Le jeu des générateurs

- Durée : 1 à 2 h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Éclaireurs (de 12 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

But du jeu : décrypter des messages (pas mal pour juste avant la veillée de Noël ou une activité spirituelle, par exemple).

- Chaque groupe (patrouille, par exemple) a une grosse bougie (oups pardon un super générateur thermonucléaire à pétra-injection bioinformatisé !).
- Un ou deux animateurs courent avec des messages écrits à l'encre magique (jus de citron). => les générateurs permettent aux groupes de lire leurs messages.
- Les groupes se sont une fois de plus disputés et se livrent une guerre. Ils veulent continuellement ralentir les autres en détruisant leur générateur.
    - Les attaquants des groupes viennent se remplir la bouche d'eau chez un animateur et partent à l'attaque des générateurs adverses les joues gonflées.
    - Les défenseurs essaient de protéger leur générateur. Le meilleur moyen étant souvent une bonne blague qui oblige l'attaquant à rire et à relacher toute l'eau qu'il a dans la bouche.
- Deux animateurs : l'un avec une bidouille d'eau pour les attaquants, l'autre court avec des allumettes pour relancer les générateurs.

Matériel :

Grosses bougies (genre dans un pot en terre, 1 par groupe), allumettes, bidouille d'eau, et messages à l'encre magique (citrons)

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 24/02/2023
Auteur : orignal