

La chasse aux vampires

- Durée : 1-2h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Enfants et jeunes ados (de 6 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

DEROULEMENT :

4 équipes

Les villageois doivent attraper les marchands pour avoir des pieux (= argent) tout en protégeant leur village contre les vampires.

5 marchands

==> Quand ils sont touchés, ils doivent donner 1 pieu (ou +).

==> Ils peuvent aussi troquer des pieux contre des objets plus efficaces.

- 10 pieux = eau bénite

- 5 pieux = 1 baton (2 batons + 1 corde = cruxifix)

- 5 pieux = 1 corde

- pieux = ail (à marchander en fonction de la durée)

3 vampires

==> Ils doivent poursuivre les villageois et les toucher pour leur voler 1 pieu.

==> Ils ne peuvent rien prendre si le villageois est en possession d'un cruxifix.

3 vampires + dangereux

==> Ils poursuivent les villageois et les vampirisent.

==> Ils doivent être touchés 3x avant de devenir vampire.

1. Visage blanc

2. Yeux noir

3. Trace de sang sous la bouche

==> Ils peuvent être sauvés s'ils possèdent de l'eau bénite

(utilisable qu'une seule fois car ils doivent se la verser dessus).

GAGNANTS :

Les gagnants seront l'équipe qui aura dévampiriser le plus d'animateurs.

VARIANTE :

Mettre les gousses d'ail en couleur et une fois que sa couleur est accrochée au vampire, il ne peut plus toucher

quelqu'un de cette équipe-là mais il pourra continuer à toucher les autres équipes.

Matériel :

des pieux (= bouts de papier représentant de l'argent) des sachets d'eau des bouts de bois et de la corde (= cruxifix)
des goussets d'ail du maquillage (blanc, noir et rouge)

Créée le : 09/09/2022

Mise à jour le : 10/11/2022

Auteur : Narval NM046