

Jeu – Le débarquement

Matériel : quatre fanions, une lampe de poche par animateur

Déroulement : Quand on dispose d'une île de petite dimension (env. 0.5 km pour des équipes de 10 personnes) c'est l'idéal, car tout le contour de l'île peut servir de zone de débarquement. Dans le cas contraire, on délimite une section du rivage comme zone de jeux. Quand la noirceur arrive, une des équipes quitte le camp en canot. L'autre équipe se tient autour du feu sur l'île. Les attaquants disposent d'environ deux heures pour tenter le débarquement. Ils doivent se rendre au feu sans se faire toucher par les guetteurs. Ces derniers n'ont pas le droit de se tenir trop proche du feu. Ceux qui tentent le débarquement peuvent utiliser des stratégies de camouflage, diversion, etc. Les jeunes doivent être habitués en canot et bien connaître le site. Ils portent un VFI. Par une nuit calme sans lune, c'est un jeu très excitant en raison du suspense qui se crée.

Note : Comme je suis habituée avec un groupe de plus jeunes (les 9-11ans) et que j'ai une tendance à être mère poule, je serais assez stressée par ce jeu... mais je suis sûre que les jeunes éclaireurs doivent l'adorer... Pour plus de sécurité, j'exigerais en plus du système copain-copain, que chaque attaquant porte au cou un sifflet pour qu'il puisse signaler un problème urgent par 3 coups brefs...