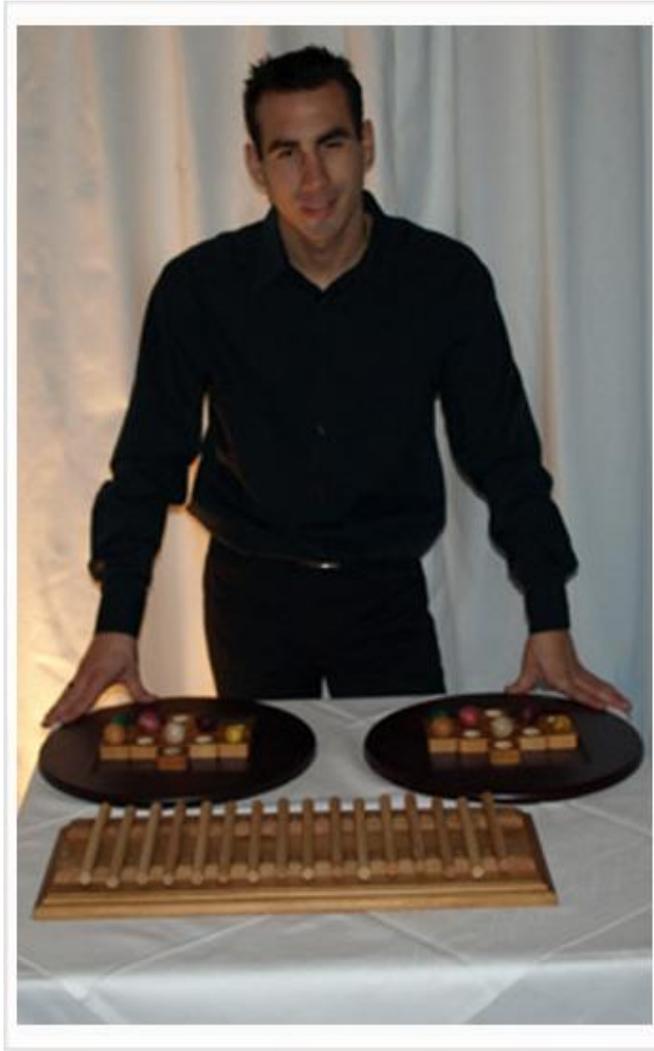


# Les Maîtres du Jeu

Durée : **de 2h00 à 2h30** | Espace : **int./ext.** | Participants : **> 15 pax**



## **Présentation :**

La confrérie des moines se réunit chaque année pour élire le clan des mortels ayant les pouvoirs les plus puissants. Pour cela, ils doivent mettre au défi ces derniers au travers de nombreuses épreuves de réflexion et d'adresse pour en retenir les meilleurs.

## **Déroulé :**

Guidé par son chef spirituel élu pour l'occasion, chaque équipe affrontera les maîtres du jeu ou bien une autre équipe pour conserver ses pouvoirs et remporter le maximum de pièces d'or. Les équipes recevront chacune un parchemin (feuille de route) qui les guidera sur les différentes épreuves et énigmes qui parsèmeront leur route.

## **Quelques exemples de challenges :**

- Epreuve « mémoire » : les bâtonnets, les formes, etc.
- Epreuve « zen » : table à élastique, l'araignée
- Epreuve « rapidité » : la bille et la planche, Kapla
- Epreuve « réflexion » : puissance 4, tangram
- Epreuve « énigmes » : quiz et observation
- Etc...

## **Inclut :**

- L'équipe d'animation (à partir de 2 animateurs, selon la formule souhaitée)
- L'organisation du challenge
- Le matériel d'animation et la mise en place des activités (6 à 8 stands de jeux)
- Les médailles pour les participants de l'équipe vainqueur
- La livraison/installation/reprise du matériel (sur Paris/RP)