

Jeux de stratégie

La stratégie oblige les enfants à s'organiser entre eux. Au cours de ces jeux, certains vont pouvoir se découvrir des aptitudes à mettre en place leurs idées et les partager avec les autres, d'autres pourront se féliciter d'avoir rempli une mission particulière qui a fait progresser le groupe. Tous peuvent ainsi prendre une place importante dans la réussite de tous.

1 - Prise de fortin

Objectifs

- ▶ S'organiser en équipe pour mettre en place attaque et défense
- ▶ Progresser dans l'environnement en se dissimulant
- ▶ Élaborer une stratégie ensemble

En pratique

- **Nombre de joueurs** : 2 ou + équipes de 8
- **Activité** en extérieur
- **Matériel nécessaire** : de la rubalise pour délimiter les fortins, des brassards d'équipe, une bande de tissu par joueur + un stock dans le fortin, un sifflet par arbitre

Déroulement

Étape 1

Mettre les enfants en équipe équilibrées. Chaque joueur se met une bande de tissu coincée, mais pas attachée, à l'arrière de son pantalon. Il s'agit de sa « vie ». Chaque joueur se met un brassard de la couleur de son équipe.

Puis, chaque équipe va partir délimiter son fortin, dans le périmètre du terrain de jeu. Le fortin sera délimité par de la rubalise et aura une dimension de 3m de diamètre. Un joueur est nommé général (nom adapté en fonction de l'imaginaire) pour la durée du jeu, on ne peut pas en changer jusqu'à la fin du jeu ou de la man-

che. Il lui est remis une carte de général qu'il cachera sur lui.

Étape 2

Au lancement du jeu par l'arbitre, tous les joueurs sortent du fortin. Le général a pour mission de pénétrer dans le fortin adverse pour s'en emparer. Pour cela il doit entrer dans le périmètre du fortin et sortir sa carte général de sa poche. Les autres joueurs sont là pour défendre leur fortin des intrusions, découvrir le fortin adverse et aider le général à ne pas se faire capturer dans sa progression.

Quand deux joueurs adverses se rencontrent, ils peuvent attraper la vie de l'autre. Pour cela ils entrent en duel, face à face. Le premier à avoir pris la vie de l'autre est le vainqueur. Il doit ramener la vie prise dans son fortin. Le perdant doit retourner dans son fortin pour en récupérer une nouvelle. Le stock de vie est alimenté par les captures de vie. Les vies ne sont donc pas associées aux équipes.

Étape 3

Le jeu, ou la manche, s'arrête quand le général est entré dans le fortin adverse avec une vie et a montré sa carte de général. Un chef, resté dans le fortin siffle la fin. Ou sinon, le jeu s'arrête quand une équipe n'a plus de vie.



IDÉE PLUS !

On peut allonger la durée de jeu en mettant en place un système de monnaie. Quand un joueur se fait attraper sa vie il donne un « sou » au vainqueur du duel. Chaque joueur possède 3 sous. Quand un joueur n'a plus de sou, il est fait prisonnier dans une prison centrale tenue par un arbitre. Pour racheter un prisonnier, il faut donner 1 sou à l'arbitre. Si le joueur était le général, il faut en donner 3. La prise de fortin amène 10 sous à l'équipe. L'équipe gagnante est maintenant celle qui aura le plus de sous, et le jeu se déroule en plusieurs manches. Une manche s'arrêtant quand le fortin est pris ou quand une équipe a tous ses joueurs en prison.

Pour donner du sens à l'activité

Comment débriefer le jeu ? On évaluera le jeu en parlant des stratégies mises en place par les équipes.

Sur quoi insister ? On insistera ensuite sur le fait que les enfants « forts » pouvaient être battus par une bonne stratégie.

2 - Stratégo

Objectifs

- ▶ Se concerter en équipe
- ▶ Élaborer une stratégie ensemble
- ▶ Adapter la stratégie avec les informations nouvelles

En pratique

- **Nombre de joueurs** : 2 ou + équipes de 13
- **Activité** en extérieur
- **Matériel nécessaire** : un jeu de carte, des brassards d'équipe

Déroulement

Étape 1

Le but du jeu est d'être la première équipe à capturer le drapeau de l'équipe adverse.

Mettre les enfants en équipe équilibrées. Chaque joueur se met un brassard de la couleur de son équipe. On remet à chaque joueur une carte allant de l'as (la plus forte carte), puis le roi, dame, ..., 3 et 2 (la plus faible).

Pour attraper un joueur adverse, il suffit de le toucher. A ce moment, les deux joueurs dévoilent leur carte. Pour attraper un joueur adverse, il faut avoir une carte supérieure. Quand un joueur se fait attrapé, il est fait prisonnier pendant 2 minutes dans la prison centrale. Un chef reste dans cette prison pour contrôler la libération des prisonniers.

Certaines cartes ont des particularités :

- ✓ Le 3 est le drapeau, il faut 2 cartes adverses pour le capturer, il devra donc se cacher

✓ Le 5 est la bombe, elle peut attraper n'importe quelle carte, sauf l'as, mais il faut du temps pour la « fabriquer » à nouveau. Si elle choisit d'exploder, elle restera pendant 5 minutes en prison. Quand un joueur est amené en prison par la bombe qui lui a explosé à la figure pour le capturer, il reste une minute de plus en prison.

✓ Le 2 est le démineur, il se fait attraper par tout le monde sauf par la bombe qu'il peut attraper.

✓ Le 4 est l'espion, il peut en s'accompagnant de la bombe, attraper l'as.

Les enfants n'ont pas le droit de s'échanger leur carte. A l'exception du démineur et du drapeau qui peuvent échanger leur carte entre eux.



IDÉE PLUS !

On peut déterminer un jeu en plusieurs manches. Une manche se termine quand une équipe a attrapé le drapeau, marquant ainsi un point, ou au bout de 20 min. A la fin de la manche, il y a possibilité d'échanger les cartes dans l'équipe pour la nouvelle manche. L'équipe qui a le plus de points gagne la partie.

Pour donner du sens à l'activité

Comment débriefer le jeu ? On évaluera le jeu en parlant des stratégies mises en place par les équipes.

Sur quoi insister ? On insistera ensuite sur le fait que les enfants « forts » pouvaient être battus par une bonne stratégie.