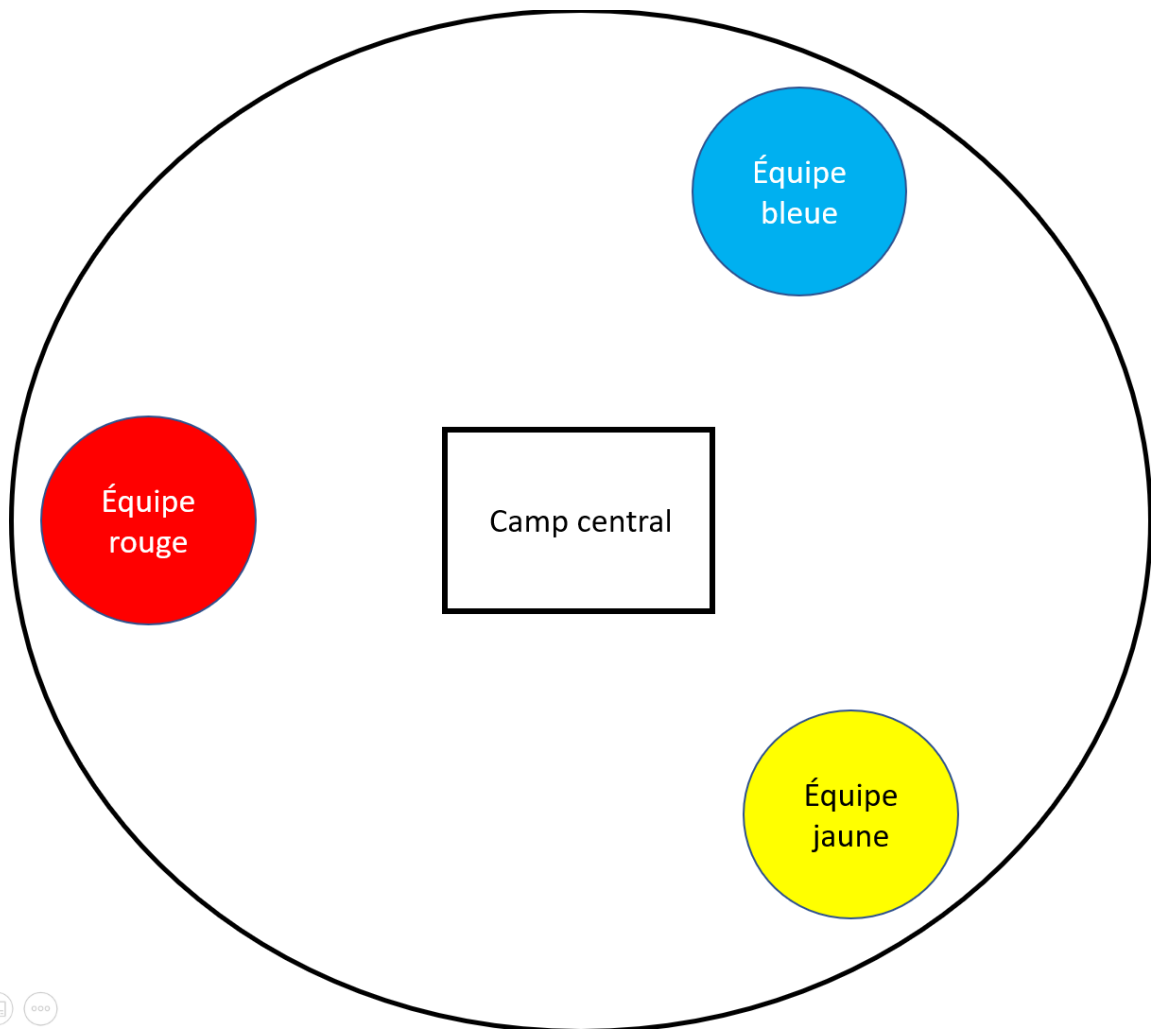


But du jeu :

Obtenir le plus de points par équipe

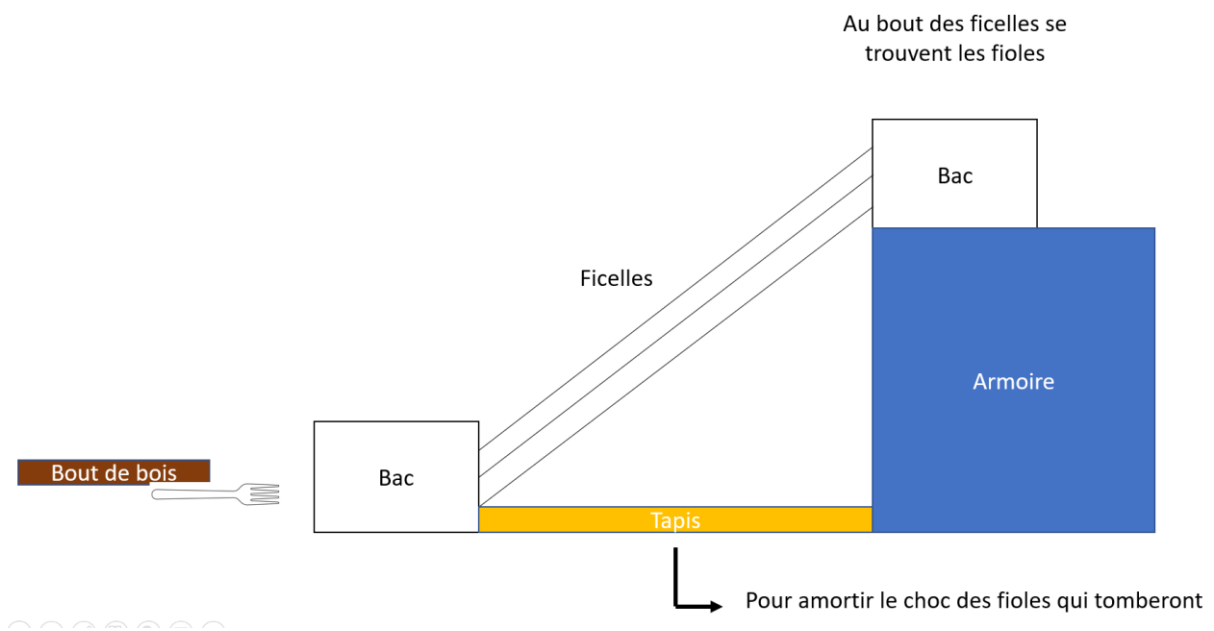
Explication :

- 3 équipes : rouge, bleue, jaune
  
- Étape 1 :
  - Les animés doivent aller récupérer des drapeaux des équipes adverses. Pour cela, ils doivent toucher l'animateur responsable du camp avec une vie de la couleur de son équipe. Une fois que l'animateur est touché, ce dernier lui donne un drapeau de son équipe en échange de la vie.
  
  - Les animés peuvent, bien sûr, défendre leur camp. Pour cela, ils doivent détenir une vie de la couleur de leur équipe et toucher les ennemis. Lorsqu'un ennemi est touché, les deux animés font un pierre/papier/ciseau en 3 manches gagnantes. L'animé qui gagne reçoit la vie du perdant.



- Étape 2 :

- Lorsqu'une équipe détient 3 drapeaux de chacune des équipes adverses, elle peut se rendre au camp central. À celui-ci, elle peut tirer une ficelle à l'aide d'un bout de bois au bout duquel est attaché une fourchette. Une fois tirée, la fiole tombera par terre et les membres de l'équipe pourront aller rechercher le petit bout de papier qui se trouve à l'intérieur. Sur ce dernier, il y a un nombre qui correspond au nombre de points que remporte l'équipe. (voir photo ci-dessous)



- Le jeu se termine lorsque toutes les ficelles ont été tirées.
- Il peut, bien-sûr, avoir un méchant qui prend les vies et les drapeaux des animés.

### Matériels :

- Drapeaux rouges, bleus et jaunes
- Vies rouges, bleues et jaunes
- Ficelle
- Bout de bois
- Fourchette
- Scotch (pour attacher la fourchette au bout de bois)
- Fioles
- Couverture/tapis (pour éviter que les fioles se cassent lorsqu'elles tombent par terre)
- Petits bouts de papier (sur lesquelles est écrit un nombre de points)
- 2 bacs (1 pour y placer les fioles et 1 pour y accrocher les ficelles)

### Répartition des animateurs (5) :

- Camp central : 1 animateur
- Camps d'équipe : 1 animateur/camp d'équipe → 3 animateurs au total
- 1 méchant → 1 animateur