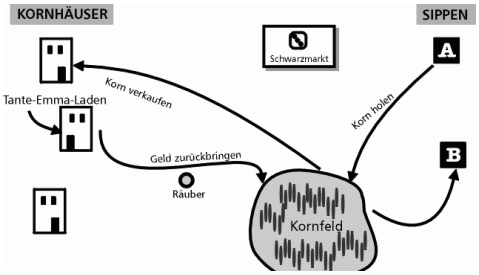
Tante Emma et les ramasseurs de grains



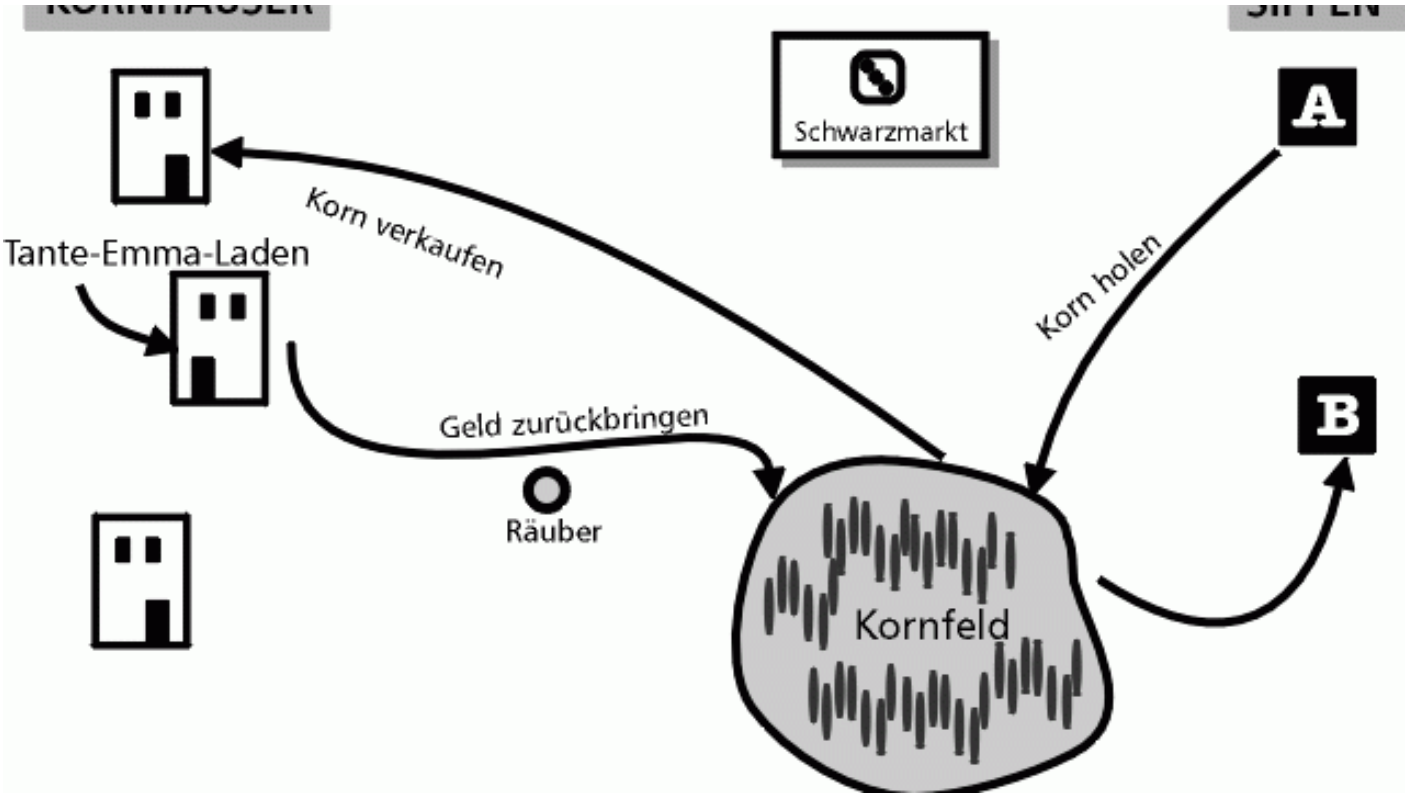
Il s'agit de l'histoire de Joseph dans Genèse 41

Préhistoire

Le pharaon fit d'étranges rêves où il voyait 7 vaches grasses et 7 vaches maigres. Il vit également 7 épis gras et 7 épis maigres. Les maigres dévoraient les gras. Ce rêve étrange qu'avait fait le pharaon le préoccupait beaucoup. Plusieurs de ses conseillers tentèrent d'interpréter le rêve, mais aucun ne savait ce qu'il signifiait. C'est alors que l'échanson du pharaon se souvint de Joseph, qui lui avait également donné une interprétation correcte d'un rêve en prison.

Le pharaon fit donc venir Joseph et lui raconta ses rêves. Joseph commença alors à interpréter le rêve avec l'aide de Dieu. Les 7 vaches grasses représentaient 7 bonnes années avec une grande récolte. Les 7 vaches maigres signifiaient le contraire - 7 mauvaises années avec la famine.

Le pharaon plaça ensuite Joseph à la tête de toute l'Égypte afin qu'il crée des greniers et prenne les dispositions nécessaires pour les 7 années de famine. Joseph ordonna donc au peuple de récolter du blé et de le vendre aux greniers.



Explication

Les joueurs sont divisés en deux groupes. Les deux groupes ont pour mission de récolter du blé dans le pays d'Égypte pendant les "7 bonnes années". Ce grain est récolté dans le champ de blé. (on ne peut prendre qu'un seul grain.) Il y a différentes sortes de grains. (différentes couleurs de bonbons). Ce grain doit être apporté dans les greniers. Les greniers payent les joueurs pour le grain. Chaque grenier a des heures d'ouverture différentes, des prix variables (max. 5 pièces d'argent) et achète différents types de grains (3 types de grains sur 5). **L'objectif des joueurs est de récolter le plus d'argent possible afin** de **pouvoir acheter suffisamment de blé pour les "7 mauvaises années".**

Malheureusement, il y a aussi un voleur dans la région qui attaque les joueurs et leur vole leur argent (pas de blé). Si le voleur touche un joueur, celui-ci doit se rendre et donner tout son argent au voleur.

Comme il y a beaucoup d'argent en jeu, il se forme aussi un marché noir. Au marché noir, les joueurs échangent du blé et de l'argent. Il est possible de parier ou de faire des échanges d'une manière ou d'une autre. (par ex. lancer de dés, ciseaux/pierre/papier....)

Tâche supplémentaire

Comme tâche supplémentaire, il faut acheter un cadeau pour Joseph dans le magasin de tante Emma (grenier central). Ce cadeau peut soit être choisi dans une liste dans le magasin de tante

Emma, soit être inventé et vendu par tante Emma à un prix (élevé). Cette partie du jeu n'est pas du tout obligatoire et est plutôt conçue comme une blague.....

Échelle

Minimum 3 (1 brigand, 2 greniers)

Idéal 5 (1 brigand, 1 meneur de jeu/surveillant du marché noir, 3 greniers.)

Durée du jeu

1 heure

Matériel

- Ruban de marquage
- Grain (Sugus, bonbons de mariage)
- Pièces de monnaie
- Cubes pour le marché noir ou autre.
- matériel supplémentaire pour décorer les boutiques
- év. liste des heures d'ouverture
- Affiche pour les sortes de grains (quelles couleurs sont achetées)
- "panneau "ouvert/fermé
- Liste pour tâche supplémentaire

Tante Emma und die Kornsammler.pdf

Mention de la source
Photo de couverture : avec l'aimable autorisation de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar !

Idée de jeu : avec l'aimable autorisation de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar !