SOUMIS PAR
Fuchs45

ON
05/11/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Prise d'Ai - Jeu de terrain



Le but du jeu est d'être le premier à faire s'effondrer son mur. Pour cela, il faut traverser les briques du mur (affiche).

Informations sur le jeu

- Âge : 6 à 13 ans
- Nombre de participants : 10 à 100 (au moins 5 participants par mur)
- Lieu : forêt, prairie, terrain de sport
- Animateurs : 1 animateur par groupe, 1 animateur par mur, 1 à 2 animateurs pour le poste d'équipement, 1 à 2 animateurs pour la zone des dés (le nombre d'animateurs pour le poste d'équipement et la zone des dés dépend du nombre de participants)
- Durée : environ 1 h 30

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à faire tomber son mur. Pour cela, il faut barrer les briques du mur (affiche).

Préparation

- Construisez des murs (à l’aide d’une feuille, de papier ou de carton) et dessinez les sections des murs
- Délimitez les bases des groupes (une base par groupe)
- Délimitez la zone de stockage du matériel
- Délimitez la zone réservée aux dés
- Préparez des cartes « catapulte » (des cartes avec l’image d’une catapulte antique)

Histoire

Josué et ses hommes ont pris Jéricho. C'est maintenant au tour de la ville d'Aï.

Mais comme quelqu'un n'a pas suivi les instructions de Josué — et, en fin de compte, l'ordre de Dieu —, cela n'a pas fonctionné tout de suite.

Josué 7, 3 – 8, 24

Parfois, nous essayons d'agir de notre propre chef au lieu d'écouter Dieu.

La ville a également été attaquée de deux côtés ; c'est ainsi que différents groupes « attaquent » différentes sections des remparts.

Comment jouer

*Les cases de l'affiche accrochée au mur doivent être cochées à l'aide de « pierres » (marqueurs).

*Ces pierres (feutres ou autres marqueurs) doivent être achetées. Vous gagnez de l'argent en lançant les dés à la station de dés. Choisissez un joueur d'une autre équipe et lancez les dés l'un contre l'autre. Le gagnant (celui qui obtient le chiffre le plus élevé) reçoit une pièce.

*L'argent est rapporté à la base.

*Une fois que vous avez récolté suffisamment d'argent, vous pouvez acheter des pierres (stylos) au magasin de ravitaillement.

*Pour « lancer » les pierres (stylos) contre le mur, vous avez besoin d'une catapulte. Celle-ci s'achète une seule fois et ne peut pas être retirée. La catapulte reste à la base du groupe.

*Les pierres sont vendues sous forme de stylos. Une pierre = un stylo. Pour chaque stylo, vous pouvez tracer une croix sur l'affiche murale. Le stylo est ensuite remis au chef de groupe près du mur.

*Les groupes ont la possibilité d'acheter une (ou plusieurs) licence(s) pour capturer d'autres joueurs adverses. Seuls les joueurs disposant d'une licence sont autorisés à capturer d'autres joueurs.
*La capture s'effectue en arrachant une ficelle en laine du bras de l'adversaire.
*Le joueur capturé doit remettre ses biens (pierres = bâtonnets) ou son argent à celui qui l'a capturé. La catapulte ne peut pas être emportée !

*Le joueur capturé retourne à sa base où il reçoit une nouvelle ficelle.

Base de l'équipe

Chaque équipe dispose d'une base (zone de sécurité). Vous pouvez y déposer votre argent en toute sécurité et vous organiser. C'est là que vous pourrez récupérer vos nouveaux bracelets. Au début du jeu, les groupes se rassemblent à leurs bases respectives.

Magasin de matériel

Catapulte (carte)

Chaque équipe a besoin d'une catapulte pour servir de base à partir de laquelle attaquer le mur avec des pierres. Prix : 80

Pierres (jetons)

Ce sont les « projectiles ». Ils peuvent être utilisés et achetés dès que la catapulte est disponible. Une pierre sert à attaquer le mur. Chaque pierre vous permet de rayer une case. Prix : 4

Licence permettant de capturer d’autres joueurs (lanière de jeu sportif)

Grâce à cette licence, les équipes peuvent autoriser leurs joueurs à capturer leurs adversaires et à s'emparer de leurs biens ! Prix : 15

Zone des dés

Six stations différentes

1. Celui qui obtient le total le plus élevé = 3 dés ; lance deux fois
2. Celui qui obtient le total le plus faible = 3 dés ; lancez deux fois
3. Celui qui obtient un 6 en premier = 1 dé ; on lance à tour de rôle jusqu'à ce que quelqu'un obtienne un 6
4. Celui qui est le plus proche d'un total de 12 = 2 dés ; lancez une fois
5. Celui qui obtient le total le plus élevé = 3 dés ; lancez 3 fois
   (les 6 peuvent être retirés)
6. Celui qui obtient le total le plus bas = 3 dés ; lancer 3 fois
   (les 1 peuvent être retirés)

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'une équipe a « abattu » le mur de l'autre équipe, ou lorsque le temps est écoulé.

Variations

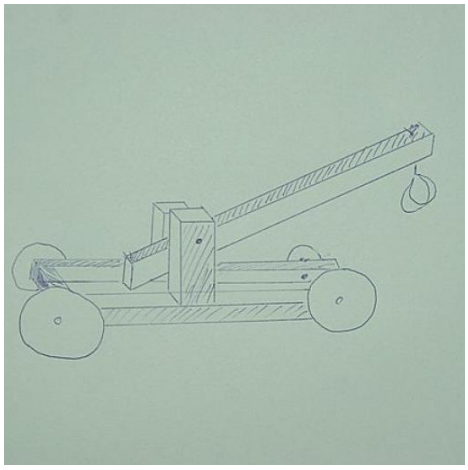
- Les prix peuvent être ajustés pendant la partie afin d'en contrôler le déroulement (inflation/déflation pendant la « guerre »)
- La méthode permettant de capturer un joueur adverse peut être modifiée. Cela est particulièrement recommandé lorsque l'on joue avec de jeunes participants. (Voir le jeu en plein air « Dirty Dishes » – gobelets à dés)
- Les autorisations de capturer des joueurs adverses peuvent être limitées, soit de manière générale (le joueur le plus rapide gagne), soit par groupe.
- Les postes au stand de dés peuvent également être tenus par deux personnes (plus d’animateurs) ou d’autres jeux peuvent être organisés pour gagner de l’argent

Matériel

- Ruban anti-oiseaux pour la base, le magasin de ravitaillement et la zone des dés
- Des dés pour la zone des dés
- suffisamment de pions (cailloux)
- Cartes « catapulte » (une par groupe)
- Affiche murale comportant 20 cases (une par groupe)
- Rubans de jeux sportifs (licence) pour le jeu de poursuite
- Des fils de laine (de préférence une pelote par groupe)
- « Pièces » ou argent factice

Résumé du match

Photos





Crédits images et jeux

Toutes les images sont © Raphi D. ; elles peuvent être utilisées librement dans le cadre de la pastorale des jeunes.

Ce jeu a été développé par le groupe de jeunes Waldmann, région Besj 45, pour le Pfi-la régional 2007.

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeu

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
1–20

Bible
Cette information manque.

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/prise-dai-jeu-de-terrain