



Jeux de course/poursuite

Les Trésors perdus

Matériel:

- Matelas
- Trésors (sacs de sable)



But du Jeu

⇒ Avoir le moins de trésor dans sa cabane de voleur.

- Les quatre matelas situés dans les coins représentent les cabanes des voleurs. Le matelas du centre représente la tente des archéologues.
- Divisez le groupe en quatre équipes au même nombre de joueurs. Chaque équipe se verra attribuer une cabane ou une tente. Chacune des cabanes des voleurs possède son terrain ce qui équivaut au quart du gymnase pour chacun des terrains.
- Pour un groupe d'environ vingt participants, vous nommerez deux archéologues qui enfiletront un dossard.
- Les voleurs viennent de trouver des trésors un peu partout aux alentours d'un site maya. Les archéologues arrivent sur le site et constatent les vols. Les voleurs ne veulent pas être accusés et voilà pourquoi ils s'en débarrassent en les lançant dans les cabanes des autres voleurs.
- Les archéologues ne supportent pas que les voleurs touchent aux trésors. Ils tenteront alors de les rattraper et de les faire prisonniers dans leur tente.
- Pour délivrer un voleur, il faudra une simple tape dans la main donnée par un autre voleur de son équipe.
- Après 5 minutes, on arrête le jeu. L'équipe ayant le moins de trésors sur son terrain gagne.

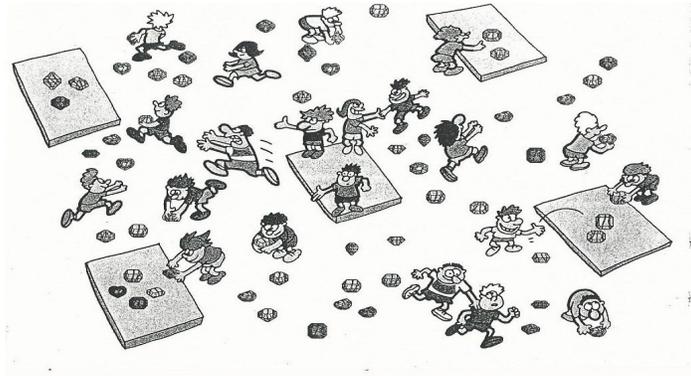


Jeux de course/poursuite

Les Trésors perdus

Matériel:

- Matelas
- Trésors (sacs de sable)



But du Jeu

⇒ Avoir le plus de trésors dans sa maison.

- Les archéologues croient maintenant qu'il serait plus judicieux de prendre les trésors et de les entreposer dans leur tente. Le jeu sera donc inversé.
- Les archéologues trop occupés maintenant à prendre les trésors, les voleurs essaient également d'entreposer le plus de trésors dans leur cabane. Ils peuvent toutefois continuer à les capturer.
- Le jeu prend fin lorsqu'il n'y aura plus de trésors sur le site. L'équipe qui aura le plus de trésors gagne le jeu.

Source: Animagerie