



Grand jeu – Scout-Vivors

Les Scouts-Vivors doivent survivre sur l'île. Pour cela, ils devront trouver des objets nécessaires à leur survie : 4 gourdes d'eau pleines, un couteau et du feu. Quand ils ont obtenu tout cela, ils se rendent à l'arche de BP, où ils trouveront la gardienne de l'arche, Lady Olave, qui leur posera une énigme. S'ils résolvent correctement l'énigme, ils gagnent le droit de survivre!

Matériel

Des cartons de couleur symbolisent les objets :

Carton bleu : gourde pleine

Carton jaune : gourde vide

Carton noir : le couteau

Carton rouge : le feu

Personnages

Schizo le sourcier : déguisement : une chaudière renversée sur la tête; il donne des gourdes d'eau, pleines ou vides, à sa guise, lorsque l'épreuve est réussie.

Vik le viking : déguisement : un chapeau de viking; il donne un couteau si l'équipe réussit l'épreuve.

Pyro le dragon : déguisement : tuque; il donne le feu si l'équipe réussit l'épreuve.

Lady Olave : pose une énigme à l'équipe.

Les autres animateurs qui restent sont les sauvages.



Déroulement du jeu

-L'aire de jeu doit être grande, mais délimitée. Les consignes sont données aux jeunes pendant que les personnages vont se cacher.

- Les jeunes sont en équipe de deux. Un des deux jeunes doit avoir un foulard qui dépasse de sa ceinture. L'équipe reçoit au départ une gourde d'eau pleine et une gourde d'eau vide.

- Les jeunes doivent trouver les personnages qui se sont cachés (Vik, Pyro et Schizo) et réussir les épreuves imposées (choisies par les personnages : un peut poser des questions sur la nature, l'autre donner des épreuves physiques et le troisième des épreuves techniques). La réussite leur donne des objets détenus par chaque personnage.

- L'équipe qui fait l'épreuve imposée par un personnage est à l'abri des sauvages pendant ce temps.

- Les autres équipes qui attendent de passer l'épreuve d'un personnage peuvent se faire attaquer par un sauvage, c.-à-d. se faire attraper le foulard. Si un sauvage attrape le foulard, l'équipe doit donner un de leur objet (d'où la présence et l'utilité des gourdes vides, qui ne "coûtent" rien) pour ravoir leur foulard.

- Les équipes peuvent se voler le foulard entre elles. L'équipe qui a attrapé le foulard d'une autre équipe obtient un des objets de l'équipe perdante et leur remet leur foulard.

- Quand une équipe a tous ses objets : les 4 gourdes pleines, le couteau et le feu, elle trouve Lady Olave, qui s'est caché dans un endroit qui évoque une arche, et doit résoudre une énigme.