



Animer :

LE CAMP SECRET

En equipe

A partir de : 10 ans

Effectif +/- :

16 minimum

Durée : 30 min

Lieu :

extérieur

Intérêts : stratégie - coopération - orientation - rapidité

Conseils

sécurité :

Délimiter clairement les limites du terrain.

Matériel :

De quoi matérialiser un carré ou un cercle de 20 à 50 m de large (25 m de rayon). autant de foulards qu'il y a de joueurs en autant de couleurs différentes qu'il y a d'équipe.

Déroulement

/ Règles :

✚ **But du jeu :** retrouvez le camp secret et de libérer les prisonniers.

✚ Les joueurs se divisent en un certain nombre d'équipes, 5 par exemple. Les quatre premières équipes sont les chercheurs et restent au camp, la dernière équipe s'appelle les ravisseurs.

✚ L'équipe des ravisseurs choisit un prisonnier dans chacune des équipes de chercheurs, puis elle part avec ses prisonniers pour organiser un camp secret désigné par le meneur de jeu.

✚ Ce camp est un carré dans lequel les prisonniers attendent d'être délivrés ce camp est entourés par un cercle de neutralisation (ou un carré) de 30 à 50 m de diamètre.

✚ Pendant ce temps, les chercheurs reçoivent une carte ou un croquis indiquant la position du camp secret. Ces joueurs ont un foulard attaché à la ceinture, leur mission est de délivrer leur coéquipier prisonnier.

✚ Tout chercheur capturé (prise du foulard) par un ravisseur est prisonnier à son tour et gagne aussitôt le carrée prison. Aucun chercheur ne peut être capturé dans les limites du cercle de neutralisation.

✚ Les ravisseurs sont invulnérables. Les prisonniers peuvent crier pour signaler leur position.

✚ Les chercheurs ne peuvent délivrer que les membres de leur propre équipe. Un chercheur ne peut délivrer qu'un prisonnier à la fois.

✚ Lorsque le dernier prisonnier d'une équipe de chercheurs sort du carrée prison, l'équipe est déclarée victorieuse. Sinon, au bout d'un certain temps défini à l'avance, la victoire revient à l'équipe des ravisseurs.

Variante :

On peut donner un code secret à déchiffrer à fin de trouver le lieu exact où sont cachés les prisonniers.

On peut donner aux ravisseurs la possibilité de transférer le camp de prisonniers.

Conseil :

Les ravisseurs peuvent se dissimuler sur le terrain afin d'attraper des chercheurs par surprise.

