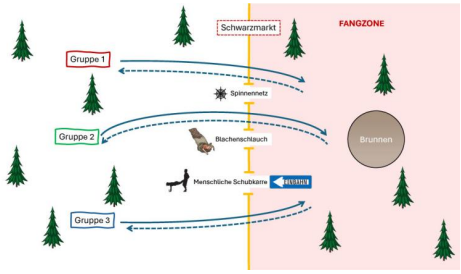
Jeu de terrain : aller chercher de l'eau pour le roi David



Trois héros se lancent dans une mission ambitieuse. Le roi veut de l'eau provenant d'un territoire ennemi. Combien d'eau les héros peuvent-ils trouver pour David sans se faire prendre ?

L'image de couverture montre le plan de jeu.

Description du jeu :

Il y a trois groupes, qui possèdent chacun leur propre base. Les enfants reçoivent chacun un gobelet qui peut être utilisé pour transporter de l'eau. L'objectif du groupe est de transporter le plus d'"eau" possible de la fontaine à la base pendant le temps de jeu.Pour cela, ils doivent atteindre le puits, qui se trouve en territoire ennemi. Ce territoire ennemi est délimité de manière visible. (Par ex. avec un ruban d'effroi) Pour entrer dans la ville, il y a trois possibilités :La toile d'araignée : un filet de cordes avec différents trous est tendu entre deux arbres. Les enfants doivent traverser ce filet en groupe sans le toucher. Chaque enfant doit passer par un trou différent. Le boyau de bâche : un boyau de bâche est noué et traverse les remparts de la ville (délimitation jaune, p. ex. par un ruban d'avertissement). Le niveau de difficulté peut être adapté en fonction de la longueur. Le marché noir : le marché noir permet d'entrer dans la ville par corruption. Un responsable s'occupe de ce poste. Il est possible de demander des choses comme les connaissances de la jeunesse ou de donner une mission comme ramasser du bois de chauffage. En contrepartie, l'enfant peut passer les remparts de la ville.Une fois dans la ville, les enfants peuvent puiser l'eau de la fontaine dans leurs gobelets. Pour l'eau, il existe deux variantes pour le jeu :Eau réelle : convient pour les journées chaudesGalets : convient pour les jours froidsL'eau doit maintenant être transportée jusqu'à sa propre base. Pour sortir de la ville, il existe deux possibilités :Le canal de la brouette : Ici, les enfants doivent aller trop loin pour former une brouette humaine. L'eau doit être transportée par la brouette. En d'autres termes, pas par la personne qui tient les jambes. La créativité des enfants est ici mise à contribution ? De cette manière, une certaine distance marquée doit être parcourue à travers le mur. Le marché noir : mêmes règles que celles décrites ci-dessus. L'eau est collectée dans un récipient à chaque fois dans la base.Dans la zone urbaine, il peut y avoir des attrapeurs. Si un enfant est attrapé par un

moniteur, il doit donner l'eau. S'il n'a pas encore collecté d'eau, il doit recommencer à pénétrer dans la ville.

Liste de matériel :

Bande d'effroi (Pour le marquage des champs)Récipients (Pour la base et les puits)Bâches (pour le tuyau de bâche)Cordes (pour la toile d'araignée)Eau / GaletsGobelets

Histoire biblique :

L'histoire biblique qui correspond à ce jeu est celle dans laquelle trois héros vont chercher l'eau du puits pour David.Elle se trouve dans 1 Chroniques 11:15-19

Source : Jungschar Dielsdorf