La guerre de cent ans

- Durée : 3 heures
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Contexte: La France est envahie pas l'Angleterre. Elle perd de plus en plus de territoires... Son but est donc de résister et de faire face à l'ennemi. Ce dernier, lui, doit essayer de conquérir l'entièreté du territoire français.

Première partie Les louveteaux représentent les soldats français et anglais, mais ce sont des néophites qui n'ont encore aucune expérience au combat. Les loups vont devoir acquérir certaines capacités (courage, attaque, défense, intelligence au combat, ou autres...). Pour ce faire, chaque louveteaux se rend près d'un chef qui lui fait passer une petite épreuve (les louveteaux peuvent se rassembler en petits groupes, de deux ou trois, pour ne pas faire trainer en longueur cette partie du jeux). A chaque animateur correspond une capacité. Les capacités acquises sont notées sur une fiche individuelle, que possède chaque louveteau. Le but de cette première partie est donc que les loups deviennent de valeureux guerriers.

Deuxième partie On partage la meute en deux. D'un côté les français et de l'autre les anglais. Les deux peuples sont escortés d'animateurs. Chaque pays va construire un château (camp fortifié) dans les bois. Au signal des animateurs, la bataille pour la France a commencé. Les pays organisent leurs troupes (Louveteaux) en défenseurs et attaquants. Les attaquants doivent essayer de pénétrer à l'intérieur du camp opposé défendu par les louveteaux défenseurs évidemment. Si un défenseur touche un attaquant, ils doivent combattre sur une aptitude présente sur leur carte acquise lors de la première partie. Si le défenseur a une cote plus élevée que l'attaquant, celui-ci doit retourner dans son camp avant de recommencer une telle manoeuvre. Au contraire, si l'attaquant gagne le combat, il peut poursuivre sa route vers le château ennemi. Si il y entre.

Deux possibilités s'offrent à lui:

- il demande un papier représentant des troupes

- il demande un papier qui commande un déplacement de troupes.

Une fois un papier récolté le joueur peut aller vers le plateau central où se situe la carte de France découpée en territoires. Le joueur a le droit de placer ses troupes sur un territoire appartenant à son équipe. Une équipe peut amasser des troupes sur un territoire avant d'attaquer. Pour conquérir un territoire adverse il faut un papier déplacement de troupes et trois troupes de plus que son adversaire. Le territoire est alors conquis. Reste alors les trois troupes supplémentaires. Les autres sont éliminées du plateau de jeu. Ainsi avance la guerre de cent ans. Par exemple: il vous faudra amasser 9 troupes sur un teritoire et obtenir un déplacement de troupes pour conquérir un territoire ennemi de 6 troupes... Cela donne parfois des combats gigantesques et honorifiques... Le jeu est arreté quand une équipe n'a plus de territoire...

Matériel :

- Des papiers de troupes et de déplacements de troupes
- Des cartes de combat
- Une carte de France quadrillée.

- Chaque pays est attribué a une couleur qui doit pouvoir être modifiée au cours du jeu.
- Un champ de bataille
- Deux châteaux forts (camp fortifiés)

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 25/02/2023
Auteur : Rama et Ferao