Le vol du thème du Grand Camp

- Durée : +/- 2h
- Lieu : local, prairie,
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

L'histoire

Akka s'apprête à ouvrir l'enveloppe contenant le thème du grand camp. La veille, les animateurs avaient déposé l'enveloppe à la banque dans un coffre-fort juste avant la fermeture de la banque, vers 22h00. Tous les animateurs présents aujourd'hui étaient là quand on a fermé le coffre. Tous connaissent la combinaison ! Vers midi, tous les animateurs sont retournés à la banque pour reprendre la précieuse enveloppe.

Le patron explique que quelqu'un est entré par effraction dans la salle des coffres. Heureusement, aucun coffre n'a apparemment été touché ! Les animateurs ouvrent tous ensemble le petit coffre contenant le thème du grand camp et décident de n'ouvrir l'enveloppe que lorsque tous les baladins seront là. Il est 14h00, tous les baladins accourent dans le local et regardent Akka déchirer la fameuse enveloppe. Dire qu'ils pourront déjà réfléchir à leur déguisement ! Akka a ouvert l'enveloppe et lit le petit papier. On a volé le thème du grand camp ! Le papier est tout blanc !

Les baladins s'imaginent que les animateurs pourront se rappeler du thème mais ils n'arrivent pas à s'en souvenir... Il faut dire que tout le monde était très fatigué quand ils ont décidé du thème. C'est juste s'ils se rappellent du code secret du coffre ! Pas moyen de se souvenir du thème. C'est donc aux baladins de retrouver le voleur. Ils analysent la situation : Seuls les animateurs connaissent le code et le vol a sûrement eu lieu à la banque entre 8h00 et 12h00 puisque la banque était fermée la nuit et qu'il n'y a pas eu d'effraction.

Les baladins doivent donc interroger les animateurs et vérifier leur emploi du temps ! Ils décident de se diviser en équipes et de récolter le plus d'informations possibles. Après les interrogatoires et un goûter bien mérité, ils analysent les différents indices... Tous les animateurs sont là, Kaksi s'est endormie sur le matelas du local et les autres animateurs aident les baladins à retrouver le voleur. Ce ne peut être que Kaksi qui a volé le thème du camps ! Mais pourquoi ? Soudain Kaksi se lève. Elle a les yeux fermés et les bras en avant. Elle rigole. Elle va dans son sac et sort une enveloppe qu'elle donne à Bataki. Kaksi se recouche sur son matelas et se réveille. Elle est somnambule ! Elle est allée à la banque lorsqu'elle faisait une sieste et a volé l'enveloppe. C'est pour cela qu'elle avait mal aux jambes et qu'elle est allée chez le docteur ! Sans doute que son subconscient voulait faire une grosse blague ! Bataki ouvre maintenant l'enveloppe. Le thème du camps est... Les 'Barbies' ! Non, c'est encore une blague de Bataki ! Le vrai thème est 'L'Egypte au temps des Pharaons'. Les baladins rentrent chez eux en pensant aux momies, aux malédictions, aux trésors... Quel camp ça va être !

Matériel :

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 24/02/2023
Auteur : Etourneau