

### DOUANIERS - CONTREBANDIERS

<b>A partir de :</b>	9 ans
<b>Durée :</b>	20 min
<b>Intérêts :</b>	rapidité - collaboration entre l'équipe - coopération - esquive
<b>Conseils sécurité :</b>	-
<b>Matériel :</b>	De quoi matérialiser 2 camps - De quoi différencier les douaniers des contrebandiers (casquette, foulard,...)
<b>Déroulement / Règles :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ <b>But du jeu</b> : passer de la contrebande sans se faire attraper par le douanier.</li> <li>✚ Constituer deux équipes. Une équipe de douaniers et une équipe de contrebandiers.</li> <li>✚ D'un bout à l'autre du terrain de jeu, les contrebandiers doivent passer de la contrebande (billets de banque, pièces d'or, message codé...)</li> <li>✚ Sur le terrain les douaniers sont chargés d'intercepter les contrebandiers. Il les intercepte en les touchant. Lorsqu'un contrebandier est touché il doit s'immobiliser et se soumettre à une fouille du douanier qui a 30 secondes pour découvrir la contrebande cachée sur le contrebandier. (Exemple : billet, message caché dans les chaussures, le plis du pantalon, le col, derrière l'oreille, dans les cheveux...)</li> <li>✚ la partie se termine au bout d'un certain temps, on compte alors les contrebandes interceptées et les contrebandes passées. On change ensuite de rôle.</li> </ul>
<b>Variante :</b>	Les contrebandiers peuvent transporter un message codé, ou pas, qui sera aussi intercepté par les douaniers. La première équipe à reconstituer le message à gagner. dans ce cas, on donnera aux deux équipes le squelette du message (le nombre de mots).
<b>Conseil :</b>	Interdire certains endroits du corps pour cacher des messages (le nez, la bouche, le slip...). On peut mettre un foulard aux contrebandiers afin que les douaniers s'en saisissent pour qu'il n'y ait pas de contestation au moment de l'arrestation.

