

Grand Jeu en Forêt : le Stratégo

But du jeu : jeu de stratégie, le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de points. Deux équipes s'affrontent (jeu de la tape) et doivent trouver et dérober le drapeau de l'équipe adverse.

Chaque participant a un grade plus ou moins élevé (indiqué par une petite carte qu'il reçoit au QG). Exemple : un joueur de l'équipe A a le grade de capitaine, si il réussit à toucher un joueur de l'équipe B ayant un grade moins élevé, il pourra alors prendre sa carte. Si au contraire il a un grade moins élevé, il devra alors donner sa carte à son adversaire. Les deux joueurs retournent alors au QG, l'un pour donner la carte prise, l'autre pour chercher une nouvelle carte.

Nb de participants : 15 à 20 par équipes
(59 cartes à disposition par équipe)

Matériel : deux set de cartes
deux drapeaux (env. 1m x 1m)
2 sifflets
matériel de marquage (limites terrain, QG)
bandeaux pour une équipe, grimage pour l'autre

Règles et préparation :

1. délimiter un terrain dans la forêt avec des bandes de marquage et aller le reconnaître avec les enfants, env. 150-200 x 100 mètres, dépend du nombre de participants.
2. définir deux QG (quartier général) à l'opposé du terrain délimité, l'équipe adverse n'a pas le droit de pénétrer dans le QG adverse
3. bien expliquer les règles (nombreuses) et faire un essai
4. les deux équipes cachent leur drapeau respectif : ils peuvent être roulés sur eux même, cachés dans le creux d'un arbre, mais doivent être entre 1 et 2 mètres du sol, visible à environ 10 mètres, il est interdit de cacher le drapeau dans le périmètre du QG.
5. une fois les petites cartes distribuées par le chef d'équipe (d'abord un moniteur pour lancer le jeu, puis un enfant) et le drapeau caché, le jeu commence par deux coups de sifflets des deux équipes. Il faut alors essayer d'attraper l'autre et en même temps essayer de trouver le drapeau (dépend de la stratégie choisie).
 - il est interdit de prendre deux cartes.
 - il est interdit de changer de cartes en cours de partie (simplement parce que c'est un jeu dans lequel la mémorisation des grades des adversaires est très important)
 - si le grade est équivalent (ex. lieutenant-lieutenant) on procède à l'échange des cartes et on retourne au QG.
 - la bombe n'a pas le droit de toucher l'adversaire, elle peut être désamorcée par le démineur !
 - l'espion est le seul qui peut prendre le maréchal, mais il est clair que l'espion peut être pris par tous les autres !
6. Le jeu est terminé dès qu'une équipe a trouvé le drapeau de l'équipe adverse. On compte alors les points, l'équipe qui a trouvé le drapeau a un bonus de 200 points.
Le jeu peut aussi se terminer lorsqu'une équipe n'a plus de cartes ! L'équipe qui a le plus de points a gagné.

Liste des grades, leur nombre et les points associés :

1maréchal	50
3généraux	45
4colonels	40
5commandants	30
6capitaines	25
8lieutenants	15
8sergents	10
6démoneurs	8
10éclaireurs	5
2espions	2
6bombes	0

Conseil : ne pas hésiter à ôter des grades (de généraux à sergents, compris) si les équipes sont petites.