

SOUMIS PAR
Markus.Sigrist

ON
18/10/2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Jeu de chiffres avec chasse au trésor



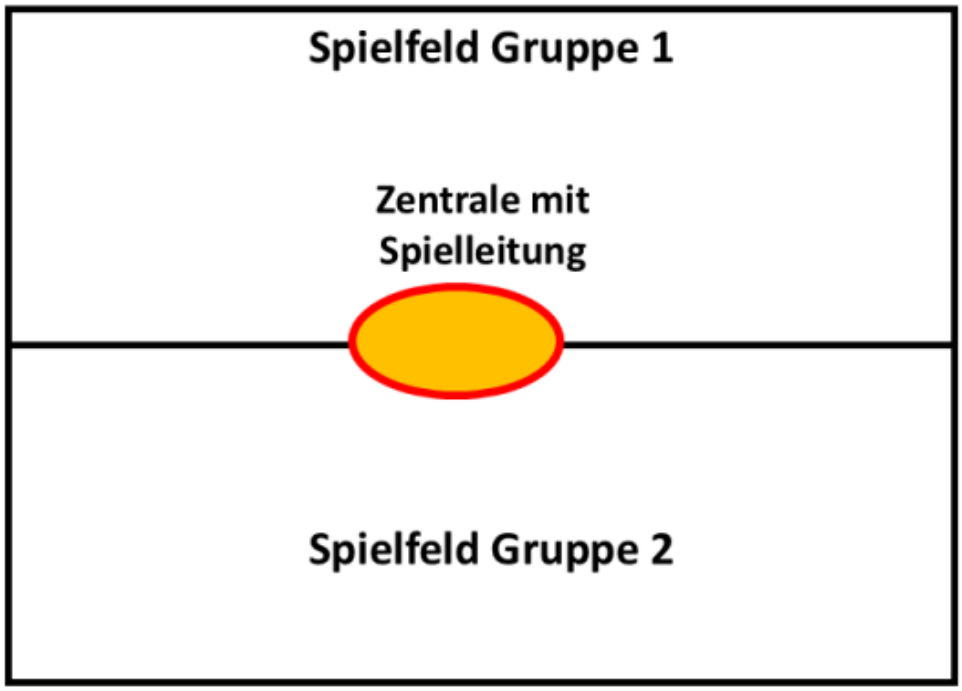

Deux groupes de même taille et portant des numéros cherchent un trésor dans le champ de l'adversaire (p. ex. un pylône). Le premier à trouver le pylône a gagné. Le jeu se déroule de préférence la nuit ou au crépuscule.

## Matériel

- Suffisamment de sets avec deux numéros à l'avant et à l'arrière (de préférence deux sortes de couleurs différentes), à 3 ou 4 chiffres. Si l'on ne dispose que de numéros d'une seule couleur, des bracelets de jeu pour un groupe
- 2 pylônes ou 2 objets identiques de taille similaire
- Ruban de signalisation

## Préparation

- Dans une forêt, deux champs de taille égale sont délimités par du ruban de délimitation. Au milieu se trouve la centrale
- Deux groupes de taille égale sont formés. Un terrain de jeu est attribué à chaque groupe. Chaque groupe reçoit un pylône ou un objet similaire.
- Tous reçoivent un jeu de numéros, bien visibles de l'avant et de l'arrière. Soit les deux groupes ont des numéros de couleur différente, soit l'un des groupes a en plus un ruban pour les distinguer.
- Les deux groupes cachent leurs pylônes de manière à ce que seuls les 10 premiers centimètres dépassent du sol. Ils veillent à ce que, pendant ce temps, les joueurs de l'autre groupe ne puissent pas observer où se trouve la cachette.




Déroulement du jeu

- Au coup de sifflet de départ, les joueurs des deux groupes essaient de trouver le pylône dans le champ de l'adversaire. Les numéros peuvent être recouverts d'un côté au maximum. Il est donc interdit de recouvrir le numéro de devant et de se mettre dos à un arbre.
- Si le numéro d'un joueur est lu à haute voix par un adversaire, celui-ci doit se rendre au centre de contrôle, la main levée, et se voit coller un bâton lumineux. Il peut ensuite continuer à jouer. Celui qui est lu pour la deuxième fois reçoit un deuxième bâtonnet lumineux. Celui qui est lu pour la troisième fois doit fournir un effort (p. ex. 10 pompes) et peut, en échange, remettre ses deux bâtons lumineux et continuer à jouer.
- Celui qui a trouvé le pylône doit l'amener le plus rapidement possible à la centrale. Pendant le trajet, il ne peut plus être lu. Le groupe correspondant a gagné.

Le jeu peut être joué plusieurs fois, par exemple 3 fois. Une variante consiste à éliminer définitivement la dernière fois ceux qui ont été relevés.

Mots clés

Jeu de numéros, jeu de numéros, pylône, chasse au trésor, jeu de nuit

**Indication des sources**

Image de couverture : Markus Sigrist

Idée de jeu : Avec l'aimable autorisation de la jeunesse de Mettmenstetten

## Weitere Informationen

*Categories*
Jeux et activités

*Tags*
Jeux en plein air
Match en nocturne
Équipe
Concours
Jouer à cache-cache

*Vieux*
8 à 12 ans
13 à 16 ans
à partir de 16 ans

*Nombre de participants*
1–20
20–30

*Bible*
Cette information manque.

*Durée*
Jusqu'à 1 heure

*Terrain / environnement*
forêt

*Matériau*
Presque sans effort

*Téléchargement du fichier*
Pas de téléchargement de fichiers

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/jeu-de-chiffres-avec-chasse-au-tresor