Vampires

- Durée : 1h30
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Voilà un jeu, complet, qui vous fera passer une véritable nuit de folie !

Un Vampire hante une forêt depuis quelques jours… Le bourgmestre s'inquiète et appelle des exorcistes à la rescousse. Mais ceux-ci ont disparu mystérieusement ! Le bourgmestre décide alors d'appeler d'autres enquêteurs : les louveteaux. Elles sont chargées de trouver ce qui est arrivé aux exorcistes et d'arrêter les Vampires. Les louveteaux doivent parler aux villageois dans les bois pour retrouver le matériel des exorcistes : une croix, de l'ail, une torche, de l'eau bénite, un répulsif contre les morsures de vampire et un pieu avec un marteau de bois, …. Mais les villageois ne se laissent pas soutirer des informations comme ça ! Les louveteaux devront prouver qu'ils méritent leurs objets. Exemples de défis :

- Les louveteaux doivent aider un des leurs (qui a les yeux bandés) à traverser un chemin plein de petits obstacles en lui disant ce qu'elle doit faire. Elle doit ainsi retrouver l'objet caché par le villageois (l'animateur). Donc les louveteaux on leur premier objet (ex : une torche)

- Ensuite ils se rendent à un deuxième poste. C'est celui du marchand. Il vend un répulsif de morsures de vampire et les louveteaux n'ont malheureusement pas d'écu (la monnaie officielle) pour payer cet achat. Alors le marchand leur propose que les louveteaux lui rendent un service. Un homme lui doit beaucoup d'argent, il suffit que les louveteaux le battent à une prise pour gagner (exemple la prise crocodile, ou celle du foulard, celle de l'autocollant ou autre !). Ensuite elles retournent chez le marchand et reçoivent le répulsif.

- Elles continuent leur chemin et arrivent chez le prêtre pour avoir le crucifix (la croix) ! Mais le problème c'est que le prêtre ne veut pas donner son super crucifix. Heureusement pour les louveteaux, le prêtre est aveugle ! Ils vont essayer de lui prendre sans faire de bruit et sans qu'il ne s'en aperçoive ! (Jeu du roi du silence ; la croix est déposée près du prêtre et les louveteaux doivent le prendre sans faire de bruit) Ps : L'arbitre c'est le bourgmestre dans ce cas-ci ! (pour éviter la triche !)

- Elles se rendent ensuite chez la cuisinière du village pour avoir de l'ail ! Elle accepte de leur donner seulement si elles devinent les ingrédients de son nouveau plat (Miam =). Dès qu'elles ont trouvé, elles reçoivent l'ail ! (Mélange de trucs comestibles concocté par les cuistots)

- Elles vont ensuite voir l'ermite qui vit loin du village et qui connaît l'endroit ou se trouve l'eau bénite. Mais il faut être digne d'avoir l'eau bénite ! Elles doivent résoudre des énigmes pour l'obtenir. (ex : avec 21 allumettes / prendre 1,2 ou 3, un peu comme les maitres du temps dans fort boyard…)

- Elles pourront trouver le petit marteau chez le forgeron qui ne le leur donnera que si elles réussissent une épreuve de force ! Elles doivent battre le forgeron en tirant toutes sur une longue corde et lui faire passer une ligne ! (Les animateurs contre les louveteaux -> Ne pas oublier d'équilibrer ! Pas trop dur mais pas trop facile !)

- Il ne leur manque que le pieu, qu'elles trouveront chez le guerrier qui a beaucoup d'armes en tous genres ! Il leur donne le pieu seulement si elles le battent au combat spaghetti ! Le guerrier utilise comme une épée un spaghetti et le premier qui casse son spaghetti perd ! (on joue sur 1 spaghetti parrsonne, plus de la moitié doit gagner contre le guerrier).

- Nous pouvons rajouter des objets et des défis selon le nombre d'animateurs présents !

Quand les louveteaux ont trouvé tous les objets, elles doivent retourner chez le bourgmestre. Il les conduit alors à l’endroit où avaient disparu les exorcistes. Surprise : un grand feu avec plein de vampires !

Jeu d’approche. Quand un objet rentre dans la zone, un vampire est neutralisé. Quand tous les objets sont rentrés dans la zone, tous les vampires sont neutralisés. Mais malheureusement il reste 1 vampire ! Le bougmestre a été mordu ! Et il essaie de s’enfuir ! Les louveteaux doivent prendre son foulard (accroché à son pantalon, cfr jeu de la queue du diable) pour le neutraliser.

Matériel :

- Déguisements
- Objets divers anti-vampires

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 07/10/2022
Auteur : contribution anonyme