

Jeux de cartes de nuit 2011

Jeu de nuit basé sur des parties / échanges de cartes à jouer afin d'obtenir un dessin secret. Idéalement le mardi soir dont le thème est les « Jeux de Hasard ».

Déroulement :

Lors de la fin du feu de camp (moment de silence), les responsables reçoivent un SMS indiquant d'aller dans 5 minutes en salle des soirées, tout équipé pour aller en forêt.

Dans la salle ils reçoivent la règle du jeu qui se déroulera comme suit :

- Chaque groupe reçoit 15 cartes à jouer (environ une par campeur)
- Les groupes vont dans la forêt ou ils rencontrent le 10 qui leurs fait peur... Ils jouent chaque/des cartes à la bataille et en gagnent (car le 10 est défavorisé car il n'a pas d'As ni de figures, mais c'est un secret !)
- Ils peuvent faire des jeux grandeur nature dans différents postes où ils peuvent échanger, en fonction du résultat au jeu, 0,1,2,3 ou 4 cartes avec le meneur de jeu.
- Une fois la figure imposée réunie, ils retournent en salle de soirée où ils reçoivent un élément de dessin à reproduire en grand sur une feuille de papier craft.
- Pendant la soirée, la figure imposée change. La consigne est donnée par SMS.
- Une fois que le dessin est terminé, ils reçoivent chocolat, pain et thé pour la bienvenue collation...
- Si une équipe n'a pas terminé le dessin et que le soleil pointe son nez, la collation peut être distribuée lors du prochain passage en salle des soirées et le jeu se termine.

Jeux grandeur nature :

- **Enigmes** : le meneur de jeux pose 4 énigmes (le temps de réponse de chacune est limité).
- **Trois 0 ou trois X** : les campeurs sont alignés à la file indienne, un après l'autre ils entrent se poser dans un carré 3x3 (9 bougies à réchaud) et le meneur de jeux pose en alternance des objets. Le premier qui fait une ligne de 3 a gagné. On fait 4 parties où le meneur de jeux ne joue pas la stratégie gagnante mais gagne si les campeurs font une erreur.
- **Enlever 1-2-3** : les campeurs sont alignés, 1 2 ou 3 peuvent sortir puis le meneur en enlève 1 2 ou 3. Si les campeurs vident la ligne, ils gagnent. On fait 4 parties où le meneur de jeux joue sans faire le compte précis des campeurs ni appliquer la règle gagnante.
- **Babyfoot géant** : quatre cordes successives sont tendues entre des arbres, les campeurs sont répartis sur celles-ci et doivent toujours tenir la corde. Un ballon est engagé en arrière et doit progresser en direction du but gardé par l'animateur. On fait 3 tentatives et le but est assez grand pour que des buts soient marqués.
- **Taquin 3x3** : 8 campeurs numérotés de 1 à 8 se placent sur une grille 3x3 (9 bougies à réchaud) et doivent en se déplaçant un seul à la fois sur l'espace libre passer de la configuration de départ à la solution :

```
8 7 6      1 2 3
5 4 3  =>  4 5 6
2 1 X      7 8 X
```

Ils peuvent échanger 4 cartes si moins de 4 minutes, 3 cartes si moins de 5 minutes, 2 cartes si moins de 6, 1 carte si moins de 8 minutes.

- **Qui est Qui géant** : Chaque campeur reçoit un portrait avec des signes distinctifs (3 cheveux, 3 nez, 3 formes du visage). Le meneur de jeu en choisi secrètement un. Par une suite de questions (a-t-il des cheveux, un nez long,...) fait asseoir les campeurs qui ne correspondent pas à la question.
Ils peuvent échanger 4 cartes si en 3 essais, 3 cartes si en 4 essais, 2 cartes si en 5 essais, 1 carte si en 6 essai)
- **Labyrinthe de cordes** : 9 campeurs se répartissent le long d'une corde principale avec 9 nœuds (dont les 2 extrémités) et peuvent se déplacer que vers un nœud libre. Il y a des cordes secondaires de « garage » avec 1 nœud comme suit :
N1 – N2 – N3 (2 garages) – N4 – N5 (1 garage) – N6 – N7 (2 garages) – N8 – N9
Le campeur du nœud 1 doit arriver sur le nœud 9 !
Ils peuvent échanger 4 cartes si moins de 1 minutes, 3 cartes si moins de 2 minutes, 2 cartes si moins de 3, 1 carte si moins de 4 minutes)

Matériel :

- Cette description du jeu photocopiée (20x) => animateurs
- Règle du jeu photocopiée (10x) => groupes
- 10 paquets de cartes à jouer de 52 cartes
- 9 dessins, avec la décomposition en 5 traits ou parties
- 9 feuilles de papier craft, markers, scotch de carrossier
- Liste d'énigmes
- 4 cordes et 1 ballon de foot (babyfoot)
- 8 numéros (taquin), 9 bougies, 1 briquet et un « objet » avec chronomètre
- (aligner 3) 9 bougies, 1 briquet
- 27 cartes de qui est qui (3 critères avec 3 choix chacun)
- 1 corde et 4 cordelettes, un « objet » avec chronomètre
- 1 téléphone GSM avec abonnement SMS illimités, la liste des 9 N° de contact dans les groupes