Sur le sentier de la guerre - Jeu d'unité

- Durée : 2 heures
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Pour toutes les branches (de 6 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Former plusieurs équipes (tribus): Apaches, Cherokees, Chippeways, Cheyennes, Longs-Nez,... qui comprennent chacune : - des Ecureuils bondissants : 6-8 ans - des Loups Astucieux : 8-12 ans - des Vieux Sages : plus de 12 ans Au centre du jeu, se trouvent les Sachems (animateurs) La tribu des Pieds-Noirs a sévi parmi nous : elle a essayé de nous prendre notre grand sachem. Pour le récupérer, nous avons dû leur donner tous nos fanions. Les Pieds-Noirs nous ont rendu notre grand sachem mais ont bien caché nos fanions. Il faut donc que nous les retrouvions. Chaque tribu doit évidemment essayer d'en trouver le plus possible. Les Ecureuils Bondissants sont toujours gagnants lors des prises mais ne peuvent pas prendre un fanion. Les Loups Astucieux et les Vieux Sages sont les seuls qui peuvent s'emparer d'un fanion. Chacun a une vie sur lui. Lorsqu'on est touché, on engage un combat : - avec quelqu'un du même âge : prise de foulard. - entre Loups et Vieux Sages : prise "pierre-papier-ciseaux-puits". Chaque fois qu'une tribu ramène un fanion, elle gagne 10 points. Chaque fois qu'un Indien ramène une vie, la tribu marque 2 points. Lorsqu'un indien est "mort", il vient passer une épreuve chez les Sachems pour récupérer une vie. Avant d'engager le combat, il faut prouver qu'on est "vivant". Si quelqu'un est touché alors qu'il n'a pas de vie, les combattants se rendent chez les sachems pour que le "mort" ressuscite. Le combat a lieu juste après, devant les sachems. A la fin du jeu, on compte les points.

Matériel :

- Un fanion par équipe
- Des vies en suffisance
- Des idées de petites épreuves pour les staffs

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 26/02/2023
Auteur : Lemming