



# LE FAKIR



Communication et écoute : deux qualités qui permettront aux joueurs de se sortir du piège tendu par « Le Fakir » !



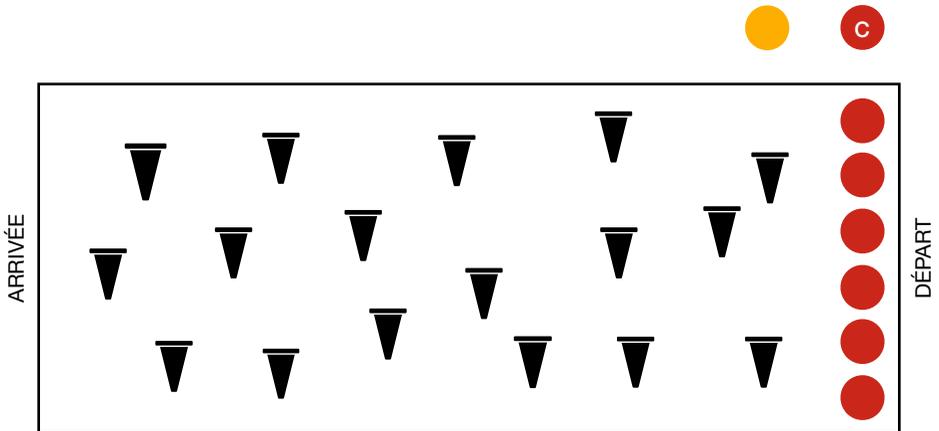


Réaliser le parcours pieds nus en installant diverses matières : eau , tissus, bois, ...



Installer les plots tête en bas dans la zone de jeu. Tous les joueurs, sauf le **fakir** et le **capitaine d'équipe** ont les yeux bandés. **Mode solo** : passage les uns après les autres. **Mode coopératif** : les joueurs se trouvent sur la ligne départ bras dessus / bras dessous. **Pour le capitaine d'équipe** : donner les indications à l'ensemble du groupe pour rejoindre la

ligne d'arrivée sans toucher ou faire tomber un plot. **Pour les joueurs** : être attentif aux indications de son capitaine. **Pour le fakir** : il peut déplacer les plots, un par un, pour gêner leurs progression **Si un plot est renversé ou touché** : mettre une pénalité de temps ou faire recommencer l'équipe ou le joueur à la ligne de départ.



● C joueurs / capitaine    ● fakir    ▼ plots

