MEN IN BLACK

- Durée : 2h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Enfants (de 6 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Les Men In Black sont une organisation chargée de contrôler la présence d'aliens sur notre sol tout en gardant secrète cette présence auprès de la population.

Les baladins sont des aliens qui ont pris une forme humaine. Ils désirent rester sur Terre.

Pour cela ils doivent obtenir un permis de séjour.

1ère Partie :

les balas représentent 4 races d’aliens ennemies qui ont besoin de récolter du CO2 pour vivre. Chaque équipe fait un camp. Il y a des défenseurs qui défendent le camp où se trouvent les réserves de CO2. Les attaquants partent attaquer les autres camps avec un petit papier en poche représentant une molécule de CO2. L’attaquant doit rentrer dans un camp sans se faire toucher. Il reçoit alors un papier. S’il est touché, on fait Pierre-Papier-Ciseaux. Celui qui perd donne un papier. 2 attaquants peuvent s’affronter aussi en chemin.

Et les animateurs dans tout ça ?

Ils sont les Men In Black qui peuvent effacer la mémoire des balas. Il suffit des les toucher mais pas dans leur camp. Après lui avoir effacé la mémoire, l’agent (l'animateur) ordonne au bala de rentrer à son camp.

L’agent peut lui faire faire une épreuve en même temps.

Exemples :

Retourne au camp en marchant à l’ envers

Faire 10 pompes avant de retourner au camp

Marcher en canard jusqu’au camp

Etc… Le bala devra toujours retourner à son camp au final !

L’équipe qui a le plus de CO2 gagne cette 1ère partie.

2ième Partie :

jeu d’approche. Lorsque le bala rentre dans le camp des animateurs (le QG des MIB), il reçoit son permis de séjour sur Terre. Le jeu est fini lorsque tous les balas ont leur permis.

Matériel :

Chaque animateur apporte une paire de lunette de soleil noir.

Créée le : 10/09/2022
Mise à jour le : 14/12/2022
Auteur : Narval NM046