

LA GUERRE DU FEU**En Equipe**

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	12 minimum
Durée :	60 min	Lieu :	Extérieur terrain vaste et varié
Intérêts :	Coopération entre joueur d'une même équipe - Stratégie - Esquive - orientation - logique		
Conseils sécurité :	Délimiter très clairement les limites de terrain pour tous. Rappeler les consignes en cas d'ennui.		
Matériel :	Une cage à feu par équipe (plateau de tarte métallique) avec 50 flocons de polystyrène pour emballage dans chaque plateau.		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : des équipes concurrentes suivent une piste différente afin de récupérer le feu et le rapporter à leur camp.</p> <p>✚ plusieurs groupes de guerriers préhistoriques sont envoyés à la recherche d'un sorcier qui détient le secret du feu. Un message codé et remis à chaque groupe. Il indique le début d'une piste particulière (A, B, C...).</p> <p>✚ Au point O, se tient un animateur (le sorcier) qui détient autant de cages de feu qu'il y a d'équipes en jeu.</p> <p>✚ dès qu'un clan a trouvé le début de sa piste, il la suit jusqu'à un message qui renvoie au point O. Les groupes prennent une cage à feu qui est accompagnée d'un message indiquant le point P.</p> <p>✚ Pendant le parcours vers ce point, les clans peuvent s'attaquer à la prise de foulards. Tout porteur de cage à feu qui est pris doit déposer la cage à l'endroit où il est capturé. La cage peut être reprise par un autre joueur de son équipe ou celui d'une équipe adverse. Lorsque la cage à feu arrive au point P, il ne manque aucune des 50 "étincelles".</p> <p>✚ décompte des points : arriver au point O : première équipe = 6 pts; deuxième équipe = 4 pts ; troisième équipe = 2 pts... - arrivée au point P : première équipe = 6 pts...</p>		
Variante :	-		
Conseil :	On peut remplacer les flocons de polystyrène par des allumettes ou autres.		

