

L'AEROPOSTALE

En Equipe

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	20 minimum
Durée :	60 min	Lieu :	terrain boisé assez large
Intérêts :	Course - entraide et coopération - stratégie - ruse		
Conseils sécurité :	Définir très clairement les limites du terrain pour tous. Indiquez un endroit où trouver un animateur en cas de souci.		
Matériel :	un appareil sonore (sifflet, corne, cloche...), Ruban de balisage pour chantier, des enveloppes, des bons d'essence.		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : acheminer le courrier postal à bon port malgré les turbulences de terrain.</p> <p>✚ On choisit un terrain rectangulaire que l'on peut délimiter à l'aide du ruban de chantier le terrain est partagé en trois zones : une zone de radiophares, une zone de tempêtes, une zone de l'aérodrome correspondant à un demi-cercle de 50 m de rayon autour de la tour de contrôle.</p> <p>✚ Les joueurs forment quatre équipes égales. Trois équipes de pilotes et une équipe de turbulences. Les pilotes sont répartis sur différents terrains d'envol, en bordure de la zone des radiophares ; ils sont munis chacun d'une enveloppe (le courrier) et de trois bons d'essence ; les joueurs de l'équipe des turbulences se déplacent librement dans la zone de tempêtes mais elles ne peuvent pas pénétrer dans la zone de l'aérodrome.</p> <p>✚ Quelques animateurs représentent des radiophares, qui sont fixes ; ils disposent de bons essences supplémentaires à remettre au pilote.</p> <p>✚ Au signal, les pilotes tentent d'atteindre la tour de contrôle dans une limite de temps annoncée avant le départ. Durant la première partie du vol, ils peuvent rencontrer des radiophares qui vont leur remettre un bon d'essence à chaque fois.</p> <p>✚ Les pilotes pénètrent ensuite dans la zone de tempêtes. Ils cherchent à rejoindre la tour de contrôle qui se signale par un son émis régulièrement. En cours de route : si un pilote est touché par une turbulence, il lui remet un bon ; si un pilote n'a plus de bons d'essence, il doit retourner à son terrain d'envol pour refaire le plein.</p> <p>✚ À l'arrivée, les pilotes remettent leur enveloppe et leurs bons d'essence dont on a fait le décompte par équipe : 1 point par bon essence remis à la tour de contrôle ; 2 points pour les pilotes les plus rapides.</p>		
Variante :	Ce jeu peut être réalisé en veiller, les radars et la tour de contrôle étant signalé par des lumières (lampe électrique...) Pour les plus de 11 ans, faire correspondre certains billets distribués par les radiophares à des informations ou des instructions particulières.		
Conseil :	Faire plusieurs parties en échangeant les équipes.		

