SOS Tour de contrôle

- Durée : 2 heures
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants et jeunes ados (de 8 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Histoire

Aéroport d’Orly le 15 janvier 1996. C’est la pagaille sur la piste et dans les airs. Suite à une panne radio, la tour de contrôle a été incapable de guider tous les avions. Une vingtaine d'entre eux sont en stand-by au-dessus des pistes. Les pilotes commencent à s'inquiéter car on annonce une violente tempête de neige pour les prochaines heures. Enfin, le contact radio est rétabli. Des aiguilleurs du ciel vont pouvoir aider les pilotes lors de l'atterrissage. Malheureusement, ces fameux aiguilleurs du ciel ont déclaré une grève surprise ce jour-là et seront par conséquent difficiles à joindre. Qui plus est, la tempête fait déjà rage: les pistes sont balayées par un vent violent et des congères s’accumulent sur les bords. Les pilotes sont cramponnés à leur manche à balai.

Jeu en 3 parties:

3 équipes : - 2 de pilotes - 1 éléments météo (pluie, neige, vent, brouillard, tempête, ...) Animateurs*:* aiguilleurs du ciel en grève (+ si nécessaire 1 ou 2 élément(s) météo) Le terrain doit être de forme allongée : on y trouve, à la suite une de l’autre, 4 zones : - le ciel (base des pilotes) - la cabine des aiguilleurs du ciel (où les aiguilleurs du ciel font grève et fuient les pilotes) - la piste d’atterrissage (royaume des éléments météo en furie) - la tour de contrôle Les pilotes reçoivent 5 autorisations d’atterrissage: celles-ci ne sont valides que lorsqu'elles sont signées par un aiguilleur du ciel. Les pilotes doivent donc entrer en contact avec un aiguilleur du ciel pour l'atterrissage. Lorsqu'ils parviennent à en toucher un, les aiguilleurs du ciel leur signent une autorisation d’atterrissage. Les avions doivent encore traverser la tempête qui fait rage sur l’aéroport: les pilotes doivent traverser la piste défendue par les éléments météo. Si un pilote se fait toucher, il doit donner une autorisation d’atterrissage signée à l’élément météo et recommencer toute la procédure d’atterrissage. Tout pilote qui se risque en-dehors de la piste d’atterrissage (qui sort des limites) est considéré comme "crashé". Il doit venir présenter ses excuses dans la tour de contrôle au patron de la compagnie qui l'emploie. Un pilote qui parvient à traverser la zone peut enfin poser son avion et le parquer à proximité de la tour de contrôle. Celle-ci est représentée par un animateur qui vérifie que le pilote est bien muni d’une autorisation d'atterrir. Le pilote peut ensuite repartir. En fin de partie, on compte les points avant de changer les rôles : 5 points par atterrissage réussi et 2 points par autorisation signée.

Matériel :

Autorisations d'atterrissage (5 par joueur)

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