



Jeux d'adresse

Le Passage

Matériel:

- Sacs de sables
- Bancs suédois
- Cabaret
- Verres en plastique
- Eau
- Quilles
- Chaudière



But du Jeu

⇒ Traverser le passage sans faire tomber sa coupe remplie d'eau.

- Divisez le groupe en deux équipes au nombre égal de joueurs. Une équipe représentera les serviteurs du roi. L'autre équipe représentera des malfaiteurs voulant empêcher le breuvage de se rendre jusqu'au roi.
- Vous devrez aménager un corridor de cinq mètres de large sur une quinzaine de long. Ce corridor devra être délimité de façon à empêcher toute intrusion. Une simple ligne au sol est trop facile à enjamber. Utilisez donc des bancs suédois couchés sur le côté ou encore des cordes tendues à la hauteur de la taille.
- Vous aurez besoin d'un plateau de service, d'un verre incassable à basse étroite, d'un contenant pour amasser et mesurer l'eau et aussi d'eau en réserve. Dans le cas où le jeu se déroulerait à l'intérieur, vous remplacerez le verre par une quille.
- Par mesure de sécurité, prévoyez un ou deux casques de protection avec une grille pour les serviteurs.
- L'équipe représentant les serviteurs du roi se placera à une extrémité du corridor en file indienne. À l'autre extrémité, il y aura un récipient gradué.
- Les serviteurs devront traverser le passage jusqu'au récipient et y vider le contenu du verre.



Jeux d'adresse

Le Passage

- 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 serviteur 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 serviteur.
- Avant le départ d'un serviteur, l'animateur peut permettre au malfaiteur de récupérer les sacs de sable restés dans le passage.
- Quand tous les serviteurs 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

