SOUMIS PAR
Irmgard

ON
31/05/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Piste de feu



Une course-poursuite nocturne au cours de laquelle les poursuivis donnent des signaux à l'aide de sons et de feux

Cet article est tiré du magazine « Forum ».

Jeu nocturne

Lorsqu'un groupe de jeunes scouts participe à un jeu palpitant en pleine nuit, cela fera sans aucun doute parler d'eux pendant longtemps. Le « parcours du feu » présenté ici promet une soirée passionnante.

L'histoire

Une bande de voleurs (par exemple, les animateurs) a été surprise par un passant au hasard peu après un cambriolage. La bande n'a pas pu mener son plan à bien. Ses membres ont dû se disperser dans toutes les directions pour éviter de se faire attraper. Pour se retrouver, ils tentent d'utiliser des signaux lumineux et sonores afin de se communiquer leur position et leurs intentions. Cependant, comme ils ont déjà plusieurs braquages à leur actif, leur objectif principal n'est pas de se regrouper, mais de s'assurer qu'aucun des fugitifs ne se fasse attraper. C'est pourquoi ils ne cessent d'essayer de semer la confusion chez leurs poursuivants (les enfants) en croisant leur chemin.

Le terrain de jeu

Jouer la nuit n'est pas sans risque. Le terrain de jeu doit donc être choisi avec soin. Les fossés, les rochers, les arbres tombés et les broussailles denses peuvent être plus un obstacle qu'autre chose — voire dangereux — dans « Fire Trail ». Il faut donc rechercher un terrain aussi exempt que possible de ces obstacles. Cependant, la présence de broussailles et de pinèdes clairsemées est acceptable au sein de l'aire de jeu. Idéalement, le terrain devrait comporter à la fois de la forêt et des prairies ouvertes. Il n'est pas nécessaire de définir précisément la taille du terrain, à condition que ce soient les meneurs qui soient pourchassés. Si ce sont les participants qui jouent le rôle des proies, le terrain devrait idéalement être délimité par quelques sentiers et ne pas couvrir plus d'un à deux hectares. Une petite vallée que l'on peut surplomber depuis des points d'observation appropriés s'est avérée

particulièrement idéale.

Comme le jeu se déroule de nuit, il est préférable de se renseigner auprès du garde forestier ou du garde-chasse pour savoir où la faune est susceptible de se trouver. Évitez ces zones. De même, les zones habitées ne sont pas adaptées à ce jeu.

Avertissement : les jeux impliquant du feu sont particulièrement dangereux. Soyez particulièrement attentifs au risque d'incendie de forêt. Par temps sec, il est conseillé de reporter le jeu.

Déroulement du jeu

Avant le début du jeu, les meneurs — équipés de matériel pour allumer un feu (voir ci-dessous) et d'un sifflet — se dispersent dans la zone de jeu. Après le coup de sifflet de départ (donné par le meneur du jeu), les enfants tentent d'attraper autant de meneurs que possible. Le meneur qui se fait attraper donne à celui qui l'a attrapé une barre Mars ou un en-cas similaire.

Les meneurs doivent émettre un signal sonore ou lumineux au moins toutes les 120 secondes. Il est important que ces signaux soient émis à des moments stratégiques. Chaque meneur s'efforce d'observer le jeu d'aussi près que possible. Si l'une des cibles est sur le point d'être attrapée, les autres « voleurs » doivent tenter de distraire le poursuivant en attirant l'attention sur eux aussi souvent, aussi fort et aussi voyamment que possible. Chaque « voleur » est donc solidairement responsable de veiller à ce que ses coéquipiers ne se fassent pas attraper.

Le gagnant est le joueur qui parvient à collecter le plus de Mars (ou quel que soit le nombre de points de victoire). Les meneurs perdent dans tous les cas.

Liste du matériel

Outre la recherche d'un terrain de jeu adapté, il faut se procurer le matériel suivant (un jeu par animateur) :

- un journal d'au moins dix pages, de préférence plus ➜ produit un signal lumineux intense qui n'est visible que brièvement
- un paquet de cierges magiques ➜ produit un signal lumineux intense visible pendant un peu plus longtemps
- un peu d'huile (usagée) ➜ celle-ci peut servir à imbiber une feuille de journal
- Le signal lumineux est plus faible, mais il brûle plus longtemps
- quelques morceaux de chambre à air usagée de vélo, de voiture ou de camion ➜ produisent un petit signal lumineux qui brûle longtemps
- un ou deux briquets pour allumer les signaux un sifflet ➜ signal sonore puissant
- Trois Mars ou équivalents ➜ à remettre aux poursuivants

Fire Trail

piste de feu

Références



- **Contenu et image : Forum Kind** , n° 4/03, page 26. Une course-poursuite nocturne au cours de laquelle les personnes poursuivies émettent des signaux sonores et tirent des coups de feu. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Auteur :**Lori Keller, secrétaire de la BESJ, a découvert ce jeu dans un ranch en Nouvelle-Zélande.

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Course-poursuite

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Histoire

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/piste-de-feu