

La trêve de l'eau

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

Description

Déroulement :

Imaginaire

Connaissez-vous la trêve de l'eau? C'est une période un peu particulière pour les habitants de la Jungle. Lorsque la saison des pluies est bien loin dans les mémoires des animaux, il arrive que les ruisseaux se tarissent, que les marais s'assèchent et que les animaux meurent de soif. Dans un cas pareil, le seul point d'eau encore humide est la Waigunga, ce grand fleuve qui traverse la Jungle. Tous les animaux viennent s'y abreuver. La trêve de l'eau est proclamée lorsque le Rocher de la Paix, cette petite île de pierre, émerge des eaux du fleuve. Dès cet instant, il est interdit de s'attaquer à quelque animal que ce soit lorsque celui-ci est occupé à se rafraîchir. Chaque groupe d'animaux à sa zone réservée : les fauves et les loups en amont et les antilopes, les éléphants et les cerfs en aval. La première fois que la trêve de l'eau a été décrétée par Tha, le vieil éléphant solitaire, un animal ne l'a pas respectée et s'est attaqué à un cerf qui venait boire à la Waigunga. Il s'agissait d'un ancêtre de Shere Khan. A cette époque, le tigre était un animal calme et doux. Il ne se nourrissait que de verdure. Il était d'une belle couleur dorée unie et vivait en paix avec tous. Un soir, alors qu'il sommeillait sur un rocher, un cerf espiègle bondit sur lui. Le tigre, furieux se jeta sur lui et n'en fit qu'une bouchée. Lorsque Tha apprit le meurtre, il pria toutes les lianes de la Jungle de marquer le dos de l'agresseur de longue traînées noires, afin qu'on puisse le reconnaître facilement. Entre temps, le tigre, honteux et confus, errait dans la jungle. Il ne se rendit même pas compte des marques indélébiles que les lianes laissaient dans son dos. Dès le lendemain, il fut reconnu par tous et jugé pour son crime. Il fut condamné à vivre à l'écart de tous jusqu'à ce que sa faute soit pardonnée. Il en fut si furieux qu'il décida de se venger. C'est depuis cette époque que les tigres sont agressifs et se nourrissent de chair fraîche. Tha a fait appel aux loups pour reconnaître le meurtrier du cerf. Mais les tigres sont bien décidés à ce qu'on ne reconnaisse pas le coupable.

Jeu

Faire des équipes: au moins 4 de loups et 1 de tigres

Déroulement

- Chaque équipe doit compléter un puzzle. Les pièces se trouvent dans le camp des tigres. Pour les aider à refaire leur puzzle, une image complète est déposée chez les tigres. Lorsqu'un puzzle est complet, il faut le coller sur un support, puis essayer de trouver les 10 différences qui existent avec l'image des tigres.
- Les loups n'ont plus qu'à identifier le tigre dont les rayures correspondent à celles de l'image et à capturer le meurtrier.
 - Les tigres: Ils défendent leur camp dans lequel les chefs distribuent les pièces du puzzle. Les tigres sont maquillés. Un d'entre eux ressemble fort au tigre coupable dont la "photo" est dans le camp des chefs. Les tigres attrapent les loups en les touchant.
 - Les loups: un loup mort doit être marqué d'un rond noir sur la joue. Il ne revivra que s'il rend visite à Akéla qui effacera son rond après une petite épreuve. Un loup qui transportait une pièce de puzzle est marqué d'un rond et doit rendre la pièce aux chefs. Le tigre est invincible, sauf si trois loups le touchent en même temps. Il doit alors aller se faire toucher par un chef pour être guéri.

L'équipe gagnante est celle qui complète le puzzle, qui trouve les bonnes différences et qui attrape le tigre coupable.

Matériel :

Un puzzle.

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 23/02/2023

Auteur : cHiL