

prise foulard menteur

- Durée : 30 sec
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants et jeunes ados (de 8 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Au début c'est comme une prise foulard normale (une seule main et l'autre derrière le dos). Une fois qu'un scout a gagné une prise, il récupère la vie de celui qui est mort et possède donc 2 vies différentes (chaque équipe possède des vies de couleurs différentes). Il peut alors changer de main au cours des prises suivantes. S'il gagne encore une vie d'une autre équipe il possèdera 3 vies différentes et pourra alors employer ses deux mains au cours des prises qui suivront. On peut même imaginer des niveaux supérieurs (l'adversaire à cloche pied si 4 vies etc.). Tant qu'il gagne, le scout continuera à jouer à 2 mains. Mais s'il perd une prise, il devra rendre toutes ses vies à celui qui l'a battu et donc tout recommencer à zéro.

Matériel :

*des foulards *des papiers pour faire les vies

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 09/11/2022

Auteur : contribution anonyme