L'attaque des sous-marins

- Durée : 2h
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Enfants (de 6 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

L'attaque des sous-marins

Joueurs : 10 dans le camp du "convoi" et autant dans le camp des "sous-marins" (modulable selon effectifs)

Des sous-marins essaient de couler des cargos protégés par des navires. Les joueurs sont répartis en 2 camps : d'une part, les sous-marins et d'autre part le "convoi".

Le but des sous-marins est d'aller couler des cargos au centre du convoi, en échappant à la surveillance des destroyers, croiseurs et porte-avions qui le protègent. Couler un convoi signifie s'emparer d'une pigne de pin (trophée) et la ramener à la base des sous-marins sans se faire "détruire" par les navires d'escorte.

Mise en place : Un grand cercle est tracé au sol, et 4 piquets sont enfoncés à 12h, 3h, 6h et 9h. Au centre du cercle est placée une pierre plate, et tout autour, selon un cercle plus petit que le grand cercle, à 2 m environ du centre, sont disposés des tas de pignes de pins. A l'extérieur du grand cercle, à environ 30 m, est planté le dernier piquet (base des sous marins). Les joueurs sous-marins se placent près de leur base.

Les joueurs du convoi se répartissent comme suit :

- 1 fait la vigie (immobile sur la pierre plate, au centre du cercle, avec le sifflet. Ses yeux ne sont pas bandés. Il a interdiction de bouger et de parler, et ne peut communiquer avec ses "bateaux" que par le sifflet, selon un code secret librement défini entre eux avant le jeu.
- 4 font les croiseurs : yeux bandés, ils sont attachés par un pied à l'un des piquets, et ne peuvent donc s'éloigner de celui-ci que par la longueur de la corde (la longueur du bout de corde doit permettre à 2 croiseurs de venir se toucher la main). Ils ont les yeux bandés mais ont le droit de parler pour communiquer entre eux ou avec la vigie (qui ne peut cependant leur répondre que par sifflet). Les croiseurs ont le droit de se déplacer mais doivent garder leurs mains "collées" à la ceinture (pas le droit de "tâter" l'air autour d'eux).
- 3 font les porte-avions : même régime que les croiseurs, mais ils ne sont pas attachés à un piquet et ont le droit de "chercher à tâton" dans le vide avec leurs bras, pour essayer de "toucher" un sous-marin.
- 2 font les destroyers : idem porte-avions, mais ils doivent obligatoirement se déplacer accroupis "en canard".

Le but des croiseurs, porte-avions et destroyers est de repérer "au son" et de toucher les joueurs sous-marins (porteurs ou non d'une pigne de pin). Quand ceci se produit, le sous-marin touché sort immédiatement du jeu pour la manche en cours. Les joueurs "destroyers" et "porte-avions" peuvent sortir librement du cercle (mais ils auront alors des pb d'orientation, vu leurs yeux bandés...) Le but des joueurs sous-marins est d'aller chercher les pignes au centre

du cercle et de les déposer à leur base. Ils n'ont le droit de courir qu'une fois hors du grand cercle. Une fois qu'un sous-marin a déposé une pigne dans la base des sous marins, il peut retourner dans le cercle pour essayer d'en reprendre d'autres. Les sous marins peuvent communiquer entre eux, mais seulement par signes.

Le jeu se déroule par manches de 5 minutes : les sous-marins, dans ce laps de temps, doivent s'efforcer de ramener le maximum de pignes à leur base en perdant le moins possible de sous-marins. Chaque pigne rapportée à la base des sous-marins leur rapporte 1 Pt. Mais chaque sous-marin capturé leur déduit 5 Pts. Quand le temps d'une manche est écoulé, les deux équipes échangent leurs camps et une nouvelle manche se déroule. Selon la longueur souhaitée pour le jeu, on fait x manches successives. A la fin, on comptabilise le nb de pts de chaque équipe pour savoir qui gagne.

Jamais testé puisque imaginé par un non scout... Ma foi, essayez toujours et vous verrez bien ! :)

Petite variante : lorsqu'un sous-marin parvient à sortir une pigne de pin du grand cercle, il doit se présenter devant l'animateur qui le fait tourner sur lui même un certain nombre de fois avant de le laisser (tenter de !) regagner la base des sous-marins...

Matériel :

- Pignes de pin (Environ 100)
- 5 piquets de tente
- 4 morceaux de corde
- Une grosse pierre plate
- Un sifflet

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 05/10/2022
Auteur : contribution anonyme