



HYSTÉ-RALLYE

10^{èmes} Rencontres du Corsaire Ludique 2011 - Île d'Arz

Carnet de bord de votre groupe de patients

Inscrivez ici le nom
de votre groupe :

Liste de vos noms et prénoms :

Votre heure de passage à l'U.M.R.S. :
(Unité Mobile de Réadaptation Sensorielle)

A respecter impérativement car il y a beaucoup de groupes

Lieu = Place de la Grève (Point N° 6 sur le plan)

Mesdames, Mesdemoiselles, Messieurs les patients,

Afin de compléter votre traitement en cours, nous vous invitons à utiliser toutes vos ressources tant mentales que physiques pour réussir l' HYSTÉ-RALLYE le mieux possible. Bonne chance !

Pour avoir une chance de réussir, chaque groupe doit disposer :

- D'un appareil photo numérique pouvant réaliser une vidéo de 1 minute (Carte mémoire de 1 Go max - L'idéal est avoir une carte mémoire dédiée exclusivement aux photos et à la vidéo du rallye).
- Du sac de matériel, fourni par les GO (PSY) avec ce carnet (suivant votre sujet de reportage).
- D'une bonne dose d'humour, de beaucoup d'imagination et d'une bonne vue (Non fournies).

Vous trouverez dans ce Carnet de Bord, **une question générale** et **10 Questions numérotées** de 1 à 10 (Pour les localiser, allez voir le plan ci-joint). Chaque question correspond à un certain nombre de points (le barème ne vous est pas communiqué). L'ordre des questions n'a pas d'importance. Vous pouvez commencer à n'importe quel endroit, dans l'ordre que vous voulez. C'est vous qui voyez !

En plus de ces questions, chaque équipe devra également réaliser :

Une épreuve de Réadaptation Sensorielle à bord de l'U.M.R.S. (Voir page 8).

Le tournage de votre reportage (Voir page 10).

Une légende supra originale (Pour activer votre lobe Septentrional inférieur gauche).

Quelques photos spéciales.

Pour vous rendre au bourg de l'Île d'Arz vous aurez le choix entre parcourir les 2 km à pied ou utiliser les minibus du **CELTIA**. Par contre, le trajet retour devra se faire à pied (pour tester vos capacités motrices inférieures). En consultant le plan, vous verrez que nous avons jalonné votre parcours retour de points bien précis. **N'hésitez pas à vous répartir les tâches au sein de votre équipe, car vous allez avoir beaucoup de choses à faire !**

Lors de vos pérégrinations loufoques dans le bourg de l'Île d'Arz, vous verrez peut-être des autochtones étonnés, bourrus, voire étonnés et bourrus, et vous aurez peut-être des remarques de leur part (Le caractère insulaire est souvent particulier). Alors soyez courtois et diplomate. Ne perturbez pas l'intimité des habitants chez eux, ne réalisez aucune action loufoque dans les lieux sensibles comme le cimetière ou l'église. Nous comptons sur vous !

Vous devrez être de retour au **CELTIA** pour 12h30 (13h00 au plus tard, sachant que le Restaurant est ouvert jusqu'à 13h30).

A votre retour au **CELTIA** (Avant ou juste après le repas), remettez votre Carnet de Bord ainsi que votre carte numérique (Dans l'enveloppe fournie, où vous aurez inscrit le nom du propriétaire de la carte et celui de votre groupe), au **PSY Roberto**. Le matériel qui vous a été confié devra être remis dans le carton réservé à cet effet et qui sera placé juste à l'entrée du Restaurant.

Dans l'après-midi, vos reportages et photos seront contrôlés par notre service technique. Tous les reportages seront diffusés au **JOURNAL DU ARZ** ce soir même, sur grand écran. Un prix sera décerné au meilleur reportage.

Ce n'est pas une course de vitesse ! Seulement une course aux points ! Bonne chance à toutes et tous !

De plus notez que les **PSY du CELTIA** ont toujours raison. Aucune réclamation - aussi farfelue qu'elle puisse être - ne pourra être reçue.

Si besoin, vous pouvez joindre le **PSY** de garde du **CELTIA** au **06 61 18 48 54**, mais chaque appel vous coûtera **5 points** (Sauf appels justifiés par une urgence quelconque).

HYSTÉ-RALLYE

Bienvenue à tous, cette année les GO ont décidé de se reposer et vous confient la réalisation du Rallye.

Les meilleurs seront récompensés. Bon courage !



A vous de jouer !

Une Question générale

Parcourez le bourg, interrogez les A.I.B. (Autochtones Ilardais Bourrus) et créez une question générale sur l'Histoire de l'Île d'Arz. Lors de la correction par les éminents spécialistes du CELTIA, seules les questions super totalement originales (Qu'aucune autre équipe n'aura proposée), véridiques et vérifiables, seront comptabilisées (La meilleure sera lue). Alors activez vos lobes Hémiphôides Bi-Pariétaux Supranaturels !

QUESTION GENERALE - ?

REPONSE A VOTRE QUESTION GENERALE - ?

10 Questions numérotées et localisées

Rendez-vous sur chaque lieu numéroté, grâce au plan, placez-vous à l'endroit d'où nous avons pris la photo et imaginez quelle est la question que les GO vous auraient posée (liée à l'histoire, la géographie et la vie de l'Île d'Arz) et quelle aurait été la réponse ?

Lieu n°1 :



Question 1 ?

Réponse 1 :

Lieu n°2 :



Question 2 ?

Réponse 2 :

Lieu n°3 :



Question 3 ?

Réponse 3 :

Lieu n°4 :



Question 4 ?

Réponse 4 :

Lieu n°5 :



Question 5 ?

Réponse 5 :

Lieu n°6 :



Question 6 ?

Réponse 6 :

Lieu n°7 :



Question 7 ?

Réponse 7 :

Lieu n° 8 :



Question 8 ?

Réponse 8 :

Lieu n° 9 :



Question 9 ?

Réponse 9 :

Lieu n° 10 :



Question 10 ?

Réponse 10 :

Epreuve de Réadaptation Sensorielle

A très précises, rejoignez l'**U.M.R.S.** (Unité Mobile de Réadaptation Sensorielle) qui sera stationnée au point n°6, situé place de la Grève, pour une épreuve qui mobilisera TOUT votre groupe et TOUS vos sens en un temps limité.
(A votre arrivée il vous sera demandé de signer une décharge de responsabilité)

Point n°6 (Epreuve de Réadaptation Sensorielle - voir plan) :



ATTENTION, ALERTE EVASION !

Nous apprenons à l'instant, que 7 patients très dangereux se sont évadés ce matin de l'**HYSTERIC PARK**, l'unité spéciale du **CELTIA**, et qu'ils se dirigeraient vers le bourg, où vous vous trouvez actuellement.

SURTOUT NE LES APPROCHEZ PAS, ILS PEUVENT REAGIR DE FACON TRES BIZARRE !

Nous avons besoin de votre aide pour les identifier.

Donc voici ce que vous pourriez faire :

Dès que vous en voyez un, prenez-le immédiatement en photo.
Si vous réussissez à avoir UNE photo de chacun des sept évadés, vous obtiendrez UN BONUS DE 10 POINTS pour votre rallye
(Sur les photos, les évadés doivent être entiers,
Une photo avec un évadé « coupé » ne sera pas validée par les spécialistes du **CELTIA**).

Écrivez votre légende

Rendez-vous sur ce lieu « L » et inspirez-vous de l'endroit pour créer votre légende (pas plus de 7 lignes), lui donner un titre original, avec un début, une fin et 6 mots imposés (ci-dessous) à placer obligatoirement dans votre texte. Les spécialistes du **CELTIA** noteront l'originalité, la cohérence, le phrasé, l'indice alpha-poétique, et la qualité graphologique. La meilleure légende sera lue à tous ce soir même.



Mots imposés :

- Cacahuètes
- Betteraves
- Ultraman
- Fragasse
- Orchestre
- Babouches

Le soir du 27 Août 2011, alors que le soleil rougeoyait.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....tout en dansant le kazatchok en slip de bain !

N'oubliez pas de réaliser votre reportage TV

Aujourd'hui, nous avons aussi décidé de tester vos capacités Cinématographiques et Imaginacionnesques, en vous faisant réaliser un petit reportage TV de **UNE** minute et sur un sujet imposé (Avec votre appareil photo numérique). Si vous voulez réussir, suivez bien les instructions ci-dessous.

- Vous êtes une équipe d'**ARZ TV** et devez réaliser votre sujet de reportage sur le terrain.
- Votre reportage sera diffusé ce soir même au **JOURNAL DU ARZ**, présenté par **TEDDY DANIELS**.
- Désignez l'un des membres de votre groupe comme reporter officiel. Il devra utiliser le faux micro fourni à cet effet. En s'adressant à la caméra il pourra citer le prénom du présentateur, **TEDDY**.
- Votre reportage ne devra pas dépasser **UNE MINUTE ET TRENTE SECONDES** (une tolérance de 10 secondes est acceptée).
- Suivant leur sujet de reportage, certains groupes se verront remettre un sac avec quelques accessoires qu'ils pourront utiliser pendant leur tournage (Bien sûr vous pourrez en utiliser d'autres de votre choix). Ces accessoires devront être remis dans le carton réservé à cet effet et qui sera placé juste à l'entrée du Restaurant.
- Nous laissons libre cours à votre imagination sur la réalisation de votre reportage, sachant que l'originalité et le respect du sujet imposé seront primordiaux.
- Vous pourrez tourner votre reportage où bon vous semble (Sauf église et cimetière). Des Autochtones consentants ou des patients d'autres groupes peuvent apparaître sur votre reportage.
- Essayez de bien articuler et de parler assez fort, car la qualité du son sera déterminante.
- Cette année, les montages vidéo et audio seront autorisés. La seule contrainte sera de nous rendre **UN** seul fichier vidéo.
- En plus de votre vidéo, vous devrez nous fournir **UNE** photo de votre reportage en situation. Elle sera diffusée en début de journal (Diaporama de 15 photos annonçant les sujets, car le 16ème groupe aura en charge la page de pub).
- A la fin du Rallye, placez votre carte mémoire dans l'enveloppe ci-jointe et donnez-la au **PSY Roberto** à votre retour au Manoir. Elle vous sera restituée dans l'après-midi (**1 Go Max**).

Voici votre sujet de reportage :

NORD

CELTIA
Retour
impératif
entre 12h30
et 13h00



C.E.L.T.I.A.
Centre d'Études et de Recherches
Linguistiques et Historiques

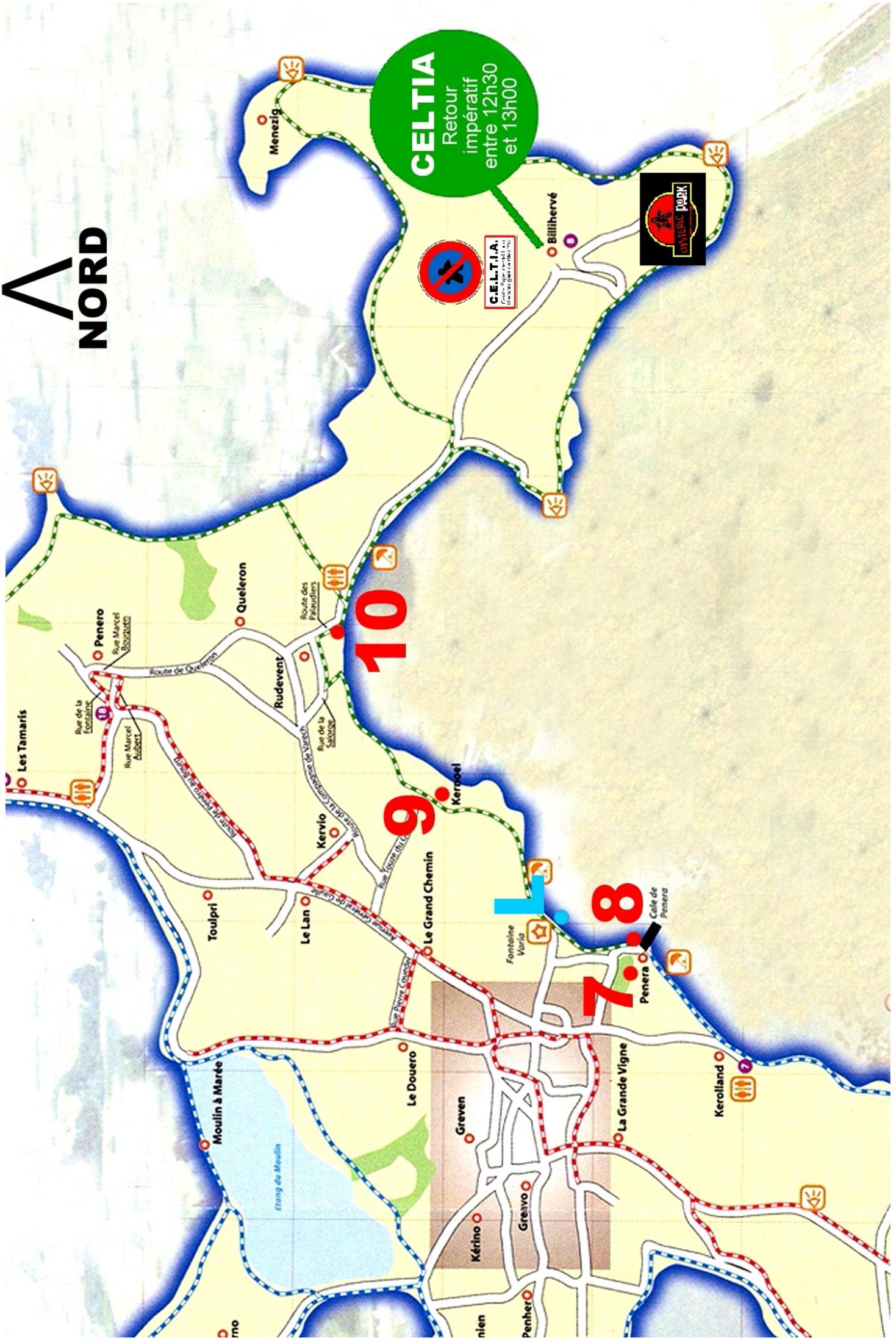


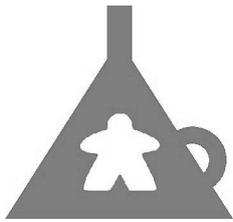
10

9

8

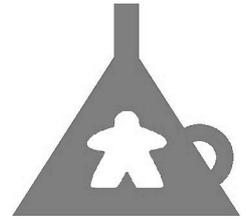
7





Décharge de responsabilité UMRS

Unité Mobile de Réadaptation Sensorielle



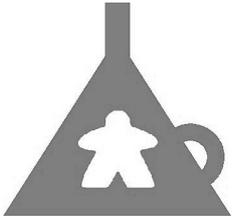
Nous, soussigné, équipe _____ (N° et nom)
déclarons n'être ni épileptique, ni alcoolique, ni enceinte, avoir plus de 18 ans et
moins de 81 ans et ne pas avoir mangé de barbabapa dans les dernières 48
heures.

Nous nous engageons à prendre sous notre seule responsabilité toute séquelle
psychique ou toute autre conséquence psycho-ludique que pourrait entraîner la
participation au traitement expérimental dispensé dans l'Unité Mobile de
Réadaptation Sensorielle. Nous renonçons à toute poursuite judiciaire contre les
membres de l'équipe de Gentils Psy du Centre Expérimental Ludo-Thérapeutique
pour quelque motif que ce soit, sans aucune exception ni réserve.

Fait à _____

Le _____

Signature du représentant de l'équipe
(précédée de la mention « lu et approuvé »)



UMRS

Test Post Réadaptation Sensorielle

Dans la liste ci-dessous, barrez les noms des jeux pour lesquels aucun élément sensoriel (tactile, visuel, olfactif ou sonore) n'était présent dans l'**UMRS** :

CARCASSONE
CHATEAU ROQUEFORT
CITADELLES
CONTRARIO
DICE TOWN
DOMINION
JAMAÏCA
LE NOM DE LA ROSE
LES AVENTURIERS DU RAIL
L'ESCALIER HANTÉ
LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELIEUX
PANDÉMIE
PIQUE PLUME
SAFRANITO
SQUAD 7
TIKAL
TIME'S UP
UNANIMO
WITTY PONG
YSPAHAN