

# FICHE D'ACTIVITÉ

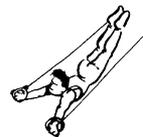
NIVEAU 3-6

TYPE ACT

CAT JEU EXT

Stratège | Jeu extérieur

EPS



# STRATEGO

## MATÉRIEL

- Autant de carte « personnage » que de participants
- Une réserve de carte « vies »

## ORGANISATION GLOBALE

- 2 équipes de nombre égal
- Chaque participant reçoit une carte « personnage »
- Chaque participant reçoit une vie
- Chaque équipe a un camp de base, qui sert à déposer et à recevoir les vies

### *Variante*

En plus du jeu de base, il est possible d'agrémenter l'activité avec un drapeau à confectionner, à cacher et à protéger. Dans ce cas, la découverte du drapeau soit désigne l'équipe gagnante et met fin au jeu, soit apporte un certain nombre de vies supplémentaires à l'équipe qui le trouve ou qui le trouve en premier.

## CARTES « PERSONNAGES » DISPONIBLE

1. le maréchal (10), 1 en jeu
2. le général (9), 1 en jeu
3. les commandants (7), 1 en jeu
4. les capitaines (6), 1 en jeu
5. les lieutenants (5), 1 en jeu
6. les sergents (4), 1 en jeu
7. les démineurs (3), 1 en jeu
8. les éclaireurs (2), 1 en jeu
9. l'espion (1), 1 en jeu
10. la bombe, 1 en jeu

① Normalement, les bombes ne peuvent pas se déplacer. Cependant, afin de donner plus d'action dans le jeu, les bombes pourront se déplacer et ne pourront être anéanties que par le démineur.

# RÈGLES DU JEU

- Comme dans le stratégo en jeu de société, les grades des soldats indiquent leur valeur. Outre le fait que le plus grand numéro « tue » le plus petit, il y a quelques exceptions :
  - La bombe tue tous les soldats sauf le démineur.
  - L'espion est tué par tous sauf le maréchal.
  - L'éclaireur est tué par tous sauf par l'espion.
- Les combats s'effectuent par simple « toucher ».
- Lorsqu'un joueur est touché, il doit montrer sa carte, celui qui a le plus haut grade l'emporte (peu importe que ce soit l'enfant « toucheur » ou « touché »).
- Celui qui a le plus haut grade prend la vie de l'autre joueur et doit la déposer dans son camp immédiatement !
- Celui qui a perdu sa vie doit retourner en prendre une dans son camp.
- L'équipe gagnante sera l'équipe qui aura gagné le plus de vies.
- Jusqu'à un signal donné, il est interdit d'échanger les cartes « personnages » dans sa propre équipe. Dans une 2<sup>e</sup> phase, cela peut être possible.

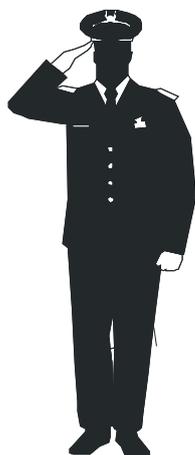
# CARTES « PERSONNAGES » (1)



*Maréchal* ☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆



*Général* ☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆



*Commandant* ☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆



*Capitaine* ☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆



*Lieutenant* ☆☆☆ ☆☆☆



*Sergent* ☆☆☆ ☆☆☆

# CARTES « PERSONNAGES » (2)



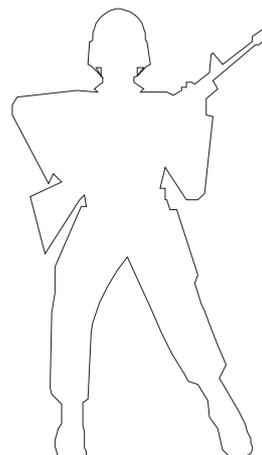
*Eclaireur* ☆☆



*Bombe*



*Démineur* ☆☆☆



*Espion* ☆