SOUMIS PAR
Irmgard

ON
05/07/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Couler des bateaux dans la forêt



Cette forme de jeu tout-terrain a été développée à partir d'un jeu connu.

Cet article est un article de Forum Heft et est joint en tant que fichier PDF.

Créez votre propre jeu

There's no such thing : yet another outdoor game on the agenda... what are we going to offer to the children this time ? Pourquoi ne pas essayer quelque chose de complètement nouveau ? Prenez un modèle de jeu connu et utilisez-le pour créer votre propre jeu ! Dans le texte suivant, vous trouverez un exemple de ce à quoi pourrait ressembler un tel jeu.

L'idée

Tout a commencé avec l'idée de redessiner un jeu d'extérieur basé sur un jeu de table connu. Il devait s'agir d'un jeu qui permette aux enfants, jeunes et moins jeunes, de passer une après-midi en fonction de leur âge et de leurs intérêts.

La première étape a consisté à choisir un jeu avec lequel la plupart des enfants étaient déjà plus ou moins familiarisés, en l'occurrence le jeu de table communément appelé "Schiffliversänkis".

L'original

Dans la version originale de ce jeu, deux joueurs sont assis l'un en face de l'autre. Chacun d'eux dispose de deux morceaux de papier, chacun divisé en environ 15 x 15 carrés de taille égale. Ces carrés sont numérotés comme un échiquier de 1 à 15 d'un côté et de A à Q de l'autre. En outre, chacun dispose de cinq crayons de couleurs différentes.

Chaque joueur utilise maintenant ces crayons pour dessiner ses navires sur l'unique feuille représentant la mer : ils peuvent dessiner un navire dans chaque couleur. Parmi les cinq navires, le plus petit a une taille de deux carrés, le plus grand de trois carrés et ainsi de suite jusqu'à ce que le plus grand ait une taille de six carrés. Les navires peuvent être dessinés n'importe où sur la feuille, mais ils ne doivent pas se chevaucher. Il est important que les joueurs ne puissent pas voir le plateau

de leur adversaire en aucune circonstance.

Une fois les préparatifs terminés, la grande bataille de l'eau peut commencer : un joueur commence et demande à l'autre un carré sur son plateau, par exemple C12 ou L3, etc. Si l'autre joueur a tiré un bateau sur le carré demandé, ils doivent le signaler comme un "coup". Si ce carré est vide, le coup est tiré dans l'eau. Le questionneur peut maintenant marquer la position demandée sur sa deuxième feuille. Le front change alors et le demandeur peut tenter sa chance.

Le gagnant est le premier joueur à localiser, c'est-à-dire à couler, tous les navires de l'adversaire.

Qu'en est-il devenu ...

Afin d'adapter le jeu de table aux dimensions beaucoup plus grandes de la forêt et au nombre considérablement plus élevé de joueurs, il est nécessaire de former quatre groupes ou plus avec les enfants.

Tout d'abord, trouvez une aire de jeu d'environ 50 x 50 m dans un terrain légèrement vallonné. Aux coins, quatre poteaux sont posés avec du ruban adhésif pour barrière, qui représentent ensuite les obstacles du jeu. Les feuilles de jeu avec les cases et les crayons peuvent être utilisées telles qu'elles ont été prévues à l'origine.

Afin de répondre aux différents besoins des enfants, il est nécessaire de mettre en place différents domaines de tâches pour ce jeu, les rôles pouvant toujours être échangés pendant le jeu.

En tant qu'activité calme, deux enfants par groupe sont dans le port pendant le jeu, surveillent la position des navires adverses et informent les joueurs à l'attaque de l'autre équipe de l'occupation des carrés de carte nécessaires. Ce sont également eux qui planifient et contrôlent les tactiques et le déroulement de leurs "attaques".

Deux autres enfants par groupe se rendent dans les ports adverses avec les points qu'ils ont récoltés, "attaquent les autres navires" et rapportent ensuite les succès et les échecs à leur port d'attache.

Les enfants restants ont pour tâche de collecter des "munitions" pour leur équipe de différentes manières au milieu du terrain de jeu. Deux types de jeu différents leur sont proposés pour ce faire :

Pour les plus âgés, ou les enfants les plus démunis, il y a la possibilité de participer à un combat de rubans. Chaque joueur reçoit un fil de laine noué autour de son bras supérieur et son but est d'arracher le fil aux bras des autres joueurs. Si un joueur perd son fil de cette manière, il doit en obtenir un nouveau du leader au bord du terrain. Il est important que des règles claires soient établies pour la collecte des points et qu'un meneur surveille constamment le jeu, sinon l'équité nécessaire est vite oubliée dans le zeal !

Les enfants plus jeunes ou ceux qui préfèrent éviter la confrontation peuvent collecter des jetons éparpillés autour du terrain de jeu (matériel de bourrage, disponible dans des boîtes de grandes entreprises), qu'un meneur scanne en permanence.

Les fils de laine ou les jetons ainsi collectés sont convertis par un meneur selon une table fixe (par exemple, trois fils de laine = un coup, dix jetons = un coup) et le nombre de points est attribué aux attaquants. Ils emportent les points dans leur poulailler, où l'attaque est alors lancée.

Le jeu se termine dès qu'un groupe a perdu tous ses vaisseaux ou, bien sûr, lorsque les enfants s'essoufflent ou que le temps est écoulé.

Conseils et idées

Surtout avec des enfants plus âgés, des adolescents ou même des groupes plus nombreux, ce jeu a plus d'attrait si vous y ajoutez quelques tactiques. Par exemple, des accords de paix entre deux groupes et une approche d'attaque commune peuvent certainement avoir leur intérêt. C'est d'autant plus vrai si les auteurs du pacte se rendent compte à la fin que leur accord supposé a été mis à mal par leur adversaire.

Le niveau de difficulté de ce jeu peut être modifié à volonté en fonction des facteurs suivants :

- Plus il y a de carrés sur le plateau de jeu, plus la recherche des navires est difficile
- Un nombre plus élevé de navires augmente la probabilité d'être touché
- Le nombre de fils d'or ou de puces nécessaires pour un tir peut accélérer ou ralentir le jeu
- Les navires dans lesquels les attaquants doivent "naviguer" jusqu'au port ennemi peuvent être représentés par deux bateaux boutonnés ensemble.

Pour immerger encore plus les enfants dans l'univers des marins et des pirates, vous pouvez bien sûr aussi adapter l'ambiance en conséquence : Chaque équipage de pirates peut se donner son propre look à l'aide de couvre-chefs, de patchs pour les yeux, de cicatrices, etc.

Comme dans cet exemple, d'autres jeux de société et de table connus peuvent également être transformés en jeu de terrain ou de ville. Amusez-vous à les préparer !

Navires en perdition dans la forêt_YW

Référence de la source



- **Content and picture :** Forum Kind issue 2/05, page 28 + 29. This type of terrain game was developed on the basis of a well-known game. © Copyright www.form-kind.ch
- **Auteurs :** Andi Flückiger et Stefan Schneider, leaders du groupe de jeunes de Henggart

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeux en plein air
Forum
Article
Jeu
Concept du jeu

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/couler-des-bateaux-dans-la-foret