

La conquête des Gaules

- Durée : 1h30
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Décorum : César, Crassus et Pompée, les trois plus grands généraux de la Rome antique veulent s'attaquer à la Gaule. En effet, celui des 3 qui conquerra ce vaste territoire sera sacré Empereur. L'Histoire prétend que c'est César qui a conquis la Gaule en -53 av. J.C., mais si vous aviez été légionnaire en ce temps là, comment les choses se seraient-elles passées ? Accroche-toi, tu dois maintenant réaliser 180 petits drapeaux à l'aide de cure-dents et de bouts de papier coloré que tu fixeras au sommet des cure-dents. [Si cela te semble impossible, trouve une autre méthode ou recherche dans le commerce des petites décorations que l'on plante parfois sur les crèmes glacées (parapluies, palmiers...).] De toutes façons, il y aura 60 drapeaux rouges, 60 verts et 60 bleus. Ces drapeaux seront numérotés trois fois de 1 à 20. Donc, dans chaque couleur, un même numéro existera en trois exemplaires (il y aura trois n° 1 bleu, trois n° 1 vert, trois n° 1 rouge et ainsi de suite jusqu'à 20). De plus, chaque joueur devra être numéroté visiblement à l'aide d'un dossard, d'un bandeau ou plus simplement en inscrivant au marqueur effaçable le numéro sur son front. Enfin, il vaut mieux prévoir pour ce jeu 3 animateurs.

Description du jeu : Si tous ces préparatifs ne t'ont pas encore dégoûté, nous pouvons passer au vif du sujet. Le jeu se jouera idéalement dans un bois. Avant le départ du jeu, 2 animateurs se répartissent de façon équilibrée tous les drapeaux, puis se rendent à 2 extrémités du terrain de jeu pour y délimiter chacun une zone. Le 3e animateur reste au milieu du terrain de jeu avec la carte et veillera à ce que la conquête des territoires se fasse convenablement. Forme 3 équipes représentant chacune l'armée d'un général et donne à chaque joueur son numéro. Le but du jeu est de posséder le plus de régions. Pour posséder une région, une armée doit y planter 3 drapeaux correspondant à la couleur de son armée et au numéro de la région. Par exemple, si je suis dans l'équipe des rouges et que je veux posséder la région 14, je dois y planter les petits drapeaux rouges portant le numéro 14. Au signal, les joueurs se rendent dans la zone d'un animateur de leur choix pour y choisir un drapeau (1 drapeau par joueur). Lorsqu'ils en possèdent un, ils courent le planter sur le territoire correspondant de la carte. Un territoire n'est vraiment acquis que lorsqu'on y a planté la totalité de ses trois drapeaux. Cela veut dire que sur un même territoire des drapeaux de couleurs différentes peuvent être simultanément plantés, mais c'est l'équipe qui, la première, plantera ses 3 drapeaux qui le possédera. Elle pourra alors faire le ménage en enlevant les drapeaux ennemis. Tous les joueurs sont susceptibles d'empêcher les joueurs des équipes adverses de pénétrer dans une zone. Pour ce faire, il faut crier le numéro d'identification de l'adversaire avant qu'il n'ait mis un pied dans la zone. A cet instant, le joueur pris a l'obligation de se rendre dans l'autre zone. Bref, il perd du temps dans sa quête de drapeaux. Le jeu se termine lorsque tous les territoires sont conquis. Gagne l'équipe qui en possède le plus.

Stratégies : Selon le niveau et l'âge des joueurs, on peut les amener à réfléchir à une stratégie de conquête.

aucune stratégie : chaque joueur, bien qu'appartenant à une équipe, réalise ses petites conquêtes individuelles.

stratégie d'attaque : avant et pendant le jeu, les joueurs tiennent de brèves réunions pour distribuer à chacun une mission visant un objectif commun. Par exemple, l'équipe verte possède déjà un drapeau sur la région 9, il faut la contrer. Vous deux irez dans la zone 1 et nous dans la zone 2 pour ramener d'un coup nos trois drapeaux rouges de la région 9.

stratégie de défense : les équipes peuvent désigner un joueur qui aura pour rôle principal de crier les n° des joueurs des équipes adverses pour les empêcher de pénétrer dans les zones.

Remarques :

Les animateurs des zones planteront leurs drapeaux sur le sol de façon ordonnée pour permettre aux joueurs de trouver aisément ceux qu'ils cherchent.

Veille à ce que les joueurs n'enlèvent pas leur numéro d'identification.

Matériel :

Matériel : Pour jouer à ce jeu, il te faut dessiner sur une grande feuille une carte représentant à peu près la Gaule au temps des romains. Ensuite, tu divises cette carte en 20 régions que tu numérotés de 1 à 20. Le dessin réalisé, tu le colles sur une plaque de frigolite.

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 27/02/2023

Auteur : Maguari