

# Grand jeu des bouteilles

## Camp d'été éclaireur

### Présentation

Le grand jeu Bouteilles dure un avant-midi, de préférence par temps chaud. Ce jeu est adaptable partout, à condition de connaître à l'avance l'endroit afin de construire le matériel à l'avance.

### Chaque étape se déroule de la façon suivante:

- Le meneur de jeu indique (approximativement) à l'équipe où se trouve la bouteille qui contient les autres informations

- La patrouille doit trouver la bouteille.
- Elle doit ensuite décoder le message qui lui dira de rapporter quelque chose au meneur de jeu.
- Dans la bouteille, un message leur demande de respecter une condition pour retourner auprès du meneur de jeu.
- La patrouille revient ensuite auprès du meneur de jeu pour avoir les renseignements lui permettant de continuer à l'étape suivante. Elle doit absolument respecter la condition de retour sinon le meneur de jeu les ignorera complètement.

ÉQUIPE	ÉPREUVES	CACHETTES	CONDITIONS	CODES
1	Champignons	Dans un arbre (coin de la clairière vers le barrage)	Nu-pied	Code Tic-tac-toe
2	Écorce de bouleau	À la base d'un poteau de téléphone au chemin	Avec un gilet blanc	Code points-cercles-barres
3	Fougère	Sur une corde suspendue à droite de la côte (ou en arrière de la bécosse du coin)	À pas de souris	Morse (grand petit dessins)
4	Animal vivant	Attaché à une branche en suivant le bord de la rivière	Attaché à une autre personne	Sémaphore (heures)
5	Pierre plate mouillée d'un côté seulement	Dans le bois, au coin de la clairière non utilisée, vis-à-vis la Marquise.	En marchant à reculons	Lettres à l'envers
6	Fruit d'une plante	Dans le ruisseau au coin du camp, enfoncé dans la vase	En sautant sur un pied	Code musical
7	Bois pourri avec mousse	Dans la rivière	Les bras au-dessus de la tête	Code samouraï

### Règlements

- Chaque patrouille doit trouver elle-même les informations nécessaires au jeu. Ne pas regarder ce que font les autres.
- Bien que l'entraide est généralement de mise chez les scouts, il est interdit de s'entraider entre patrouilles pour ce grand jeu.
- Une seule personne peut s'approcher à la fois du meneur de jeu, ceci dans le but de ne pas entendre ce que l'autre dit. Respecter l'ordre d'arrivée des joueurs.
- Une seule personne par patrouille doit s'approcher du meneur de jeu à la fois
- Lors du retour auprès du meneur de jeu, faites attention à ce que les autres joueurs ne voient qu'elle est la condition de retour, et même chose pour ce qui doit être rapporté. Le remettre discrètement.

- Lorsque deux bouteilles (ou d'autre matériel) sont présentes à un endroit, il faut en prendre une seule et ne pas toucher à l'autre. Elle est pour l'autre équipe. Il est interdit de changer quoi que ce soit dans l'environnement dans le but de nuire à l'équipe adverse.
- Dans le but de respecter l'environnement, nous vous demandons de rapporter le matériel que vous avez utilisé (bouteilles, cordes, papier, etc.).

### Le meneur de jeu doit

- Vérifier la condition de retour de chaque patrouille
- Vérifier si chaque patrouille ramène le matériel utilisé
- Vérifier si les objets demandés sont présents
- Donner les instructions pour la prochaine étape.

## MESSAGES À METTRE DANS LES BOUTEILLES

Champignon (code tic-tac-toe)



Écorce de bouleau (code point-cercle-barre)



Fougère (morse)

\* \* \* \* / \* \* \* \* / \* \* \* \* / \* \* \* \* / \* / \* \* \* \* / \* / \* \* \* \*

\* \* \* \* / \* \* \* \* / \* \* \* \* / \* \* \* \* / \* / \* \* \* \* / \* / \* \* \* \*

Animal vivant (sémaphore)

7h35 / 4h40 / 8h55 / 3h40 / 7h35 / 1h40  
4h00 / 8h55 / 4h00 / 7h35 / 4h40 / 12h55



7h35 / 4h40 / 8h55 / 3h40 / 7h35 / 1h40  
4h00 / 8h55 / 4h00 / 7h35 / 4h40 / 12h55

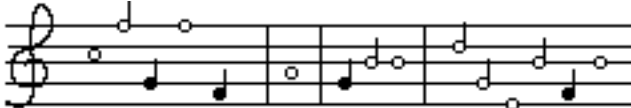
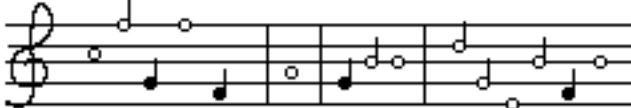


Pierre plate mouillée d'un côté seulement (mot à reculons)

Erreip etalp eélliuom nu'd étôc tnemelues

Erreip etalp eélliuom nu'd étôc tnemelues

Fruit d'une plante





UNE PERSONNE DOIT ÊTRE ATTACHÉE À UNE AUTRE PERSONNE

UNE PERSONNE DOIT ÊTRE ATTACHÉE À UNE AUTRE PERSONNE

VOUS DEVEZ REVENIR EN MARCHANT À REÇULONS

VOUS DEVEZ REVENIR EN MARCHANT À REÇULONS

VOUS DEVEZ REVENIR EN SAUTANT SUR UN PIED

VOUS DEVEZ REVENIR EN SAUTANT SUR UN PIED

VOUS DEVEZ REVENIR LES BRAS AU-DESSUS DE LA TÊTE

VOUS DEVEZ REVENIR LES BRAS AU-DESSUS DE LA TÊTE