

Soirée Casino

- Type d'activité : Veillée
- Tranche d'âge : Enfants et jeunes ados (de 6 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Chacun sait ce qu'est une soirée casino. Toutefois, si cela est un concept inconnu dans une contrée lointaine, j'en rappelle brièvement les principes. Une soirée casino est une soirée durant laquelle les animés essayent de rassembler un maximum d'argent en faisant toute une série d'activités. Avec cet argent ils peuvent alors acheter de quoi manger et boire. La soirée casino sert alors de repas du soir. C'est très sympa à faire avec des crêpes (colorées !), des bombons, des smarties, des gaufres,...

Comment peuvent-ils gagner cet argent? Voici une **liste loin d'être exhaustive d'activités** pour lesquelles j'ai remarqué pas mal de motivation chez mes louveteaux. Il y a en général deux types d'activités: celles qui sont individuelles et celles qui nécessitent d'être à deux pour "s'affronter".

1/. La Roue de la Fortune: C'est très simple. Le scout a une roue devant lui qu'il doit faire tourner. Il voit ensuite le montant qu'il a gagné. La roue peut être faite en carton ou, plus compliqué, avec une roue de vélo. Entre les rayons on insère du carton avec le montant.

2/. Bowling: Egalement très facile. Tu as juste besoin de 7 bouteilles que tu remplis d'eau et d'un petit ballon (style ballon de basket enfant) Tu peux éventuellement coucher deux bancs de part et d'autre pour former une piste. Tu donnes au scout un certain nombre de billets en fonction du nombre de bouteilles renversées.

3/. Bourse: Les scouts achètent des actions de différentes entreprises et viennent les vendre quand le prix de vente est supérieur à celui auquel ils l'ont acheté. Bien sûr ils ne savent pas quand cela se produira.

4/. Diverses courses relais avec paris.

5/. Explose canette: Assez difficile à réaliser. Cela nécessite beaucoup de canettes vides. Le principe est d'envoyer une balle de tennis dans un mur de canettes. Ensuite on compte le nombre de canettes tombées et on en déduit le montant.

6/. Roulette: Un vrai jeu de roulette mais il faut bien sûr en avoir une.

7/. Enfonce clou (pour ceux qui ont appris à utiliser un marteau): Il te faut deux bûches et des grand clous. Le but du jeu est d'enfoncer le clou le plus bas possible en x coups (à déterminer) Ce jeux se réalise à deux. C'est celui qui a enfoncé le clou le plus bas qui gagne.

8/. Kim vue: Le but du jeu est de se rappeler du plus grand nombre d'objets qui sont présentés à l'animé. Après quelques secondes, celui-ci essaye de tous les citer.

9/. Kim musical: Retrouver des chansons.

10/ La Pêche aux canards : Le scout paie 3 PEZ pour jouer. Il pêche un canard à la fois. Il regarde ensuite sous le canard le nombre de bonbons gagnés ou perdus. Il joue jusqu'à ce qu'il tombe sur le canard "FIN" ou jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter.

11/ Jeu du cochon : Le scout paie un bonbon pour jouer. Selon les positions des cochons, il remporte ou perd des bonbons.

12/ Jeu des 21 crayons: Le baladin paie 2 bonbons pour y jouer. Il y a 21 crayons sur la tables et le but du jeu est que le joueur adverse soit forcé de prendre le dernier crayon sachant qu'on ne peut en prendre que 1, 2 ou 3 crayons. Les joueurs jouent l'un après l'autre. Le baladin commence la partie. S'il réussit, il en remporte 4.

13/ Table de carte : Le baladin paie 3 bonbons pour jouer au BANCO et en amasse 6 s'il parvient au bout du jeu. Le responsable prend une famille de carte complète (coeur, pique,...), la mélange et tire une carte. Ensuite il demande au baladin si la prochaine carte est supérieure ou inférieure à celle tirée. Tant qu'il remporte la partie, le responsable tire les cartes. Si, après 5 cartes tirées, le baladin sort vainqueur, alors il remporte ses bonbons. Le baladin peut également jouer au 21. Pour ce faire, il paie 4 bonbons pour jouer et en remporte 10 si il réussit à faire 21 en trois cartes. Un autre jeu de carte doit être prévu pour ce jeu. Celui-ci contiendra les cartes: 6, 7, 8, 9, 10, valet (11), dame (11), roi (11) et As (11 ou 1).

14/ Memo : Un jeu de type "jeu des lucioles" est disposé devant le baladin. Il se bat contre le responsable de table et paie 2 bonbons pour jouer et en remporte 4 s'il réussit à trouver plus de paires que le chef responsable. Si il y a égalité, on rejoue une partie jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Matériel :

Plein de choses selon les activités proposées

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 24/02/2023

Auteur : cHiL + Etourneau