

Jeux du samedi après-midi (13 heures à 16 heures)  
Tout le matériel fourni. Maximum de 5 minutes par jeu.  
Les Scouts doivent faire # 1 à 6 incl. et un minimum de 4 des autres.  
Aventuriers doivent faire # 7 à 14.

1 – Football de l'Age de Pierre

2 équipes d'un même nombre de joueurs participent dans un "match" de football. 4 à 8 joueurs.

2 – Ramener les dinosaures à la maison

Les hommes des cavernes doivent ramener les dinosaures dans le bon ordre avec le bon nœud.  
Équipe de 4. Points sur le temps requis, le bon ordre, et bon nœuds.

3 – Nourrir les dinosaures

Nourrissez les carnivores et les herbivores. Équipe de 4. Point sur la précision des lances.

4 – Tirer le rocher

Une tire à la corde utilisant des cordes et des nœuds; pour 2 équipes de 4 joueurs.

5 – Lancer de la massue

Chaque homme des cavernes aura un lancer (en haut de l'épaule) de la massue vers une cible. Équipe de 4. Les points sont attribués en fonction du nombre de fois où la cible est touchée.

6 – L'auto de Fred Caillou.

Combien de temps prendront 4 hommes des cavernes à rentrer à la maison avec l'auto de Fred Caillou?  
Points sur le temps.

7 – Démarrer un feu

Démarrer un feu en utilisant silex et acier et le matériel fourni. Équipe de 4 hommes de caverne. Points sur le temps requis.

8 – Roches dans une boîte

Vous connaissez « Knots in a box », maintenant essayer « Rocks in a box ». Peux-tu identifier des roches par le toucher? Ne vous inquiétez pas, nous aurons un tableau pour vous aider. Points sur l'exactitude.

9 – Mémoire de peinture de caverne

Les hommes de cavernes regarderont une image d'une peinture de caverne et ensuite devront le redessiner le plus précisément que possible. Points sur l'exactitude.

10 – Plantes médicinales

Feront-ils du bien ou du mal ? Les hommes des cavernes doivent identifier 15 plantes.  
Équipe de 4. Points sur l'exactitude.

11 – Éteindre le feu

Les hommes de caverne doivent transporter de l'eau de la 'rivière' afin d'éteindre le feu avec le matériel fourni ou avec leurs mains. Points pour le montant d'eau transporté.

12 – Chasser le Mammouth Laineux

Êtes-vous un chasseur ou un cueilleur? Comment êtes-vous avec un arc? Ne vous inquiétez pas, nous allons vous enseigner quelques techniques. Voyons qui peut tirer au centre! Points sur la précision.

13 – Lancer du rocher

Un homme des cavernes lance un rocher d'une position debout sans mouvement vers l'avant. Chacun des trois autres hommes des cavernes aura un lancer partir de l'endroit la roche a atterri.  
Équipe de 4. Les points sont attribués en fonction de la distance totale que la roche a été lancer.

14 – Quilles de l'âge de pierre

Chaque homme des cavernes a 2 tentatives de rouler la balle de roche à partir de la ligne de départ vers les 10 quilles. Équipe de 4. Les points sont attribués en fonction du nombre total de quilles renversées.