La guerre a commencée !

- Durée : 2h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

C'est la guerre entre l'Espagne et le Portugal. Le Portugal a décidé d'envahir l'Espagne pour agrandir son territoire.

Les louveteaux sont séparés en deux équipes : les Portugais et les Espagnols.

PARTIE 1 :

C'est la préparation à la guerre.

Les rois de chaque pays fournissent les épées aux louveteaux. Le reste du matériel est à la charge des louveteaux qui doivent le gagner à la sueur de leur front et de leur cerveau.

Ils vont devoir se procurer un casque, un bouclier, les genouillères, les coudières, la côte de maille et le cheval en accomplissant des épreuves. Une épreuve pour chaque élément de l'armure.

Epreuve 1 pour le casque :

C'est une série de questions de géographie. Si le louveteaux répond bien à la question, il gagne son casque.

Type de questions :

- Citer 2 mers du monde.
- Citer 2 fleuves de France.
- Etc.

Epreuve 2 pour le bouclier :

C'est une série de questions d'histoire du type :

- Citer un prénom de roi de France.
- Quel est le surnom de Louis XIV ?
- Quel roi a été décapité pendant la révolution française etc.

Epreuve 3 pour les genouillères :

C'est une série de quizz sur le monde de Walt Disney :

- Je suis une souris noire avec deux grandes oreilles. Je suis le symbole de Walt Disney. Qui suis-je ? (Mickey)

- Je suis une servante à cause de ma méchante belle-mère. Grâce à me marraine, j'ai pu rencontré le prince charmant à un bal où j'ai perdu ma chaussure de vair. Qui suis-je? (Cendrillon)

- Je suis une princesse qui vit avec trois bonnes fées. Comme je ma suis piquée à la pointe d'une quenouille, je dors depuis 100 ans. Qui suis-je ? (La belle au bois dormant ou Aurore)

- Je suis un voleur amoureux de la princesse. Un bon génie m'aide. Et je ma déplace sur un tapis volant. Qui suis-je ? (Aladin)

- Je suis une fille du peuple qui décide pour sauver mon père de partir à la guerre à sa place. Dès lors je deviens une samouraï et je vais sauver le peuple japonais. Qui suis-je ? (Mullan)

- J'habite dans la savane. Mon père est le roi. Monméchant oncle a tué mon père. Je suis amoureux de Nala et mes deux meilleurs amis sont un phacochère et une mangouste. Qui suis-je? (Simba)

Epreuve 4 pour les coudières :

C'est une course de vitesse normale. La première moitié de l'effectif total qui arrive gagne les coudières.

Epreuve 5 pour la côte de maille :

Il faut faire 15 tours de cordes à sauter sans s'arrêter pour avoir la côte de maille.

Epreuve 6 pour le cheval :

C'est un jeu de mémoire.

On présente à chacun des louveteaux un modèle : c'est un quadrillage à l'intérieur duquel il y a des dessins. les enfants doivent mémoriser le modèle pendant 3 minutes puis le redessiner sur un quadrillage vierge que les animateurs leur ont fourni. Les 3 louveteaux qui sont le plus proche du modèle gagne le cheval.

PARTIE 2 :

La guerre a commencé, les deux pays s'affrontent dans une partie de béret.

Chacun des membres de l'équipe doit disposer d'au moins 2 éléments de l'armure pour participer à la partie. Si ce n'est pas le cas pour quelqu'un, celui qui a plus de deux éléments doit en fournir un à l'un des compatriotes.

Chaque membre de l'armée (de l'équipe) se voit attribuer un grade (ieutenant, caporal, capitaine, major...)

Les joueurs doivent selon la règle du béret aller chercher une épée au centre du terrain de jeu. Cette épée est la preuve qu'ils ont vaincu un ennemi. Chaque épée rapportée dans son camp donne un point à l'équipe. Le jeu s'arrête quand une équipe parvient à 10 points (ou plus en fonction du temps).

Avant de nommer un grade pour qu'il aille chercher l'épée, l'animateur énonce une difficulté que les louveteaux devront subir pendant qu'ils vont chercher l'épée.

Type de difficultés :

Quatre pattes, cloche pied, pieds joints, course en marche arrière, pas chassé, talon-fesses, genoux-têtes, glisser sur les fesses, ramper, en brouette etc...

Matériel :

- des cartons où sont inscrits le nom de chaque éléments de l'armure (ou les construire)
- les modèles pour le jeu de mémoire et des quadrillages vierges avec des stylos pour que les enfants puissent les remplir.
- une corde à sauter
- une épée pour le béret

Créée le : 10/09/2022
Mise à jour le : 28/02/2023
Auteur : Narval NM046