

Jeu Jet 7

- Durée : +/- 2H30
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Enfants et jeunes ados (de 6 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Signe de piste : des ficelles accrochées un peu partout. Ces bouts de ficelles mèneront aux différents postes des chefs. On peut aussi faire des faux chemins qui mènent à un papier où il sera indiqué : PERDU !

But du jeu : remporter le plus de points (de sous) par sizaine, qui serviront au jeu du soir !

Déroulement :

- Chaque loup aura un ballon accroché à sa jambe. Le ballon, c'est en quelque sorte le fil rouge du jeu. Je m'explique : le ballon doit rester intact (pas péte quoi), ce qui rapportera un bonus aux loups qui en auront pris soin. Si le ballon péte, pas de point (pas de sous).
- Poste 1 : un parcours fait si possible avec de la corde. Chaque membre de la sizaine fait ce parcours avec un plateau qu'il peut tenir à une seule main. Sur ce plateau, y aura de l'eau dans des gobelets. Le but, ne pas renverser les gobelets, évidemment. Par gobelet restant on donne 10 points. Soit chaque loup fait le parcours avec le plateau rempli à chaque fois, ou alors on ne le remplit qu'une seule fois pour la sizaine...
- Poste 2 : dans une zone déterminée assez vaste, on va dissimuler 10 objets insolites. Le but, on lâche la sizaine et elle doit les ramener le moins de temps possible. On fait semblant de chronométrer. Encore des points à la clé.
- Poste 3 : on attache la sizaine ensemble, en file, bref ensemble... bien serré et tout et tout, puis un parcours très sports, avec du ramping, de l'escalade de parois rocheuse enneigées, du passage de ruisseau, ce qu'on veut quoi ! Là le but c'est de rire, de se saloper... mais attention aux ballons hahahaha (rire cruel). Points toujours à la clé.
- Poste 4 : tir à la carabine. 10 plombs par sizaine, 10 ballons, 2 ou 3 avec farine dedans. Ceux avec farines qui sont touchés rapporte plus de points que les vides...
- Ah oui, j'oubliais, pour pas que ce soit le souk, il ne peut y avoir qu'une sizaine par poste. Si une autre sizaine arrive alors qu'une est déjà présente, ou lui dit d'aller à un autre poste. De suivre d'autres ficelles.

Voilà, c'est tout ! Amusez vous !

Matériel :

- +/- 100 ballons
- ficelle (pour indiquer le chemin)
- Poste 1 : 1 plateau rempli de gobelets ; 3, 4 bouteilles d'eau ; corde pour faire le parcours
- Poste 2 : 10 objets insolites (à choper dans le local)
- Poste 3 : corde pour attacher les loups
- Poste 4 : carabine, plombs, ficelle, farine

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : Hathi