BD Enlèvement Schtroumpf

- Durée : 1h30 à 2h
- Type d'activité : Veillée
- Tranche d'âge : Enfants (de 6 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Une catastrophe s’est abattue sur le village des Schtroumpfs: un des leurs a été enlevé par le sorcier Gargamel. Celui-ci est en train de préparer une recette à base de Schtroumpfs destinée à fabriquer la fameuse pierre philosophale qui transforme tous les métaux en or.

Jeu en trois parties :

1. Un Schtroumpf (un chef) explique aux loups ce qui s’est passé et leur dit qu’il va leur falloir un peu d’entraînement pour vaincre Gargamel. Il indique à chaque sizaine une piste. Chacune des pistes mène les loups chez un Schtroumpf différent. Ils doivent passer chacune des épreuves pour pouvoir continuer le jeu.

- Schtroumpf farceur: il a mélangé tous les produits de Gargamel pour lui faire une blague. Les louveteaux doivent reconnaître à l’odeur les produits qu’il leur présente.
- Schtroumpf noueux: le petit Schtroumpf prisonnier est certainement bien attaché. Il faut donc que les Schtroumpfs apprennent à défaire rapidement une série de noeuds (une corde à noeuds par sizaine).
- Schtroumpf paysan: il cultive la salsepareille, une plante que les Schtroumpfs doivent pouvoir reconnaître les yeux fermés. Le Schtroumpf paysan leur fait goûter plusieurs aliments que les loups doivent identifier (kim goût).

2. Il faut ensuite trouver la clé de l’antre de Gargamel. Elle est cachée dans un coin de la forêt où rode ce cher Azraël. Les louveteaux doivent s’emparer de la clé sans se faire toucher par le chat. Les Schtroumpfs doivent alors s’approcher de Gargamel qui compose sa potion magique.

3. Pour délivrer le pauvre petit Schtroumpf, il suffit d’empêcher le sorcier de lire son grimoire en soufflant sur les bougies dispersées un peu partout dans son antre. Si Gargamel aperçoit un Schtroumpf, celui-ci doit aller se faire soigner par le Grand Schtroumpf à l’aide de pollen de tubéreuse (du sucre). Lorsque toutes les bougies sont éteintes, on lance du pollen sur Gargamel qui devient ainsi gentil et offre son breuvage aux loups (de la grenadine)

Remarques: Jeu de soirée. Veillez aux déguisement et à l’ambiance (bonnets blancs pour les chefs, langage Schtroumpf, chat qui miaule, Gargamel devant un chaudron)

Matériel :

de quoi faire un kim goût + odorat, corde, déguisements de Schtroumpfs, une fausse clé, des bougies, de la grenadine

---

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