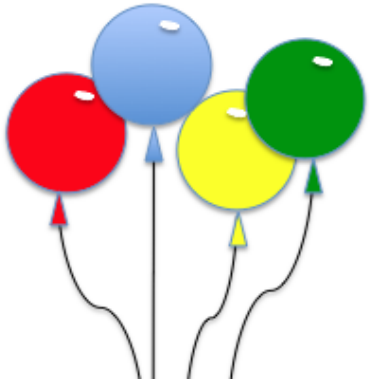
SOUMIS PAR
Irmgard

ON
28/10/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Richard Cœur de Lion



Une idée de jeu intéressante pour 4 équipes

Jeu de terrain : Richard Cœur de Lion

Ce jeu repose sur un concept intéressant. Quatre équipes doivent chacune accomplir une mission différente, dont les autres équipes n'ont pas connaissance. Le gagnant est celui qui accomplit sa mission en premier.

Déroulement du jeu

Déroulement essentiel

Répartition en groupes (quatre groupes)

Distribuer les rubans du jeu (quatre couleurs)

Distribuer les « cartes de vie »

et donnez les instructions suivantes :

- Une fois la mission accomplie (première phase du jeu : trouver le coffret), délimitez votre propre château à un emplacement préalablement défini (ruban de balisage) et disposez-y les 10 drapeaux (une couleur spécifique par groupe).
- Attachez un ballon gonflé à la hanche de chaque joueur (gonflez-le vous-même)
- Fixez une épingle à l'extrémité de l'épée
- Désignez des « princes » et des « ducs ». Le prince est le chef de la troupe de chevaliers et est chargé de rendre compte de la mission accomplie au roi Richard Cœur de Lion (maître du jeu). Le duc est son adjoint au cas où le prince viendrait à tomber. S’il tombe lui aussi, n’importe quel chevalier peut assumer cette fonction.

- Lisez l’ordre ensemble au sein du groupe. Remarque : les autres groupes ne doivent en aucun cas prendre connaissance de cet ordre !

Élaboration de la stratégie de jeu :

- Un chef par groupe est chargé de veiller à la bonne exécution des instructions. Il dispose également du matériel nécessaire.

1.**Phase de jeu**

Tout le monde travaille ensemble pour trouver le coffret qui a été caché dans une zone de jeu prédéfinie. À l'intérieur se trouvent les ordres destinés aux groupes.
La première personne à trouver le coffret gagne ainsi une vie supplémentaire pendant le jeu (4 au lieu de 3). Celle-ci rassemble tout le monde, distribue les ordres aux quatre équipes et récupère les cartes « vie supplémentaire ».

2.**Phase de jeu**
Les quatre équipes se rendent alors à leurs châteaux (emplacement déterminé au préalable) et suivent les instructions données au début : installer le château, assembler les ballons, fixer l’épingle, insérer les drapeaux, désigner les « princes », lire les consignes et élaborer une stratégie.
Le groupe doit désormais veiller aux points suivants pendant le jeu :

- Protéger sa propre vie (le ballon ne doit pas éclater)
- Protéger son château, c'est-à-dire garder les drapeaux
- Accomplir sa mission le plus rapidement possible

3e phase du jeu
Au coup de sifflet de l'animateur, le jeu commence ! Chaque équipe se met alors à remplir sa mission. Les joueurs qui ont perdu une vie se rendent à un endroit central pour y rester assis pendant deux minutes et recevoir un nouveau ballon. En même temps, ils remettent une « carte de vie » (permettant de vérifier le nombre de vies restantes). Au bout de deux minutes, le jeu reprend pour eux. Les joueurs qui ont définitivement perdu la partie se rassemblent au même endroit central.

Fin de la partie
Dès qu’une mission est accomplie, le « Prince » en informe le roi « Richard Cœur de Lion » (animateur). Ce dernier vérifie que tout est en ordre et met fin à la partie.

||

Règles du jeu

Les ordres suivants sont possibles dans le jeu :

- Détruire complètement l'équipe ... (c'est-à-dire qu'aucun joueur de ce groupe n'est autorisé à continuer à jouer = il ne lui reste plus de vies (ballons)).
- Voler 5 drapeaux à chaque membre de l'équipe « ... ».
- Voler 10 drapeaux à chaque membre de l'équipe « ... ».
- Voler 3, 4, 3 drapeaux à l'équipe « ... », etc.
- Si **l'ordre a été exécuté**, cette équipe a gagné. Si l'ordre est exécuté accidentellement par quelqu'un d'autre sans intention, c'est l'équipe à l'origine de l'ordre qui gagne.

- **Les drapeaux volés** sont déposés dans son château et empochés. Si un camp a des drapeaux à voler qui ne se trouvent pas du tout dans le château ennemi, il doit les rechercher, éventuellement dans d’autres châteaux !

- **Chaque joueur dispose de trois vies !** Exception : le joueur qui a trouvé le coffret en premier (première phase du jeu) dispose de quatre vies ! Les vies sont gérées par les cartes « vie ».

- On tente de détruire les **ballons à l'aide de l'épée.**Si un ballon est accidentellement percé par négligence, il peut être remplacé sans pénalité.
- Si le **ballon est détruit (** vie perdue), le joueur doit se rendre à un endroit central, rester sur la touche pendant deux minutes, regonfler le ballon, puis il peut être autorisé à revenir dans le jeu par le meneur. Une carte « vie » est alors remise.
- Le bon déroulement du jeu est vérifié par **l'animateur** et son assistant.

<||

Préparatifs du jeu

Outre le matériel de jeu énuméré ci-dessous, l’essentiel consiste à sélectionner et à délimiter précisément la zone de jeu. Le coffret est également dissimulé dans le terrain avant le début de la partie. Pour faciliter les choses, les emplacements des châteaux sont déjà marqués avant le début de la partie.

En bref :

- Délimiter l'aire de jeu
- Cacher le coffret
- Déterminez l'emplacement des châteaux
- Définir le lieu de rassemblement central

<||

Matériel de jeu

- Cartes « Vie » (nombre de joueurs × 3 + 1)
- Coffret contenant des enveloppes de missions (par groupe) et une carte « Vie » supplémentaire pour celui qui la trouve
- Ordres (4)
- Ruban de repérage
- Drapeaux de quatre couleurs différentes (au moins dix par groupe)
- Ballons (nombre de joueurs × 3 + 1, plus une réserve)
- Épingles (nombre de joueurs)
- Quatre rouleaux de ruban adhésif
- Rubans de jeu (nombre de joueurs) en quatre couleurs
- Des épées (nombre de joueurs) si disponibles, sinon par exemple des bâtons

||

Public visé

- Convient à : groupes de jeunes, adolescents
- Nombre de joueurs : illimité
- Niveau de difficulté : moyen
- Utilisation possible : pour les camps et les après-midis entre ados
- Durée : environ 1 à 2 h

||

Remarques sur le jeu

L'expérience a montré qu'il est nécessaire de définir au préalable les objectifs en fonction du niveau de jeu d'un groupe. Par exemple, si un groupe est composé de joueurs plus petits et moins forts qui doivent « détruire » un groupe nettement plus fort (ou inversement), il a peu de chances d'y parvenir (et inversement)

Richard Loewenherz_YW

Référence de la source :

Contenu : Copyright BESJ, www.besj.ch

Auteur : Daniel Kunde, Jungschar Aarau

Couverture : www.juropa.net

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Concept du jeu
Match de la phase de poules
Jeu
Programme

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
1–20

Bible
Cette information manque.

Matériau
Presque sans effort

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/richard-coeur-de-lion