

# BATAILLE DE NERF



**Durée de l'anniversaire :**

3h ( 14H/17H : Mercredi, samedi ou dimanche) selon la disponibilité



**Activités:**

1h30 de bataille de nerf ( 1 scénario au choix)+ 1 H de multisports ( 2 ACTIVITÉS AU CHOIX) + 30 Min de goûter (gâteau, Boissons, bonbons etc...)



**Liste des activités Multisports:**

Basket, Football, Tchoukball, Baseball, Handball, Kin Ball, Kart, Badminton, Touch Tennis, Pickle Ball, Poull Ball, Ultimate, Dodgeball, Hockey, Athlétisme, Disc Golf, Tir à L'arc, Pétanque, Molkky etc.



**Tarifs: Bataille de nerfs :**

225 euros pour 8 enfants (1 animateur) + 20 euros supplémentaires jusqu'à 12 (à partir du 13eme nous consulter)

## NOS SCÉNARIOS "NERF"



**1/L'invasion extraterrestre :**

La Terre est attaquée par des aliens, mais ils ne sont pas très nombreux.

Une petite partie des joueurs représenteront les aliens, les autres les humains.

Un jeu où les humains pourront à tout moment être transformés en ALIEN!

Pour gagner les humains devront finir la partie avec au moins deux survivants.



**2/ Voler l'arme chimique :**

Chaque camp a développé sa propre arme chimique qui représente une menace pour l'équipe adverse.

Il faut donc s'emparer absolument de cette potion, mais attention sans la détruire car les conséquences seraient catastrophiques .

Un jeu de stratégie où une équipe défend sa potion et l'autre l'attaque pour la dérober.



**3/ Forteresse !**

Chaque équipe est divisée en deux rôles : des défenseurs, qui protègent la forteresse de leur équipe, et des attaquants qui tentent de prendre la forteresse de l'équipe adverse. La partie se déroule dans un temps limité puis on change les rôles. Quelle équipe fera tomber la forteresse de son adversaire?



**4/ Mort ou vif!**

Avant que la partie démarre, chaque joueur écrit son nom sur un bout de papier et le place dans un chapeau. Chaque joueur tire un nom du chapeau et cette personne devient sa cible.



**5/ Lucky Luke**

Chaque équipe doit démontrer ses talents d'excellent tireur .

La partie est minutée et dans chaque temps imparti les joueurs doivent mettre le maximum de fléchettes dans une zone adverse définie à l'avance. À la fin du temps écoulé l'équipe qui aura le plus de fléchettes dans cette zone aura perdu!



**UN ANNIVERSAIRE DE DINGUE!**



**MULTI'KIDS**  
Country Club Aixois