

Place en mémoire

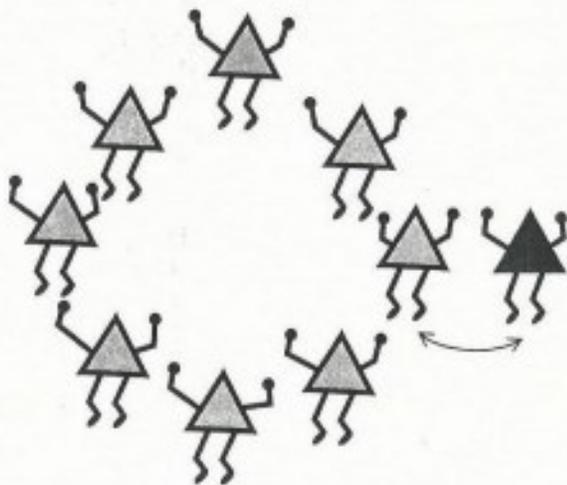


Jeu d'Adresse

But du Jeu

Garder en mémoire quel joueur a déjà changé de place.

- Les joueurs forment un cercle. Un premier joueur est désigné pour être le coureur et se déplace en courant autour du cercle vers un autre joueur et s'immobilise derrière lui.
- Le joueur devant le coureur lui cède sa place et devient le coureur. Le nouveau coureur se déplace à son tour vers un autre joueur, qui lui cédera sa place, et ainsi de suite.
- Les joueurs doivent mémoriser quels joueurs ont été coureurs, puisqu'il faut toujours se rendre derrière un joueur qui n'a pas changé de place.
- Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur s'immobilise derrière un joueur qui avait déjà changé de place ou lorsque tout le monde a changé de place. Alors le jeu recommencera.



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

