



LE GARDIEN BLANC

Âge: dès 7 ans

Durée: 1 h

Matériel: Bassines (1 par enfant), marqueurs (autant de couleur que d'enfants), grande feuille pour entourer une grande zone, craies pour délimiter les zones.

>>> Choisir un endroit avec des obstacles naturels, des cachettes potentielles... pas une zone de jeu vide.



HISTOIRE

Le maire du village n'aime que le blanc et ne veut pas que son territoire soit coloré. Cependant, les habitants du village en ont marre du blanc et veulent voir la vie en couleur, ils ont décidé de colorer le village sans que le maire ne les voie pour lui montrer par la suite que la couleur égaye le village ! Si malgré leur tentative, le maire n'est pas convaincu, ils s'engagent à repeindre le village en blanc...



DÉROULEMENT

Zone 1: zone à atteindre

Zone 2: zone du «gardien» (maire)

Zone 3: zone des attaquants. Ceux-ci choisissent chacun un endroit qui sera leur maison. Chaque enfant a un endroit unique. Pour attaquer, il doivent démarrer de leur maison. Dans leur maison, ils ont un stock de marqueurs de leur couleur.

Grâce à leur marqueur, les attaquants (villageois) doivent aller dessiner sur un rouleau de feuille qui entoure la zone 1 (à 1m50 de la zone 2). Les villageois ne doivent jamais être à moins de 1m50 l'un de l'autre. Quand on réussit à marquer la feuille, on dépose son marqueur dans la bassine et on va en chercher un nouveau dans sa maison (cela permet de vérifier en fin de partie quel villageois a atteint la zone 1 le plus de fois.).

Si le maire voit un villageois, il le nomme et le situe dans la zone de jeu (ex: "Luc derrière le banc bleu"). Celui-ci doit retourner dans sa maison avant de pouvoir retenter sa chance. Le villageois peut dessiner jusqu'à ce qu'il soit vu.

But: faire la plus belle fresque colorée

