



« La sentinelle »

NOMBRE DE JOUEURS : À partir de 6

MATÉRIEL

- 1 boîte remplie de petits objets
- Le parc

BUT DU JEU : Aller chercher le plus d'objets possibles dans la boîte sans être repéré par la sentinelle.

DÉROULEMENT

- Choisir un endroit dans le parc où seront placées la sentinelle et la boîte d'objets.
- Choisir une ligne de départ assez éloignée de la sentinelle. Il doit y avoir assez d'éléments de parc entre le départ et la sentinelle pour que les joueurs puissent se cacher.
- Choisir un joueur qui sera la sentinelle. Les autres joueurs se placent sur la ligne de départ.
- La sentinelle se retourne de dos aux joueurs et compte lentement « 1, 2, 3, sentinelle! ». Puis elle se retourne.
- Pendant que la sentinelle compte, les autres joueurs doivent avancer vers elle rapidement. Mais attention! Lorsque la sentinelle se retourne, ils doivent être bien cachés derrière un élément du parc. Quand la sentinelle se retourne, elle nomme les joueurs qu'elle voit. Ceux-ci doivent retourner au départ. Puis, la sentinelle se retourne de dos et recommence.
- Les joueurs doivent progresser jusqu'à la sentinelle, prendre un objet et le ramener à leur ligne de départ sans être repérés.



« Sentinel »

NUMBER OF PLAYERS : 6 or more

MATERIAL

- 1 box full of small objects
- The park

GOAL OF THE GAME: Get the most possible objects in the box without being spotted by the sentinel.

HOW TO PLAY

- Choose a place in the park where will be placed the sentinel and objects box.
- Choose a starting line with some distance from the sentinel. There must be enough park elements between the start and the sentinel for the players to hide.
- Choose one player to be the sentinel. The other players stand on the starting line.
- The sentinel turns his back to the players and slowly counts "1, 2, 3, sentinel! ". Then he turns around.
- While the sentinel counts, the other players must quickly move towards him. But beware! When the sentinel turns, they must be well hidden behind an element in the park. When the sentinel turns around, he calls the players he sees. They must return to the start. Then, the sentinel turns back and starts again.
- Players must progress to the sentinel, take an object and bring it back to their starting line without being seen.