

SOUMIS PAR
CuBa94

ON
28/10/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Faillite



Le but de ce jeu est de récolter autant d'argent que possible. Celui qui a amassé le plus d'argent remporte la partie.

On peut ensuite établir un « bon » lien avec le thème de l'argent et des biens terrestres. Voici quelques passages bibliques possibles : Matthieu 6,19-21; Matthieu 6,26.

Informations sur le jeu

- **Âge :**à partir de 7 ans
- **Nombre de joueurs :**12+
- **Terrain :**forêt, terrain vallonné
- **Animateur :**1
- **Durée :**60 à 90 min

Matériel

- Ruban de signalisation
- Rubans pour les voleurs
- Argent factice (en papier, en petits cubes de bois, etc.)
- Deux rubans par groupe

Préparation

Avant le jeu, il faut fermer à clé les locaux des groupes et la mine de charbon. Il faut disposer de l'argent du jeu.

Déroulement du jeu

*Les enfants sont répartis en groupes.

*Une fois arrivés à leur campement, les enfants peuvent désigner deux brigands. Ceux-ci reçoivent un ruban.

*Lorsque l'animateur donne le coup d'envoi du jeu, tous les enfants peuvent se rendre à la « mine de charbon » et y gagner de l'argent en réalisant une activité sportive (voir les idées d'épreuves). Ils doivent rapporter cet argent à leur camp, où il sera en sécurité.

*Pendant ce temps, les deux voleurs peuvent attraper les autres enfants et leur voler leur argent. *(En variante, on peut introduire un « homme riche », incarné par un animateur. Celui-ci a une poche pleine d'argent et tous les voleurs peuvent essayer de l'attraper. Ils peuvent ainsi gagner un gros bonus, selon les circonstances.)*

Fin de la partie

Le jeu peut être interrompu à tout moment par l'animateur, ou bien attendre qu'une certaine somme d'argent ait été récoltée.

Idées de postes

Activités sportives :

- Sauts de gué
- Courir une certaine distance sur le dos de quelqu'un
- Des pompes
- Parcourir une distance en « charrette » (une personne tient l'autre par les chevilles tandis que celle-ci marche sur les mains)
- Par exemple, ramasser 5 pommes de pin
- Toucher 10 arbres
- ...

Règles du jeu

- Les voleurs ne peuvent pas s'attraper entre eux.
- Les voleurs doivent rester à environ 10 m de la mine de charbon.
- Les voleurs peuvent attraper les autres en les touchant.
- Les enfants ne peuvent transporter que 2 pièces de monnaie au maximum. Les voleurs, 4 au maximum *(à l'exception de la variante « l'homme riche », dans laquelle tout peut être emporté.)*

Modèles

JS_Argent_100
JS_Argent_100

Crédits photos

- **Photo de couverture :** © Curdin Badertscher /Jungschar Pfiff Landquart

Sources

- **Geld.psd :** © Ramun Badertscher /Jungschar Pfiff Landquart
- **Geld.png :** © Ramun Badertscher /Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeu

Vieux
8 à 12 ans
13 à 16 ans

Nombre de participants
1–20

Bible
Sujet :

Matériau
Aucun

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/faillite