A l'attaque... contre les martiens !

- Durée : 1h/1h30
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Enfants (de 6 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Nous sommes tous ensemble quand tout à coup on voit d'étranges créatures s'enfuir... Nous les suivons et remarquons qu'il s'agit d'extra-terrestres. Alors, nous décidons d'écouter le journal à la radio pour savoir ce qu'il se passe. Par ce journal, nous apprenons que des martiens ont envahis la terre et que nous devons tous nous mobiliser pour la protéger... Le moyen proposé au journal est de détruire leurs réserves de fulgurobenzène qui leur permettent de respirer et qu'ils portent sur eux dans des ballons. Nous décidons donc de sauver notre planète en contraignant ces martiens à rentrer chez eux (càd en détruisant leurs réserves de fulgurobenzène). Pour cela, nous allons d'abord nous construire une base qui servira de refuge à nos réserves d'eau car, si eux ont besoin de fulgurobenzène pour vivre, nous, nous avons besoin d'eau! Une fois notre base délimitée, nous devons faire nos réserves en eau en allant remplir des ballons (fontaine, robinet...). Et en même temps, nous devons attaquer les martiens en pétant leurs réserves (ballons). Nous ne pouvons attaquer les martiens que lorsque nous avons une réserve d'eau sur nous ! Une fois que nous avons détruit la plupart de leurs réserves de fulgurobenzène et que nous avons mis de côté des réseves d'eau (dans notre base), nous pouvons aller attaquer leur base et plus précisement leur générateur psychédélique. Celui-ci leur procure de l'énergie et leur permet de rester en contact avec les autres martiens ainsi que de retourner sur leur planète. Nous devons donc pénétrer dans leur camp sans nous faire toucher car sinon, le champ magnétique dégagé par le générateur psychédélique (=GP) ainsi que le contact corporel avec les martiens nous paralyseront et il faudra donc qu'un autre humain passe en dessous de nous pour nous communiquer sa chaleur et son énergie afin de pouvoir nous mouvoir à nouveau. (=touche-touche glacé!!!) Une fois qu'un de nous a réussi à entrer dans leur camp, il doit prendre un bout du GP et doit directement repartir car sinon, il sera victime du champ magnétique dégagé par celui-ci et aura de graves problèmes ... Dès que le GP est détruit , les martiens s'enfuient car ils n'ont plus aucune protection et il ne leur reste plus beaucoup de temps à vivre... Peu de temps après, un journaliste qui avait observé le scène depuis le début, vient nous remercier d'avoir sauver la terre et prend quelques photos de nous...

En bref:

- on écoute le journal
- construtions de la base
- destrution de leurs réserves en fulgurobenzène ET réserves en eau pour nous !
- touche-touche glacé pour détruire leur GP...
- scéance photos

Attention: ce jeu doit se faire à proximité d'une fontaine ou d'un robinet !

Matériel :

-journal pré-enregistré (ex: témoignage de témoins, scientifiques,...) + le téléphone pour l'écouter ! -ballons en quantité -générateur psychédélique (sorte d'appareil en pièces facilement démontables) -des aides extérieures: des martiens (nombre dépend du nombre d'enfants), un journaliste (pas nécessaires mais fait plus vrai...)

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 26/02/2023
Auteur : Safie