La mission du général

- Durée : 1h30 à 2h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants et jeunes ados (de 8 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Le général Andrew MacArthur veut absolument tester ses troupes. En effet, depuis quelques mois, les entraînements ne sont plus très intensifs et les soldats se ramollissent de plus en plus. Chacune des différentes brigades va devoir remplir plusieurs missions, c'est-à-dire transporter du matériel.

Répartition des joueurs:

Un groupe de paracommandos - trois brigades, elles-mêmes réparties en :

- jeeps (1 scouts) = 2 forces
- camions (2 scouts) = 4 forces
- tank (4 scouts) = 8 forces

Chaque véhicule est inséparable

Déroulement du jeu

Les véhicules partent chacun d'un camp dirigé par un des animateurs. Cet animateur leur remet une mission à remplir : il s'agit d'aller porter un chargement de matériel dans un autre camp sans se faire toucher par un para. Un véhicule touché par un para perd une force (un bon). Un véhicule ne peut pas être attaqué deux fois de suite par le même para. Tout véhicule qui n'a plus de force est conduit en prison par le para qui lui vole aussi son chargement. Il pourra être délivré si un autre véhicule vient le toucher et le remorque jusqu'à son camp où il récupérera des forces. Le général MacArthur décide parfois de lancer trois coups de sifflet : c'est une alerte générale. Les véhicules doivent regagner leur camp de base en moins de deux minutes. Le véhicule qui n'y arrive pas est mis en prison. En fin de jeu, on compte le nombre de missions remplies et de forces encore entières.

Remarque : Les joueurs ne doivent pas se séparer de leur compagnon de véhicule et les paras ne s'acharnent pas sur une équipe.

D'autres idées de missions : Nous avions collé dans les camps une liste avec des mots assez compliqués à retenir (du style synchronisation ou hurluberlu). Les missions consistaient alors à aller mémoriser le 5è mot du camp A, puis le 2ème mot du camp B, puis le 21e mot du camp C. Une jeep de deux joueurs devait retenir une série de 2 mots, un camion de 3 joueurs 3 ou 4 mots et un tank de 4 joueurs 4 ou 5 mots. Les scouts ne pouvaient pas noter les mots.

Matériel :

Des feuilles de vie (2, 4 ou 8 cases selon le véhicule) Eventuellement des listes de mots. De quoi délimiter les camps.

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