Les exorcistes ont disparus

- Durée : Une soirée (2-3h)
- Lieu : Forêt
- Type d'activité : Jeu de nuit
- Tranche d'âge : Grands enfants à grands ados (de 8 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Contexte:

Dracula hante une forêt depuis quelques jours... Le maire s'inquiète et appelle des exorcistes à la rescousse. Mais ceux-ci ont disparu mystérieusement ! Le maire décide alors d'appeler d'autres enquêteur : les scouts. Ils sont chargés de trouver ce qui est arrivé aux exorcistes et d'arrêter Dracula.

Action:

- Les scouts doivent parler aux villageois dans les bois pour trouver le matériel des exorcistes : une croix, de l'ail, une torche enflammée en bois de chêne (ou autre !), de l'eau bénite, un parchemin d'invocation et un pieu avec un marteau de bois; un objet par patrouille.
- Quand une patrouille a trouvé un objet, elle va aider les autres et le chef se fait mordre par Dracula et en devient un (sauf le maire).
- Quand les scouts ont trouvé tous les objets, ils doivent retrouver les vampires et les neutraliser. Le maire les conduit alors à l'endroit où on avait retrouvé les corps des exorcistes. Surprise : un grand feu avec plein de vampires !
- Jeu d'approche. Quand un objet rentre dans la zone, un vampire est neutralisé. Quand tous les objets sont rentrés dans la zone, tous les vampires sont neutralisés.
- Commence alors le rituel d'épuration suivant le parchemin et sous la direction du maire.
- Dracula, le chef des vampires devrait mourir sous l'épuration mais les infants (fils de Dracula, les villageois) redeviennent normaux.
- Après l'épuration, tous les villageois redeviennent normaux, sauf Dracula qui meurt.

Matériel :

- déguisements
- ail
- croix,
- parchemin (feuille chifonnée enduite de thé)
- une torche
- un pieu et un marteau

- de l'eau dans un flacon
- de la corde pour faire le camp.

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 26/02/2023
Auteur : Cabiai