

SOUMIS PAR
Muppet

ON
15/05/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Concours d'échelles * meerkamp



Variante dynamique de l'hexathlon, où les équipes se défient pour atteindre la plus haute place de l'échelle.

Informations sur le jeu

Âge : 10 ans et plus
Nombre : 16+ (équipes de 4 à 8 joueurs maximum)
Nombre d'équipes : 4+
Terrain : En plein air
Animateur : 1 animateur, si nécessaire un superviseur par événement
Durée du jeu : 10-15 min par partie, 180 min au total

Matériel

- Échelle (qui peut être disposée en V inversé, avec des marches des deux côtés)
- Tableaux noirs + craie
- Sifflet d'arbitre pour le signal de départ et de fin
- Matériel pour les différentes parties

Préparation

L'échelle est placée dans un endroit central parmi toutes les parties du jeu. Toutes les pièces sont préparées.

Les participants se rassemblent près de l'échelle. Les équipes sont ensuite divisées. Chaque équipe reçoit un tableau et de la craie pour écrire son nom. Une fois qu'elles ont un nom d'équipe, elles peuvent accrocher leur panneau d'un côté ou de l'autre de l'échelle. Une fois que toutes les pancartes sont accrochées, le défi peut commencer....

Défi

Une équipe ne peut défier que les autres équipes qui se trouvent à une place en dessous ou au-dessus d'elle ou l'équipe qui se trouve de l'autre côté de l'échelle au même niveau.
L'équipe qui lance le défi décide de la partie à réaliser. L'équipe gagnante de chaque défi peut échanger sa planche avec celle de son adversaire. L'objectif est que le panneau portant le nom de l'équipe soit accroché en haut de l'échelle à la fin du temps de jeu (déterminé par le meneur de jeu).

Au signal final du meneur de jeu, les finales s'enchaînent, les numéros 1 et 2 de chaque échelle jouent les finales pour les 1ère et 2ème places et les 3ème et 4ème places. Le jeu à jouer est déterminé par le reste du groupe.

Idées de pièces détachées

- Compétition de tir à l'arc
- Pont de cordes
- Boules de caille
- lutte à la corde (en direct)
- Course en sac
- Écrire le plus grand nombre possible de noms de garçons et de filles en trois minutes
- Question(s) difficile(s)
- Boire une bouteille (quelle équipe vide en premier 1/3 d'une bouteille à l'aide d'une paille)
- Lancer un mât le plus rapidement possible (variante avec des nœuds différents ou même multiples)
- Scier un tronc d'arbre
- Enfoncer des clous (qui enfonce le clou jusqu'au bout dans le tronc, les équipes se relayent. Le meilleur après 3 tours gagne)
- etc...

Plus d'idées pour les pièces

www.spelensite.be
www.jeugdwerker.be
www.spellenmap.nl
www.jeugdwerkidee.nl

Image

Photo du titre : freedigitalphotos.net

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Travail d'équipe
Concours
Défi
Échelle
Dynamique

Vieux
8 à 12 ans
13 à 16 ans
à partir de 16 ans

Nombre de participants
20–30
30 – 100

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/concours-dechelles-meerkamp