



Public	8 à 14 ans
Intéret du jeu	Trouver et intercepter le + haut gradé adverse tout en protégeant le sien.
Durée	30 minutes à 1 heure
Objectifs du jeu	développement physique, esprit d'équipe, stratégie...
Espace	extérieur
But du jeu	Un peu d'instruction civique (ou plutôt militaire) !!!, et beaucoup de stratégie.
Matériel	des balises (ficelle, foulards, etc...) pour délimiter les deux camps - des papiers pour les grades (avec le grade et, pour info, le n° de la vie (1 sur 3 par ex.) et un rappel des hiérarchies par chiffre pour savoir qui est + fort (ex : président=1, maréchal=2, etc...))
Nombre de participants	15 à 40 participants
Déroulement du jeu	<p>Deux équipes formant chacune une armée. Le chef des armées c'est le Président. Et les autres personnes ont diverses grades. (général, colonel, espion, bombe, démineur, etc... cf. règles) Le déroulement du jeu est alors une sorte de cache-cache stratégique : le Président doit se cacher pour ne pas être pris par l'espion adverse.</p> <p>Au début personne ne connaît les grades des autres joueurs, puis peu à peu des stratégies s'organisent ... Les grades ont été distribués aux joueurs par hasard et ne sont pas échangeables. (personne n'est lésé puisque moins on est gradé + on a de vies !) les joueurs doivent alors essayer de toucher leurs adversaires et à ce moment là ils se montrent mutuellement leur grade : le grade le + fort prend le grade du plus faible (papier).</p> <p>Le joueur sans grade va alors chercher un autre grade dans son camps (si pour ce grade en question il reste des vies !) et l'autre joueur garde la vie gagnée dans sa poche (à vous de voir). Si deux grades identiques se rencontrent, ils se saluent et repartent (ou alors poignée de main). La partie est gagnée lorsque l'espion a réussi à prendre le président adverse ou si l'espion adverse n'a plus de vies.</p>
Variantes	Deux joueurs d'une même équipe ne peuvent pas avoir le même grade. Un joueur utilise le même grade jusqu'au bout, en fonction des vies



qu'il lui reste. Voilà les grades (du + gradé au -) : président, maréchal, général, colonel, lieutenant-colonel, commandant, capitaine, lieutenant, adjudant-chef, adjudant, sergent-chef, sergent, caporal-chef, caporal, première classe, soldat, démineur, éclaireur, ravitailleur, etc... (inventer si besoin est, à cause du nombre de joueurs).

En plus de ces grades viennent : l'espion et la bombe (quitte à supprimer des grades comme adjudant-chef, sergent-chef, etc... si cela fait trop, mais vous devez absolument utiliser les mêmes grades dans chaque équipe). L'espion est très stratégique car lui seul peut prendre le Président... et à la fois : tout le monde peut prendre l'espion !

La bombe, quant à elle, peut prendre tout le monde sauf le démineur. Voir le tableau pour l'ensemble des combats et le nombre de vies.

C'est un anim qui distribue les vies au fur et à mesure. Si vous n'avez pas assez d'anim, alors le président de chaque équipe peut distribuer les vies... mais au risque de se faire connaître puisque tout le monde ira vers lui. (Dans ce cas il vaut mieux choisir soi-même qui sera le président...)

Le jeu est assez complexe la première fois, n'hésitez pas à faire poser des questions et à ré expliquer !

Rôle et attitudes de l'animateur

Chaque animateur est chef d'équipe
Respect des règles et à sa compréhension, motive

Origines du jeu

Fiche technique du centre socioculturel de Douchy-les-Mines.