

Trame Veillée TéléSardine

But : reconstituer le **logo** téléthon lors de la veillée.

Il y a 6 épreuves ou les gagnants récupéreront un morceau du logo.
en final de veillée on pourrait reconstituer le logo.

2 équipes dans le public.(36 et 37)

Séparer les équipes par de la **rubalise**



Il y aurait « un chauffeur de salle » par équipe avec des panneaux (applaudir, etc...)

Ils seront là pour mettre de l'ambiance, gérer le public et choisir les membres qui participeront aux différents jeux,

Sur scène il y aura deux animateurs, il y aura un des animateurs qui sera un peu l'Ouest qui enchainera gaffe et quiproquos.

Jeux :

- 1 quizz sur l'AFM (avec **pupitre buzzer**)
- 2 quizz musicale, on joue le début d'une chanson les participants doivent deviner le titre (liste des titres)
- 3 Paquito
- 4 photos truquées
- 5 course de relais brouette

Personnes :

- 2 chauffeurs de salles
- 1 animateur télé-sardine
- 1 animateur clown télé-sardine
- 2 personnes s'occupant de la mise à dispo du matériel mise en place décor
- 1 personne pour gérer la technique son

Déroulement

1 Intro:

Chaque animateur arrive de chaque côté de la scène avec musique style émission de télé.

1 arrive en costard et l'autre en clown

L'animateur : bienvenu à télé-sardine !!! Présenté par vos deux présentateur préféré xx et

.....(se retournant vers son collègue)

Mais tu fais quoi là ??!!!!

Le clown : euh, quand tu parlais du costume avec la cravate tu parlais de l'autre ?

L'animateur: je savais..je savais que j'aurais du prendre quelqu'un d'autre...

L'animateur annonce les chauffeurs de salles. Qui apparaissent avec **une grande faux**.(habillé de **bleu de travail**)

L'animateur : c'est quoi encore !!!.... que ça ?!!!!

Le clown : bein c'est tout ce que j'ai trouvé. J'aurais voulu te voir à ma place pour trouver des faucheurs !!!

L'animateur : des chauffeurs !!!... !! des chauffeurs pas des faucheurs...

Le clown : bein t'avais qu'à me dire qu'il y aurait une limousine !!!

L'animateur : mais non imbécile des chauffeurs de salle pour chauffer la salle

Le clown :mais il fait bon ici....

L'animateur : (dépité) bon allez laissez béton

Le clown revient avec une brouette et une truelle à la main

L'animateur : surtout ne me dit rien.... laissez moi deviner... la brouette c'est pour le béton !!!

....

Explication du logo téléthon qui va être reconstitué , couper le public en deux parties avec rubalise.

L'animateur explique le rôle des chauffeurs de salle au public.

Les animateurs effectuent un test pour chauffer le public.

Le chauffeur a en sa possession des **panneau** applaudir, huer , et un panneau « faire la poule »

.....

2 lancement jeu quizz:

Explication jeu quizz:

faire monter deux personnes du public par équipe,

le premier est le joueur l'autre est le buzzer,

Ils doivent répondre à un quizz sur le téléthon.

Ils peuvent se faire aider par le public

3 lancement jeu ca s'écoute :

L'animateur : voici maintenant le jeu suivant ca s'écoute.

Le clown : bein ils sont là !! (en montrant les scouts)

L'animateur :de quoi ?

Le clown : bein les scouts !!!

L'animateur : non mais j'ai dit ça s'écoute, en montrant le panneau du jeu

Le clown : le clown (en s'approchant du panneau et le montrant) eh mais ca s'écrit pas comme ca scout.

L'animateur : allez laissez béton.....

Le clown fait mine de partir

L'animateur : Non !! Je t'interdit d'aller chercher la brouette.

Explication quizz musicale:

On fait monter deux personnes du public par équipe.

Pour répondre même principe que le buzzer du jeu précédent.

Les musiciens (guitare, cajon) jouent un morceau, les équipes doivent retrouver le titre de la chanson ou du générique,

4 lancement jeu sardine

L'animateur :et voici le jeu des sardines !!!

le clown: ça les sardines les scouts ils connaissent,

L'animateur : non, je ne parle pas des sardines de tentes, idiot !!

le clown: tiens attends j'en ai une bonne !!!

l'animateur: je crains le pire,,,

le clown: est ce que tu sais pourquoi les hippopotames ne sont pas admis chez les scouts,

l'animateur: non,

le clown parce que quand l'hyppo campe les sardines se barrent !!!!

l'animateur: consternant !!!

explication jeu: faire passer des sardines de l'arrière du public vers la scène,

il y a un tas de sardine (en papier) à l'arrière du public, il faut faire passer les sardines une à une posée sur une assiette en carton, sans que le public bouge.

L'équipe qui a réussi à faire passer toutes les sardines à gagné,

5 lancement jeu paquito.

l'animateur: pour le prochain jeu nous allons appliquer le slogan du téléthon de cette année,

le clown: tu veux dire « Tous plus fort que tout »

l'animateur: tout à fait !!!

l'animateur: si je te demande de porter une personne d'ici (en montrant) le fond de la salle jusqu'à là (en montrant le devant de la scène),

le clown: euh avec mon lumbago, je vais avoir du mal,,,

l'animateur: oui mais si tout le monde s'y mets !!!

le clown: ah ouais,, »Tous Plus fort que Tout »

paquito:

il faut que le public assis en file indienne fasse passer un louveteau (tenu de chaque coté par deux chefs) au dessus de lui, du fond de la scène vers le devant de la scène.

Matériel nécessaire :

nbr	Quoi	Quand	Qui l'amène
3	Panneaux chauffeur de salle	Tout le temps	
1	Logo téléthon en carton prédécoupé	Tout le temps	
2	Pupitre pour buzzer en cartons	Tout le temps	
1	Panneau générique « télé sardine »	Tout le temps	
1	Caméra en carton	Tout le temps	
20 mètre	Rubalise	Tout le temps	
2	Grande faux chauffeur de salle	Tout le temps	
1	brouette	intro	
1	truelle	intro	
50	Sardines en papiers	Jeu sardine	
4	Assiettes en cartons	Jeu sardine	