

Civilisation

- Durée : une après-midi
- Lieu : Prairie, forêt, parc
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

L'histoire

Les scouts sont coupés en trois groupes. Ces trois groupes devront chacun créer un village et un château fort, élaborer une loi et se concocter un trésor. Enfin, ces trois groupes devront se mener une guerre sans merci dont un seul des trois groupe en sortira vivant !

Première partie

Chaque groupe tourne dans un stand où un animateur les attend :

1. Construire le village : Dans le bac à sable, faire un jardin japonais et un château fort
2. Elaborer la loi : Les scouts devront retrouver des pinces à linges disséminées dans le parc sur lesquelles des mots auront été préalablement écrits. Les scout devront distinguer les mots "gentils" et les mots "méchants".
3. Concocter un trésor : A l'aide de matériel insolite trouvé dans le parc, les scouts devront créer 3 trésors qu'ils devront garder jalousement.

Deuxième partie

Les trois camps se font la guerre et tentent de voler les trésors des équipes adverses. Pour ce faire, des attaquants doivent essayer de rentrer dans le camp adverse sans pour autant se faire toucher par les défenseurs adverses. Si ils se font toucher, ils devront rester dans la position du poteau électrique afin que quelqu'un de leur équipe le libère. Si, après deux minutes, personne ne le libère, il rentrera à son camp bredouille.

Matériel :

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 24/02/2023

Auteur : Etourneau