

SOUMIS PAR
Markus.Sigrist

ON
03/03/2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Entrer ou sortir

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

Il y a environ 3 à 5 postes (selon le nombre de moniteurs). Chaque poste a plusieurs numéros, pour les différents numéros, les joueurs doivent résoudre des tâches différentes. Les postes sont répartis dans et autour de la maison. Les billets (1x, 2x, 3x) sont remplis par le moniteur au poste.

Terrain de jeu

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

Terrain de jeu

Déroulement du jeu

- env. 5 groupes de 3 personnes > 15 joueurs
- Chaque groupe tire sa case de départ
- Chaque groupe tire sa case d'arrivée (non visible pour les autres)
- En premier lieu, chaque groupe doit répondre au poste avec le numéro de la case de départ.
- S'ils répondent correctement, ils reçoivent un ticket pour le prochain tour de jeu. Il y a des tickets 1x, 2x, 3x, c'est-à-dire que pour un ticket 2x, un autre groupe (au choix) doit aussi aller dans la même direction.
- par exemple, si le groupe A va de 24 à 25, possède un billet 3x et a désigné les groupes B et C comme passagers, ceux-ci doivent également être déplacés d'une case vers la droite.
- En cas de mauvaise réponse, ils doivent retourner à la dernière case (dans l'exemple de A, à la case 24, B et C restent à leur place) et choisir une nouvelle direction, par exemple 31 ou 17. Si le groupe A a entre-temps été déplacé de 25 par d'autres groupes, il doit quand même retourner à la case 24 en cas de mauvaise réponse (c'est-à-dire toujours à la case où ils ont répondu correctement à l'exercice en dernier lieu)
- Lorsque le groupe atteint la case d'arrivée, il tire une nouvelle case d'arrivée de la pile et en informe le meneur de jeu.
- Le meneur de jeu note tous les mouvements de chaque groupe afin de pouvoir retracer le chemin parcouru en cas de mauvaise réponse.
- Le groupe gagnant est celui qui a atteint le plus grand nombre de cases d'arrivée.

Les postes

Il y a environ 3 à 5 postes (selon le nombre de moniteurs). Chaque poste a plusieurs numéros, pour les différents numéros, les joueurs doivent résoudre des tâches différentes. Les postes sont répartis dans et autour de la maison. Les billets (1x, 2x, 3x) sont remplis par le moniteur au poste.

Matériel

- Terrain de jeu (sur papier, env. taille de la table)
- Pions de jeu
- Cartes numérotées (il y a une petite carte pour chaque case, donc 49)
- Papier pour les billets
- Matériel pour les postes

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 !

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Stations
Jeux en plein air
Match de poule
Groupe de jeunes
Poste

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
1–20

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Terrain / environnement
Dans les espaces clos

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/entrer-ou-sortir