SOUMIS PAR
Irmgard

ON
21/06/2013

0% / 6 Stimmen

Idée de jeu en plein air



Si vous êtes à court d'idées pour un jeu en plein air

... alors pourquoi ne pas essayer celui-ci ? Il n'est pas nécessaire que ce soit toujours le jeu des espions, n'est-ce pas ? Nous vous présentons ici la variante « Fischer », mais vous pouvez bien sûr l'adapter à votre guise.

Cet article est tiré du magazine « Forum ».

Concept du jeu

Les équipes sont réparties en trois groupes de taille égale. Chaque groupe dispose d'un bateau et part à la pêche. Les poissons sont pêchés dans la zone de pêche, puis ramenés au bateau. À bord, les poissons sont transformés et préparés pour la vente au port, où ils sont vendus au marchand. Trois poissons forment un lot de six filets. Bien sûr, tout cela ne se passe pas sans que les joueurs puissent s'affronter. L'ensemble du terrain est une zone de combat, à l'exception des bateaux des groupes et du port.

But du jeu

Gagner le plus d'argent possible en vendant les poissons.

Début :

Chaque joueur reçoit un permis de pêche (une petite boîte en plastique transparente contenant un dé), sans lequel il n'a pas le droit de pêcher. De plus, chaque groupe reçoit un filet de pêche, qui doit être rangé dans le bateau et avec lequel il est possible de pêcher pendant la première demi-heure. Au plus tard au bout de cette demi-heure, il faut acheter un nouveau filet pour pouvoir continuer à pêcher.

Pêche et transport des poissons :

Les poissons sont répartis dans la zone de pêche, environ 50 poissons étant fixés à un poteau en bois à l'aide d'un clou. Les poissons peuvent être facilement détachés, mais un seul à la fois par prise. Une fois le poisson traité (un responsable échange 3 poissons contre un paquet de filets de poisson) près du bateau, les filets emballés doivent être transportés jusqu'au port, à raison de deux paquets maximum par personne.

Phase de combat :

Lorsque deux joueurs adverses s’affrontent, on compte jusqu’à trois et celui qui, à ce moment-là, a obtenu le chiffre le plus élevé avec son dé dans la boîte à film peut confisquer à son adversaire son permis de pêche et tout ce qu’il porte sur lui, puis ramener le perdant au port. Une fois sur place, le vainqueur reçoit une somme d’argent en échange du permis de pêche remis, tandis que le joueur sans permis est conduit dans la salle d’attente où il doit patienter jusqu’à ce qu’il soit libéré (voir ci-dessous).

Port :

Le port est la zone commerciale. On y trouve plusieurs responsables qui surveillent le marché et la salle d'attente, et qui délivrent les licences. C'est là que les joueurs peuvent vendre leurs lots de poissons ; selon la situation du marché, les prix payés peuvent être plus ou moins élevés. C'est l'équipe d'animation qui en décide.

Que peut-on faire avec cet argent ?

- Le déposer dans la caisse du bateau
- Acheter un nouveau filet, car on ne peut pêcher qu’une demi-heure au maximum avec un seul filet.
- Acheter de nouveaux permis de pêche pour les joueurs qui se trouvent dans la salle d’attente parce qu’ils n’en ont plus.

Stratégie :

Pour gagner de l'argent, il faut pêcher et vendre le plus de poissons possible, et vaincre ses adversaires. C'est le juste équilibre entre la pêche et les combats qui fait la différence entre la victoire et la défaite.

Règles du jeu :

Le port permet de contrôler étroitement le déroulement du jeu. On peut ainsi introduire une règle supplémentaire stipulant qu’une certaine quantité de poissons doit être livrée dans un délai donné. Si un groupe n’en livre pas assez, une amende est infligée, qui doit être payée par tous les groupes. Si les ventes sont bonnes, un bonus peut également être versé à tous les groupes. De la même manière, les prix des licences et des filets peuvent varier. S’il y a beaucoup de pêcheurs dans la salle d’attente, il y a beaucoup de licences à acheter, ce qui fait baisser leur prix, et inversement. Le marché constitue un excellent outil à la disposition des animateurs pour ajouter encore plus de suspense au jeu.

Matériel :

• petite boîte transparente
• dés
• environ 1 000 cartes « poissons » avec support • environ 500 cartes « filets »
• cartes « filet »
• de l'argent

- Affiches (port, zone d'attente, etc.)
- Tableau d'affichage (horaires, tarifs)
- Ruban anti-oiseaux
- Drapeaux
- Torches
- Trousse de premiers secours
- Programme
- Sifflet
- Lampe à gaz
- Calculatrice

Jeu en plein air

Jeu de plein air

Références



- **Contenu : Forum** Kind, numéro 0/01, page 28. Grâce à des permis de pêche et à la pêche, les enfants gagnent de l'argent dans ce jeu de plein air. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Auteur :** Matthias Meier, animateur de groupe de jeunes à Rümlang
- **Illustration de couverture :**clipart reproduit avec l'aimable autorisation de la maison d'édition buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart -www.ejw-buch.de, tiré de : « Jungscharleiter Grafik-CD plus » ; Deuxième édition révisée 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeux en plein air

Vieux
8 à 12 ans
13 à 16 ans

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/idee-de-jeu-en-plein-air