Bataille pour la terre de droite

- Durée : +- 2h30
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Thème : Bataille entre les elfes, les nains des cavernes, les lutins et les mages

Mon final : Le monde a retrouvé la paix et tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil **Histoire :**

1ère partie : Une grande bataille sur la terre de droite s'est déclarée il y'a de ça des millions d'années, aujourd'hui, se livre la toute dernière bataille finale entre les elfes, les nains des cavernes, les lutins et les mages. Le but ? Récupérer les armes de chaque camp adverse… Le gagnant ? Le camp qui a récupéré le plus d'armes à la fin de la bataille…

Les loups sont divisés en sizaines sont accompagnés des animateur. Ils créent leurs camps. Le but est de rentrer dans les camps adverses et de récupérer les armes de leurs adversaires. En chemin, ils devront faire face à leurs ennemis, pour ce faire ils utiliseront différentes prises (c'est le plus petit qui choisit la prise).

- - Prise du crocodile
- - Prise de voix
- - Loup, eau, feu
- - Prise du koala

Une fois que plus aucune des équipes ne possède d'armes, ont se rassemble et on lance la deuxième partie

Histoire : ***2ème partie :*** Le groupe qui a gagné a en fait réalisé une alliance avec Karon le plus méchant des méchants… Et veulent tout détruire… Un seul moyen d'arrêter ça, c'est de rentrer dans leur camp et de récupérer des fragments du grand œil de Karon. Une fois l'œil récupéré la bataille est définitivement finie et le monde retrouve la paix qu'il a connu il y'a des milliers d'années. Les loups doivent rentrer le camp qui est formé des chefs et de l'équipe gagnante de la première partie. Ils doivent y rentrer sans se faire reconnaître (jeu d'approche). Et récupérer des morceaux d'œil… Une fois l'oeuil recomposé, le jeu est terminé et la bataille est gagnée par les gentils !!!!!!!

Répartition des tâches :

- 1ère partie : Chaque chef va dans un camp pour y surveiller les armes et les éventuelles tricheries.
- 2ème partie : Les chefs sont dans le camp du jeu d'approche.

Matériel :

- Cordes de longueur égale (pour délimiter les camps)
- Armes (dessiné sur des feuilles)
- Morceaux d’œil
- Papier collant

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 17/05/2019
Auteur : contribution anonyme