

Le domaine maléfique

- Durée : 2h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Enfants (de 6 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Ca peut sembler compliqué à la première lecture mais nos louveteaux ont tout compris !

HISTOIRE ET BUT DU JEU : Des créatures maléfiques ont pris possession du domaine, les louveteaux vont donc bien sûr tenter de les chasser ! Pour cela ils doivent découvrir le mot magique, pénétrer dans le camp maléfique et crier ce mot. Le camp se désintègre alors et les créatures sont renvoyées à leurs mondes imaginaires. Le mot magique est constitué par la première lettre de la réponse de chacune des 5 questions qu'elles reconstitueront pendant le jeu (voir exemple à la fin).

EN PRATIQUE :

D'un côté :

- des chefs se promènent et lorsqu'ils touchent des louveteaux ceux-ci sont emmenés au camp maléfique. Pour se défendre les louveteaux peuvent vite ramasser 2 bois, les croiser et les diriger vers le chef avant qu'il ne les touche. (Ils ne peuvent pas se balader tout le temps avec 2 batons en main).
- des chefs défendent le camp, si un louveteau parvient à pénétrer dans ce camp il peut libérer un autre loup de sa sizaine ou, s'il l'a déjà découvert, crier le mot magique.

De l'autre :

- les loups ont reçus chacun un bout de phrase correspondant à une des cinq questions (sur leur front est écrit le numéro de la phrase dont ils possèdent un fragment). En attrapant le foulard d'un autre loup ils ont le droit de prendre connaissance de son bout de phrase. Lorsqu'ils ont reconstitué une phrase ils tentent de répondre à la question formée car la première lettre et une lettre du mot magique (exemple à la fin).
- Lorsqu'ils ont répondu à toutes les questions et donc trouvé les 5 lettres, ils essaient de former le mot magique. Puis, ils doivent rentrer dans le camp et le crier. On peut aussi introduire un louveteau vampire qui lorsqu'il "mord" le cou d'un autre louveteau, l'envoie au camp maléfique.

EXEMPLE: notre mot était : MAGIE.

Les "questions" :

- Formule magique la plus célèbre : Abracadabra
- En écosse vit le du Loch Ness : Monstre
- Caractéristique de quelqu'un qui ne peut pas mourir : Immortel

- Pour faire peur aux corbeaux : Epouvantail
 - Harry Potter mange des en chocolat: Grenouille.
 - On obtient donc les lettres A, M, I, E, G et en les remettant dans l'ordre le mot MAGIE.
-

Matériel :

- Papier avec les bouts de phrase
 - Bas et farine (si défense au bas farine)
 - Feutres (pour écrire sur le front le n° de la phrase)
 - Foulards (pour les prises)
-

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : elsia