
BATAILLE NAVALE

- VEILLEE AES PETIT JEU
 JEU FLASH (3 MIN)
-



AGE : 7 A 18



DUREE : 1H



LIEU : CHAMP



NBR DE PARTICIPANTS : 20 A 60



NOMBRE D'ENCADRANTS : 3



TEMPS DE PREPARATION : 3H

MATERIEL NECESSAIRE :

- 2 TABLES
 - RUBANS ROUGE ET BLEU
 - MAQUILLAGE
 - PAPIER / CRAYON
-

SENSIBILISATION A L'ACTIVITE

Au moment du repas, dans la journée, mini scène de théâtre, ...

DESCRIPTION ET BUT

Chaque équipe choisit 1 animateurs pour être chef de QG le chef de chacun des deux QG prennent position derrière une table et choisissent la position des 5 navires de leur équipe respective.

Deux équipes s'affrontent en terrain découvert, chaque équipe est divisée en deux rôles, les destroyers et les missiles, les missiles doivent transporter un papier avec écrit une coordonne de tir donnée par le QG de son équipe si le joueur missile traverse le camp ennemi sans être intercepter par un joueur destroyer adverse il délivre son papier au QG ennemie et rapporte la réponse « touché, coulé ou manqué » a son QG (un missile ne peut pas être intercepte durant le trajet retour) la première équipe qui coule les 5 navires ennemis gagne la partie.

DEROULEMENT ET REGLES

- la première équipe qui coule l'intégralité de la flotte adverse gagne
 - pour intercepter les défenseurs doivent attraper les missiles
 - si un missile est intercepté, 2 possibilités : (1 le missile donne son papier) (2 le missile compte de 10 à 0 en étant immobile, le défenseur doit trouver le papier sinon le missile repart)
-

COMMENTAIRES

Remarques, précautions à prendre,

A quel moment du séjour cette activité peut se faire
