

LES CONVOYEURS

En Equipe

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	16 minimum
Durée :	60 min	Lieu :	terrain vaste et dégager
Intérêts :	stratégie - solidarité - canaliser son énergie lors des duels - se repérer - coopérer		
Conseils sécurité :	Identifier très clairement les limites du terrain pour tous. Rappeler les consignes en cas de souci		
Matériel :	Des cartes, des rubans permettant la prise (3 par joueur), des foulards de couleur pour identifier les équipes, des briques de laits, de la ficelle ou corde mince.		
Déroulement / Règles :	<p>But du jeu : traverser une zone en convoyant des containers sans se faire capturer.</p> <ul style="list-style-type: none"> + Une étrange société gouvernementale envoie des containers non identifiés par la route vers un lieu secret. Mais attention, les convois risquent d'être attaqués sur la route. + Constituer 4 équipes. 3 équipes jouent les rôles des convoyeurs. La dernière équipe joue les rôles des assaillants. On donne aux assaillants une carte, on leur montre l'emplacement de leur village et un cercle de 500 m à l'intérieur duquel se trouve un point d'arrivée. Ce point d'arrivée n'est pas identifié précisément sur la carte. Chaque attaquant reçoit 3 rubans, 3 vies, qu'il portera attachées à la ceinture. + Dans le reste des équipes : 2 joueurs sont attachés par la taille avec une cordelette ou de la ficelle (garantir une liberté de mouvements). Ils représentent le véhicule. Un véhicule emporte 4 containers sous forme de briques (portés en bandoulière au moyen d'une ficelle). + La carte qui leur est donnée présente pour chaque équipe : un camp de base d'où partent les véhicules ; un trajet facile à suivre, qui emprunte des chemins existants ; un point d'arrivée qui est commun à tous les véhicules. Les convoyeurs rejoignent leur point de départ tandis que les attaquants se répartissent dans la zone de jeu. + Au signal du meneur, les véhicules prennent le départ à des intervalles réguliers de 3 à 5 minutes. les convoyeurs ne disposent que d'une seule main pour se défendre. + Les prises se font en attrapant le foulard. Un convoyeur touché doit donner un container à l'attaquant puis il récupère son foulard en échange. L'attaquant doit apporter le container à son village. Un attaquant touché remet une vie (un ruban) au convoyeur. S'il ne lui reste plus de vie, il se retire du jeu. + Un véhicule qui en touche un autre peut lui donner un container. + Les convoyeurs l'emportent si la moitié des containers parviennent au point d'arrivée. 		
Variante :	Des camps intermédiaires peuvent être prévus sur le trajet des véhicules. Lorsqu'ils y font halte, ils ne peuvent pas être attaqués. On peut imaginer trois types de véhicules : les Jeeps soit un seul joueur et 2 containers, les fourgons soit 2 joueurs et 3 conteneurs ; les camions soient 3 joueurs et 4 conteneurs. Les convoyeurs sont attachés les uns aux autres par une grosse ficelle, ce qui leur laisse davantage de liberté de mouvements. Ils ne disposent que d'une main pour se défendre.		
Conseil :	Texte		

