
THEQUE SUR LE THEME GENRES ET SEXUALITES

Deux équipes : qui sont une fois batteurs.euses et une fois attrapeurs.euses au cours de la partie. Il y aura 6 terrains avec 2 équipes, donc 12 équipes d'environ 10 personnes.

But du jeu : avoir le plus de points en faisant le plus de tours du terrain et répondant correctement à un maximum de questions

Temps du jeu : une partie dure 45 min avec 20 minutes par équipe pour chaque rôle (batter et rattraper)

Installation du terrain : un 3/4 de cercle de 7 bases, un "chien" muni d'un sifflet qui est situé à 3m de la personne qui batte dans un petit espace délimité.

Déroulé du jeu : les batteur.euse.s à tour de rôle vont tirer la balle le plus loin possible, courir jusqu'à une base et s'y arrêter avant que l'équipe adverse n'ait renvoyé la balle à son chien qui devra siffler quand il l'aura récupéré. La personne qui court ne peut pas s'arrêter entre deux bases. À la première base, il faut obligatoirement récupérer une question. Pendant tout son tour, le-la joueur.euse pourra réfléchir à la bonne réponse. Pendant ce temps, une fois la balle tirée, l'équipe adverse doit tenter de rattraper la balle au vol au mieux, ou au moins renvoyer la balle le plus vite possible au chien.

Les points :

- si la personne donne une bonne réponse à la fin de son tour elle fait gagner 5 points à son équipe.
- Un tour complet en plusieurs fois sans élimination ni bonne réponse fera remporter 1 points à son équipe.
- Un tour complet sans arrêt (d'une seule traite) vaudra 2 points sans la bonne réponse.
- Un tour complet sans arrêt avec la bonne réponse vaut 7 points

Les éliminations :

- si une personne courant ne se trouve pas à une base lors du coup de sifflet
- si on se fait gober (attraper au vol la balle de notre tir) même si on n'est pas encore parti

Pour sauver les personnes éliminées, il faudra pour les autres membres de l'équipe réaliser un tour complet en un tir pour libérer une personne.

⚠️ ⚠️ ⚠️ ⚠️ ⚠️

- la personne qui batte a autant de coups qu'elle veut pour réussir (tout en sachant que 20 minutes de jeu c'est relativement court).
- on ne lance pas la batte quand on a fini de tirer : **ON LA POSE** (l'équipe ne doit pas être derrière l'endroit où on batte)
- on a le droit de doubler dans le cercle mais pas de s'arrêter à la même base : si deux personnes sont à la même base au coup de sifflet du chien, la dernière arrivée à la base est éliminée
- les personnes déjà sur une base ne peuvent commencer à courir vers la prochaine base que si la personne de leur équipe qui tirait a posé la batte et commencé à courir
- un tir dont la balle n'a pas dépassé le chien ne compte pas, il faut tirer à nouveau
- les joueurs.ses placés sur des bases et ayant commencé à courir alors que la personne qui tirait s'est faite gobée devront retourner à la base dont ils sont partis au début de ce tour