

Jeu – Ordre des douches!

Matériel : objets reliés au thème (et optionnellement différents les uns des autres)

Déroulement : Former des équipes ayant le même nombre de joueurs que le nombre de douches disponibles (ex : si 2 douches disponibles alors équipes de 2 joueurs). Cacher dans un terrain délimité les objets. Chaque équipe possède au moins une lampe de poche (mieux si une lampe de poche par joueur) et doit rapporter un objet par joueur dans l'équipe. L'ordre d'arrivée des équipes détermine l'ordre de passage aux douches... Aux derniers l'eau froide!

Exemple d'objets : Pour le camp des castors avec le thème La guerre des tuques : des tuques de différentes couleurs et grosseurs : Chaque petit castor devait trouver sa tuque à lui. Pour le camp des louveteaux avec le thème Les harfangs des neiges aident les samouraïs à sauver les macaques, chaque louveteau devait trouver un singe et un harfang. Les singes étaient tous pareils et ils provenaient d'un jeu "les singes dans le baril". Les harfangs étaient en paires : il y avait 3 grosseurs et 3 couleurs différentes de harfang, mais chaque harfang de la paire était caché dans 2 endroits différents. Par exemple, il y avait 2 petits harfangs bleus, 2 moyens verts, et deux gros rouges, mais un des petits harfangs bleus était caché près du chalet et l'autre plus loin dans le bois, et de même pour chaque paire de harfangs. Une équipe de 2 jeunes avait donc pour mission de trouver 2 singes et ses deux harfangs spécifiques (par ex, les 2 petits harfangs bleus).