

Nom de l'activité :

Bataille Navale Grandeur nature

Objectifs pédagogiques :

- **Développer le sens de la stratégie en équipe**

Public : **7 - 17 ans**

Effectif : **de 20 à 80**

Durée : **de 1H à 1
demi-journée**

Lieu : **Extérieur**
Terrain vallonné et boisé. Si plat, 200m de côté

Objectif : de l'activité :

- Chaque camp doit couler les bateaux de son adversaire, disposés sur une grille.

Matériel :

- Matériel pour costumes, signes distinctifs des équipes et vies
- Stylos, papier (grilles et messages)
- Stylos, papier (grilles et messages)

Préparation

- Choix du thème
- Repérage et balisage du terrain
- Fabrication des grilles, des vies (environ 5 par joueur), des papiers (pour messages)
- Élaboration du thème, de la sensibilisation et de la conclusion
- Fabrication des éléments de costume

Répartition durant le jeu

- Organisateurs :
1 animateur dans chaque camp
1 arbitre et des contrôleurs du déroulement du jeu sur le terrain
- Joueurs :
2 équipes de 10 à 40 joueurs.

Conseils :

Dans chaque camp :

- Séparer matériellement le point de départ des messagers et le point d'arrivée de ceux de l'autre équipe.
- Canaliser en file indienne les messagers qui arrivent dans le camp adverse, pour éviter les tricheries
- Baliser une ligne médiane et interdire aux défenseurs de la franchir
- Conseiller au capitaine de noter sur sa grille les indications données à ses messagers
- Choisir des prises de vies à la loyale (1 contre 1) ou à la déloyale (possibilité de combattre à plusieurs contre un). Attention aux risques de violence.

Règles

- Les deux camps sont dissimulés, si possible, (par exemple dans les taillis) et espacés de 200 mètres environ. Les deux équipes ont le même effectif.
- Seul le capitaine de l'équipe reste dans le camp, les autres sont à l'extérieur en tant qu'attaquants (messagers) ou défenseurs (torpilles). Chacun dispose d'une vie (foulard ou bout de ficelle dont il glisse un bout dans la ceinture, sans l'attacher).

Dans chaque camp se trouvent un drapeau et une carte : la carte est une feuille quadrillée sur laquelle sont représentés en cases numérotées les bateaux (comme dans la « Bataille Navale » classique). Le nombre de cases représentant les bateaux varie selon le nombre total de cases environ 1 pour 10.

Le capitaine de chaque camp doit, selon la règle de la Bataille Navale classique, essayer de couler les bateaux adverses en inscrivant une case (ex : A2) sur un bout de papier et en la confiant à un messager de son camp.

Le messager doit porter ainsi le « message-boulet » au capitaine du camp adverse sans se faire toucher.

S'il arrive dans le camp adverse, il remet son message au capitaine qui doit marquer la case désignée sur sa grille et informer le messager de la réponse : « Touché », « Coulé », « En vue » ou « A l'eau ».

Le messager revient alors dans son camp par le côté du terrain (zone neutre) en tenant ostensiblement sa vie à la main, et il informe, le capitaine de son camp de la réponse. S'il se fait toucher par une torpille (défenseur adverse), il doit livrer un combat de prise de vie : chacun essaie de prendre la vie de l'autre.

Le messager continue son chemin s'il a gagné. Il donne son message et sa vie et retourne dans son camp s'il a perdu (il peut alors repartir avec un nouveau message et une nouvelle vie).

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à couler tous les bateaux adverses.