

# Conducteur Ecole Bizarre

## Scène 1 : sous le préau

Personnage : la magicienne (Elodie)

Matériel : Guitare

### Chant de la musicienne :

Ils reviennent dans leur école  
 Qui devient complètement folle !  
 Méfiez-vous des stylos,  
 Ils vous feront la peau !  
 Et si vous n'aimez pas cette école,  
 Le Maître Epouvantas vous enverra en colle !  
 Lorsque vous rentrez dans ce lieu,  
 Vous n'en croirez pas vos yeux,  
 Mais vous en sortirez courageux !

## Générique

## Scène 2 : sous le préau

Personnages : les 2 animateurs (Pablo + Alan) + rouge (Emma)

Matériel : arc + flèche

Pablo : Bonjour et soyez les bienvenus à EcoleBizarre !

Alan : EcoleBizarre, c'est le jeu diabolique du maître Epouvantas !

*Flèche envoyé par Rouge !*

Pablo : Merci Rouge de nous prévenir de l'arrivée des écoliers !

Alan : Ah, oui je les entends arriver, faisons connaissance avec eux !

## Scène 3 : bureau directrice

Personnages : Maître Epouvantas + Elève Muraille

Matériel : PARCHEMIN 1

Maître Epouvantas regarde les candidats arrivés avec son ordinateur !

**Maitre Epouvantas** : Voici les nouveaux concurrents, ils vont visiter mon école pleine de surprises et je ne suis pas sûr qu'ils en ressortent sans égratignures !

Maitre Epouvantas donne un **parchemin 1** à Elève Muraille qui part en courant.

## Scène 4 : entrée de l'école (enseignant)

Personnages : les 2 animateurs (Pablo + Alan) + les candidats

Pablo : La compétition va commencer avec l'équipe des styloman !

Alan : En effet, ils vont allier leur force pour défendre l'association des Vacancesàgogos ! Alors, nous n'avons plus qu'à leur souhaiter bonne chance !

Pablo : Regardez, ils arrivent !

*Les candidats arrivent en courant !*

## Scène 5 : dans le couloir de l'entrée

Personnages : Animateurs + Elève Partout + les candidats + Elève Muraille

Matériel : PARCHEMIN 1

*Le gong retentit !*

Pablo : Bonjour à tous et bienvenus !

Les candidats *en chœur* : Bonjour !

Mathis : On est trop contents d'être là !

Alan : Très heureux de vous avoir avec nous, le chrono a commencé donc ne tardons pas à chercher le premier des 5 indices.

Pablo : Tout au long de cette aventure, nous suivrons notre guide Elève Partout.

Alan : Et nous serons épaulés par le fidèle messager de Maître Epouvantas, Elève Muraille.

*Elève Muraille arrive et donne le **parchemin 1** à Pablo qui l'ouvre !*

Pablo : Première épreuve, direction « Le coffre-fort de la classe »

*Les candidats crient de joie !*

*Tout le monde se met à courir en suivant Elève Partout.*

## Epreuve 1 : Le coffre-fort de la classe (dans la classe)

Personnages : Animateurs + Candidats + Elève Partout

Matériel : SABLIER + AFFICHE SUR LA PORTE + PLAN + INDICE 1 (dans le coffre) + PARCHEMIN 2  
Toiles d'araignées dans la classe + araignées + coffre

*Arrivés devant la porte de la classe, un candidat lit une affiche à l'entrée de l'épreuve.*

Samuel : La partie commence quand vous entrez dans cette classe. Trouver le bon chemin pour forcer le passage. Bon courage, vous en aurez besoin...

Kalie : Mais qui va participer à cette épreuve ?

Pablo : Alors pour cette épreuve, nous aurons besoin de Ambre !

*Les candidats applaudissent en criant !*

Alan : Voici le plan de la classe. Il va falloir passer dans la salle secrète et trouver le coffre-fort dans lequel se trouve le premier indice.

Pablo : Ambre, prête ? Attention, 3, 2, 1 c'est parti !

*Alan tourne le sablier !*

*Ambre entre dans la classe et cherche le passage pour aller dans la salle secrète.*

Ambre : Je dois aller où, je ne trouve pas, aidez-moi !

Léa : Cherche derrière le tableau !

Tommy : Mais non, regarde plutôt derrière les affiches sur ta gauche !

*Ambre enlève les affiches et découvre un passage.*

*Ambre cherche le coffre-fort de partout !*

Chahinez : Vite, vite Ambre, il ne reste plus beaucoup de temps !

Les candidats : Dépêche-toi Ambre, vite !!! Cours !!!

*Ambre trouve le coffre, l'ouvre et récupère l'indice 1. Elle sort de la pièce juste avant la fin du temps.*

*Tout le monde crie de joie et Ambre donne le premier indice à Elève Partout qui le brandit devant la caméra !*

Alan : Bien joué Ambre, premier Indice pour l'équipe !

*Elève-Muraille arrive avec un autre parchemin 2 et le tend à Pablo !*

Pablo : On part maintenant direction le vivarium, suivons Elève-Partout !

*Tout le monde se met à courir en suivant Elève Partout pendant que le temps continue de s'écouler.*

## Epreuve 2 : Le vivarium (dans le patio)

Personnages : Blanche + Animateurs + Candidats + Maître Epouvantas + Elève Partout + élève Muraille

Matériel : SABLIER + PARCHEMIN 3

Bac + Petite bêtes

### Explication de la règle du jeu par Blanche :

Regardez où vous mettez vos pieds  
Car dans le vivarium, vous serez effrayés !

Pablo : Et c'est Léa qui a la chance de tenter cette merveilleuse expérience !

Alan : 3, 2, 1, c'est parti !

*Les autres candidats l'encouragent.*

Pablo tourne le sablier.

*On entend la voix de maître Epouvantas qui commence à poser des questions à Léa.*

Maitre Epouvantas : Bonjour Léa, est-ce que tu es prête pour cette épreuve ?

Léa : Bonjour maître Epouvantas, je suis prête mais j'ai très peur, je déteste les serpents !

Maitre Epouvantas : Bien alors plonge dans le bac et je te poserai la première question !

*Léa plonge dans le bac en criant !*

Maitre Epouvantas : Première question : Qu'est-ce qui commence par un e, qui finit par un e et qui contient une lettre ?

Léa : attendez maître Epouvantas, je réfléchis ! *Léa panique un peu ! Je sais l'été !*

Maitre Epouvantas : Faux ! Il s'agissait de l'enveloppe ! Deuxième question : J'ai un dos et 4 pieds, qui suis-je ?

Léa : Laissez-moi 2 secondes... J'ai trouvé, une chaise !!!

Maitre Epouvantas : Bravo Léa ! Il te reste une dernière chance pour récupérer l'indice ! Quels sont les fruits que l'on trouve obligatoirement dans une maison ?

*Avant de répondre, Elève Muraille ajoute des animaux dans le bac ! Léa est complètement apeurée, terrifiée !*

Léa : euh, euh, je sais pas, des poires, des pommes, des bananes, des oranges... *Léa crie !*

Chahinez : Vite Léa, sors, y'a plus de temps, tant pis, SORS !!!!!

*Léa sort du vivarium et s'excuse auprès de ses coéquipiers. Elle a perdu l'épreuve !*

Léa : Je suis désolée les copains, c'est vraiment trop dur pour moi. Je n'arrivais plus à réfléchir avec tous ces serpents autour de moi...

Mathis : C'est pas grave Léa, t'as fait de ton mieux, on va se rattraper !!!

Alan : oui en effet, il va falloir être plus efficace à la prochaine épreuve. D'ailleurs, je vois Elève Muraille qui arrive.

Pablo prend le **parchemin 3** tendu par Elève Muraille !

Pablo : Alors direction maintenant ... le Basket !

*Tout le monde se met à courir en suivant Elève Partout pendant que le temps continue de s'écouler.*

## Epreuve 3 : Le Basket (dehors sous le panier)

Personnages : Blanche + Animateur + Candidats + Elève Partout + Maître Epouvantas + Elève Muraille

Explication de la règle du jeu par Blanche :

Mettez des paniers  
Sinon en colle vous serez conviés  
Méfiez-vous du vent  
Et soyez prudent !

Alan : Bien, nous sommes arrivés sous le panier. Pablo, dis-nous donc qui va participer !

Pablo : Alors, Tommy et Chahinez vont avoir le privilège de tenter leur chance.

Alan : Vous allez devoir marquer 3 paniers chacun face au vent et vous aurez 5 essais. Bon courage ! 3, 2, 1, go !

*Alan tourne le sablier.*

*Tommy et Chahinez lance chacun leur tour un ballon dans le panier et réussissent à en mettre 3 chacun avant la fin du temps sous les encouragements de leurs coéquipiers.*

Pablo : et bien, bravo, voici votre **indice 2** que vous avez bien mérité ! Il le donne à Elève Partout !

*Elève Partout brandit l'indice devant la caméra !*

**Maître Epouvantas** : Nom d'un p'tit bonhomme, ils ont encore gagné, grrrrr !!! Tenez, prenez ça et portez-le à Pablo et Alan ! Je pense que cette épreuve est parfaite pour les déstabiliser....

*Elève Muraille prend le parchemin et part en courant !*

*Elève Muraille arrive et donne le **parchemin 4** pour la prochaine épreuve !*

Alan : Merci Elève Muraille, (il regarde le parchemin) direction maintenant Les Rovelli !

*Tout le monde se met à courir en suivant Elève Partout pendant que le temps continue de s'écouler.*

**Matériel : SABLIER + INDICE 3 + PARCHEMIN 5**

**Œil de poisson + Poivron + verre d'eau**

Alan : Bien, nous sommes arrivés chez les Rovelli.

Pablo : Alors je souhaite vraiment bon courage à Mathis et Jibril qui vont devoir goûter aux merveilleux mets de nos cuisiniers préférés.

Alan : Prêt ??? 3, 2, 1, c'est parti !

*Pablo tourne le sablier.*

*Mathis et Jibril entrent dans la cuisine des Rovelli. Les dégustations sont installées sur la table.*

Julie : Bonjour et bienvenus chez nous !

Loanne : On vous a préparé de délicieuses dégustations, vous allez vous régaler !

*Mathis et Jibril s'avance d'un air dégouté ! Ils regardent les préparations et montrent leur répugnance !*

Julie : Bien, alors qui veut commencer ? Qui veut goûter nos merveilleux yeux de poisson ?

Mathis et Jibril se regardent...

Mathis : Je vais tenter, allez je peux le faire !!!!

Loanne : C'est parti, tu dois manger cet œil de poisson !

*Mathis mange avec dégoût les yeux ! Il réussit à tout manger !*

Julie : Bravo ! A toi maintenant Jibril ! Goute-moi ce délicieux piment ! Tu dois tout avaler pour réussir ce défi !

*Jibril croque le piment et l'avale en pleurant !*

Loanne : Bien joué, vous êtes vraiment de merveilleux clients !

Julie : Vous avez gagné cette épreuve, voici votre récompense ! (**indice 3**)

*Mathis et Jibril sortent du restaurant sous les applaudissements de leurs coéquipiers ! Ils donnent l'indice à Elève Partout qui le brandit face caméra en montrant 3 doigts pour les 3 indices gagnés.*

**Maître Epouvantas** : Mais c'est pas possible, ils vont tout gagner ! Elève Muraille apporte-leur ce parchemin !  
Avec ça, je suis sûr qu'ils vont avoir du pain sur la planche !

*Elève Muraille prend le parchemin et part en courant !*

*Elève Muraille arrive vers les candidats et donne le **parchemin 5** pour la prochaine épreuve !*

Alan : Merci Elève Muraille, (il regarde le parchemin) direction maintenant la cabine téléphonique !

*Tout le monde se met à courir en suivant Elève Partout pendant que le temps continue de s'écouler.*

**Epreuve 5 : la cabine téléphonique (dans le patio avec un isoloir)**

Personnages : Animateur + Candidats + Maître Epouvantas + Elève Partout + Rouge + Elève Muraille

**Matériel : SABLIER + INDICE 4 + Arc + Flèche avec PARCHEMIN 6**

**Isoloir + Téléphone + petites bêtes**

Alan : Pour cette épreuve, nous aurons besoin de ... (*roulement de tambour*) Kalie !!!

Kalie : Non, pourquoi moi ???

Pablo : Prête Kalie ??? 3, 2, 1, c'est parti !

*Alan tourne le sablier.*

*Kalie entre en tremblant dans la cabine téléphonique. Le téléphone sonne et Kalie le saisit.*

Kalie : Allo, bonjour Maître Epouvantas.

Maître Epouvantas : Bonjour Kalie ! Es-tu prête pour ma charade ?

Kalie : oui mais je ne suis pas tranquille ! enfin, je vous écoute !

Maître Epouvantas : Alors c'est parti ! Mon premier peut servir à transporter de l'eau.

*A ce moment-là, des petites bêtes tombent sur Kalie qui crie tout en écoutant Maître Epouvantas.*

Maître Epouvantas : Mon deuxième est une note de musique. Mon troisième est un déterminant possessif. Et mon tout peut se manger à l'apéritif. Alors Kalie, as-tu trouvé ?

*D'autres bêtes tombent sur Kalie qui essaie de réfléchir à la réponse.*

Kalie : Attendez Maître Epouvantas, je réfléchis. Ahhhh, j'en ai une dans mon dos !!!! Attendez... Je sais un ... sau-ci-sson !

Maître Epouvantas : Bonne réponse Kalie, Bravo, tu as gagné un nouvel indice !

*Kalie sort en vitesse de la cabine et retrouve son équipe qui l'applaudissent.*

Kalie : J'ai l'impression que j'en ai de partout !

Pablo : Félicitations Kalie, tu as été très courageuse !

*Elève Muraille arrive et donne l'indice 4 à Elève Partout qui le brandit face caméra en montrant 4 avec ses doigts !*

*A ce moment-là, Rouge envoie une flèche !*

Alan : Ah, une flèche de Rouge !

Alan : (saisissant le message de la flèche) : Alors, direction la cour !

*Tout le monde se met à courir en suivant Elève Partout pendant que le temps continue de s'écouler.*

## Epreuve 6 : la cour (cage de foot)

Personnages : Animateur + Candidats + Rouge + Elève Partout + La Magicienne + Baptiste

Personnage : la magicienne (Elodie)

**Chant de la musicienne :**

Rouge, si méchante, si cruelle,  
Mais si intelligente et si belle.  
Elle a recueilli un enfant abandonné,  
Et l'a entraîné pour qu'il soit prêt  
A devenir un vrai guerrier.

Jibril : qu'est-ce que c'est ça encore ?

Mathis : On est mal les copains !

Alan : Bon il nous manque 1 indice, il faut absolument gagner cette épreuve ! Et c'est Aaron qui va affronter l'enfant de Rouge !

Pablo : La parole est maintenant à Rouge !

**Explication de la règle du jeu par Rouge :**

**L'épreuve des barres**

Dans ce face à face, vous devez tenir plus longtemps que votre adversaire suspendu à une barre.

Le premier à lâcher la barre perd le duel !

Pour ce duel, vous affronterez le terrible... Baptiste !

Que le spectacle commence ! Bon courage !

*Rouge apparait comme par magie !*

Rouge : Bonjour et bienvenue dans la cour. Sachez que mon élève est surentraîné ! Il est temps de passer au face à face.

*Baptiste arrive en courant et se positionne devant les candidats comme un guerrier. Il exécute une série d'acrobaties !*

Baptiste : Vous allez finir en poussière, la récréation est terminée !

*Aaron n'est pas inquiet !*

Aaron (qui veut se donner du courage) : Tu ne fais pas peur, je ne suis pas impressionné par tes cabrioles. Je suis le plus fort !

Pablo : Ok, Mettez-vous en position, (Baptiste et Aaron se suspendent aux barres) 3, 2, 1, go !

*Au bout de quelques secondes, Aaron, en difficulté, lâche la barre ! Baptiste a donc gagné ce face à face !*

Baptiste (qui descend de la barre) : Alors c'est qui le plus fort maintenant ?

Rouge : Bien essayé Aaron mais mon élève reste le plus fort ! Tant pis pour ton équipe, pas d'indice pour vous !

Aaron : Je suis désolé les gars, j'ai fait tout c'que j'ai pu mais il est vraiment impressionnant !

Pablo : Bien, il nous manque 1 indice.

Alan : Seule solution, allez voir Blanche pour récupérer le dernier indice et sans perdre de temps !

*Tout le monde se met à courir en suivant Elève Partout pendant que le temps continue de s'écouler.*

**Epreuve 7 : Blanche (sous le préau)**

Personnages : Animateur + Candidats + Blanche + Elève Partout + Elève Muraille

Matériel : INDICE 5

Serpent de blanche + Raquette de ping-pong + 3 balles + un verre

Alan : Nous voici maintenant prêts à affronter Blanche

Pablo : Et pour cette dernière épreuve, qui veut se présenter devant Blanche ?

Samuel : ok, moi je veux bien y aller ! Je suis prêt !

*Samuel passe la porte du jugement, les autres candidats l'encouragent !*

Pablo : Voici l'indice libéré grâce à Samuel !

*Elève Muraille arrive et donne l'indice 5 à Elève Partout qui le brandit face caméra en montrant 5 avec ses doigts !*

Alan : Et maintenant, place au jugement !

*Blanche apparaît avec son serpent autour du cou !*

Blanche : Bonsoir ... Quel courage de venir devant moi ! Pour vous libérer, à présent, vous allez devoir choisir : voulez-vous une épreuve de chance ou d'adresse ?

Samuel : J'hésite mais je vais prendre l'adresse !

Blanche : Est-ce le bon choix ? Nous allons le savoir tout de suite, voici votre jugement :

### Explication de la règle du jeu par Blanche :

#### Le porté de balle

Dans cette épreuve, le candidat doit amener une balle dans un verre.  
Son objectif : que la balle atteigne le verre sans tomber de la raquette.  
Si la balle tombe sur le sol, c'est un échec.

Le candidat dispose de trois balles représentant ses 3 essais.  
Si l'une de ses 3 balles arrive dans le verre, il peut réintégrer son équipe,  
Mais s'il échoue 3 fois, il part en colle !

Blanche : Etes-vous habile avec une raquette ?

Samuel : oui, les jeux de raquettes sont ma passion.

Blanche : A vous de le prouver ! 1<sup>er</sup> essai !

*Samuel fait le parcours et laisse tomber la balle.*

Blanche : 2<sup>ème</sup> essai ! Votre équipe compte sur vous !

*Samuel réussit à placer la balle dans le verre ! Il danse de joie !*

Blanche : Félicitations ! Tu as prouvé ton adresse, tu peux réintégrer ton équipe !

Alan : Alors, est-ce que Samuel va revenir ?

*La porte s'ouvre et Samuel apparaît !*

*Tous les candidats dansent de joie et acclament Samuel !*

Pablo : Nous avons maintenant nos 5 indices nécessaires et j'entends le gong retentir !

Alan : Nous allons pouvoir rejoindre la salle au trésor !

*Tout le monde se met à courir en suivant Elève Partout !*

## Le portail au trésor (devant le portail)

Personnages : Animateur + Candidats + Elève Partout + Fée Lycia

Matériel : SABLIER + Les 5 INDICES

+ Stylos + Balance + Récipient + Craies pour les lettres au sol

