Jeu de 24H

- Durée : 24H
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Ados (de 12 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

But du jeu Deux équipes (une bleu et une rouge) se confrontent pendant 24 heures pour gagner de nouveaux territoires tout en défendant les leur.

Fabrication des armes Des sarbacanes : un tube creux en PVC. Les munitions sont des boulettes faites avec de l'eau et de la farine.

Des épées : un tube de PVC sur lequel on a collé de la mousse isolante.

Des fléaux : un bas-collant remplit d'un peu de farine. On peut faire un nœud pour compresser la farine mais ce n'est pas nécessaire. Lorsque la boule de farine touche quelque chose ou quelqu'un, elle éclate.

Présentation Chaque équipe possède une base dans laquelle se trouvent les armes et tout ce qui appartient à l'équipe. Entre les deux bases ennemies se trouve le QG, tenu par les animateurs. Avant de commencer le jeu, chaque équipe reçoit une carte (préalablement quadrillée comme dans le jeu « touché-coulé ») sur laquelle apparaît la position du QG et les deux bases. Sur les autres cases, les animateurs auront posé des morceaux de carton bicolore (bleu d'un côté, rouge de l'autre) en prenant soin de répartir les couleurs de manière équitable. Chaque carton bleu représente le territoire de l'équipe bleu, chaque carton rouge représente celui de l'équipe rouge.

Déroulement du jeu Une équipe décide d'attaquer l'une des zones ennemies. Pour ce faire, un scout se rend au QG et indique à l'animateur la position de la zone convoitée (B5, A12, T25….) ainsi que l'arme utilisée (sarbacane, fléau ou épée). En morse, les chefs font passer le message à l'équipe adverse. Celle-ci a 5 minutes pour préparer sa défense et se rendre dans la zone attaquée avec les bonnes armes. Le message est transmis de la manière suivante : entre la base et le QG, un scout écoute le message, le décode et à côté de lui se trouve un autre scout prêt à courir à sa base pour transmettre l'information. Une fois l'équipe prévenue, les scouts ont cinq minutes pour se rendre dans la zone indiquée et livrer le combat.

Comment compliquer le jeu ? Vu que le jeu dure 24 heures, les animateurs peuvent s'arranger pour parachuter les ravitaillements dans une des zones. Ils sifflent la position aux 2 équipes et là, c'est chacun pour soi. Premier arrivé, premier servi.

Déroulement des combats Le but des combats est double : pour l'équipe attaquée (autrement dit, celle à qui appartient une zone définie), tuer tous les adversaires pour que la zone reste en sa possession ; pour l'équipe attaquante, tuer tous les adversaires pour pouvoir s'approprier la zone (si l'équipe attaquante gagne, on retournera le morceaux de carton pour refléter la nouvelle position des territoires) Le principe des combats est simple : dès qu'une personne est touchée, elle meurt et doit se retirer de la zone de combat

Le rôle des animateurs Il faut un animateur au QG ainsi qu'un animateur (ou plusieurs) sur tous les lieus de combat pour vérifier que personne ne triche.

Matériel :

- 3 cartes de la zone de jeu
- Un sifflet
- Du papier et des bics (pour prendre note des messages)
- De la farine et de l’eau
- Des collants
- Des tubes en PVC
- De la mousse isolante pour les tubes en PVC
- Des affaires pour dormir, se changer et se laver
- De quoi manger pour 24 H 1
- Autant de morceaux de carton qu’il y a de zone sur la carte.

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