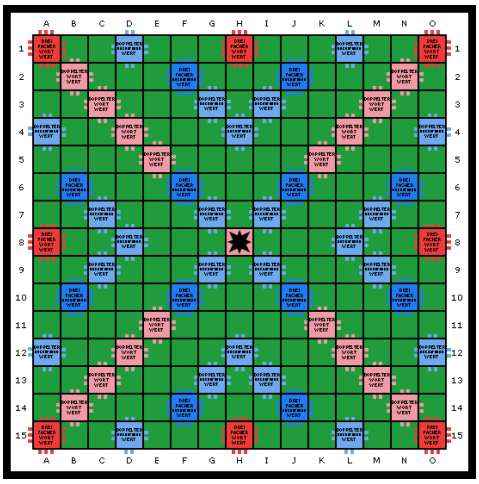
SOUMIS PAR
Irmgard

ON
18/11/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Méga-Scrabble



Amusez les enfants avec un méga-Scrabble !

Le parcours d'orientation du camp d'aventure « réchauffera » aussi vos ados

Lorsque des adolescents se retrouvent sans se connaître très bien, les « jeux pour briser la glace » sont très prisés. Prenons l'exemple du Mega Scrabble ! Il s'agit d'une variante du jeu de société Scrabble.

Les groupes tentent de former des mots sur le plateau de Scrabble (figure 1) situé au siège du jeu afin de marquer des points.

Début du jeu : chaque équipe reçoit de nombreuses lettres de la couleur de son groupe ainsi qu'un indice sur l'emplacement des autres éléments (feuille de photos, carte ou indication de la zone de recherche).

Comment jouer

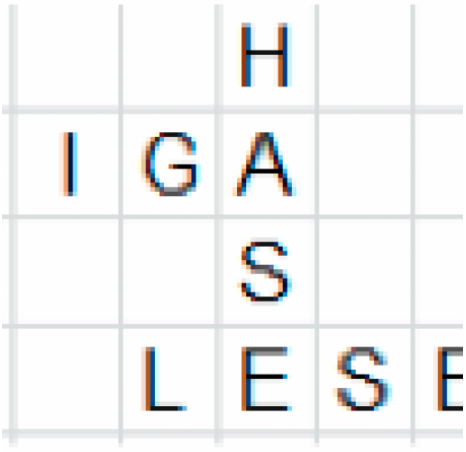
Aux poteaux, les équipes récupèrent davantage de lettres de leur couleur. C'est aux équipes elles-mêmes de déterminer l'ordre des poteaux. **Important : chaque équipe ne peut transporter que huit lettres au maximum**

Les mots sont formés sur le plateau de Scrabble (au centre du jeu) à l'aide de ces lettres

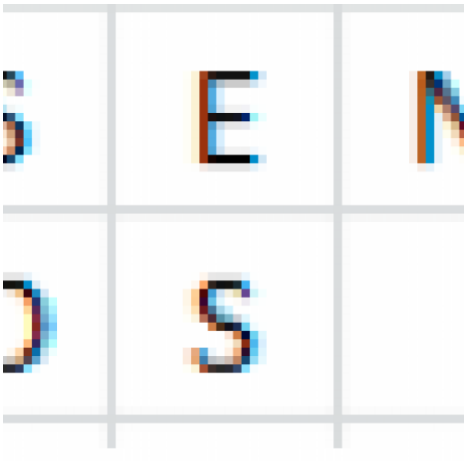
Les lettres adjacentes doivent former des mots cohérents sur toute leur séquence (horizontalement et verticalement). De nouveaux mots ne peuvent être formés que de la manière suivante :

- en allongeant un mot déjà existant par le début, la fin ou les deux côtés. Exemple : LAUB - **GLAUBE**- **UNGLAUBE**

- En plaçant des lettres perpendiculairement à un mot déjà posé :



- En plaçant un mot complet parallèlement à un ou plusieurs mots déjà posés. Au moins deux lettres de chaque mot doivent être directement adjacentes, voir ci-dessous

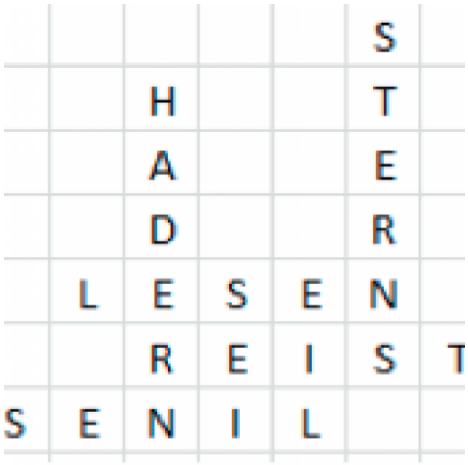


- Une fois qu'une lettre a été placée, elle ne peut plus être remplacée ni utilisée ailleurs.
- Le caractère générique (espace) remplace n'importe quelle lettre.
- À l'exception des noms propres de toute nature, des abréviations et de tous les mots comportant des traits d'union ou des points de suspension, tout ce qui figure dans le dictionnaire allemand est autorisé. Les formes dérivées (par exemple, le pluriel, les formes conjonctives et déclinées, etc.) sont bien sûr également valables.
  Conseil : ayez un dictionnaire à portée de main en cas de doute. Les participants ne sont toutefois pas autorisés à s’en servir comme aide.

- À tout moment, l’équipe peut échanger un nombre quelconque de lettres contre le même nombre de lettres provenant du centre de jeu. Pour ce faire, l’équipe remet au maître du jeu les bouts de papier destinés à l’échange et tire « à l’aveugle » le même nombre de lettres dans la réserve centrale. Seuls l’échange ou le dépôt sont autorisés à chaque passage au centre (c’est-à-dire entre deux visites aux postes).
- Le jeu est chronométré et des points sont retirés pour chaque minute de retard.

Pointage

- Chaque lettre a la valeur qui y est indiquée ; les jokers ne comptent pas pour le score.
- Si une lettre est placée sur une case comportant une note, la règle qui y est indiquée doit être prise en compte lors du calcul des points. En cas de multiplication, on additionne d’abord les valeurs des lettres, puis celles des mots. Les bonus liés aux lettres doivent être ajoutés avant de doubler ou tripler la valeur du mot. Si un mot recouvre deux cases de bonus, la valeur est doublée et/ou triplée deux fois (soit quatre, six ou neuf fois la valeur initiale !)
- Si une lettre du mot nouvellement formé (rattaché à un autre) se trouve sur une telle case, la valeur de l’ensemble du mot est multipliée.
- Les bonus de lettres et de mots ne profitent qu’à l’équipe qui atteint la case correspondante en premier ; ils ne comptent plus comme des cases bonus par la suite. Seules les valeurs des lettres comptent.
- Si des mots supplémentaires résultent de l’ajout d’un mot, chacun d’entre eux est comptabilisé. Dans ce cas, les cases bonus nouvellement occupées comptent pour tous les nouveaux mots qui y sont associés. Dans l’exemple, si un joueur pose le mot REIST et que la case S marquée double la valeur du mot, elle le fait en même temps pour le mot STERNS nouvellement créé, perpendiculaire au premier.

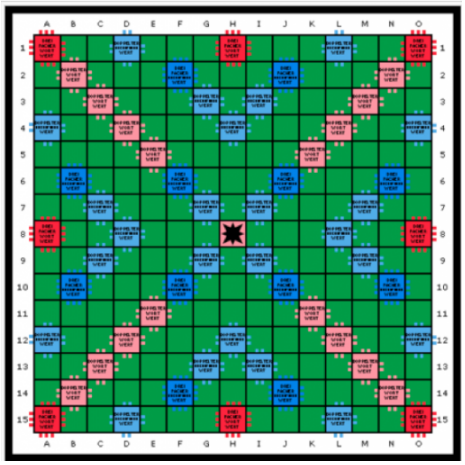


- À la fin, le score de chaque groupe est réduit d'une valeur correspondant aux lettres qu'il n'a pas placées.

Valeurs des lettres

A = 6	Ä = 1	B = 2	C = 4	D =
E = 1	F = 3	G = 3	H = 5	I =
J = 1	K = 2	L = 4	M = 4	N =
O = 4	Ö = 1	P = 1	Q = 1	R =
S = 8	T = 5	U = 6	Ü = 1	V =
W = 2	X = 1	Y = 1	Z = 2	
Joker = 0				

Champ



Équipes

- Environ cinq à dix personnes par équipe
- Vous pouvez former autant d'équipes que vous le souhaitez, il suffit d'avoir autant de séries de lettres de couleurs différentes. (Cela simplifie le décompte des points.)
- L'équipe doit rester groupée pendant le jeu.

Postes

- Autant que possible (environ 20 à 30)
- Tous les postes ne doivent pas nécessairement être occupés par des animateurs.
- Des épreuves peuvent être organisées aux postes occupés, par exemple 20 pompes par groupe, interpréter une chanson, couper des fruits pour le goûter, etc.

Préparatifs

- Fabrication du plateau de jeu

- Réalisation des feuilles de courrier et distribution

- lettres par groupe (papier coloré) :
  A/6 (lettre/chiffre, Ä/1, B/2, etc.
  Les lettres sont réparties entre les postes en nombre irrégulier. Les équipes risquent donc de tomber sur un poste où les lettres sont mal réparties pour elles.

Mega Scrabble_YW

Crédits de la source :

Contenu et image de couverture : Copyright BESJ, www.besj.ch

Auteurs : Marco et Carmen Patrignani, responsables du TC FMG Wetzikon

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Scrabble
parcours de poste
Aventure
Club des ados
Jeux en plein air

Nombre de participants
1–20
20–30
30 – 100

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/mega-scrabble