

# Les démineurs

- Durée : 1h30
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants et jeunes ados (de 8 à 16 ans)
- Source : Tabou

## Description

Déroulement :

### Contexte

La guerre du Viêt-Nam a eu lieu de 1954 à 1975. Elle opposait le Viêt-Nam du Nord au Viêt-Nam du Sud. En 1962, après quelques années de guerre civile, les grandes puissances décident de se mêler au conflit. Le Nord est soutenu par l'URSS et la Chine et le Sud par les Etats-Unis. Le conflit s'aggrave et les USA envoient leurs GI's. Ils resteront en enfer jusqu'en 1973, date à laquelle un accord de cessez-le feu est signé au Viêt-nam et au Laos. Malheureusement, une guerre ne se termine pas du jour au lendemain : il reste encore des millions de mines et des dizaines de caches d'armes et de munitions dans la jungle. De plus, de nombreux soldats de tous les camps vivent encore au Viêt-nam en croyant que la guerre n'est pas finie. Ils se défendent encore vaillamment contre ceux qu'ils croient être leurs ennemis. En mars 96, les grandes puissances (USA, Russie, Chine, Japon, France, Allemagne, Grande-Bretagne) ont décidé de déminer une zone où se trouvent de nombreux villages. En effet, il arrive très souvent qu'un des habitants saute sur une mine et soit gravement blessé. Une date précise a été fixée pour l'arrivée des patrouilles de casques bleus : le 6 avril 96 dans l'après-midi. Leur mission : récupérer un maximum de mines et détruire les caches d'armes tout en évitant de se faire descendre par les tireurs isolés des forces locales.

### Jeu

Jeu d'approche: Les mines sont représentées par des bonbons et les caches d'armes par des feuilles de journal roulées en boules. Les animateurs sont les tireurs ennemis. Ils peuvent se trouver soit dans un seul camp, soit dans deux camps différents, selon le terrain et le nombre d'enfants. Dans chaque patrouille, on désigne un lieutenant (second) et un sergent (sizenier) qui seront chargés de distribuer les tâches aux soldats. Pour détruire une cache d'armes, il faut y mettre le feu. Les seuls à pouvoir agir dans ce cas sont les lieutenants. Quand un soldat découvre une cache, il doit le signaler à son lieutenant pour que celui-ci vienne la détruire avec les allumettes dont il est le seul à disposer. Il doit être accompagné de son sergent qui vérifiera si la cache est bien détruite et si le feu ne se déclare pas à la jungle environnante. Quand la cache est détruite, le lieutenant et le sergent se lèvent pour le signaler aux animateurs. En fin de jeu, on compte les points: les bonbons ont des valeurs différentes selon qu'ils étaient placés loin ou près du camp des animateurs (par exemple, 2, 4 et 6 points) et les caches d'armes valent 15 points.

---

Matériel :

- Papier journal
- Bonbons
- Ficelle
- Allumettes

---

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : Lemming