

Impulsion/étincelle

+**Bon d'avoir des bancs ou des chaises pour ce jeu,**

Préparation

Deux équipes s'assoient en rangées (chacune dans une rangée) face à face, en attrapant les mains de l'autre derrière son dos, de sorte que les personnes de l'équipe opposée ne puissent pas voir leurs mains.

D'un côté d'un tel arrangement entre les équipes est assise une personne avec une pièce de monnaie. Seuls les joueurs assis sur le bord du banc de son côté peuvent regarder cette personne.

Le reste de l'équipe regarde la pièce de monnaie

Les autres regardent du côté opposé. On détermine pile, ou face, à quel côté de la pièce l'impulsion est donnée.

On donne ensuite la pièce à l'autre côté

Sous l'autre côté, en face de la personne qui a la pièce de monnaie s'assoit une autre personne, elle va trancher quelle équipe est arrivée en premier.

Voici à quoi cela devrait ressembler

Roulement du jeu

La personne qui a la pièce de monnaie la lance, si le côté établi tombe, les personnes extrêmes doivent passer le signal aux joueurs suivants le plus rapidement possible.

Si l'impulsion est envoyée par erreur, elle ne peut être arrêtée par aucun bruit ou cri.

L'équipe qui, la première, fait passer le poulx jusqu'au bout et tapote la personne de l'autre côté se déplace.

Si le poulx a été envoyé correctement la personne devant, c'est-à-dire celle qui a envoyé le poulx en premier va à la fin.

En revanche, s'il a été envoyé de manière incorrecte, alors la personne qui se trouve à la fin va au début.

Le but du jeu

Le but du jeu est que l'équipe fasse un tour complet, c'est-à-dire que la personne à l'avant retourne à sa place initiale après avoir gagné des passes.