Jeu d'espionnage

Il s'agit d'un jeu de terrain dans lequel le but est de trouver le trésor caché des adversaires.

Données du jeu

- **Âge :** à partir de 7 ans
- **Nombre :** 12+
- **Terrain :** Forêt, terrain vallonné...
- **Direction :** 1 meneur de jeu + 1 responsable par groupe
- **Durée :** 60min+ (généralement 3 tours d'environ 20min chacun)

Matériel

- Ruban de signalisation
- Cartes de jeu d'espion
- Trésor (paquet de Sugus, ... => 1 par groupe)

Préparatifs

Avant le début du jeu, toutes les prisons devraient être marquées avec du ruban adhésif. Les trésors devraient être préparés et les cartes de jeu d'espion devraient être disponibles.

Déroulement du jeu

- Les enfants sont d'abord répartis en groupes, qui doivent être relativement équitables.
- Chaque groupe se voit attribuer une prison et reçoit les cartes d'espionnage correspondantes (un jeu de couleurs). Le trésor ne doit bien sûr pas manquer non plus.
- Ces cartes peuvent maintenant être distribuées dans les groupes. Le mieux est de laisser les enfants tirer une carte. Les cartes restantes doivent également être distribuées.
- Maintenant, le trésor qui a été donné est caché. (Pour les règles, voir le supplément)

- Dès que le meneur de jeu lance le jeu, les enfants peuvent partir de leur prison. Le but est maintenant d'atteindre les autres prisons et de trouver le trésor des autres.
- Les enfants peuvent bien sûr s'attraper les uns les autres. Dès que quelqu'un en a attrapé un autre, ils ont la possibilité de choisir une de leurs cartes. Une fois que c'est fait, les cartes sont montrées sur l'ordre : "un, deux, trois". celui qui a gagné doit amener le perdant dans la prison de celui qui a gagné (voir règles supplémentaires). Les cartes du perdant sont remises au gagnant.
- Les prisonniers peuvent alors partir à la recherche du trésor dans la zone interdite. Mais on peut aussi les libérer en leur remettant une carte précédente.
- Lorsqu'un trésor est trouvé, la personne qui l'a trouvé peut courir vers l'animateur et lui remettre le trésor. Le meneur de jeu note par quel groupe le trésor a été trouvé.
- Le groupe qui a trouvé le plus de trésors gagne.

Règles

Lors de la dissimulation du trésor :

- Le trésor ne doit pas être caché à plus de 2m de la prison.
- Le trésor ne doit pas être caché à plus de 2m du sol.
- On doit voir au moins une surface de "cinq francs" (env. 3 cm de diamètre) du trésor caché.
- Les joueurs ne doivent pas se regarder dans les cartes.
- La carte doit être choisie avant d'être montrée.
- Si les deux joueurs ont la même carte, ils se séparent et doivent en attraper un autre en premier pour pouvoir l'attraper à nouveau.

En montrant les cartes :

- **La souris (1)** gagne contre l'éléphant
- **Singe (2)** gagne contre souris
- **Gazelle (3)** gagne contre singe et souris
- **Le zèbre (4)** gagne contre la gazelle, le singe et la souris
- **L'éléphant (5)** gagne contre le zèbre, la gazelle et le singe**(pas contre la souris !**)

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque le meneur de jeu arrête le jeu ou lorsque tous les trésors ont été trouvés.

Modèles de cartes de jeu d'espionnage

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Sources

- Cartes de jeu d'espion.doc : Andi Dolf
- Cartes du jeu de l'espion.pdf : Andi Dolf

Crédit photo

- **Photo de couverture :** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart