



« Les Artéfacts perdus de Nyeri »

Jeu à postes pour découvrir l'univers du monde de Nyeri
via une quête immersive et collaborative

Voici une idée de jeu coopératif qui prend place dans le monde de Nyeri, le cadre imaginaire des Éclaireurs. Prenez-en connaissance avec votre staff et ajustez-en le déroulement selon la taille de votre troupe, votre énergie, le matériel, le lieu et le temps dont vous disposez. C'est vous qui êtes les mieux placés pour embarquer les éclaireurs et éclaireuses dans une aventure mémorable !

But du jeu

Chaque patrouille explore les différentes contrées de Nyeri et s'allie avec les autres patrouilles pour collecter les cinq **artéfacts** qui permettront de **ranimer le dragon** et libérer Nyeri de l'hiver éternel.

Cette activité poursuit un double objectif :

- faire jouer les éclaireurs ;
- leur permettre de découvrir le cadre imaginaire de leur branche et de se familiariser avec le vocabulaire des contrées, des personnages, etc.

Trame du jeu

Découvre ci-dessous le jeu de base. Il deviendra ce que tu en feras pour qu'il corresponde à ta réalité : ta troupe, ton environnement, le temps et le talent dont tu disposes pour le bonifier et pour y jouer...

Principes généraux

- C'est un jeu coopératif, à postes et en étoile. Selon le temps que tu as à consacrer au jeu, éloigne ou rapproche les différents postes du point central.
- Le point central est le mât du conseil où se trouvent Orjaf le sage et une carte de Nyeri masquée par des tuiles blanches représentant une couche de neige gelée. Même le dragon éveillé est recouvert de givre (tuile représentant le dragon endormi) : il sera libéré des glaces quand tous les artefacts sont réunis.
- Chaque patrouille pioche une carte à jouer « Contrée » qui détermine l'endroit où elle commence l'aventure.
- Puisque la carte est illisible, pour rejoindre les contrées, les éclaireurs et éclaireuses suivent une piste (sonore, olfactive, gustative, visuelle...) depuis le mât du conseil.
- Chaque patrouille part réaliser un défi lié à cette contrée. Prévois un animateur dans chacune d'elle pour en booster l'animation.
- À la fin du défi, la patrouille gagne :
 - un fragment de l'image de l'artéfact ;
 - une allumette.
- Entre chaque contrée, la patrouille retourne auprès d'Orjaf :
 - pour lui remettre son fragment d'artéfact ;
 - pour « réchauffer » une case de la grille et ainsi la « dégeler » (chaque tuile de la carte est dévoilée lorsque la patrouille présente son allumette, qu'elle conserve jusqu'à la fin du jeu pour allumer un photophore) ;
 - pour prendre connaissance de sa destination suivante.
- La patrouille qui remet à Orjaf le dernier fragment de l'image de l'artéfact reçoit en échange l'artéfact sous sa forme réelle.
- Une fois toutes les patrouilles passées par tous les postes, la carte de Nyeri a intégralement retrouvé ses couleurs, le dragon est réveillé grâce à la combinaison des cinq artéfacts réels, des photophores des patrouilles et crache à nouveau du feu. Le jeu est gagné.

Pour aller plus loin

Les principes décrits ci-dessus te donnent une base de jeu. Tu veux y ajouter un petit truc en plus ?

- Embarque les éclaireurs dans l'aventure en sublimant les décors du jeu.
- Crée un « Livret du héros » reprenant :
 - la carte de Nyeri (à annoter au fur et à mesure)
 - la liste des artefacts à rassembler
 - un espace « mémoire » (anecdotes, photos ou dessins, etc.) ;
 - une fiche de score par rapport au fonctionnement coopératif (ex. : « Avons-nous bien collaboré ? », « Avons-nous écouté les propositions de chacun-e ? », etc.).
- Ajoute des quêtes secondaires dans la trame existante.
- Modifie la trame pour que cela devienne un « Jeu dont tu es le héros ». Inclus, par exemple, des :
 - cartes Choix :
 - tirées en début de jeu ou entre deux missions ;
 - déclenchant des effets narratifs ou orientant vers une contrée (ex. : « Un aigle géant t'emmène dans les airs... Tu arrives sur l'île de Fajro. », « Tu découvres un vieux tunnel. Vas-tu le suivre ? ») ;
 - cartes Objets : bonus à utiliser pendant une mission (ex. « Boussole cassée → Relance une direction. » ou « Potion de chaleur → Ignore une pénalité météo. ») ;
 - cartes Évènements (par contrée) :
 - à piocher en arrivant dans une zone ;
 - avec mini-scénarios ou rebondissements (ex. : « Orage soudain, la rivière déborde : modifie ton itinéraire. » ou « Une voix te guide dans la forêt : avance directement vers l'objectif. »).
- Agrémente ton jeu avec des bruitages.
- Prévois des souvenirs à accrocher au foulard par exemple :
 - Badges avec les pictogrammes de contrées
 - Mini-objets symboliques :
 - Fajro : mini-cloche en alu (canette)
 - Kalayo : disque en carton « soleil »
 - Tân : brin de laine
 - Yangin : caillou peint
 - Wuta : goutte d'eau en papier alu

Ressources humaines nécessaires

- 1 animateur/narrateur (Orjaf le sage) pour le lancement du jeu et le suivi de la carte centrale
- Au moins 1 animateur par contrée et pour incarner le dragon lors de la clôture

Si tu ne disposes pas d'assez de personnes dans ton staff, attribue deux contrées à chaque animateur, engage les intendants ou d'autres personnes ressources pour tenir un poste, ou organise des activités réalisables en autonomie dans certaines contrées.

Timing

Il est possible de décliner cette activité en simple réunion de 3 h ou en journée complète. Voici quelques indications pour t'aider à bien calculer le timing idéal de ton activité :

- le lancement du jeu prend entre 10 et 20 minutes ;
- un défi prend en moyenne 10 à 12 minutes ;
- il te faut prévoir les temps de déplacement entre les défis et les passages au mâât du conseil ;
- la clôture et le débriefing du jeu te prendront eux aussi environ 15 à 20 minutes.

Le jeu

Lancement : La quête

Mise en place du jeu à Nyeri

- Installe la carte/maquette givrée de Nyeri au pied du Mât du conseil.
- Imprime une fois chaque image d'artéfact puis découpe-la en autant de morceaux qu'il y a de patrouilles.
- Pour chaque contrée :
 - imprime la carte à jouer « Contrée » ;
 - installe le jeu de piste qui part du Mât du conseil ;
 - prépare une enveloppe ou un petit sachet contenant autant d'allumettes et autant de fragments d'artéfact que tu as de patrouilles.
- En staff, attribuez-vous les postes et déguisez-vous.
- Accueille tes scout-es à la réunion et let's play !

Embarque les éclaireurs au cœur du Monde de Nyeri en soignant la **mise en scène** (costumes, décors, ambiance : chaque détail contribue à la magie. Lors des petites saynètes à l'arrivée des patrouilles dans une contrée, il est important que l'animateur qui tient le un poste s'approprie son rôle, interprète le texte (plutôt que de le lire). Il ne s'agit pas de suivre le script à la lettre, mais de faire passer les messages avec énergie et créativité pour **captiver le groupe**.

Matériel nécessaire	Quantité
Morceaux de papier (ex. : post-its blancs ou bleus collés côte à côte) ou carrés de tissu pour recouvrir la carte/maquette	N ^{bre} de patrouilles x 5
Carte ou maquette du Monde de Nyeri, recouverte entièrement* par les papiers ou tissus	1 x
Matériel pour le jeu de piste	5 différents
Image de chaque artéfact (annexe 1)	1 x
Ciseaux	1 x
Allumettes	N ^{bre} de patrouilles x 5
Boîte d'allumettes (pour la partie à gratter)	1 x
Photophore (bougie chauffe-plat dans un verre)	1 / patrouille
Enveloppe ou petit sachet	5 x
Cartes à jouer « Contrée » (annexe 2)	1 x
Déguisement (dont Orjaf et le dragon)	1 / animateur
Artéfact sous sa forme réelle <ul style="list-style-type: none">• Fajro : Clochette (ou petit pot à fleurs en terre cuite retourné avec perle suspendue)• Kalayo : Nectar des lucioles (flacon d'huile avec des paillettes)• Tân : Branche des origines (bouquet garni : thym, laurier, romarin...)• Wuta : Fiole d'eau pure (flacon d'eau avec colorant alimentaire bleu)• Yangin : Cristaux de gravilite (galets de verre ou graviers bleus)	1 / contrée

* Variante : le centre de la carte représentant Nyeri (Mât du conseil, Feu central, Camp des éclaireurs, Dragon de Nyeri et Pont des âges) pourrait rester visible puisque c'est l'endroit où les éclaireurs et éclaireuses évoluent habituellement.

Lancement

En début de rassemblement, un étrange personnage surgit de nulle part. Vêtu d'une longue cape aux reflets givrés, une canne noueuse à la main, il s'adresse aux éclaireurs d'une voix grave :



« Ne craignez rien. Mon nom est Orjaf, Orjaf le Sage. Je viens du Monde de Nyeri, et cela fait des jours que je vous cherche... Il s'est passé quelque chose de terrible.

À part ici, autour de nous, tout est gelé, figé dans un hiver sans fin. Les cinq contrées sont plongées dans une froideur glaçante. Je suis, à ma connaissance, le seul à avoir échappé à ce destin... et j'ai besoin de vous.

Le feu de notre dragon s'est éteint. C'est lui qui réchauffait le monde, qui permettait à la vie de circuler librement. Maintenant, il dort sous une couche de glace, et Nyeri dépérit.

Une ancienne légende racontait qu'un jour, un groupe d'aventuriers venus d'ailleurs arriverait pour nous sauver. Ce n'était donc pas un mythe : vous êtes là.

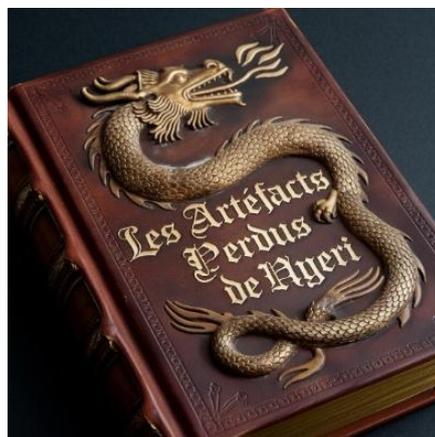
Chacune des cinq contrées abrite un artefact essentiel pour raviver la flamme du dragon. Mais seuls des jeunes unis, courageux et débrouillards peuvent espérer réussir cette mission.

Vous êtes notre dernier espoir. Aidez-nous à rallumer le feu, et à ramener Nyeri à la vie. »

Quête

Réunis autour du Mât du Conseil, les éclaireurs reçoivent les premières indications sur leur quête avant de partir explorer les contrées gelées.

C'est à ce moment que les animateurs et animatrices expliquent le jeu (voir les « Principes généraux »).
Comme il s'agit d'un jeu en étoile, l'animateur qui a le rôle d'Orjaf au point central gère la répartition des patrouilles entre les différents postes
Il veille à ce que chaque patrouille démarre d'une contrée différente et tourne dans le même sens pendant toute la durée du jeu.



Si la troupe compte plus de cinq patrouilles

Prévois quelques activités à réaliser au pied du mât du conseil pour la ou les patrouille(s) en stand by qui attend(ent) pour partir à la découverte d'une contrée.

- Jouer au jeu des 7 familles
- Tirer au sort cinq mots issus de l'univers de Nyeri (voir Glossaire), puis les intégrer dans une chanson sur l'air de son choix, un conte, une BD... qui sera présenté(e) au reste de la troupe
- Inventer un blason, une devise et un symbole pour une tribu des contrées du Monde de Nyeri
- ...

Monde de Nyeri : Exploration

Ile Fajro : Le souffle des sonnailles

Mise en place du défi

- Cache l'enveloppe ou le petit sachet contenant les fragments de l'image de l'artéfact et les allumettes dans un endroit discret de la contrée.
- Ce défi pourrait être organisé sans la présence d'un animateur. Si c'est le cas, affichez-en la consigne. Propose éventuellement à chaque patrouille d'enregistrer une vidéo de sa mission et de la partager avec le reste de la troupe à la fin du jeu.

Matériel nécessaire	Quantité
Enveloppe ou petit sachet (préparé-e auparavant)	1 x
Mises en situation	2 différentes
Accessoires de camp, objets du quotidien... selon les sujets des mises en situation	1 série
Clochette	1 x

Mission

« Je vis sur l'île de Fajro. La Cloche du Grand Signal, installée au sommet du Phare des deux Mondes, ne sonne plus, prise par les glaces. Elle représente pourtant une alliée importante à la puissance du dragon, car elle alerte les habitants du monde de Nyeri en cas de dangers en provenance de la mer. Elle est indispensable à notre survie. Aidez-nous, libérez-la !



Rejoignez l'île de Fajro en traversant la mer de Nyeri et en franchissant les Hauts Récifs. Vous affronterez alors de violents embruns issus du fracas des vagues sur le rivage ! Dans cet univers hostile, vous devrez veiller à garantir votre sécurité. Si vous y parvenez, cela libèrera la Cloche du Grand Signal. »

Animation

Deux scouts de la patrouille reçoivent une mise en scène à jouer pendant 2 minutes (ex. : préparer un feu, cuisiner, grimper à un arbre...) avec trois erreurs de sécurité glissées volontairement. Les autres doivent identifier les erreurs, puis proposer des alternatives plus sûres. Ensuite, on inverse les rôles. Pour chaque danger identifié, le duo d'acteurs fait tinter la clochette. La mission est réussie si chaque situation dangereuse bénéficie d'une alternative plus sûre.

Variantes :

- Identifier des risques après avoir observé un mini-camp fictif (tente bancale, couteau mal rangé, bidon ouvert près du feu, corde au sol, etc.)
- Repérer des objets à emporter ou des actions à prendre en situation d'urgence comme un incendie, inondations... (ex. : trousse de secours, fiche de présence, gourde, appel au 1722...)
- Associer un pictogramme et une situation à risque (ex. : orage en approche, produit inflammable, couteau mal rangé), puis créer un picto maison pour une situation inédite (ex. : « moustiques nombreux », « trop de bruit la nuit », etc.)

Hameau de Kalayo : Le nectar des lucioles

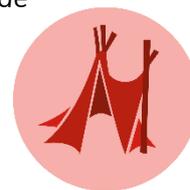
Mise en place du défi

- Cache l'enveloppe ou le petit sachet contenant les fragments de l'image de l'artéfact et les allumettes dans un endroit discret de la contrée.
- Ce défi pourrait être organisé sans la présence d'un animateur. Si c'est le cas, affichez-en la consigne. Propose éventuellement à chaque patrouille d'enregistrer une vidéo de sa mission et de la partager avec le reste de la troupe à la fin du jeu.

Matériel nécessaire	Quantité
Enveloppe ou petit sachet (préparé-e auparavant)	1 x
Puzzle représentant la fiole de nectar des lucioles	1 x
Liste de contraintes	1 x

Mission

« Poursuivez votre quête à travers les contrées gelées de Nyeri jusqu'au hameau de Kalayo. À votre arrivée, vous serez chaleureusement accueillis par les Kalayotes. Malgré qu'ils soient engourdis par le froid glacial qui s'est abattu sur Nyeri, les habitants de Kalayo restent soudés, joyeux et festifs.



Aidez-les à reprendre foi en l'humanité en collaborant et en vous montrant attentifs les uns aux autres. En leur prouvant que vous êtes des citoyens sur qui ils peuvent compter, ils retrouveront ainsi leur vitalité afin de nourrir le dragon. »

Animation

Chaque membre de la patrouille pioche une contrainte (« Je n'ai pas le droit de parler. », « Je ne peux utiliser que ma main gauche. », « Je dois rester sur un pied durant tout le défi. », « Je ne reçois aucune pièce de puzzle, mais je dois trouver comment participer autrement. », « Je me bande les yeux. »...). Un puzzle représentant la fiole de nectar des lucioles est réparti entre les membres de la patrouille. Il faut réussir à le reconstituer sans exclure personne et en tenant compte des difficultés de chacun-e.

Variantes :

- Trouver une solution collective à des situations problématiques de la vie quotidienne, sans éliminer ou sanctionner personne (ex. : « Quelqu'un ne fait jamais la vaisselle. », « Deux personnes se disputent. », « quelqu'un se sent exclu. », etc.) et la représenter de manière ludique
- Réaliser une mission écoresponsable improbable (ex. : « Fabriquer un objet utile en 8 minutes », « Créer une pub pour encourager les économies d'eau », « Trier un sac de déchets en 3 minutes à l'aveugle », « Créer un dispositif qui produit de l'énergie », etc.)
- Se mettre d'accord en groupe pour classer des situations ambiguës ou discutables en 3 zones (juste/injuste/ça dépend) et expliquer chaque choix (ex. : « Un seul éclaircisseur a un dessert. », « Le staff décide seul du programme. », « Ceux qui parlent fort ont plus de responsabilités. », etc.)

Forêt de Tân : Le rite des offrandes

Mise en place du défi

- Cache l'enveloppe ou le petit sachet contenant les fragments de l'image de l'artéfact et les allumettes dans un endroit discret de la contrée.
- Ce défi pourrait être organisé sans la présence d'un animateur. Si c'est le cas, affichez-en la consigne. Propose éventuellement à chaque patrouille d'enregistrer une vidéo de sa mission et de la partager avec le reste de la troupe à la fin du jeu.

Matériel nécessaire	Quantité
Enveloppe ou petit sachet (préparé-e auparavant)	1 x
Récipient hermétique contenant des éléments naturels (1 élément/patrouille)	1 / cachette
Matériel pour les activités d'orientation	Selon votre choix

Mission

« Dans la Forêt de Tân, les clans Imitânya ont perdu le lien avec l'Arbre des origines, source de vie, gardien des origines du monde, pourvoyeur des médecines ancestrales et grand défenseur des populations. La glace l'affaiblit et plonge la forêt dans un sommeil profond.



Collectez les éléments sur la Via Sylva et offrez-les à l'Arbre des Origines pour raviver la force de cet arbre sacré et mettre fin à l'hiver qui endort la forêt. »

Animation

Tout au long de la Via Sylva, la patrouille recherche et collecte des éléments naturels (branches de plantes aromatiques, feuilles d'arbre, fruits, fleurs, champignons, roche, écorce, coquilles, etc.) qu'elle trouve, par exemple, grâce à :

- des coordonnées GPS ;
- des consignes d'orientation (nombre de pas + couleur pour la direction) ;
- une description écrite avec des lieux remarquables à repérer ;
- une succession de QR code à scanner pour aller d'un point précis à un autre ;
- une app comme [what3words](#) (qui donne des adresses de 3 mots).

Lorsque tous les éléments sont collectés, la patrouille les dépose au pied de l'Arbre des origines.

Variantes :

- Transmettre un message sacré de l'Arbre des Origines à une autre patrouille, en utilisant un code (morse ou tout autre code scout connu)
- Créer un dispositif symbolique de feu sacré sans allumer de flamme réelle, en utilisant des matériaux de récup pour représenter les éléments du feu : foyer, bois d'allumage, flambée, flammes
- Trouver un point cardinal précis à l'aide d'une carte, mais sans boussole

Source du Wuta : Les larmes de source

Mise en place du défi

- Cache l'enveloppe ou le petit sachet contenant les fragments de l'image de l'artéfact et les allumettes dans un endroit discret de la contrée.
- Installe la réserve d'eau et le récipient gradué à une distance qui te semble adéquate.
- Dépose le matériel à proximité de la réserve d'eau.
- Ce défi pourrait être organisé sans la présence d'un animateur. Si c'est le cas, affiches-en la consigne. Propose éventuellement à chaque patrouille d'enregistrer une vidéo de sa mission et de la partager avec le reste de la troupe à la fin du jeu.

Matériel nécessaire	Quantité
Enveloppe ou petit sachet (préparé-e auparavant)	1 x
Réserve (tuyau, seau, baignoire...) donnant accès à une grande quantité d'eau	1 x
Récipient gradué (en autant de portions qu'il y a de patrouilles)	1 x
Matériel en tous genres permettant d'acheminer de l'eau en diverses quantités : éponges, linges, mousse végétale, divers contenants, morceaux de rigole, etc.	1 x

Mission

« La Source majeure, les chutes d'Igwuza et le lac Tawu sont gelés et seules quelques larmes d'eau s'écoulent. Cette eau pure guérit toutes les maladies et possède le pouvoir de renouvellement. Nombreux sont ceux qui viennent habituellement à la source du Wuta pour s'y baigner et renouveler ainsi leur créativité, leurs idées et leurs projets. Les habitants et les animaux des contrées sont assoiffés et s'affaiblissent dangereusement ! Seul le feu du dragon peut dégeler complètement l'eau de la source.

Récoltez les larmes de source pour remplir le Flacon d'eau pure qui permettra au dragon de retrouver sa puissance. Votre parcours sera semé d'obstacles. Unissez-vous pour remplir votre mission. »



Animation

La patrouille a à sa disposition du matériel en tous genres et doit acheminer de l'eau (les larmes de source) depuis la réserve jusqu'au récipient gradué en la faisant couler en continu (donc sans directement la transporter dans des contenants) et en perdant le moins possible. Sa mission est réussie lorsque « sa » graduation est atteinte.

Variantes :

- Faire une course relais, uniquement avec des éponges
- Ajouter des obstacles sur le parcours entre la réserve et le récipient gradué
- Limiter le nombre de pièces de matériel à utiliser

Plaine du Yangin : Les cristaux de lumière

Mise en place du défi

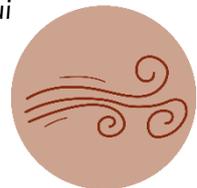
- Repère un endroit adéquat pour le jeu d'approche.
- Délimite la zone qui représente la Grotte aux cristaux.
- Déposes-y les cristaux de gravilite.

Matériel nécessaire	Quantité
Enveloppe ou petit sachet (préparé-e auparavant)	1 x
Matériel pour délimiter la zone à atteindre (corde, rubalise, morceaux de bois...)	1 x
Carte indiquant l'emplacement des cristaux de gravilite dans la grotte ou matériel de signalement (petit drapeau...)	1 x
Galets en verre ou graviers bleus représentant les cristaux de gravilite	Une douzaine

Mission

« Dans la plaine du Yangin, habituellement balayée par les vents chauds le jour, un désert de glace s'est installé sur les landes du nord et les steppes du sud. La Grotte aux cristaux, désormais plongée dans l'obscurité, effraye les Wajas. Ils n'osent plus y pénétrer pour collecter la précieuse gravilite. Ces cristaux, extrêmement rares, ont la particularité, une fois extraits du sol, de modifier la gravité de l'élément avec lequel ils sont en contact. Ceci permettrait pourtant d'alléger le manteau neigeux qui immobilise le dragon.

Vous qui êtes valeureuses et valeureux, osez entrer dans la grotte et rapportez la gravilite nécessaire au pied du dragon. Mais attention, les Wajas sont éduqués à défendre l'entrée de la Grotte aux cristaux au péril de leur vie. Mais si vous réussissez à y entrer, ils vous permettront de les aider. »



Animation

La patrouille doit franchir l'entrée de la grotte par un jeu d'approche. Lorsque des éclaireurs (nombre à définir pour le jeu) ont réussi à franchir l'entrée de la grotte, un Waja (= un animateur), protecteur de l'entrée, les laisse poursuivre le jeu.

Des éclaireurs doivent alors récupérer les cristaux de gravilite en duo. Le temps est limité et des duos d'éclaireurs travaillent ensemble pour récupérer les cristaux. Dans chaque duo, une personne reste à l'entrée de la grotte et guide à l'aide d'une carte ou en repérant des objets qui indique(nt) la position des cristaux de gravilite. L'autre personne entre dans la grotte sombre (bander ses yeux) et suit les consignes de son guide pour trouver les cristaux. Les cristaux sont échangés auprès du Waja contre un fragment de l'image de l'artéfact et une allumette.

Variantes :

- Organiser l'épreuve de nuit ou dans une tente ou un abri et utiliser des objets phosphorescents, des petites lampes, des *lightsicks* ou *glowsticks* (dispositifs contenant du gel fluorescent)... pour représenter les cristaux de gravilite
- Cache les cristaux dans des sachets remplis d'eau congelée que les éclaireurs doivent briser
- Suspendre les cristaux à des cordes (qui font office de stalactites) et demander aux éclaireurs de communiquer en utilisant le moins de mots possible pour ne pas réveiller les chauvesouris de la grotte

Clôture : Rituel du Réveil du Dragon

Cercle des Braves

Toutes les patrouilles se rassemblent. Le dragon (animateur costumé, marionnette, structure en bois/tissu...) sommeille encore.

Appel des Contrées

Orjaf appelle tour à tour chaque contrée (Kalayo, Fajro, etc.). La patrouille qui détient l'artéfact réel de cette contrée s'avance, le dépose dans un cercle au sol autour du dragon et partage un souvenir fort de sa quête (10-20 secondes/patrouille).

Murmure des Flammes

Chaque scout ferme les yeux. Orjaf entonne une incantation finale (« *Flamme de Nyeri, renais dans nos cœurs...* »). Ensuite, un animateur passe auprès de chaque patrouille avec la zone à gratter d'une boîte d'allumettes : les allumettes collectées au fil des défis s'enflamment et permettent aux patrouilles d'allumer leur photophore, symbolisant le réveil du dragon. La tuile du dragon endormi peut alors être retirée, dévoilant l'ensemble de la carte.

Réveil du dragon

L'animateur-dragon se lève ou déploie ses ailes. Un fond sonore épique (batterie, bruit de vent, feu) accompagne l'ambiance. Chaque scout reçoit un souvenir à accrocher au foulard avec un élément par contrée sous forme d'un assemblage de perles).



Portrait des Braves

Le jeu se termine par un moment collectif fort : une photo de groupe de la troupe.

Annexe 1

Fajro : Cloche du Grand Signal



Kalayo : Fiole de nectar



Tân : Branche des origines



Wuta : Fiole d'eau pure



Yangin : Cristaux de gravilite



Annexe 2

Ile de Fajro



Hameau de Kalayo



Forêt de Tân



Source du Wuta



Plaine du Yangjin

