SOUMIS PAR
MariES

ON
29/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Mission impossible



Dans ce jeu de terrain nocturne, les joueurs sont à la recherche d'un agent secret. Celui-ci est en possession d'une mallette très importante. Trouverez-vous les informations nécessaires pour le faire sortir de sa cachette ?

Matériel

- 2x jeu de planches en bois (blanc)
- 2 cartes de terrain
- Téléphone portable
- Feuille avec numéro de téléphone portable
- Mallette
- Feuille avec code secret (combinaison de chiffres de la mallette)
- Cartes de terrain (une par groupe)
- Billets de banque (50/100) env. 7200
- Ruban de délimitation pour marquer le champ dans lequel les morceaux de bois seront répartis et pour marquer les endroits où les morceaux de carte seront trouvés
- définir les objets à collecter (bouchons, sous-bocks ou autres) et leur valeur

Préparation

- Chercher un terrain de jeu : Une grande prairie (900 x 900m) ou une forêt, difficile à gérer, convient. Le terrain peut être accidenté ou vallonné. Pour les dealers ou l'espion, il devrait y avoir quelques buissons ou arbres pour se cacher.

- Fabriquer des planches en bois avec la phrase de passe : Peindre des planches (30 x 15 cm) en blanc et y inscrire les différents mots de la phrase.

- Répartir les planches sur une petite partie (200 x 200m) de la zone de jeu

- Ex. phrase du mot de passe : Car c'est une / abomination / pour / l'Éternel / que / celui / qui / s'égare, / mais / c'est / avec / les / sincères / qu'il / tient / son / conseil.
- Sur deux cartes de terrain, on indique l'endroit où l'agent secret apparaîtra. Celles-ci sont découpées et réparties sur le terrain à 2 ou 3 endroits
- Une autre carte de terrain par groupe. On y indique la zone de jeu et les cases où l'on cherchera le mot de passe et les éléments de la carte. On marque également les endroits où se trouvent le

dealer et l'espion.
- Pour l'espion : des papiers avec le code secret de la mallette, le préfixe du réseau et le numéro d'appel du téléphone portable (le nombre de papiers individuels dépend du nombre de groupes participants)
- Pour les dealers : suffisamment d'argent (point de repère : chaque groupe doit gagner environ un tiers du montant total)
- Fixer le prix minimum des bulletins d'information de l'espion et le montant maximal momentané de l'argent remis par les espions
- Définir le montant d'argent à remettre à l'agent.
- Répartir les objets à collecter sur l'ensemble du terrain de jeu.

Rôles pour les employés

- 1 espion
- au moins 3 dealers
- 1 agent

Les collaborateurs doivent être **habillés en noir**. Le nombre de collaborateurs dépend bien entendu du nombre de participants.

Objectif du jeu

- Le but du jeu est d'entrer en possession de la mallette d'un agent secret en groupes, d'abord séparés puis unis.
- Dans la première phase, les groupes jouent séparément. Chacun essaie d'acheter le plus d'informations possible.
- Le jeu est conçu de telle sorte qu'aucun des groupes ne peut obtenir toutes les informations. C'est pourquoi, lors de la 2e phase, ils doivent mettre en commun toutes leurs connaissances pour arriver au but.
- Il n'y a donc ni gagnant ni perdant dans ce jeu.

Réalisation

- Les participants sont répartis en groupes de taille égale.
- Chaque groupe reçoit une carte de terrain sur laquelle sont indiqués les endroits importants.
- Chaque groupe dispose d'une base sur le terrain où il peut rassembler les informations, les objets et l'argent qu'il a collectés.
- Tous les groupes commencent au même moment.
- Dans la 1ère phase du jeu, les joueurs essaient d'acheter le plus d'infos possible.
- Infos à trouver : 1. 1. le numéro de téléphone portable de l'agent 2. le code numérique de sa mallette 3. le mot de passe de l'agent 4. la carte de l'agent
- En outre, une certaine somme d'argent doit être collectée pour payer l'agent.
- L'espion veut lui aussi recevoir de l'argent pour les informations qu'il donne. Les joueurs peuvent toutefois négocier le prix avec lui. Un prix minimum et un prix maximum sont toutefois fixés.
- Quelles informations l'espion donne-t-il ? Il donne des notes avec des parties du numéro de téléphone portable ainsi que le code numérique de la mallette.
- Comment les joueurs obtiennent-ils de l'argent ? Des objets de différentes valeurs sont disséminés un peu partout sur le terrain de jeu. Ceux-ci peuvent être échangés contre de l'argent auprès du

dealer.
- Les joueurs ne peuvent collecter qu'un seul objet à la fois. Seuls ceux qui échangent les objets auprès du dealer peuvent en transporter plusieurs à la fois.
- Dans un champ marqué, les joueurs doivent également chercher les pièces du trésor de mots de passe. Ici aussi, seules quelques pièces peuvent être transportées à la fois.
- A 2 ou 3 endroits marqués sur les cartes des groupes, il faut chercher des parties d'une carte de terrain qui révèle l'endroit où se trouve l'agent. Un joueur ne peut transporter qu'une seule pièce à la fois.
- Aucun des groupes ne doit réussir à accomplir toutes les tâches !
- Au bout d'une heure, la première phase est terminée. Les groupes se retrouvent tous au même endroit. Il est constaté que personne n'a pu tout obtenir.
- Les groupes doivent donc s'unir pour réussir la 2e phase. Toutes les informations sont rassemblées.
- Ils reçoivent alors un téléphone portable avec lequel ils appellent l'agent grâce au numéro de portable qu'ils ont trouvé, afin de lui annoncer la phrase du mot de passe. Si la phrase est correcte, l'agent se rend à l'endroit indiqué sur la carte découpée.
- Le groupe s'y rend également. L'agent remet la mallette aux groupes contre paiement.
- Il faut compter environ 30 minutes pour la 2e phase et l'évaluation de la 1re phase.

Aperçu du jeu

Aperçu du jeu

Mention des sources

- Photo de couverture : MariES
- fichiers mentionnés : MariES

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Нощна игра
Mystère
Jeux en plein air
Chasse au trésor
Tension

Vieux
13 à 16 ans
à partir de 16 ans

Nombre de participants
1–20
20–30
30 – 100

Bible
Cette information manque.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/mission-impossible