

*Ces grands jeux ont été construits dans la région et sont le fruit du travail de nombreux chefs, merci de ne pas les copier sur d'autres sites. Vous pouvez donner l'adresse de cette page !  
Si vous essayez ces grands-jeux, merci de nous faire part de vos remarques et suggestions !*

# L'EPIDEMIE

## ASSOCIATION ET RÔLES

- 2 équipes de 12
- dans chaque équipe: 1 malade, immobilisé dans son camp, au milieu de la zone neutre les chercheurs adverses lui collent des vignettes de couleur et les chercheurs alliés collent des vignettes blanches sur celles de couleur 4 médecins, entre la zone neutre et l'extérieur: zone de défense empêchent les chercheurs adverses de pénétrer dans la zone neutre afin de contaminer leur malade: prise de vie 7 chercheurs, qui transportent chacun 2 vignettes de leur couleur et qui essaient de pénétrer dans la zone neutre adverse afin de contaminer le malade sans se faire prendre leur vie par les chercheurs et les médecins adverses.
- 2 ambassadeurs, qui échangent les vignettes de couleur prises à l'adversaire contre des vignettes blanches qui annulent la maladie.

## IMAGINAIRE

Deux laboratoires s'affrontent dans une course contre la montre afin de guérir chacun son malade atteint d'une épidémie étrange qui a pour résultat des boutons de couleur. En même temps il s'agit de contaminer le malade du laboratoire adverse afin de retarder les recherches.

## REGLES

- Lorsque 2 joueurs adverses se rencontrent il y a prise de vie à l'aide de foulards passés sous la ceinture: le premier des deux qui le prend à l'autre a gagné. Il est interdit de se mettre à plusieurs joueurs sur un seul adversaire. Le perdant, donne au gagnant ses deux vignettes de couleur, sa vie et reçoit une vignette noire qu'il échangera à l'ambassade contre deux nouvelles vignettes de couleur et une nouvelle vie.

Le gagnant prend la vie et les deux vignettes de couleur de son adversaire et va les échanger contre 3 ( 2 + 1 ) vignettes blanches à l'ambassade qui lui serviront à guérir son malade.

Lorsqu'un chercheur a réussi à pénétrer dans la zone neutre adverse, il colle ses deux vignettes sur le malade et essaye de revenir à son camp sans se faire prendre et reçoit à nouveau 2 vignettes de couleur.

S'il se fait prendre sa vie au retour, le gagnant la prend et ne recevra qu'une vignette blanche à l'ambassade.

## Matériel

- 12 x 2 ( rouges et bleus ) x 3 vies
- vignettes blanches
- vignettes noires
- vignettes bleues
- vignettes rouges
- ficelle
- sifflet ( temps )
- montre
- panneaux

### **par joueur:**

- 1 vie
- 2 vignettes de couleur

- 20 vignettes noires

**par zone neutre:**

- ficelle

- vignettes de couleur

**pour l'ambassade:**

- vies

- vignettes de couleur et blanches

- ficelle