

TRIUMVIRAT DE KINKORA

Pour un camp d'hiver avec les scouts, nous avons organisé un jeu de guerre de nuit entre deux équipes dont le but était de trouver une bombe cachée et de la désarmer. Mais, les organisateurs ont aussi préparé une surprise qui a complètement bouleversé le jeu!

OBJECTIFS

- Encourager l'esprit de groupe pour les membres des équipes A et B
- Encourager le même esprit quand les équipes se sont regroupées
- Inciter à tout le monde à participer en partageant l'équipe en petits groupes
- Faire exercer le corps et la matière grise
- Offrir un jeu différent et une expérience unique dont tout le monde gagne à la fin

LIEU

Le site du Camp Kinkora était assez grand pour accommoder un grand nombre de joueurs. En même temps, il avait des points stratégiques divers assez éloignés les uns des autres. Sur le site se trouvaient des cabanes accessibles aux joueurs et plusieurs chemins qui les permettaient à se déplacer dans le camp. De plus, le camp était entouré de lieux boisés qui étaient idéals pour cacher des objets et de lancer des embuscades.

ÉQUIPES

- Équipe Alpha - composé de 20 joueurs qui opposaient l'équipe Bêta
- Équipe Bêta - composé de 20 joueurs qui opposaient l'équipe Alpha
- HQ - organisateur du jeu qui coordonne le jeu
- Équipe SpecOps – composé de 20 chefs de scout qui ont été invités en secret et qui se sont dissimulés pendant la première moitié du jeu

BUTS

- Le but du jeu pour les équipes A et B était de trouver la bombe et la désarmer avant l'autre.
- Pour parvenir à cette fin, les équipes devaient accomplir des objectifs qui les amenaient d'un point stratégique à un autre et finalement à l'endroit où la bombe a été dissimulée.

- Le HQ communiquait avec les deux équipes séparément et donner les instructions et les missions nécessaires pour accomplir les objectifs
- Le groupe des SpecOps était sous la commande du HQ sans la connaissance des équipes A et B. Son but était de rester caché jusqu'à la moitié du jeu. Pendant la deuxième moitié, l'équipe entrait soudainement en jeu pour opposer les deux autres.

ÉQUIPEMENT

Les deux équipes A et B ont été équipés avec

- Des Talkies-walkies configurés avec des fréquences différentes
- Carte du site du camp avec un système de coordonnées
- Un document déchiffreur de code qui consistait d'une liste de lettre qui substituait d'autres lettres de l'alphabet. Par exemple, la lettre A correspondant à la lettre L, etc.
- Un drapeau – cet item donnait l'opportunité aux deux équipes de gagner des points supplémentaires quand ils trouvaient le drapeau de l'autre équipe.

De plus, chaque joueur devait attacher des rubans longs à leurs bras - ces rubans représentaient les deux « vies » du joueur.

Déroulement de la première moitié

Les deux équipes partaient du HQ vers les premiers points stratégiques différents avec un intervalle de 10 minutes. Une fois arrivés à leur point respectif, les deux groupes contactaient HQ avec les Talkies-walkies. Alors, le HQ leur envoyait un message codé qui contenait les coordonnées du prochain point stratégique et un ordre. Par exemple, une fois le code déchiffré, il laissait entendre que l'équipe devait dissimuler le drapeau près de ce point et de laisser derrière une bande de cinq personnes pour le protéger des rivaux. Naturellement, les deux équipes se rencontraient en combat qui était limité à pousser l'opposant par terre et à arracher les rubans des autres joueurs. Les joueurs qui avaient perdu les deux rubans devaient retourner au HQ et étaient alors hors jeu.

Alors, l'équipe SpecOps prenait les joueurs hors jeu en tant qu'otages dans une cabane. En même temps, HQ contactait les équipes A et B et leur annonçait que la mission vient de changer et les avertissait qu'un groupe secret (les SpecOps bien sûr) a pris des otages. De plus, HQ affirme que la bombe est dissimulée dans l'une de ces cabanes. Donc, auparavant des rivales, les équipes A et B devaient dorénavant travailler ensemble pour sauver leurs camarades!

Déroulement de la deuxième moitié

Les SpecOps envoyaient un dernier message codé avec les Talkies-walkies. Une fois le message déchiffré, il révélait cinq coordonnées, dont quatre pour leurrer l'alliance. De plus, l'équipe avait

seulement quinze minutes pour trouver les otages avant qu'ils soient éliminés par l'explosion. Idéalement, de petites cellules se formaient pour entreprendre la tâche de trouver le lieu des otages. Une fois les cabanes retrouvées, l'équipe se regroupait, attaquait les SpecOps, libérait les otages et prenait en main la bombe qui signalait la fin du jeu.

RÉSULTATS

Les organisateurs et les joueurs ont été complètement satisfaits avec le dénouement du jeu. Après avoir parlé avec les joueurs, ils nous ont tous confirmé que le jeu n'était ni difficile à comprendre ni facile à gagner. Tout le monde a bien reçu la deuxième moitié du jeu, même les otages, qui ont été complètement surpris par les « SpecOps ». Nous sommes aussi parvenus à accomplir nos objectifs, car on avait introduit des missions qui permettent l'équipe de se diviser en petits groupes, pour laisser la chance à tout le monde de participer et à contribuer à l'effort. On a aussi réalisé que nous aurions dû introduire une plus grande diversité, au point de vue des missions, au lieu de « laisser 2 personnes pour défendre ce point d'une attaque éventuelle » et « trouvez un objet X et ramenez-le ».