

BASE
BLEUE

LASER GAME

SANS LASER

MISSION BALISES

Un grand jeu d'action et de stratégie sans matériel coûteux

3 VIES

= 3 PINCES
OU 3 TAGS



RESPECT

FAIR-PLAY

SOLIDARITÉ

COMMUNICATION



Âge :
8-14 ans



Durée :
45 min à 1h



Joueurs :
12 à 60



Lieu :
extérieur ou
grande salle

1 OBJECTIF



Les équipes doivent capturer des balises, protéger leur base et réussir des missions tout en conservant leurs 3 vies.

3 MISE EN PLACE

- 1 base par équipe
- Une zone centrale avec les balises
- Des zones missions
- Une zone neutre pour arbitrer



2 MATÉRIEL

- Pincettes à linge, foulards ou cartes-vies
- Chasubles ou foulards de couleur
- Plots et limites de terrain
- 4 à 8 balises
- Cartes missions
- Feuille de score
- Chronomètre



4 HISTOIRE D'INTRODUCTION

Bienvenue agents ! Vous devez récupérer des balises d'énergie dispersées sur le terrain. Chaque équipe possède une base secrète. Votre mission : capturer un maximum de balises, protéger votre base et réussir des missions spéciales pour gagner des points bonus. Mais attention : chaque agent ne possède que 3 vies !



5 RÈGLES ESSENTIELLES



Chaque joueur commence avec 3 vies



Une vie = une pince, un foulard ou une carte



Quand un joueur perd toutes ses vies, il retourne à sa base



Une balise rapportée dans la base rapporte des points



À la fin du temps, l'équipe avec le plus de points gagne

BASE BLEUE

LASER GAME

SANS LASER

MISSION BALISES

Fiche animateur - page 2

RESPECT

FAIR-PLAY

SOLIDARITÉ

COMMUNICATION

1 DÉROULEMENT

- 1. Explication et équipes - 10 min**
Présentation des règles, des rôles et répartition en équipes.
- 2. Manche d'essai - 10 min**
Les équipes testent le jeu et se familiarisent avec les balises.
- 3. Missions bonus - 15 min**
Réalisation des missions pour gagner des points supplémentaires.
- 4. Manche spéciale - 10 min**
Un mode de jeu différent pour plus de fun et de stratégie.
- 5. Finale - 10 min**
Dernière manche : toutes les équipes donnent le meilleur !
- 6. Résultats - 5 min**
Comptage des points et annonce des vainqueurs.

2 SYSTÈME DE POINTS

	Balise classique ramenée	5 points
	Balise dorée	10 points
	Mission simple réussie	3 points
	Mission difficile réussie	6 points
	Fair-play de l'équipe	5 points bonus

3 RÔLES POSSIBLES

ÉCLAIREUR



Repère les balises et surveille le terrain.

DÉFENSEUR



Protège la base et ralentit l'adversaire.

RÉCUPÉRATEUR



Va chercher les balises et les ramène à la base.

STRATÈGE



Organise l'équipe et choisit les priorités.

MESSAGER



Transmet les infos entre les joueurs.

4 VARIANTES

VERSION 8-10 ANS

- Terrain plus petit
- Moins de balises
- Missions plus simples

VERSION 11-14 ANS

- Terrain plus grand
- Plus de balises
- Missions plus complexes

VERSION INTÉRIEUR

- Utiliser un espace dégagé
- Moins de course
- Objets comme balises

VERSION VEILLÉE

- Jeu avec lampes
- Balises lumineuses
- Ambiance nocturne

5 SÉCURITÉ ET FAIR-PLAY

- ✓ Pas de poussée
- ✓ Pas de tirage de vêtements
- ✓ Pas de contact brutal
- ✓ En cas de doute, l'animateur tranche
- ✓ Le fair-play compte autant que la victoire



6 PLANNING TYPE SUR 1 HEURE

00:00 - 10:00	Explication et équipes	10 min
10:00 - 20:00	Manche d'essai	10 min
20:00 - 35:00	Missions bonus	15 min
35:00 - 45:00	Manche spéciale	10 min
45:00 - 55:00	Finale	10 min
55:00 - 60:00	Résultats	5 min

