

# Gravisement de la montagne

## But du jeu :

Être la 1<sup>ère</sup> équipe à arriver en haut de la montagne

## Explication :

- Des équipes de 2 ou 3 animés
- 1 drapeau/équipe (réalisé avec un cure-dent et une feuille de couleur)
- Début du jeu : Chaque équipe plante son drapeau tout en bas du chemin qui permet de monter jusqu'en haut de la montagne.
- Sur ce chemin, il y a :
  - 1) De l'herbe → Besoin de rien
  - 2) De la neige → Besoin d'une paire de ski pour la traverser
  - 3) Des rochers → Besoin d'un baudrier pour les franchir
- Pour gagner des paires de ski, des baudriers, et des poutch, les animés doivent réaliser et réussir une épreuve.
- Les poutch permettent de faire avancer son drapeau de 3 cases ou de faire reculer le drapeau d'une autre équipe de 3 cases. L'épreuve pour en gagner sera assez compliquée.
- Il y aura un méchant qui pourra prendre les skis, baudriers, et poutch des animés.
- Exemple : Lorsqu'une équipe se trouve devant un rocher, elle doit aller réaliser une épreuve où elle peut gagner un baudrier. Une fois gagné, elle se rend au camp central, donne le baudrier, et fait franchir son drapeau au-dessus du rocher.



### Matériels :

- Cure-dents (autant qu'il y a d'équipe) + petits morceaux de feuilles de couleurs différentes (autant qu'il y a d'équipe) = Drapeau
- Skis (images)
- Baudriers (images)
- Poutch (images)
- Matériels pour les épreuves
- 1 cône
- 1 grande plaque en carton (pour créer le chemin)
- Colle
- Peinture verte + pinceau + herbe → Herbe
- De quoi faire les rochers
- Sel → Neige
- Branches + ficelle → Pour faire tenir le chemin autour du cône
- 1 déguisement de méchant

### Répartition des animateurs (5) :

- Camp central → 1 animateur
- 1 épreuve pour gagner des paires de ski → 1 animateur

- 1 épreuve pour gagner des baudriers → 1 animateur
- 1 épreuve pour gagner des poutch → 1 animateur
- 1 méchant → 1 animateur