

En territoire ennemi

- Durée : 1-3h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Éclaireurs (de 12 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Ce jeu se joue en patrouille. Le but du jeu est de détruire les postes de DCA (défense contre avions), sans se faire toucher par les avions ennemis (animateurs).

Chaque scout est un "avion". Un animateur est un contrôleur aérien, les autres sont des avions ennemis. Les patrouilles partent à la recherche du contrôleur. Quand ils l'ont trouvé, il leur donne (contre rien, contre une question ou une épreuve) le lieu d'un poste de DCA. Quand ils se rendent sur place, ils doivent le trouver (il peut être symbolisé soit par un bête papier, soit par un message à déchiffrer). Ils doivent ensuite retrouver le contrôleur pour avoir un nouveau lieu. Les animateurs circulent dans le périmètre de jeu à la recherche des scouts "avions". Quand ils en attrapent, ils leur prennent une vie. Quand les scouts n'ont plus de vie, ils deviennent à leur tour chasseur avec les animateurs. Dès qu'ils ont attrapé une autres personnes, ils peuvent retourner avec leur patrouille. C'est un jeu de rapidité, la patrouille gagnante est celle qui a chopé le plus de poste de DCA. Le nombre de vie est à donner en fonction de la durée du jeu (si il y en a trop peu, tous les scouts seront chasseurs). Le contrôleur peut être défini dès le départ, tout comme il peut changer, mais la difficulté en sera assez fort augmentée. Il peut rester sur place ou bouger (on risque alors de tourner en rond). On met autant de poste de DCA que l'on veut, aussi en fonction du temps.

Matériel :

Vie et carte DCA

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : tangara