SOUMIS PAR
AnjaFritz

ON
23/03/2023

Keine Stimmen

L'aquarium d'or



Trois équipes veulent ouvrir un restaurant de poissons et de fruits de mer. Pour assurer sa survie à long terme, une bonne formation du personnel est indispensable. De plus, il est toujours préférable qu'un restaurant puisse afficher le plus grand nombre d'étoiles possible. Un jury sérieux décernera un aquarium d'or au restaurant ayant les idées les plus originales et les plus créatives

Le déroulement du jeu

Première partie

- Trois groupes sont formés (ou plus selon le nombre de participants)
- Chaque groupe dispose d'une salle pour son restaurant.
- Dans les autres salles sont répartis les différents cours de formation (voir description plus détaillée ci-dessous) :

  Cours de pêche
  Cours d'achat
  Cours de service
  Cours d'expression orale
  Cours de cuisine
  Cours de nettoyage
  Cours de facturation
- Chaque membre du groupe reçoit une carte d'identité (voir 'Modèle à photocopier' - Aquarium.pdf) sur laquelle est attestée la participation aux cours.
- Chaque joueur suit les cours lui-même, il n'est pas nécessaire de faire attention aux autres membres du groupe.
- Chaque cours peut être suivi au maximum cinq fois
- Les denrées alimentaires gagnées aux postes sont collectées au restaurant.
- Si chaque cours a été visité une fois, cela donne une étoile pour le joueur correspondant, si tous les cours ont été visités deux fois, deux étoiles, etc.
- A la fin de la première partie, le nombre d'étoiles pour le restaurant est déterminé : Ce qui est déterminant ici, c'est le nombre minimum d'étoiles que tous ont obtenu individuellement. Cela signifie que si l'un des membres du groupe a obtenu cinq étoiles et un autre seulement deux, le restaurant ne recevra que deux étoiles.
- Pendant la première partie du jeu, les joueurs qui ont déjà accumulé beaucoup d'étoiles peuvent se consacrer aux tâches de la deuxième partie (composer un menu, écrire une carte,...)

Deuxième partie du jeu

- Le restaurant doit maintenant être aménagé. Les aliments de la première partie du jeu doivent être combinés pour créer un menu spécial et la salle doit être transformée en restaurant. On peut consacrer plus ou moins de temps et de matériel à la décoration de la salle, l'important étant de présenter les aliments de manière originale.
- Un jury de trois personnes est constitué par l'équipe d'animation et a pour mission d'évaluer les restaurants. Les points suivants seront pris en compte (ils seront communiqués aux joueurs au préalable) :

  Décoration, aménagement (évaluer en fonction des conditions données dans une salle et du matériel à disposition. (Aménagement créatif et original ?).

  Menu (dans quelle mesure a-t-il été adapté au thème du restaurant de poisson ?)

  Service (service correct, comme appris ?)

  Présentation par le restaurateur (Comment le tout est-il vendu au client ?)

  Nombre d'étoiles

  (D'autres points peuvent également être évalués)
- Déroulement de la procédure d'évaluation (doit également être communiqué aux joueurs au préalable) :

  Tous visitent un restaurant après l'autre.

  Un responsable (qui ne fait pas partie du jury) se met à disposition en tant qu'invité.

  Le groupe correspondant doit alors présenter son établissement et son menu au client, l'expliquer, etc.

  L'invité peut également poser des questions intrusives afin de tester le sens de la répartie du personnel.

  Le client doit se voir servir le menu qu'il souhaite.
- Lorsque tous les restaurants ont été testés, le jury se retire pour délibérer. Pendant ce temps, les joueurs peuvent se remplir la panse dans leurs propres restaurants.
- Pour finir, le jury annonce le classement. Remise de l'aquarium d'or.

Postes / Responsables

Le principe de base est le suivant pour les postes :

Les exigences augmentent à chaque fois qu'un joueur suit un cours. Il ne s'agit pas de répéter le cours jusqu'à ce qu'il soit rempli. Les enfants ne doivent pas être obligés de s'entraîner trop longtemps à un cours. Il ne faut pas non plus qu'ils suivent un cours cinq fois et un autre deux fois seulement.

Cours	Description	Matériel
Pêche	Toute personne travaillant dans un restaurant de poisson, du cuisinier à la femme de ménage, devrait maîtriser la pêche à l'aveugle : ▪ Il faut pêcher des boîtes de film à l'aide d'une canne à pêche ▪ Les boîtes contiennent des poissons salés ▪ La distance par rapport aux poissons peut être augmentée à chaque niveau d'étoile.	▪ Cannes à pêche ▪ Des boîtes de film ou quelque chose de similaire ▪ Poissons salés

Faire les courses	Faire les courses est aussi une chose très importante : ▪ Un panier est rempli d'objets (au moins 30) ▪ En fonction du nombre d'objets qu'un participant au cours peut mémoriser, il reçoit une certaine quantité de nourriture.	▪ Smarties, oursons en gomme, sirop, ... ▪ Panier rempli d'objets ▪ Liste d'objets
Servir	Le cours de service est évolutif, d'étoile en étoile : 1. Parcours d'obstacles au-dessus d'une chaise, d'une table avec un plateau de service 2. Dresser une table le plus rapidement possible. 3. Parcours d'obstacles avec une difficulté accrue 4. se servir correctement 5. tester à nouveau de 1 à 4	▪ Vaisselle (de préférence en plastique) ▪ Couverts ▪ Plateau de service ▪ Table et chaises
Parler	Toujours être aimable. En plus, un petit cours d'élocution pour que la langue ne se trompe jamais : 1. Le joueur doit raconter une blague de restaurant ou de serveur. 2. Lire un texte à haute voix (tiré d'un livre de cuisine) 3. Proverbe : Quand les mouches volent derrière les mouches, les mouches suivent les mouches. 4. Proverbe : Fritz le pêcheur pêche des poissons frais, Fritz le pêcheur pêche des poissons frais. 5. Proverbe : Dr Papscht het z'Spiez z'Bschteck zu'spät bschtäult. (Réciter les proverbes le plus rapidement possible et sans faire de fautes)	▪ Texte à lire à haute voix ▪ Feuille avec des dictons
Cuisiner	1. Râper une barre de chocolat 2. Presser une orange 3. Éplucher une pomme (le plus long serpent de peau possible) 4. comme 1 5. comme 3 Les aliments transformés sont rassemblés au poste et répartis à la fin de manière égale entre tous les groupes.	▪ Chocolat, oranges, pommes ▪ Râpe, éplucheur, presse-agrumes
Nettoyage	Ordre non défini, nettoyage différent : Ramasser le sol, nettoyer le lavabo, nettoyer le miroir, laver les assiettes....	▪ matériel de nettoyage correspondant
Calcul	Pour entraîner les capacités de calcul, les joueurs jouent à Halli-Galli contre l'animateur du cours (dans ce jeu, il s'agit d'appuyer le plus rapidement possible sur une cloche lorsque cinq fruits identiques se trouvent sur les cartes à jouer sur la table). Le jeu peut se faire en duel ou à plusieurs, si deux ou trois personnes assistent au cours en même temps. L'animateur du cours doit être un joueur d'Halli-Galli relativement bon, afin de pouvoir augmenter la difficulté pour les joueurs d'étoile en étoile.	▪ Halli-Galli

Matériel

- Matériel pour les postes voir ci-dessus
- Matériel de décoration, matériel de peinture pour les panneaux, etc.
- Cartes d'identité (voir le fichier à photocopier - Aquarium.pdf)
- Aquarium doré (pour une fois, c'est l'imagination des responsables qui est sollicitée !)

Mention de la source

Image de couverture: Canva

Idée de jeu: avec l'aimable autorisation de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar !

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Concours
Équipe
Restaurant
Créatif
Coopération

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
1–20

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Terrain / environnement
Dans les espaces clos

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/laquarium-dor