Chevaliers: attaque de camps

- Durée : 1h30
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Enfants (de 6 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

1. Introduction:

Les chevaliers (enfants) sont divisés en 4 châteaux (équipes). Chaque château doit avoir assez de matériel pour partir au combat, ce qui veut dire que chaque chevalier doit avoir une épée, un bouclier, un cheval et une armure. Le problème est que chaque château est spécialisé en la fabrication de l'un de ces objets et qu'ils ne veulent pas partager puisqu'ils sont tous en guerre. Il va donc falloir aller chercher le matériel par la force dans les châteaux des autres (camps). Pendant les attaques, il faudra rester attentif car des chevaliers errants, qui ont eux aussi besoin de matériel de combat, pourraient tendre une embuscade aux chevaliers et leur confisquer l'objet qu'ils ont sur eux.

2. Déroulement (TRES détaillé!):

- Les 24 enfants sont divisés en 4 équipes de 6, qui seront chacune accompagnée d'un animateur. Chaque équipe construit un camp dans la forêt. Veiller à ce qu'il soit possible d'entrer dans le camp sans complètement le détruire et sans se blesser.

- Chaque équipe recevra un panneau pour coller les objets qu'elle à récolté, les 24 cartes de l'objet dans lequel elle est spécialisée et 6 pinces à linge. L'animateur peut coller 6 de ces objets sur le panneau et distribuer une pince à linge à chaque enfant.

- Pour signaler le début du jeu, un animateur siffle 3 fois. C'est seulement à partir de ce moment là que les enfants peuvent aller attaquer les autres camps. Il faudra peut-être leur rappeler qu'il faut aussi laisser quelques personnes au camp pour le défendre.

- L'animateur qui est avec une équipe reste dans le camp de cette équipe et gère la distribution des objets aux enfants qui réussissent à entrer dans le camp et colle les objets récoltés par l'équipe sur son panneau.

- Pour recevoir un objet d'un camp adverse, il faut entrer dans la délimitation de leur camp. Lorsqu'un enfant a reçu un objet, il doit aller le rapporter dans son camp avant d'aller attaquer un autre camp. Les attaquants ne peuvent qu'emporter un objet qui est la spécialité du camp dans lequel ils sont entrés (donc pas un objet que le camp a gagné en attaquant une autre équipe).

- Pour empêcher les enfants des autres équipes à entrer dans le camp, les défenseurs peuvent les toucher. Les deux enfants font alors une prise à la pince à linge: ils comptent ensemble jusqu'à 3 puis essayent d'attacher leur pince à linge aux vêtements de leur adversaire. Le premier enfant qui attache sa pince à linge à l'autre a gagné. Si l'attaquant gagne, il peut continuer à attaquer. Le défenseur qui a perdu ne peut plus le toucher (les autres le peuvent encore). Si l'attaquant a perdu, il doit aller attaquer un autre camp avant de pouvoir revenir.

- Les animateurs qui ne sont pas dans une équipe, peuvent confisquer les objets récoltés par les enfants. Pour ce faire, ils doivent les soulever lorsqu'ils rapportent un objet vers leur camp. Ces animateurs veilleront à rapporter ces objets régulièrement vers le camp correspondant et peuvent servir d'arbitres pendant les prises à pince à linge.

3. Fin du jeu: Le jeu est terminé lorsqu'un château a récolté tous les objets pour que ses chevaliers puissent partir au combat ou lorsqu'il est temps de rentrer au camp.

Matériel :

- matériel pour construire des camps dans le bois (corde et ciseaux,...); pas indispensable - pinces à linge (plus que 1 par enfant) - pour 24 enfants: 96 cartons illustrés (24 épées, 24 boucliers, 24 chevaux et 24 armures), prévoir de la réserve - 4 panneaux pour coller les cartons par équipe (6 emplacements pour épées, 6 pour boucliers, 6 pour chevaux et 6 pour armures) - pharmacie

---

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