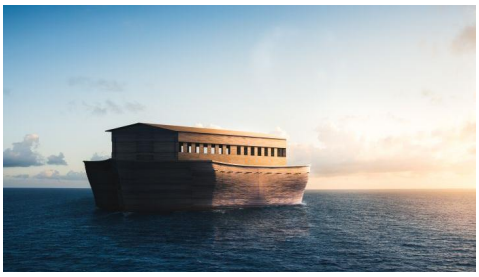


SOUMIS PAR
eeo_03

ON
12/11/2021

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jeu de terrain Noah



Un jeu d'action en trois phases qui tient compte des différents besoins de l'Ameisli et des jeunes ours et qui est parfait pour une introduction à l'histoire de Noé !

Déroulement en différentes phases

Les participants sont répartis en groupes de manière à ce que la répartition soit équilibrée entre les fourmis et les jeunes.

Phase I :

L'objectif de la première phase est de produire suffisamment de nourriture pour les animaux de l'arche. Pour cela, les participants doivent cultiver des semences dans des champs. Ils achètent des champs chez le marchand (env. 200.-) et reçoivent en échange le bulletin "champ". Mais un champ n'est valable que s'il a été construit sur l'emplacement du groupe. Pour cela, les participants doivent faire preuve de créativité et "construire" leur champ en le délimitant avec des feuilles ou des bâtons. Dès qu'ils ont construit un champ, ils peuvent y semer des graines de maïs. Chaque champ peut contenir 5 graines au maximum. Ils les achètent également chez le marchand à un prix avantageux (50.- à 100.- les 1-2 grains). Les participants gagnent l'argent à différents postes.

Aux postes suivants, les participants gagnent entre 50 et 100 euros :

- Technique de corde
- Tâches créatives (chanter des chansons, mime, théâtre, etc.)
- Feu (recherche de bois, technique de feu)
- Loterie avec dés
  - Le participant fixe une somme qui ne doit pas dépasser 150
  - TN > responsable lance le dé --> lasomme est doublée
  - TN < Leiter gewürfelt --> La somme va à l'échelle
- Eventuellement tâches sportives

Il faut veiller à ce que cette phase ne soit pas trop longue. Une durée de 30-40 minutes suffit amplement, car le capital des participants sous forme de grains de maïs peut ensuite être multiplié par des haricots (voir phase intermédiaire).

Phase intermédiaire

L'objectif de la phase intermédiaire est de récolter le plus de points possible sous forme de haricots. Les points agissent comme un engrais et augmentent la récolte. Le nombre de points représente le multiplicateur de la récolte. Les haricots sont collectés dans le champ de haricots et transportés vers

les places des groupes. Un haricot par personne peut être transporté, ce qui est contrôlé par des moniteurs. Sur le chemin, il y a des brigands qui volent les haricots. Chaque tranche de 2 à 4 haricots rapporte 1 point. Ce facteur est défini pendant le jeu et peut également varier selon les groupes afin d'équilibrer les points. A la fin de cette phase, il y a une pause pour boire, pendant laquelle les haricots sont comptés et les grains de maïs distribués. Avec le nombre connu de grains de maïs par groupe, il est maintenant possible de fixer un prix raisonnable pour les animaux de la phase III.

L'idée derrière cette phase est qu'il s'agit d'une phase courte mais intensive. Cela signifie qu'il y a beaucoup d'attrapeurs et que les enfants sont mis au défi dans ce sens. Environ 15 minutes suffisent.

Phase III

L'objectif de la phase III est de remplir l'arche avec suffisamment d'animaux (couples). Vous achetez les animaux chez le marchand de grains de maïs au prix fixé à la fin de la phase intermédiaire et vous avez le choix entre 15 espèces d'animaux. Finalement, on a déjà gagné avec 10 paires d'animaux. Pour loger les animaux, les groupes doivent construire chacun une arche avec des matériaux de la forêt. Si cela est jugé nécessaire, ils peuvent gagner des grains de maïs supplémentaires aux postes.

Dans la dernière phase, il ne s'agit plus que de conclure. Cette phase peut être organisée de manière très variable. Tous les participants du groupe sont occupés à la construction de l'arche. Si les groupes n'ont pas assez de grains de maïs, il est toujours possible de proposer des postes. Soit un animal par espèce suffit, soit la tâche est plus difficile avec un couple par espèce.

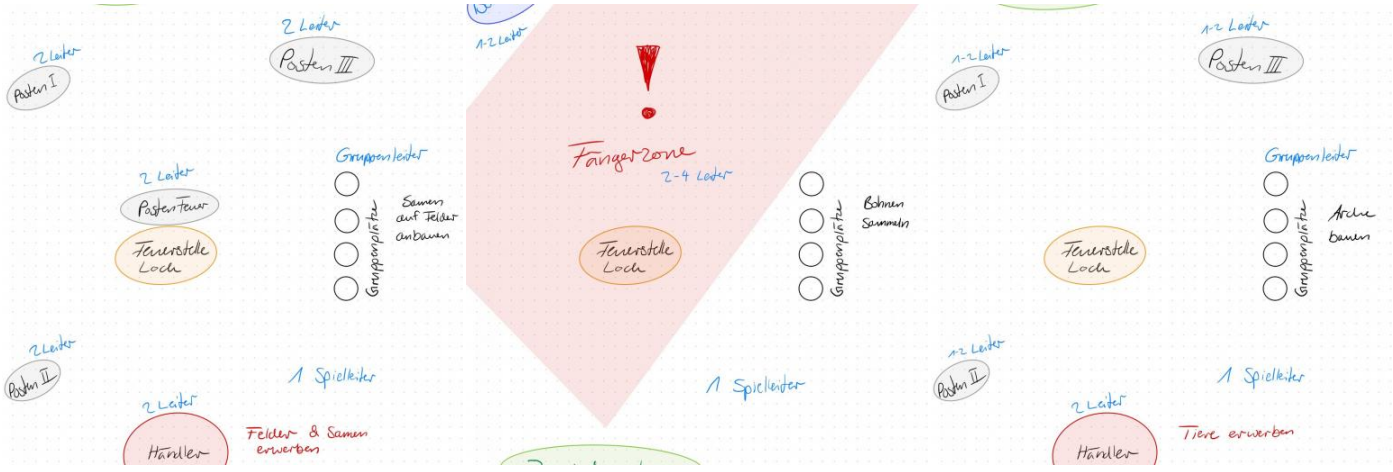
Matériel :

- Feuille "champ"
- Feuilles d'animaux (une paire par espèce par groupe)
- Argent des jeunes
- Haricots
- Grains de maïs
- Bracelets de jeu

Annexe :

- *Déroulement du jeu en PDF*
- *Aperçu du jeu sous forme de MindMap*
- *Aperçu des différentes phases (phase I, phase intermédiaire, phase III)*
- *Modèles à imprimer*

Images et aperçus







Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Noah
Jeux en plein air
forêt

Vieux
4 à 7 ans
8 à 12 ans

Nombre de participants
1–20
20–30

Bible
Personne

Durée
1 à 2 h

Terrain / environnement
forêt
prairie

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

Participants
eeo_03

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/jeu-de-terrain-noah