

Marins

- Durée : 10 min
- Lieu : espace extérieur dégagé
- Type d'activité : Jeu de coopération
- Tranche d'âge : Grands enfants à grands ados (de 8 à 18 ans)
- Source : Université de Paix, Namur

Description

Déroulement :

Les scouts se déplacent, en formant une seule file, le long d'une ligne centrale. Si le commandant (le premier de file) crie « *Tribord* », tout le monde tourne à droite. S'il crie « *Bâbord* », tout le monde tourne à gauche. S'il crie « *En avant toutes !* », cela signifie le retour au centre.

Le commandant lance ses ordres de plus en plus vite et chacun doit être vigilant pour ne pas se tromper.

Si le commandant crie « *Requin* » les joueurs forment un énorme poisson que le requin n'osera pas attaquer. S'il crie « *Pieuvre* », ils se collent les uns aux autres de telle sorte que les tentacules de l'animal ne puissent pas les arracher.

Liens avec la collaboration :

- rester soudés pour répondre correctement aux injonctions du commandant
- expérimenter chacun à son tour le rôle de commandant (leader du groupe)

Matériel :

/

Créée le : 29/12/2022

Mise à jour le : 11/09/2023

Auteur : Les Scouts