

LE CAVALIER NOIR

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

Description

Déroulement :

THEME: Un cavalier mystérieux parcourt la région. C'est un homme tout de noir vêtu dont l'activité est bénéfique puisqu'il a, paraît-il, sauvé la vie de plusieurs personnes.

TERRAIN: Boisé, campagne, très étendu.

NOMBRE DE JOUEURS: de 10 à 20 formant un seul groupe.

BUT: retrouver le Cavalier Noir pour le remercier de son action favorable.

RÈGLES: Le groupe suit une piste faite de traces laissées par le cheval (empreintes de fer à cheval obtenues grâce à un vieux fer à cheval fixé sous un gros bâton) Arrivés à un certain endroit, on rencontre un paysan animateur déguisé qui affirme que le cavalier noir a laissé son cheval épuisé et qu'il poursuit sa route à pied. En effet, on aperçoit des bouts de tissu noir, qui proviennent du manteau du cavalier. Hélas, le cavalier noir est blessé. Il abandonne sa cape et continue, en perdant beaucoup de sang par des blessures faites au cours d'une chute. C'est encore un autre paysan qui annonce la nouvelle... de fait on voit des gouttes de sang sur le sol. Plus loin, on se trouve nez à nez avec une brave femme qui a soigné le cavalier noir. Elle lui a fait un pansement improvisé mais il est mal en point. Par où aller ? Soudain, on entend un appel lointain : c'est l'olifan du cavalier noir qui appelle au secours. Il faut lui porter toute l'aide nécessaire. On se dirige au son... De temps en temps, l'appel retentit. Finalement, tout le groupe est réuni autour du Cavalier Noir qui sera ramené au camp et dignement fêté.

Pour que le groupe trouve le cavalier noir, les animateurs disposent des indices à déchiffrer tout au long du parcours.

Matériel :

Fer à cheval sur un support Bouts de tissu noir Peinture rouge Trompe en corne Costumes pour les divers déguisement

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : J;-M.