



But du jeu : deux équipes s'affrontent pour s'emparer des documents secrets de l'adversaire.

Matériel : Mini-cônes (documents et clés de prison)  
Cerceaux (coffre-forts)  
4 piquets, 2 rouges et 2 bleus

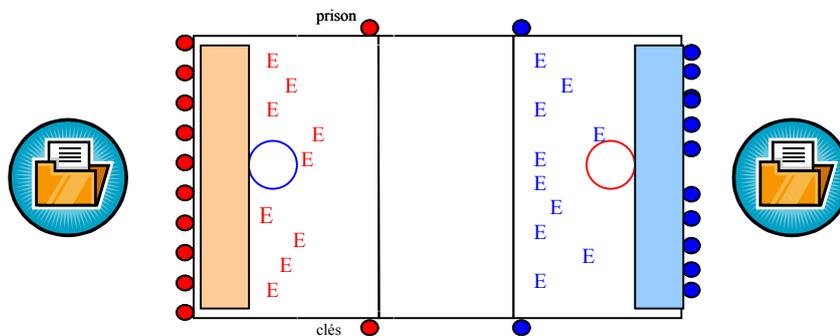
Etapes pour amener le jeu :

Poursuite pour distribuer les sautoirs, 2 équipes, rouge et bleu, Suisse et France, par exemple.

Les rouges attrapent les bleus, qui vont tenir le piquet rouge désigné comme « prison ». Inverser.

Zone « douanière » : 2 douaniers bleus attrapent les rouges dans la zone délimitée par les prisons et les clés, en même temps que 2 douaniers rouges attrapent les bleus. Les agents secrets font des traversées de salle et comptabilisent des « pays ».

Possibilité de délivrer ceux de son équipe grâce aux clés (mini-cônes) déposées sur l'autre piquet de même couleur, en transportant les mini-cônes d'un piquet à l'autre. Un porteur de clé est intouchable !



Tous les E sont en même temps espion et douanier. Les rouges vont voler un document bleu chez les bleus, le ramènent dans le coffre-fort bleu, inviolable. Les zones rosées et bleutées sont interdites aux joueurs de la même couleur. Lancer le document depuis le bord de la zone pour le rapporter.

Règles importantes :

Seul un espion en possession de documents étrangers peut être touché.

Un délivreur est intouchable (reconnaisable à la clé qu'il porte).

Un espion touché lâche immédiatement son document au sol et va en prison : récupération du document soit par un collègue, qui poursuit le cheminement vers le coffre, soit par un douanier, qui rapatrie le document chez lui.

Ne pas oublier de délivrer les prisonniers. Attention, nombre de clés limité !



Vos élèves vont par eux-mêmes découvrir beaucoup de subtilités et de possibilités dans ce jeu. Il est important de laisser, au début de chaque partie, un moment à chaque équipe pour s'organiser, distribuer les tâches.