



Animer :

# ESPACE JEUX – SPECIAL JEUX EXTERIEUR

et d'AVENTURE ■

## L'ATTAQUE DE LA DILIGENCE

En equipe

<b>A partir de :</b>	12 ans	<b>Effectif +/- :</b>	24 minimum
<b>Durée :</b>	45 min	<b>Lieu :</b>	extérieur
<b>Intérêts :</b>	coopération - stratégie		
<b>Conseils sécurité :</b>	Définir clairement le terrain de jeu, les limites, la zone...		
<b>Matériel :</b>	De quoi matérialiser une diligence - papier, crayons, feutres et plans - autant de brassards qu'il y a de joueurs trois couleurs différentes.		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✚ <b>But du jeu : arrêté la diligence.</b></li><li>✚ Une diligence (une remorque, une brouette, des vélos rendus solidaires, une caisse à savon, etc.) doit se rendre d'un point à un autre selon un itinéraire déterminé à l'avance.</li><li>✚ La diligence ne doit rouler que sur des chemins tracés (route, chantier, circuit de randonnée...) La zone que doit parcourir la diligence est déterminée sur une carte indiquant : les limites du jeu, les différents points de passage obligatoire pour la diligence (les relais) et le but.</li><li>✚ L'équipe de la diligence se compose de 3 personnes (un cocher et de chevaux) ainsi que de 3 à 7 autres personnes qui, jouent l'équipe de protections de la diligence. Chaque membre de cette équipe porte un brassard d'une couleur identique.</li><li>✚ Deux autres équipes forment les bandits chacun à une couleur de brassard différente. Chaque équipe se compose de la moitié de l'effectif de l'équipe de la diligence. (10 joueurs pour la diligence, 5 bandits dans une équipe et 5 bandits dans une autre équipe)</li><li>✚ Chaque équipe de bandits détermine son quartier général distant de 300 à 500 m du point de départ de la diligence.</li><li>✚ Au commencement du jeu, la diligence est postée à son point de départ et les bandits occupent leurs repères respectifs. Chaque équipe de bandits laisse un joueur au point de départ. Celui-ci reçoit de l'animateur de jeu la carte de la zone traversée par la diligence. Sur cette carte ne sont mentionnés ni le but, ni les relais mais seulement la zone du jeu.</li><li>✚ Au signal, la diligence part, les équipiers bandits rejoignent leurs compères et leur communiquent le plan de jeu. Les bandits doivent capturer la diligence avant qu'elle n'atteigne son but.</li><li>✚ Pour cela, il faut que les bandits encerclent la diligence avec les deux tiers au moins de leur effectif total, toute équipes confondues. (14 joueurs si les deux équipes de bandits se composent chacune de 10 joueurs). Les deux équipes de bandits doivent donc se trouver et se concerter après le départ, afin de tendre une embuscade à la diligence.</li><li>✚ La diligence gagne si elle parvient aux buts assignés sans se faire capturer.</li></ul>		





Animer :

# ESPACE JEUX – SPECIAL JEUX EXTERIEUR

## et d'AVENTURE ■

✚ Elle doit : savoir utiliser tous les chemins détournés pour parvenir au but en évitant les embuscades probables. - Utiliser habilement l'équipe de protections à fin de s'assurer à l'avance de la sûreté des chemins. La diligence doit faire obligatoirement une halte de cinq minutes à chaque relais. Un arbitre accompagne la diligence.

✚ Tous les joueurs qui auront perdu leur foulard ne pourront pas faire parti de ce qui entoure la diligence s'ils font parti des équipes de bandits. S'ils appartiennent à l'équipe de la diligence, ils ne pourront pas repousser ni attaquer les bandits.

**Variante :**

-

**Conseil :**

On peut placer un animateur dans chaque équipe.

