

Mars Attacks

- Durée : 2 hrs
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Jeu pour une grande Meute (6 sizaines, soit une petite 40aine de loups)

Histoire

Les Martiens ont projeté d'attaquer les deux planètes voisines, Jupiter et Saturne. Celles-ci sont en effet beaucoup plus grandes et renferment des minerais très intéressants. Mars a décidé d'envoyer deux satellites de reconnaissance autour des deux planètes afin d'observer les habitudes des peuples ennemis. Ces derniers ne vont bien sûr pas se laisser envahir sans réagir. Les satellites doivent être rapidement détruits. Il suffit d'y déposer 60 bombes.

Déroulement du jeu (pour 6 sizaines)

Equipes :

- 2 de Martiens qui défendent chacune un satellite
- 2 de Jupitériens qui attaquent le premier satellite
- 2 de Saturniens qui attaquent le deuxième satellite

On délimite 5 camps :

- 2 satellites composés d'un animateur et 2 entrées (une par sizaine) et d'une zone neutre interdite aux Martiens
- 2 planètes (Saturne et Jupiter, bases de départ) composées d'un animateur chacune.
- 1 stade où les combats ont lieu.

Un animateur tient le rôle d'arbitre. Les Jupitériens et les Saturniens disposent d'une centaine de bombes (papiers de 2 couleurs différentes) qu'ils doivent déposer dans leur satellite respectif. S'ils se font toucher par un Martien, ils doivent lui donner leur bombe et retourner sur leur planète. Si un Jupitérien et un Saturnien se touchent, ils doivent engager le combat. Ils se rendent au stade, signalent leur présence à l'arbitre et attendent son signal pour commencer le combat (prise de foulard). L'arbitre peut les faire attendre si plusieurs autres combats ont déjà lieu. Le perdant remet sa bombe à son adversaire. L'arbitre doit donner un mot de passe au gagnant. Une bombe prise à un adversaire vaut deux bombes personnelles. Lorsqu'un loup dépose une bombe adverse dans son satellite, il doit communiquer le mot de passe au chef martien.

But du mot de passe : contrôler que les loups n'échangent pas simplement leurs bombes n'importe où dans le jeu.

Choix : mots commençant par une certaine lettre ou même thème.

L'équipe gagnante est celle qui dépose le plus de bombes en un temps donné ou qui fait exploser le satellite ennemi.
Le jeu peut se dérouler en 3 manches d'1/2 heure : ainsi, chaque équipe joue les 3 rôles.

Matériel :

Des bombes : papiers de 2 couleurs. Construire 3 camps (ponchos et ficelle)

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : Lemming