SOUMIS PAR
Irmgard

ON
07/06/2013

Keine Stimmen

Bataille d'extincteurs



Éteindre un incendie, c'est fascinant – le prévenir aussi

Adrenaline et plaisir garantis avec le jeu suivant !

Cet article est tiré du magazine « Forum ».

Présentation du jeu

Chaque équipe allume un feu dans son village, puis le protège. Il faut éteindre autant que possible les feux adverses. L'équipe dont le feu est toujours allumé à la fin remporte la partie.

Durée : environ 1 h 15 min

Effectifs requis :
Enfants : 3 à 5 groupes

Animateurs :

- Point d'eau : 2 à 4 personnes
- Animateur du jeu (et pour distribuer les rubans) : 1 personne

Matériel :

- Ruban de signalisation pour délimiter le parcours
- Rubans pour les queues = vies (ruban de signalisation ou chutes de tissu)
- 1 briquet et des journaux par groupe
- Un récipient, des sacs en plastique ou un ballon pour transporter l'eau

Lieu du jeu :

- Lit de la rivière, forêt

Règles du jeu

Au début du jeu, chaque groupe se voit attribuer un village. Celui-ci est délimité par du ruban de signalisation. À l'intérieur de ce village, les joueurs sont à l'abri de leurs adversaires. De plus, chaque

groupe reçoit 2 rubans (« queues ») par joueur. Les rubans supplémentaires sont rangés dans le village.

Chaque groupe doit allumer un feu dans son village à l'aide de journaux, d'un briquet et du bois qu'il a ramassé.

Chaque joueur glisse ensuite un ruban à l'arrière de son pantalon (à un endroit bien visible). Ce ruban représente sa vie. Si un joueur d'un groupe ennemi lui prend son ruban, il est « mort ». Cela signifie qu'il ne peut plus poursuivre les autres joueurs et doit immédiatement retourner dans son village. Si d'autres joueurs de son groupe ont capturé des rubans d'autres groupes, ils peuvent donner l'un de leurs rubans à leur coéquipier « mort ». Cela le ramène à la vie et il rejoint le jeu. Les rubans excédentaires d'un groupe peuvent être stockés dans son village.

Grâce aux rubans capturés, le groupe peut désormais se rendre au point d'eau et acheter un

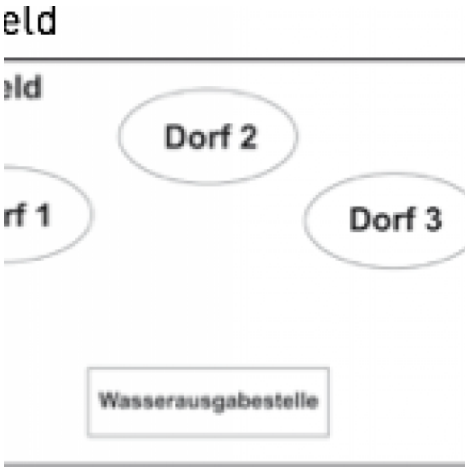
récipient (ballon, petit sac) rempli d'eau pour environ 2 rubans.

Les prix à la station d'eau doivent être variables. Cela permet

au meneur de jeu de contrôler quelque peu le rythme de la partie — en la raccourcissant grâce à des actions spéciales ou en la prolongeant par des hausses de prix.

Grâce à l'eau qu'ils ont achetée, les joueurs peuvent désormais attaquer les feux ennemis et tenter de les éteindre. Le groupe doit décider lui-même du nombre de joueurs à envoyer à la chasse aux rubans et du nombre à laisser pour surveiller son propre feu. L'attaquant ennemi n'a pas le droit d'entrer dans le village délimité et doit jeter son eau sur le feu depuis l'extérieur. De temps à autre, de nouveaux rubans doivent être distribués aux groupes. Cependant, ceux-ci ne peuvent être utilisés que pour collecter des points (en tant que vies) et non pour acheter de l'eau.

Si le feu d'un groupe est complètement éteint, celui-ci n'est pas autorisé à le rallumer (avec un briquet). En revanche, il est autorisé à raviver le feu si celui-ci s'est affaibli. Chaque groupe doit décider lui-même de la quantité de bois à ramasser et de la taille de son feu. Celui qui a encore un feu allumé dans son village à la fin remporte la partie.



Bataille de pompiers
Combat contre l'incendie_YW_01

Références



- **Contenu et image : Forum Kind** , numéro 10/02, page 27. L'eau et le feu, jeux en plein air, activité physique, engagement. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Auteur : Adrian Eichenberger**

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Feu
plaisir
Jeu
Forum
Adrénaline

Vieux
8 à 12 ans
13 à 16 ans

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/bataille-dextincteurs