

Douaniers et contrebandiers

Matériel : bouts de papier.

Peu importe, la taille et la forme. Divisé en trois zones :

le repaire des contrebandiers : point précis bien repéré.

la frontière : reste de la zone de jeu, entre le repaire et le lieu de livraison.

lieu de livraison : point précis bien repéré.

La première équipe constitue les contrebandiers. Ils doivent franchir la frontière avec de la marchandise. Celle-ci est matérialisée par des bouts de papier, qu'ils cachent sur eux (en général au dessus de la ceinture, on veillera à spécifier clairement où on peut le cacher et où on ne le peut pas, mais cela peut varier suivant le public).

La deuxième équipe constitue les douaniers qui doivent attraper les contrebandiers. Ils ne peuvent pénétrer ni dans le repaire des contrebandiers, ni dans le lieu de livraison.

Déroulement du jeu

Un arbitre se situe dans le repaire des contrebandiers. Il distribue la marchandise aux contrebandiers ; soit un papier par personne et par voyage, soit en quantités variables selon son choix.

Les contrebandiers doivent traverser la frontière sans se faire attraper par les douaniers. Si un contrebandier est attrapé (mode de prise variable, à définir au début du jeu. En général, un simple contact suffit, mais on peut opter pour la prise de foulard ou l'immobilisation des deux épaules à terre, selon le public), il se laisse fouiller pendant un temps défini à l'avance (une à trois minutes). Si la fouille n'a rien donné, le contrebandier peut aller livrer la marchandise au second arbitre. Puis il retourne à la cache chercher à nouveau de la marchandise.

Au bout d'un certain temps, on inverse les rôles. L'équipe qui a fait passer le plus de marchandise a gagné.

Variantes

Ce jeu se prête à d'innombrables variantes possibles, et peut être utilisé comme épisode lors d'un grand jeu important. Outre toutes les variantes de nom, de nombre de papiers emportables par les contrebandiers et de temps de fouille, on trouve aussi :

Contrebande à double sens : le lieu de livraison comporte un deuxième arbitre, qui prend livraison de la marchandise, et en confie d'autres au contrebandier, à ramener au repaire. Peut aussi être remplacée par une somme d'argent représentant le paiement de la marchandise.

Double contrebande : deux équipes de contrebandiers partent chacune de leur repère pour porter la marchandise au repaire de l'autre équipe. On peut y ajouter le retour avec un paiement.