

Jeux du Samedi après-midi (13:00 à 16:00)

Tous les matériaux fournis.

1 - Croquet ballon de plage

Une équipe de quatre scouts se relaient pour frapper un ballon de plage à travers des cerceaux. Points sur le temps pour terminer le parcours.

2 – Lancer de ballon d'eau

Une équipe de 5 scouts se tient en cercle et lance un ballon d'eau en séquence les uns aux autres, le cercle s'agrandit de plus en plus jusqu'à 20 lancers ou à la rupture du ballon. 1 point pour chaque prise réussie du ballon d'eau.

3 – Planche de surf

L'équipe de 5 scouts doit rester sur la planche de surf dans le bon ordre. Points attribués sur le temps.

4 – Volley-Ball

2 équipes de nombres égaux jouent au volley-ball. Équipe d'au moins 4 scouts. Points selon gagné ou perdu.

5 – Fer à cheval

Équipe de 4 scouts, chacun ont 2 lancers. Points sur la précision.

6 – Sauveteur

Dans quelle mesure seriez-vous préparé en tant que sauveteur? Les scouts recevront un scénario et devront dire collectivement ce qu'ils feraient. Équipe de 4 scouts. Points sur la précision.

7 – Sangsues sur la plage

Localisez toutes les sangsues sur la plage pour rendre la zone de baignade sûre pour les scouts.

Équipe de 4 scouts. Points accordés pour chaque sangsue trouvée.

8 - Naufragé.

Vous avez fait naufrage sur un banc de sable et vous devez apporter vos fournitures à la plage avant que la marée monte et que tout ne soit emporté par la mer. Équipe de 7 scouts. Points attribués sur le temps.

9 – Journée parfaite à la plage

Pouvez-vous reproduire une journée parfaite à la plage. Équipe de 4 scouts. Points attribués sur la précision.

10 – Feu pour cuisson de palourdes

Allumez un feu avec les matériaux fournis. Équipe de 4 scouts. Points attribués sur le temps.

11 – Corde de sauvetage

Lancer une corde de sauvetage. La corde doit être attachée correctement avec au moins le nœud plat/ carré, nœud d'écoute, nœud de chaise. Équipe de 5 scouts. Points sur le lancer et l'exactitude des nœuds.

12 – Ski nautique en équipe

L'équipe de 4 scouts doit faire du ski nautique sur un parcours de slalom. Points attribués sur le temps.

13 – Relais de palmes

Course de relais. Équipe sur 4 éclaireurs. Points sur le temps.

14 – Que trouverez-vous sur la plage

Que trouverez-vous dans le sable, des trésoriers ou de la camelote. Équipe de 4 scouts. Points sur les éléments identifiés.