jeu de camp

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

Description

Déroulement :

Arrangement :

Divise la meute en petits groupes, en sizaines.

Chaque sizaine doit construire son camp à l'aide des bois trouvés au sol. Dans ceux-ci se trouvent du liquide coloré et du riz.

Les animateurs construisent une prison, aussi à l'aide des bois trouvés au sol.

But :

Aller chercher du liquide et du riz dans les camps adverses (boîtes de photos). L'équipe qui en a le plus à la fin de la partie gagne le jeu.

Déroulement :

Le jeu fonctionne sur le principe du stratégo, il y a des grades qui battent les grades plus faibles. Excepté pour l'espion qui bat le maréchal.

Chaque louveteau a un grade (tous le même au départ) et une vie.

Lors d'une rencontre entre deux louveteaux lorsqu'un attaque le camp de l'autre par exemple : le meilleur grade prend la vie de l’autre, en cas d’égalité une prise est choisie par le plus jeune.

Si on perd sa vie, on va en rechercher une dans son camp.

Quand on rapporte du riz ou du liquide dans son camp, on reçoit un nouveau grade (on rend son papier à l'animateur et on reçoit un autre plus fort).

Les grades sont limités (ex : 2 maréchals, 3 généraux) donc les plus rapides auront les meilleurs grades.

N’importe qui peut changer son grade pour le grade d’espion.

Les animateurs attrapent les loups et les envoient en prison où ils restent 5 min avant de repartir.

Matériel :

- riz
- eau colorée
- peinture (maquillage) pour reconnaître les équipes
- boîtes de films photos (1 par loup et il la garde tout le jeu)
- grades - vies - récipients pour l’eau et le riz dans chaque camp

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