Jeu de nuit - Noé et son arche

Un jeu de nuit pour au moins 12 (idéalement 20) jeunes de 8 à 12 ans, dans lequel les participants doivent bien écouter et qui crée un mélange amusant d'action et de tactique, dont l'expérience montre qu'il est vraiment amusant, pour les enfants comme pour les responsables.

Die Anleitung als PDF-Datei

Die Sounddatei für den Leiter mit Entenfutter (wo also alle Tiere außer der Ente abgespielt werden)
Die Sounddatei für den Leiter mit Pfaufutter (wo also alle Tiere außer dem Pfau abgespielt werden)
Die Sounddatei für den Leiter mit Schaffutter (wo also alle Tiere außer dem Schaf abgespielt werden)
Die Sounddatei für den Leiter mit Schweinefutter (wo also alle Tiere außer dem Schwein abgespielt werden)
Die Sounddatei für den Leiter mit Walfutter (wo also alle Tiere außer dem Wal abgespielt werden)

Le fichier PDF est une version encore plus claire de ces règles.

Généralités

- Nombre de joueurs : calculé pour 20 participants (jouable à partir de 12 participants)
- Âge : 8-12 ou 12-18
- Forme : Jeu de nuit
- Objectif psychologique développemental : Renforcer la communauté
- Valeur pédagogique : coopération, perception

Objectif du jeu

L'objectif du jeu est que l'équipe ait trouvé deux animaux de chacune des 5 espèces

Dans son arche, après avoir attiré les animaux avec de la nourriture

ont été trouvés. Pour cela, il faut surtout écouter les bruits et faire preuve de stratégie

L'action est importante.

Préparation (générale)

- Définir des arches (bases) pour les équipes, en veillant à ce que les animaux récupérés ne puissent pas être emportés par le vent, p. ex. avec une pochette transparente
- Définir la zone de jeu (environ la taille d'un terrain de football)
- Délimiter une zone de sécurité et un poste de premiers secours au milieu du terrain de jeu et y placer un secouriste et le meneur de jeu
- Répartir les participants en quatre équipes, pour 20 enfants, 4 équipes de cinq

Préparation (matériel)

- Petites figurines d'animaux / œufs en origami / feuilles de papier avec des images des différents animaux : 16 de chaque espèce de 5 animaux (80 pièces), par ex. mouton, cochon, baleine, paon, canard
- 5 sons d'animaux (comme par exemple les fichiers sonores joints)
- 5 haut-parleurs sans fil (boîtes à musique) et 5 smartphones

  préparer les appareils sur lesquels les bruits d'animaux peuvent être joués

  et répartir ces haut-parleurs sur le terrain de jeu
- 5x16 aliments pour animaux, p. ex. pommes (-> mouton), carottes (-> cochon), bottes d'herbe

  (comme algues -> baleine), morceaux de corde (comme serpents -> paon), bottes d'ail des ours

  (herbes aromatiques -> canard)
- 44 boules lumineuses + rechange (en 5 couleurs, 11 par couleur)
- 4 sacs (en tissu) (pour les animaux / la nourriture)
- Préparer une trousse de premiers secours
- Ruban de délimitation pour marquer la zone de jeu
- 4 feuilles transparentes ou boîtes comme arches (dans la zone de sécurité)

Personnes qui ne jouent pas

- Directeur(trice) du jeu
- 5 animateurs qui se cachent chacun à proximité d'un haut-parleur (un smartphone chacun) et qui ont sur eux 4 animaux de chaque espèce sauf un (explication à venir). (Les moniteurs vendent chacun 4 espèces d'animaux et la nourriture de l'espèce qu'ils ne vendent pas)
- 1 moniteur(trice) qui visite les postes sur le terrain de jeu et rapporte la nourriture échangée et les animaux excédentaires des arches aux moniteurs respectifs.

Histoire

- Noé veut tester l'habileté de sa famille à s'occuper des animaux. Il envoie donc sa femme et ses trois fils avec leurs équipes pour attirer les animaux vers l'arche. Chaque équipe a son propre lieu de rassemblement et sa propre petite arche pour les animaux.
- Histoire alternative : Pierre envoie 4 de ses collaborateurs chercher quelques-uns des animaux que les chrétiens peuvent maintenant (après sa vision sur le toit) manger (et d'autres aussi), chacun dans sa propre étable.

- Histoire alternative : un directeur de cirque a besoin d'animaux pour son spectacle, les enfants doivent aller les chercher.

Règles

- Les lampes de poche sont interdites !
- Il y a quatre équipes. Chaque membre de l'équipe reçoit **aux deux** poignets une lampe pliante de la couleur de l'équipe, afin de pouvoir distinguer les équipes.
- Les équipes doivent essayer de ramener 2 animaux de chaque espèce dans leur arche. Les animaux ne peuvent être attirés qu'avec la nourriture appropriée.
- Le meneur de jeu, qui se tient au milieu près de la zone de sécurité, est chargé de veiller à ce que les équipes ne puissent déposer les animaux collectés dans l'arche que si l'équipe complète est présente.

Le terrain de jeu :

Habitats des animaux :

Sur le terrain de jeu, il y a 5 endroits où l'on peut trouver les animaux recherchés. A proximité des cris des animaux se trouve un moniteur ou une monitrice auprès desquels il est possible de récupérer de la nourriture et d'attirer les animaux. Les animaux changent constamment d'habitat, il arrive donc que l'on entende certains animaux à un endroit, puis d'autres à un autre.

Zone de sécurité :

Autour des arches (qui se trouvent au milieu du terrain de jeu), il y a une zone où les porteurs ne peuvent pas être attaqués.

Nourriture :

- Chez chaque moniteur et monitrice, il n'est possible de récupérer que la nourriture pour une espèce animale donnée.
- Les moniteurs et les monitrices se sont cachés dans les environs de leur box. Cela signifie que l'on peut trouver un moniteur ou une monitrice grâce aux bruits des animaux. (Remarque : les haut-parleurs ne diffusent pas toujours le même bruit d'animal, celui-ci change régulièrement)
- Important : chaque équipe ne peut porter qu'une seule nourriture à la fois.
- Important : chaque nourriture doit toujours être conservée dans le sac.

Animaux :

- Les animaux sont disponibles auprès des moniteurs et des monitrices. Avec la nourriture appropriée, l'équipe doit courir vers un autre moniteur ou une autre monitrice. L'animal que l'on entend peut être attiré avec la nourriture correspondante. Pour cela, la nourriture est remise au moniteur ou à la monitrice. En échange, l'équipe reçoit l'animal correspondant de la part du moniteur. Si un cochon, par exemple, vient d'être entendu dans le box de ce moniteur, il est possible d'échanger de la nourriture pour cochon (carottes) contre un cochon. Si, après un certain temps, le bruit de l'animal change, on peut échanger l'animal que l'on entend maintenant

(et pas un autre).
- Si une équipe trouve un conducteur et change l'animal qu'elle entend pendant l'échange, elle peut quand même terminer l'échange.
- Important : tous les animaux doivent également toujours être conservés dans le sac (sauf ceux qui ont été amenés à l'arche et y ont été mis en sécurité).
- Important : on peut porter plusieurs animaux à la fois.

Rôles au sein de l'équipe :

1. Rôle : le porteur

Chaque équipe a un porteur qui porte le sac. Celui qui est le porteur peut changer, mais le sac ne peut être que remis, jamais jeté/déposé.

2. Rôle : le braconnier (optionnel, voir sous "Variante")

Au sein de chaque équipe, un joueur est désigné (une fois au début du jeu) comme braconnier. Il est marqué d'une autre lumière de piquet. Le braconnier peut attraper (toucher) les porteurs des autres équipes et peut ensuite essayer de voler quelque chose dans le sac.

- On joue alors avec des ciseaux, des pierres et du papier. Si le braconnier gagne, il peut choisir l'un des animaux qu'il a emportés ou la nourriture (si l'équipe du braconnier n'en a pas encore) pour la donner au porteur de sa propre équipe.
- Pendant qu'une équipe joue aux ciseaux-pierre-papier avec une autre équipe, elle ne peut pas être attaquée par d'autres braconniers.
- Après avoir joué aux ciseaux-pierre-papier, une équipe ne peut pas être attaquée pendant 3 secondes (pour cela, l'équipe qui veut attaquer compte lentement à rebours à partir de 3, l'autre équipe peut s'enfuir pendant ce temps).
- Pendant qu'une équipe agit auprès d'un conducteur, elle ne peut pas être attaquée, mais immédiatement, dès qu'elle s'éloigne, elle peut l'être à nouveau.
- Le braconnier ne doit jamais être le porteur.

Comportement en équipe et en contact avec les autres équipes :

- Les équipes doivent toujours se déplacer en groupe pour aller chercher de la nourriture pour animaux, récupérer des animaux, attaquer d'autres équipes, ramener des animaux à l'arche, etc.
- Si deux équipes s'attaquent l'une l'autre et que les braconniers touchent les porteurs en même temps, ceux-ci jouent en parallèle aux ciseaux-pierre-papier et le gagnant peut choisir quelque chose dans le sac de l'adversaire tel qu'il était rempli au moment où il l'a touché (il ne peut donc pas voler directement ce qu'il vient de prendre). Sinon, le braconnier qui a attrapé le porteur en premier peut jouer et lui et son équipe sont temporairement en sécurité.
- Les non braconniers ont également le droit d'empêcher d'autres braconniers de s'emparer du porteur.

Victoire et évaluation :

- La première équipe à avoir ramené 2 animaux de chaque espèce dans son arche gagne.

- Si une équipe a plus de 2 animaux par espèce, cela ne lui rapporte rien (2 animaux de chaque espèce au maximum comptent dans le classement final).

Variante(s)

Pour un groupe d'enfants de moins de 12 ans, le rôle du braconnier peut être supprimé. Le jeu est ainsi plus calme.

Le choix des distances permet d'accélérer ou de ralentir le jeu.

Fin du jeu

Le jeu se termine soit après un temps donné (1 h / 1,5 h),

soit après que la première équipe a collecté 2 pièces de chaque espèce animale.