

## Burner Games – Communication: Aliens vs humains

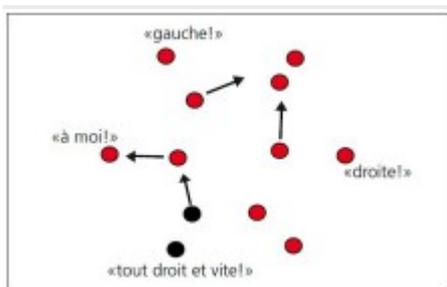
Aveugle, il n'est pas évident d'éviter ses adversaires en se basant sur les consignes vocales d'un partenaire. Cet exercice requiert une concentration de tous les instants.

Nombre de joueurs 16-30

Intensité X

Matériel X

Temps X



Les joueurs forment deux cercles, un intérieur et un extérieur. Deux joueurs (un dans chaque cercle) évoluent toujours ensemble. Un des duos incarne les «aliens», les autres sont des humains. Les joueurs extérieurs (A) sont fixes et dirigent par la voix leurs camarades: «A gauche, à droite, tout droit, vite, vers moi, etc.».

Les joueurs B se déplacent les yeux fermés. Ils ne doivent pas quitter le cercle et tentent de se conformer aux ordres de leurs partenaires. Les humains essaient d'esquiver les «aliens» tandis que ces derniers tentent de les toucher. Celui qui est pris ouvre les yeux et se place à côté de son partenaire en attendant la fin du jeu. Le dernier duo d'humains en jeu a gagné et prend la place des «aliens» pour la manche suivante. A partir de 18 joueurs, il faut prévoir deux duos d'«aliens».

Source: [Muriel Sutter, auteur de l'ouvrage «Burner Games»](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO