

Jeu de nuit de poursuite

Camp d'été éclaireur

RÔLES: Surveillant: Patrouillent, surveillent les prisonniers et capturent les jeunes.
 Complice Meneur de jeu. Adulte qui aide les jeunes, les conseille, donne des consignes aux surveillants afin de doser la "sévérité" de la surveillance, aide les équipes les moins habiles. Permet que la 1^{re} partie se termine équitablement pour tous les jeunes.

1re partie

But: Accumuler des jetons (équivalent à deux jetons par joueurs) par équipe.

- Le jeu se joue par équipe. Les équipes sont indépendantes. Au centre du terrain se trouve une zone cible-prison, délimitée par 3 fanaux allumés.
- Les jeunes gagnent un jeton correspondant à leur équipe à chaque fois qu'ils pénètrent dans la zone cible-prison. Pour pouvoir pénétrer, il ne doit pas y avoir de prisonniers de son équipe et un joueur doit y pénétrer à la fois. S'il y a des prisonniers, ceux-ci doivent être délivrés par leurs coéquipiers avant de pouvoir recevoir des jetons. Un jeune qui entre dans la zone cible-prison délivre automatiquement un prisonnier. S'il y a plus d'un prisonnier, c'est celui qui est là depuis le plus longtemps qui est délivré.
- Les jeunes qui s'éloignent de la zone cible-prison ne peuvent être capturés immédiatement par les surveillants. Pour être capturé, il faut qu'un surveillant touche un jeune. Plusieurs jeunes peuvent être capturés en même temps. Les animateurs ne peuvent tous capturer les jeunes d'une équipe. Lorsque le dernier est capturé, le plus ancien prisonnier est automatiquement libéré.
- Les surveillants circulent avec leur lampe de poche toujours allumée. Ils peuvent travailler en équipe
- Un adulte est le complice des jeunes. Le complice ne protège pas le jeune et ils peuvent se faire capturer lorsqu'ils vont voir le complice. Le complice aide les jeunes en les renseignant et en leur indiquant les étapes à suivre dans le jeu. Il n'est pas complice avec les animateurs.
- Les jetons sont différents d'une équipe à l'autre. Lorsque l'équipe a le double de jetons que de jeunes, ils vont trouver le complice qui leur demande une épreuve supplémentaire. L'équipe doit enlever la casquette d'un surveillant. S'ils réussissent, les surveillants ne peuvent plus les capturer. S'ils échouent,

ils peuvent se faire capturer. En cas de capture, les autres membres doivent délivrer les prisonniers avant de retourner voir le complice. Il les enverra alors enlever la casquette d'un autre surveillant.

2e partie

But: Trouver les informations conduisant à la finalité du jeu.

- Lorsque le complice reçoit la casquette, il indique sommairement où est caché un livre dans le bois. Chaque équipe a son propre livre. Le complice retourne la casquette au surveillant. Il avise l'équipe de revenir le voir avant de faire autre chose. Il leur remet un crayon et du papier.
- Les chiffres sur un côté des jetons indiquent l'ordre du jeton, les autres chiffres, précédés d'un "p" indique une page du livre. À chaque page du livre, des lettres sont encadrées. Celles qui sont sur les pages identifiées par les jetons forment des mots indiquant où se situe la fin du jeu. (cadeaux)
- À St-Alban, les mots sont: " BORD RIVIÈRE AMONT "

3e partie

But: Prendre possession des cadeaux.

- Le complice doit voir à ce que tous les jeunes aillent chercher les cadeaux en même temps. Éclairer l'endroit avec un fanal.

Commentaires sur l'exécution du jeu

Le complice est extrêmement important pour "régulariser" le jeu, car certaines équipes se retrouvent trop souvent emprisonnées et n'accumulent donc pas de jetons et la situation devient trop inégale. Il doit se tenir souvent près de la prison pour remettre les jetons et pour encourager (coacher) certains joueurs.

La deuxième partie s'est bien déroulée avec un encadrement souple afin que chaque équipe trouve la solution sans un écart de temps trop important.

L'idée de la casquette fut abandonnée et cela n'a pas nui au jeu

Matériel requis

- | | |
|--------------------------------------|------------|
| - Jetons | - 4 fanaux |
| - Casquettes pour chaque surveillant | - Cadeaux |
| - Livre spécial (1/équipe) | |
| - Crayon et papier | |