

# Mission Scientifique

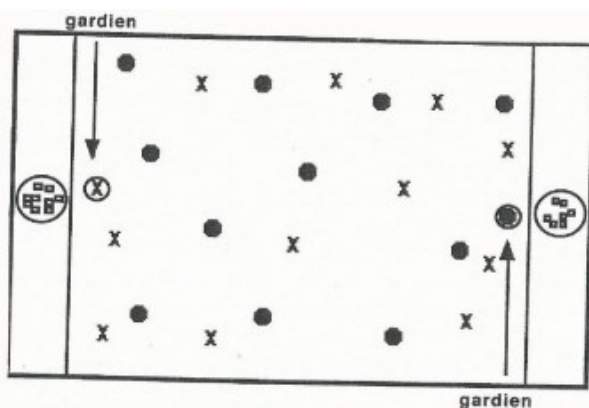


## Jeu de Poursuite

### But du Jeu

S'emparer des formules scientifiques sans se faire toucher par le scientifique adverse.

- On divise d'abord le groupe le groupe en deux équipes. L'aire de jeu sera préparée comme l'image ci-dessus: deux cerceaux placés aux extrémités auxquelles seront placés des sacs de fèves.
- Chacune des équipes nomme un scientifique. Ces derniers portent un dossard distinctif. Le rôle du scientifique est de surveiller les 20 sacs de fèves (formule scientifique) placés dans le cerceau de son équipe.
- Au signal, les voleurs tentent de s'emparer des sacs de fèves de l'autre équipe et de les rapporter dans leur cerceau, sans se faire toucher par le scientifique adverse.
- Quand un joueur se fait toucher, il doit d'abord regagner son territoire (derrière la ligne de fond) avant de revenir au jeu. S'il est en possession d'un sac de fèves, il doit d'abord le remettre dans le cerceau adverse.
- On fait de courtes parties (3 à 4 minutes) puis on change de scientifique. L'équipe qui a accumulé le plus gros trésor est déclarée gagnante.



### Matériel

- Cerceaux
- Sacs de fève
- Dossards