



Public	03 à 15 ans.
Intérêt du jeu	Jeu Sportif exerçant la mémoire visuelle
Durée	15 à 30 minutes
Objectifs du jeu	...
Espace	Un espace dégagé de préférence en extérieur ou salle de sports
But du jeu	Le but du jeu pour les chasseurs est de pénétrer dans le camp des gardes afin de pouvoir observer les dessins, sans se faire prendre leurs «vies».
Matériel	Des feuilles de papier, des crayons des foulards
Nombre de participants	Maxi 16 à 50 personnes
Déroulement du jeu	Il faut d'abord composer des équipes (5 à 10 joueurs). Une équipe de gardes et plusieurs équipes de chasseurs. Chaque équipe a un camp matérialisé. le camp des gardes doit être à l'opposé des camps des chasseurs et doit être très clairement matérialisé par des traits sur le sol. Les chasseurs détiennent une feuille sur laquelle sont dessinés des petits dessins. (en général la feuille est coupée en 6 ou 8 parties et on dessine des petits pictogrammes plus ou moins compliqués selon l'âge des enfants.) Dans chaque camp de chasseur, il faut placer une feuille vierge et des crayons feutres. Les chasseurs ont des «vies» matérialisées par des queues (foulards attachés à la ceinture, en bas du dos). Le but du jeu pour les chasseurs est de pénétrer dans le camp des gardes afin de pouvoir observer les dessins, sans se faire prendre leurs «vies». Si un chasseur parvient à pénétrer dans le camp des gardes sans se faire prendre sa vie, alors il peut observer le dessin pendant quelques secondes. Il devra ensuite retourner dans son camp pour essayer de le reproduire le mieux possible. L'équipe qui a reproduit le mieux le dessin a gagné.



Astuces

Si un chasseur perd sa vie, il ne peut plus jouer. Il devra alors retourner dans son camp pour prendre une autre vie.

On peut aussi placer un animateur au niveau des dessins des gardes.

Cet animateur pourra cacher la feuille et la montrer uniquement aux chasseurs qui seront entrés dans le camp des gardes sans se faire prendre.

Rôle et attitudes de l'animateur

Au niveau du camp des chasseurs, il faut un arbitrage rigoureux pour ne pas avoir de litige.

Pour cela, un animateur pourra se placer au niveau de la limite du camp des gardes afin d'arbitrer les éventuels litiges.

Origines du jeu

...