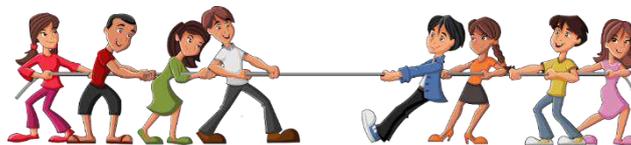




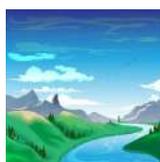
## Le Géant - Nain - Sorcière



Nombre : 12 à 50



6 ans et +



Grand espace extérieur  
ou salle de sport



10 à 30 min



Aucun ou plots pour  
démarquer les camps



- 1- 2 camps (rond de plots) séparés de 20 à 30 mètres. Faites 2 équipes, chacune à le choix d'un personnage : Géant, Sorcière ou Nain. Les pouvoirs sont les suivants : Les géants dévorent les sorcières, les sorcières transforment les nains en grenouilles et les nains chatouillent les pieds des géants pour les faire tomber.
- 2- Réunissez maintenant les joueurs face à face sur une ligne imaginaire. Chacun à un geste précis : Les géants agitent les mains vers le haut, les sorcières au milieu et les nains en bas.

**Exemple :** Si l'équipe A choisi Géant et l'équipe B choisi Nain. Les joueurs de l'équipe B attrapent un maximum de membres de l'équipe A et les membres de l'équipe B doivent s'échapper dans leur camp. Les membres de l'équipe A attrapés rejoignent l'équipe B pour le prochain tour.

- 3- À la fin, il ne restera plus qu'une équipe

**But du jeu :** Éliminer son adversaire en étant le plus réactif et rapide possible lors de la révélation des rôles.

Attention à la mauvaise interprétation entraînant des chocs frontaux, dans ce cas séparez la ligne du milieu de 2 mètres.

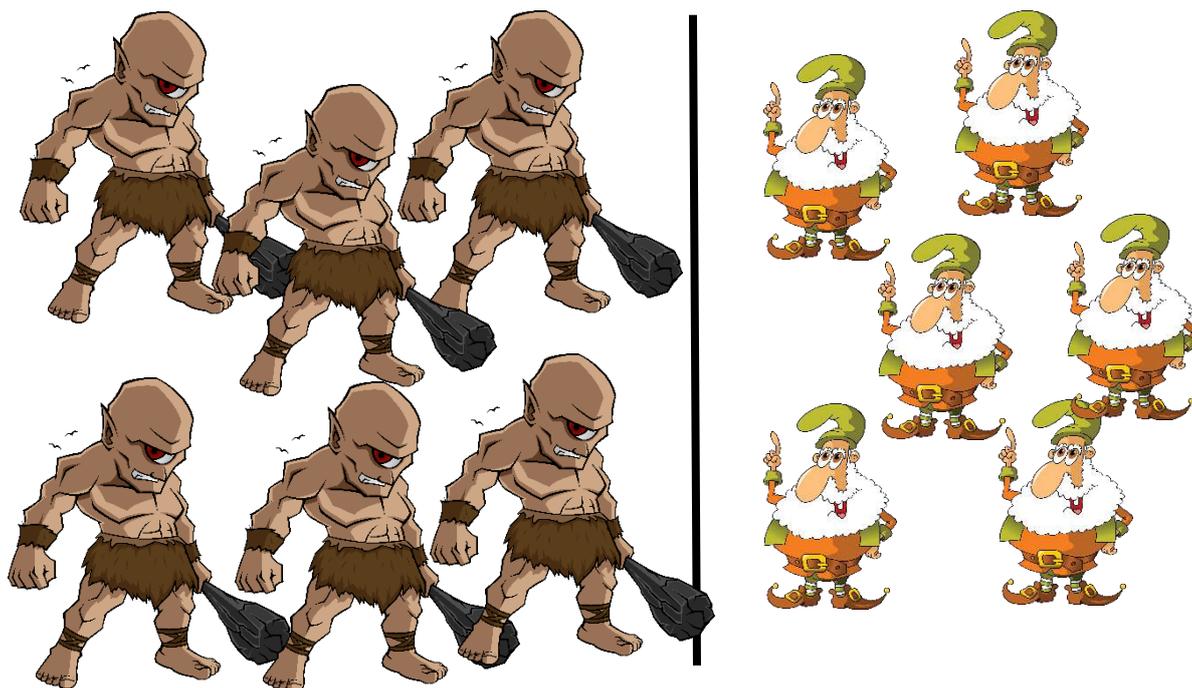


Tous les jeux ? => [Clique ici](#)  
LUDI-ANIM

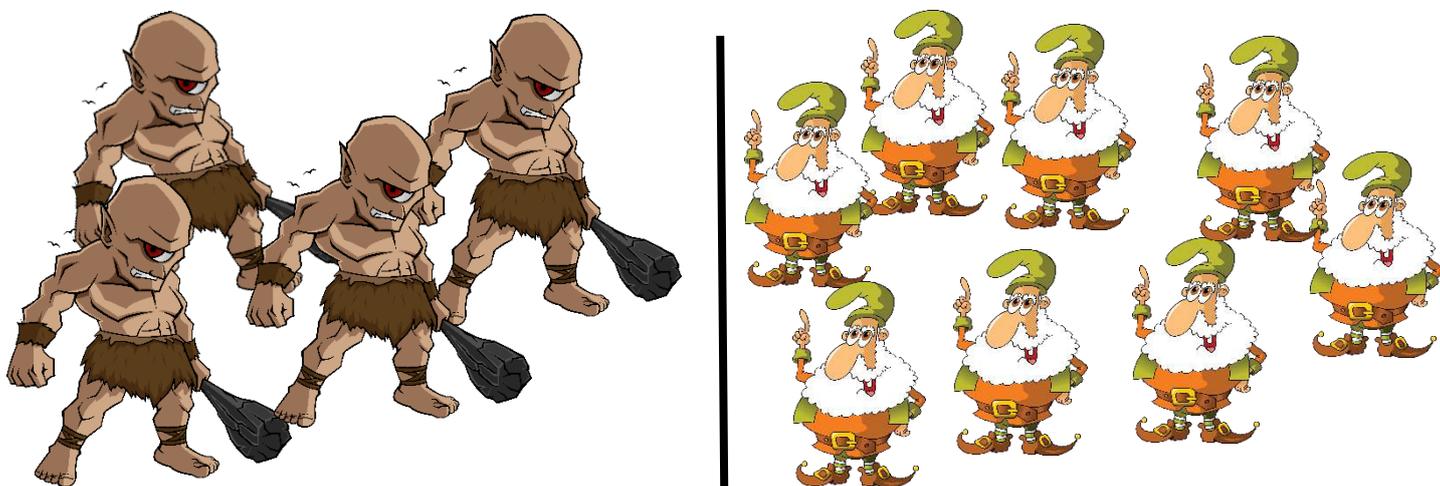


Schéma

Dans cet exemple, les nains attrapent les géants et admettons que 2 géants ont été attrapés.



Sur cette manche les nains sont donc 8 pour 4 géants. Mais le nouveau choix des équipes peut tout faire basculer. Par exemple si les nains restent nains et que les géants passent sorcières, ce sera à eux de toucher un maximum de nains pour que leur équipe puisse gagner



Tous les jeux ? => [Clique ici](#)  
LUDI-ANIM