

Les Interprètes

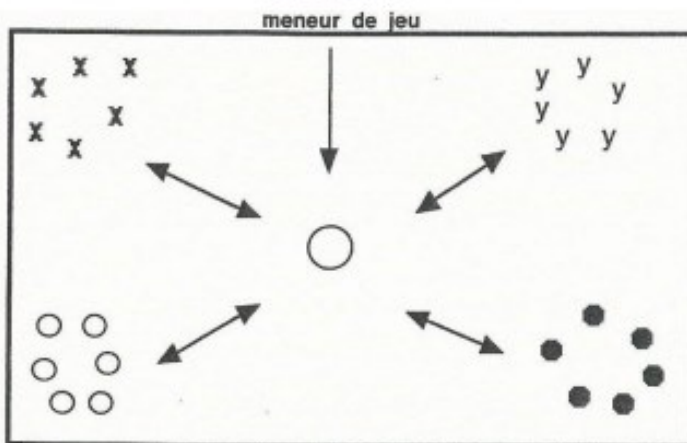


Jeu d'Adresse

But du Jeu

Deviner le mot secret du représentant.

- On forme des équipes de six à huit joueurs que l'on disperse aux quatre coins de la salle.
- Chacun des groupes envoie un représentant chercher un mot secret que le meneur de jeu lui dit à l'oreille; puis, il doit retourner auprès de son équipe pour faire deviner le mot en faisant des gestes et des signes (il n'a pas le droit de parler).
- Le coéquipier qui devine le mot devient à son tour représentant et va chercher un nouveau mot.
- L'équipe gagnante est celle qui épuise la première, la liste de mots de l'éducateur.
- Pour éviter que les équipes entendent les mots des autres groupes, on peut préparer une liste de mots pour chacune d'elles.



Matériel

Le Passage



Jeu d'Adresse

- Les serveurs devront traverser le passage jusqu'au récipient et y vider le contenu du verre.
- L'équipe représentant les malfaiteurs se dispersera de chaque côté du corridor, sans jamais traverser les limites de côté. Ils auront à leur disposition des petits sacs de sable ou poches. Leur rôle consiste à essayer de faire renverser le verre avant qu'ils ne se rendent au récipient final. Ils le feront en lançant des petits sacs de sable.
- Un serveur à la fois tentera de franchir le passage. Si le verre est renversé, sa course s'arrête et il se fera remplacer par un autre serveur.
- Avant le départ d'un serveur, l'animateur peut permettre au malfaiteur de récupérer les sacs de sable restés dans le passage.
- Quand tous les serveurs ont passé, on inverse les rôles pour ensuite comparer la quantité de liquide récupéré par chacune des équipes. L'équipe ayant accumulé le plus de liquide gagne la partie.
- Dans le cas où vous jouez à l'intérieur, l'équipe gagnante sera celle qui aura fait traverser le plus de quilles.

Source: Animagerie

