Stratégo

- Durée : 1h30
- Lieu : forêt
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants à grands ados (de 8 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Arrangement :

Le groupe est divisé en petits-groupes. Chaque scout reçoit un papier avec un grade militaire dessus. Les petits-groupes construisent des camps à l'aide de tout ce qu'ils peuvent trouver au sol pour protéger des drapeaux qu'ils auront reçus ou confectionnés.

But :

Pour gagner un point, il faut parvenir à ramener un drapeau adverse dans son camp. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de point au bout du temps imparti.

Déroulement :

Pour jouer à ce jeu, il suffit de suivre la règle du jeu du même nom, c'est-à-dire que le maréchal prend le général, qui prend le colonel, et ainsi de suite. L'ordre est: maréchal, général, colonel, commandant, capitaine, lieutenant, sergent, démineur, éclaireur, espion et bombe. La bombe prend tout le monde sauf le démineur. Normalement, elle ne peut pas attaquer. Elle reste en défense avec d'autres. L'espion ne prend que le maréchal. Il y a d'une part des attaquant qui ont pour objectif de ramener un drapeau, il faut s'infiltrer dans une base ennemie, prendre le drapeau et le ramener à son camp sans se faire toucher par un adversaire. D'une autre part, des défenseurs qui peuvent toucher les attaquants pour réaliser un duel. Soit une carte à l'avantage sur l'autre et le vainqueur est tout designé, soit les cartes sont de même niveau (2 capitaines qui s'affrontent par exemple) alors le vainqueur est désigné par un duel (combat de coq, pierre-papier-ciseau, prise du koala).

Matériel :

- des

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