

Intrépides camp hiver

MARIO BROSS

Vendredi

19h30 : Arrivée des filles, installation

Trou et début de la butte

Jeu de nuit : Jeu de la moustache

Le but du jeu est de devenir le master moustache. Pour se faire, il faut franchir plusieurs zones sans se faire toucher par les barbiers. Au départ, les filles ont un pinch mou. Si elles réussissent à traverser la zone sans se faire toucher, elles peuvent prendre une plus grosse moustache accrochée sur la corde qui délimite la zone. Plus on avance plus dans les zones, mieux elles sont protégées. Le jeu se fera en trois manches, dès qu'une fille de l'équipe a la master moustache le jeu arrête et nous comptons le pointage selon les moustaches de chacune. Ensuite une autre équipe devient les barbiers ainsi de suite.

Collation

Jeu du Loup-garou

23h30 Dodo dans les tentes chauffées

Samedi

07h45 Levée, déjeuner

09h00 Fin de la butte

12h00 Dîner

13h00 Grand jeu Mario Bross

Le but du grand jeu est de délivrer la princesse. L'équipe qui aura le plus d'étoiles pourra combattre le dragon et délivrer la princesse!

- Duck Hunt : L'équipe participante a 5 minutes pour se faire des balles de neige. Une équipe se promène avec des canards géants. L'autre équipe doit toucher les canards (chaque canard vaut un pointage selon sa grosseur) avec les balles de neige. Le jeu arrête lorsque les filles n'ont plus de balles. L'équipe qui fait le plus de points gagne.

- Tétris : En plaçant une pièce à la fois les filles doivent tenter de faire le plus de lignes complètes possible. Le tout en course à relais!
- Bobsleigh : Les filles doivent descendre une pente toutes dans le même traîneau. L'équipe qui se rend le plus loin sans perdre de membre de l'équipage gagne.
- Raquettes : Les équipes doivent parcourir un trajet en sautant sur des raquettes. Les filles sont attachées les unes aux autres. L'équipe qui traverse le parcours le plus vite gagne. Il y aura une pénalité de 5 secondes à chaque fois qu'une fille touchera le sol.
- Slalom : Une fille est assise dans un traîneau. Les autres filles doivent pousser le traîneau, une poussée à la fois, pour lui faire traverser un parcours à obstacles.
- Bowser mini-game : Nous lisons une liste de fruits. Les filles doivent, une par une, nous donner les fruits dans l'ordre de la liste. L'équipe qui nous donnera le plus de fruits sans se tromper gagnera!
- Finale combat de dragon : Pour arriver à la princesse, les filles doivent franchir plusieurs zones. Les filles traversent le parcours une par une. Elles doivent combattre le dragon en le touchant avec un pouch de Bingo avant que le dragon ne les touche. Si la fille est touchée trois fois, elle laisse sa place à une autre. Chaque fois que le dragon est touché, il recule d'une zone. Le but est de faire reculer le dragon dans la fosse pour délivrer la princesse.

15h30 Creuse, creusons, creusez!
Horaire de creusage

Pour les filles qui patientent cinq activités à faire pour le plaisir.

- Fabrication de mitaines
- Dégustation de Jelly Bean
- Mastermind
- Serpent et échelle shooter de sucre
- Trouve le film

Préparation du souper

17h30 Souper

18h30 Creuse, creusons, creusez!
Horaire de creusage, vaisselle et suite des jeux pour patienter

Collation

Promesse

Jeu de nuit :

Première partie : les filles doivent suivre un trajet de pointeurs laser. Entre les stations elles doivent compter le nombre d'œufs de Yoshi. Ces

nombres leur donneront une combinaison de cadenas. Avec la combinaison elles peuvent ouvrir un coffre qui leur permet de se procurer une lampe de poche pour la suite.

Deuxième partie : les filles doivent délivrer Luigi qui est dans le milieu sans se faire toucher par les fantômes. Si elles se font toucher, elles doivent retourner au début et recommencer. Si elles éclairent un fantôme avec la lampe de poche, celui-ci restera figé pendant 10 secondes. Elles ne peuvent pas figer un fantôme deux fois de suite!

Coucher

Dimanche

09h30	Grasse matinée, déjeuner
10h30	Glissage
12h00	Dîner et tire sur la neige
14h30	Départ