanne a des problèmes urinaires la nuit. Depuis trois jours déjà. Il vient t'en parler.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Suite à la tempête de la nuit dernière, le grand chêne à l'entrée est tombé sur la route qui permet à l'intendant de partir en voiture pour faire des courses.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

La première veillée commence dans dix minutes. Mais les malles avec les incroyables déguisements que vous aviez prévu pour l'imaginaire "Moyen Âge" sont manifestement restées au local.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Une bouteille d'alcool fort a disparu de votre malle "cinquième", que vous aviez pourtant bien cachée...



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Le matin du départ, en montant dans le car, la mère de Maxime te donne enfin sa fiche sanitaire. Tu y apprends que Maxime a fait une tentative de suicide il y a un mois.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Une équipe en autonomie t'appelle. L'un d'eux s'est séparé de l'équipe après une dispute. Les autres l'ont attendu, mais il n'est toujours pas revenu depuis une heure.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Une équipe en autonomie t'appelle. Ils ont oublié d'acheter de quoi manger et tous les commerces sont fermés.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

En enlevant une tique à Olivier, tu te rends compte qu'il a de nombreux bleus. Il te dit que les membres de son équipe le frappent.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Une des équipes de garçons a pris l'habitude d'aller et de revenir de la douche intégralement nus.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Tu vois Sylvain fouiller dans un sac qui n'est pas le sien. Il y a eu plusieurs vols depuis le début du camp.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Mathilde a fait tomber dans les feuillées le Laguiole qu'elle a eu à son anniversaire.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

La gendarmerie appelle. Ils t'annoncent une alerte rouge météo et te demandent d'évacuer le camp pour la nuit.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Il pleut. Fort. D'ailleurs toutes les tentes sont désormais inondées... Ah, et il est 23h30 aussi...



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

C'est l'orage. Tous les chefs sont en train de sauver le matériel. La foudre frappe sur une tente d'équipe.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Peu après le repas, un feu s'est déclenché dans la grange qui jouxte le camp.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

À proximité du très grand feu de veillée, la terre commence à fumer. Le feu prend par les racines.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Pendant le jeu de cet après midi, Florian s'est engueulé avec Nicolas, deux de tes jeunes. Il est sorti du camp en courant...



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

En allant chercher du bois, tu croises Marc et Mathilde main dans la main.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Rémi coupe du bois avec la hachette, Gauthier la réclame. Le ton monte, Rémi menace Gauthier avec la hachette.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Lors de la douche, tu remarques que l'un de tes jeunes a de nombreuses traces de coups dans le dos, sur les avant-bras...



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Au petit matin, tu découvres les installations du camp démontées. Quelqu'un a découpé les cordes au couteau.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Au petit matin, tu découvres les tentes tagguées à la bombe et lacérées. Plusieurs objets manquent, le contenu des malles est éparpillé.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Un chien est arrivé sur le lieu de camp. Il n'a pas l'air méchant, n'a pas de collier. Comme il était sale, tes jeunes ont entrepris de le laver.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Un parent t'appelle. Son enfant lui a écrit pour se plaindre du camp ; du froid, des autres, des chefs, de la nourriture...



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Le père d'un des jeunes que tu encadres arrive sur le camp et souhaite repartir immédiatement avec son enfant.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Tu arrives sur le lieu de camp, vous avez un super projet de tentes surélevées. D'ailleurs, le propriétaire avait justement une série d'arbre à abattre pour vous. Les arbres ont bien été coupés, mais ils ont aussi été débités en bûches.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

En passant près des tentes, tu sens une odeur curieuse, une fumée qui n'a rien de légale.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Dans un coin d'équipe, un sac est ouvert. Dedans, des séries de petits sachets de feuilles de cannabis et une grosse somme d'argent en billets de 10€.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Tu surprends un (une) autre chef(taine)s embrassant un de tes jeunes.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Ludovic te dit qu'après le camp, il ne veut pas partir avec son oncle. "Il lui fait des choses".



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Tu joues de la guitare, au clair de lune, c'est la fin de la veillée, le feu crépite doucement, il fait bon, ni trop chaud, ni trop froid. Marie (14ans) pose doucement sa tête sur ton épaule...



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Au cours d'une activité en autonomie, passant en voiture, tu découvres une équipe en train de faire du stop.



**TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...**

Camille, 11 ans et demi a ses règles pour la première fois en camp. Elle vient t'en parler.



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...

Un journaliste a entendu parler de ton camp. D'ailleurs, il est là, le concours cuisine est tout juste fini, le camp ressemble à un charnier.



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...

Pendant le jeu de cet après midi, Florian s'est engueulé avec Nicolas, deux de tes jeunes. Il est sorti du camp en courant...



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...

Faisant le tour des tentes le soir, tu comprends en t'approchant d'une tente que les garçons qui s'y trouvent sont tous concentrés dans un concours de masturbation...



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...

Antoine prétend avoir vu Sylvain fouiller dans son sac. Il y a eu plusieurs vols depuis le début de camp...



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...

Judith et Thierry (17 ans) fument hors du coin fumeur défini au début du camp.



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...

Tes jeunes sont en autonomie pour la nuit. En visitant une équipe, les personnes qui les accueillent te font part d'une blessure mal soignée d'un jeune. C'est scandaleux, honteux, ils vont immédiatement appeler les services sociaux.



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...

Damien et Pierre ont raconté au voisin du lieu de camp qu'ils ne sont presque pas nourris et que les chefs les battent. Le voisin, inquiet, en a parlé au propriétaire qui vient vous voir.



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...

Pendant le jeu de cet après midi, Julie est partie sans que les chefs ne s'en aperçoivent. C'était il y a déjà deux heures, les autres jeunes commencent à s'inquiéter...



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...



TOUT SE PASSE POUR LE MIEUX, LORSQUE
SOUDAIN...

