

## ***Prise de fanion ou Totem***

Ce jeu peut être organisé en journée au cours d'une après-midi, mais il est plus couramment mis en place lors des sous camps randonnée pédestre. Il est alors une pointe de piment supplémentaire pour l'équipe partie 3 jours durant, déjà en situation de jeu dans le cadre de la « course au trésor ». La prise de fanion ou de totem est un jeu d'approche où, l'important est de ne pas être repéré de l'équipe adverse. Il faut donc au départ faire marcher son cerveau plus que ses muscles pour élaborer la meilleure stratégie ...

### ***Le règlement***

**Art.1** Le jeu, quand il est organisé dans le cadre d'un sous camp itinérant a lieu entre 22h00 et 5h00 du matin, de toute façon après que la nuit soit tombée.

**Art.2** Le fanion ou totem doit être planté dans la terre à une place fixe près du bivouac, il ne doit y avoir aucun défenseur dans un rayon de 10 m.

**Art.3** Lors d'une l'attaque, si un attaquant est touché par un défenseur, il se retrouve prisonnier( prévoir une prison).

**Art.4** Les attaquants gagnent s'ils se saisissent du fanion ou totem et le font sortir du périmètre de 10 m, ils deviennent alors intouchables et vont planter le fanion ou le totem en amont sur l'itinéraire des défenseurs. Ces derniers doivent alors lever le camp sur le champ, et partir à sa recherche avant de reprendre leur nuit de sommeil. Une équipe n'est jamais rentré au camp sans son fanion ou totem.

**Art.5** Les défenseurs gagnent s'ils ont emprisonné tous les attaquants, ou si ceux-ci abandonnent.

**Art.6** Tout acte de violence est interdit, cela signifierait l'arrêt du jeu et la sanction pour les personnes impliquées.

## ***La passerelle infernale***

### ***Principe***

Il s'agit pour l'équipe ou les équipes en situation de réaliser en un temps record un parcours « acrobatique » enchaîné sur plusieurs types de passerelles totalement humaines. Ce défi nécessite quelques répétitions préalables en atelier avant la prise de temps officielle.