The India-Salgame

zur Zeit ist für diesen Artikel
kein Bild vorhanden

Jeu de terrain pour 52 enfants, d'une durée d'environ 90 minutes.

Les enfants sont répartis en 8 groupes de 6-7 enfants. Au total, il faut environ 52 enfants et 26 moniteurs.

Introduction

Nous nous trouvons en Inde, sur la côte. Les Indiens aiment les épices (surtout le curry,...), c'est pourquoi le but du jeu est que chaque famille possède une collection de 5 épices différentes. Les épices sont des produits de base.

Répartition des rôles

- 1 responsable par groupe (tâche : coach, veille à la sécurité,...)
- Ratscha supérieur (chef, achète du sel aux enfants)
- 1 Ratscha (vend de grandes gourdes pour le transport de l'eau et des "éléphants de transport" (chefs), qui peuvent aider les enfants pendant 5 minutes et des "éléphants de protection" (chefs), qui peuvent protéger les enfants des bandits et des enfants adverses)
- 1 arbitre / aide du Ratscha (distribue l'argent aux enfants en cas de besoin, ...) veille à ce que tout se déroule correctement)
- 1-2 bandits (chasse les enfants de l'eau salée, se trouvent dans la "zone de combat")
- 2-3 marchands d'eau (1 vend de l'eau salée de qualité (chère), 1 de qualité inférieure, ont des emplacements fixes)
- 1 dame du harem / 1 homme au turban (se déplacent librement dans l'aire de jeu, vendent des "points de front" pour les filles ou un turban pour les garçons, ce qui permet aux enfants de transporter deux gobelets d'eau par trajet)
- 1 (marchand du marché du travail) se trouve dans la zone neutre, donne des tâches aux participants qui manquent d'argent (p.ex. boutonner un turban, se faire maquiller, faire 20 pompes, be creative...) Ils reçoivent ainsi entre 10 et 200 roupies par mission

Jeu

Le jeu se déroule en 3 manches.

1. 1er tour : se procurer un capital de départ, dure environ 15 minutes

Partout dans la forêt, des bandes odorantes avec différents parfums (jasmin, lavande, rose,...) sont suspendues. Partout où l'on sent la lavande, des sachets de sel sont cachés dans un rayon d'un mètre. Ces sachets peuvent ensuite être échangés contre des roupies auprès du Ratscha supérieur. Il existe des prix indicatifs, mais le Ratscha est libre de les adapter. (2 kg au total)

2. 2e tour : recherche d'argent, dure env. 40 minutes

- Les enfants peuvent acheter du bois supplémentaire, des allumettes, des journaux (moins chers) ou du bois d'allumage, des marmites auprès de l'Oberratscha et du Ratscha
- Au moins un enfant doit rester près du feu que chacun des groupes allume
- Les enfants doivent se procurer de l'eau salée auprès des marchands, il y en a un avec de l'eau de qualité supérieure, un avec de l'eau de qualité inférieure (très bon marché)
- Dans la "zone de combat", les enfants peuvent attraper les C. adverses (taper 3 fois dans le dos), ceux-ci doivent alors vider l'eau (variante en cas de mauvais temps : les enfants peuvent en intercepter d'autres, s'ils ont été attrapés, ils doivent vider le sel et rester debout en criant du thé de nom jusqu'à ce que 2 du même groupe viennent et crient)
- Ils gagnent de l'argent en faisant bouillir de l'eau salée. Ils peuvent vendre le sel à l'Oberratscha
- Un seul gobelet peut être transporté par trajet, sauf si les K. ont acheté un point ou un turban à la dame du harem / à l'homme au turban, auquel cas ils peuvent transporter deux gobelets
- Ou s'ils ont acheté une gourde d'un litre au Ratscha
- S'il n'y a plus d'argent, les enfants peuvent effectuer des tâches sur le marché du travail et reçoivent de l'argent

Liste des prix :

- 1 gobelet de sel de qualité supérieure : (1 cuillère de sel par gobelet), coûte 5 roupies
- 1 gobelet de sel de qualité inférieure : (0.5 EL de sel par gobelet), coûte 3 roupies
- Marmite+cuillère : 80 roupies
- Allumettes : 30 roupies
- Journal : 20 roupies
- Bois (par bûche) : 10 roupies
- Cube d'allumage : 60 roupies
- Point sur le front : 80 roupies
- bouteilles en pet de 1 litre : 280 roupies

- 1 litre d'eau de qualité : 20 roupies, min. 10
- 0.5 litres de bouteilles en pet : 150 roupies
- 0.5 litres d'eau de qualité : 10 roupies, min. 5
- Éléphants de protection : 350 roupies
- Éléphants de transport : 450 roupies

Les enfants reçoivent 10 roupies pour 10 grammes de sel, 20 roupies pour 20 grammes de sel, etc. (selon le cas, ils reçoivent plus d'argent)

3. 1er tour : constituer une collection d'épices, dure env. 20 minutes

Les enfants doivent acheter des épices avec l'argent disponible. Le groupe qui a en premier les 6 épices (poivre noir et blanc, curry, chili, cannelle, feuilles de laurier) a gagné.

Ils ne peuvent acheter qu'une seule épice par trajet. Des échelles les attendent en chemin et peuvent les saboter.

Si les enfants n'ont pas assez d'argent, ils doivent en gagner en plus.

Matériel à prévoir :

- 200 gobelets
- bouteilles en pet de 14 litres
- bouteilles en PET d'un demi-litre
- 7-10 litres d'eau salée
- 37 bandes de tissu
- 8 cuillères
- Argent
- Maquillage
- 8 collections d'épices
- 2 kg de sel emballés dans des sachets
- Ruban de signalisation
- Bois
- 8 marmites de cuisine
- 2 balances
- Journal
- Huile parfumée
- Bidon
- Cubes d'allumage
- Affiches avec des prix

Important : l'animateur du jeu doit adapter en permanence les prix actuels et annoncer les actions.
Conseil : utiliser différents récipients pour la distribution d'eau salée (seule une certaine quantité de sel peut être dissoute)