

Louveteaux

THÈME : LE POUVOIR DE SHERE KHAN

La semaine avant le camp, les louveteaux reçoivent une cassette audio qui parle de malheur. Shere Khan a acquis le pouvoir de changer les humains en animaux. Puisque dans la loi de la Jungle, les animaux n'ont pas le droit de s'attaquer à l'homme, il s'attaque donc aux animaux qui sont plus faibles car ils leurs restent la moitié d'un humain.

Les humains de la forêt de Bourglouis on besoin de vous. Vous devrez, vendredi le 28 novembre, quand la lune sera dans le ciel entre 20h20 et 21h03 trouver la tanière de Shere Khan et chercher un moyen, ensemble, de détruire ce pouvoir.

Vendredi

19h30 Arrivée des jeunes et installation.

20h00 L'heure fatidique approche. Nous, nous préparons pour l'expédition. Dans le bois nous voyons des yeux qui nous observent et nous entendons des bruits d'animaux. Nous trouvons la tanière de Shere Khan mais il n'y est pas. Plusieurs objets sont à l'intérieur de la tanière dont un coffre. Nous envoyons un volontaire le chercher. Le coffre a un cadenas mais pas de clé. Une énigme est collée sous le coffre.

Je suis blanc, j'ai un trésor doré à l'intérieur, je n'ai pas de serrure, on peut m'ouvrir et la clé du coffre est cachée à l'intérieur de moi.

Parmi les objets à l'intérieur de la tanière il y a un œuf nous le cassons et nous trouvons une clé. À l'intérieur du coffre il y a un parchemin

À 8h32 demain matin, regardez à l'extérieur, quand vous verrez la pluie de grenouilles observez les 2 spécimens qui gambaderont devant vous. Imitez-les mais surtout n'essayez pas de les poursuivre. Si tout ne se passe pas comme prévu la force du pouvoir de Shere Khan grandira.

21H00 Jeu de la corde à KAA

Après le jeu Kaa nous dit qu'elle s'est fait griffer le cou dans le noir. Elle pense que c'est peut-être une branche.

21h45 Bivouac, collation et dodo

Samedi

07h30 Au lever Kaa a une drôle de binette. Elle a des écailles dans le visage, et nous soupçonnons Shere Khan de vouloir la changer en serpent. Nous déjeunons

08h20 Nous allons tous à la fenêtre pour observer la pluie de grenouilles, mais c'est plutôt une pluie de nouilles qui tombe du toit et un seul Bandar Log gambade. Il vient nous voir et nous demande une petite danse en échange d'une charade qui pourrait nous aider dans notre mission. (trouver le bois sacré)

09h00 Jeu des tics tac to Crayons feutres (annexe)
Pendant le jeu nous trouvons le bois sacré. On le transporte au chalet.

Nous trouvons aussi 4 beaux bâtons qui nous serviront de bâton de sizaine. Nous entrons à l'intérieur pour décorer nos bâtons.

10h00 Corvée de bois pour le dîner

11h00 Technique de brêlage

11h30 Temps libre

12h00 Dîner. Nous mangeons dehors et pendant le dîner une hyène vient nous visiter et elle mange nos restants de hot dog.

13h00 Construction de la cage avec le bois sacré et la technique de brêlage
Installation de la cage. On demande un volontaire qui sera dans la cage pour attirer Shere Khan. On fait une battu. On attrape un tigre mais ce n'est pas le bon. C'est un humain transformé. Il est en colère contre Shere Khan et nous offre de nous aider. Il faut faire une potion magique.

Les ingrédients sont placés dans la piste d'hébertisme.

1. des lettres sont cachées tout au long de la piste
2. Enlèvement de Kaa (annexe)
3. Corde jaune et hache
4. Jeu de la poule (annexe)

15h00 Collation

- 4 ingrédients :
1. Enduit de polyvinyle
 2. Acétaminophène
 3. Polypropylène
 4. Chlorure de sodium

Faire bouillir 10 minutes dans 10 tasses d'eau et tremper une corde assez longue pour la placer autour de la tanière de Shere Khan.

16h30 Rencontre des nouveaux pour la promesse
 Rencontre des anciens pour la promesse

17h30 Souper

18h30 Jeu du sifflet (annexe)

19h45 Promesse

21h00 Jeux les trois pas (annexe)

21h45 Bivouac et party cochonneries pour la promesse

22h30 Dodo

Dimanche

09h00 Jeu de spiritualité (annexe)

09h45 Bagage

10h00 Nous allons voir si notre piège a fonctionné (toujours rien)

10h15 Jeu des animaux bizarres

11h15 Jeux des cylindres

12h00 Dîner
 Durent le dîner, l'hyène et Kaa se transforment en humain. On va voir le
 piège et on découvre un morceau de la peau de Shere Khan.

13h30 Bagage et petits jeux en attendant les parents.

ANNEXE JEUX

Corde à Kaa :

On place une grande corde, dans le bois, accrochée assez bas à 2 arbres. Chaque sizaine a une couleur de flag et doit aller accrocher ses flags à la corde sans se faire voir et nommer par un des animateurs qui surveille avec une lampe de poche. L'équipe qui a le plus de flags accrochés après 30 minutes est la gagnante.

Tic tac to :

Chaque sizaine a une carte quadrillée. Chaque animateur a un crayon de couleur différente. Les jeunes doivent trouver les animateurs et leur demander de faire un X à un endroit précis sans savoir la couleur de crayon que l'animateur a en sa possession. (Les animateurs peuvent s'échanger les crayons durant le jeu) Le crayon noir annule une ligne déjà commencée. La première équipe qui réussit à avoir une ligne de quatre X de la même couleur est la gagnante.

Enlèvement de Kaa :

Les louveteaux trouvent Kaa attachée à une chaise avec plusieurs cordes. Un quelconque personnage se promène devant avec une épée dans les mains. Il est aveugle mais a une excellente ouïe. Les louveteaux doivent à tour de rôle essayer d'approcher pour défaire les cordes le plus silencieusement possible. L'indice que nous cherchons est sous les fesses de KAA.

Jeu de la poule :

Des œufs de différentes couleurs sont lancés sur le terrain. C'est un jeu à relais. Chaque jeune de l'équipe doit à tour de rôle trouver un œuf de la couleur de sa sizaine. Quand il a en main un œuf il s'accroupit et fait la poule ! À ce moment le 2^{ième} de l'équipe part, touche la main de son coéquipier, qui lui retourne au départ, et cherche un autre œuf. La première équipe qui termine est la gagnante mais il faut retrouver les œufs car chacun contiennent une lettre pour un ingrédient de la potion magique.

Les trois pas :

Les joueurs se placent au hasard sur l'aire de jeu. Un des joueurs a les yeux bandés et se déplace pour essayer de toucher les autres joueurs. Quiconque est en danger d'être touché peut se déplacer d'un, deux ou trois pas dans n'importe quelle direction. Quand un joueur s'est déplacé de ses trois pas il doit demeurer sur place jusqu'à la fin du jeu ! Le but du jeu est de ne pas utiliser nos trois pas sans nécessité. Un joueur peut toutefois s'accroupir ou se pencher sans bouger les pieds pour éviter d'être touché. Les joueurs touchés sont éliminés.

Jeux de spiritualité :

Le jeu se déroule en sizaine. Chaque sizaine a des obstacles à passer. Dans chaque sizaine il y a des handicaps. 1 sans jambe, 1 manchot, un aveugle, 1 sourd les autres sont sans handicap. Le but du jeu est de s'entraider pour que l'équipe complète passe les obstacles. Ensuite on fait une mini discussion sur l'entraide.

Jeux du sifflet :

Comme le jeu du chevreuil, sauf que les jeunes doivent écouter le son des sifflets pour reconnaître la personne qu'ils doivent attraper.

Jeux des animaux bizarres :

Matériel : cartes avec diverses parties pour chaque animal (7 animaux) 1 image de chacun des 7 animaux bizarres.

Les équipes doivent trouver et toucher les animateurs. Lorsqu'un animateur se fait toucher, il vérifie que la sizaine est complète et donne une épreuve (déterminée d'avance) à l'équipe. Une fois l'épreuve réussie dans un temps de 3 minutes il remet une carte. Avant de retoucher cet animateur les jeunes doivent en toucher un autre. À la fin du jeu l'équipe qui a le plus d'images d'animaux bizarres de complétées est la gagnante.