

# Jeu de nuit (casse-tête)

## Camp d'été éclaireur

---

### PRESENTATION DU JEU

Ce jeu de nuit se joue au début de la nuit et exige une obscurité totale.

- 1<sup>re</sup> partie: Retrouver les morceaux de casse-tête dans un boisé
- 2<sup>e</sup> partie: Reconstituer le casse-tête pour en faire une carte et comprendre l'usage de cette carte.
- 3<sup>e</sup> partie: Aller trouver le buttin.

Ce jeu se joue toujours au début du camp, car c'est l'occasion de remettre aux jeunes leurs cadeaux et/ou des objets qui leur seront utiles dans le camp.

### But du jeu:

Le jeu va vous conduire à un message qui va vous indiquer une chose que vous allez apprécier. Pour vous rendre à ce message, vous devez suivre une démarche ponctuée de certaines difficultés.

### Démarche à suivre:

Il y a deux équipes. Chaque équipe doit se voter un chef qui les représentera lors des discussions avec d'autres personnes.

Chaque équipe doit opérer dans un secteur bien délimité. Seul le chef peut sortir du secteur délimité pour représenter son équipe auprès des autres.

Vous devez rechercher des "éléments d'information" qui vous conduiront à un message. Avant d'aller chercher le message, vous devez être absolument sûr d'avoir trouvé tous les "éléments d'information". Seuls les chefs sont autorisés à aller chercher le message. Il doit ensuite revenir voir son équipe.

Chaque équipe travaillera avec sa propre couleur (éléments d'information, message).

Lorsque le message sera revenu dans le secteur délimité à l'équipe, il sera alors possible à tous les membres de l'équipe de sortir du secteur délimité.

### Consignes générales:

En tout temps, il est formellement interdit (et en contradiction avec l'esprit scout) de nuire, de quelques façons que ce soit, à l'autre équipe.

Dans le cas où une équipe voit deux messages identiques, vous ne devez en prendre qu'un seul.

En cas de problèmes, seuls les chefs peuvent venir voir les meneurs de jeu pour recevoir des explications.

- 1- Cacher les "éléments d'informations" dans le bois. Ce sont des morceaux du plan du terrain enveloppés dans du papier d'aluminium
- 2- Chaque équipe doit rechercher tous les morceaux cachés.
- 3- Chaque équipe se retrouve en possession d'un morceau de la couleur correspondant à l'autre équipe. Seul le chef a le droit d'aller négocier avec l'autre équipe
- 4- Lorsque le plan du terrain est reconstitué, celui-ci indique le paddock (cabane au centre du terrain) par une croix. Un message dans un protecteur en plastique félicite l'équipe. Le message est toutefois ambigu. Sur le protecteur en plastique, il y a une croix discrète et pâle.
- 5- Cette croix correspond à un endroit sur la carte. Il y a sur la carte un dessin qui correspond au contour du protecteur en plastique (y compris les trous et un des coins qui est coupé).  
  
Il suffit de mettre le protecteur sur la carte (comme le dessin) après y avoir enlevé le papier à l'intérieur. Cette croix indique le but final du jeu.
- 6- La croix sur le protecteur en plastique les renvoie près de la rivière où sont suspendus les cadeaux des éclaireurs.

### **Message dans le paddock**

Félicitations ! Vous avez complété le casse-tête et retrouvé le message. Le cadeau vous attend !

# **Félicitations !**

**Vous avez complété le casse-tête et  
retrouvé le message.**

**Le cadeau vous attend !**