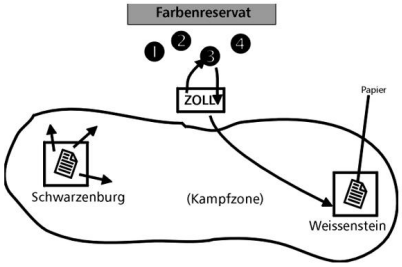
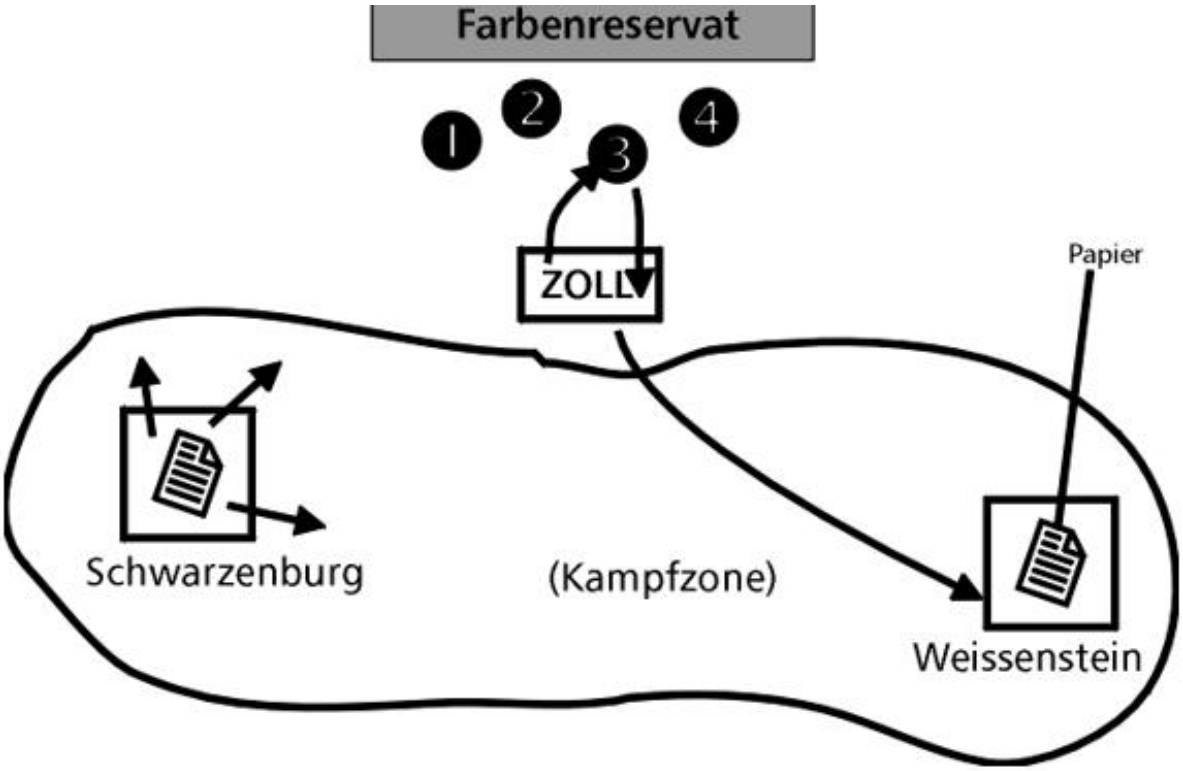
Schwarzenburg et Weissenstein



Jeux de terrain avec couleur / beaucoup de points de couleur

L'histoire

Les habitants de Schwarzenburg veulent donner un peu de joie à leur voisin du Weissenstein en dessinant des points de couleur sur le papier blanc des habitants du Weissenstein. Mais les habitants du Weissenstein ont la même idée en tête que les habitants du Schwarzenburg. Les deux pays défendent donc leur pays contre les passeurs de points de couleur de leurs voisins et essaient d'apporter le plus de points de couleur possible au pays voisin. Mais ils doivent d'abord chasser les points de couleur dans une réserve de boîtes de peinture à doigts.



Le déroulement du jeu

- Les joueurs d'un pays se divisent en deux groupes : l'un surveille le pays et l'autre va chercher un doigt de couleur dans la réserve de couleurs. Ils essaient ensuite de faire tomber cette couleur sur le papier du groupe adverse.
- Pour entrer dans la réserve de couleurs, chaque joueur doit passer la douane. A la douane, il doit remettre son passeport. Il reçoit deux rondos (= disques en bois ronds qui servent de points), un noir et un blanc. Les douaniers notent l'heure à laquelle il quitte la douane.
- Maintenant, le joueur se rend dans la réserve et y cherche une boîte de peinture au doigt (= échelle). Une fois qu'il a trouvé une boîte, il lui donne les deux rondos et la boîte fait alors avec le chasseur de couleurs le jeu du "dans-quelle-main-est-quel-rondo". Si le joueur tape correctement, il peut prendre de la couleur dans la boîte avec son index droit (juste assez de couleur pour marquer un point). Si le joueur n'a pas tapé correctement, il doit chercher une autre boîte.
- Une fois que le joueur a la couleur sur le doigt, il retourne à la douane. Là, il rend les deux rondos et emporte son passeport. Les douaniers notent l'heure à laquelle le joueur quitte à nouveau la réserve. L'heure d'entrée et l'heure de sortie permettent de calculer le temps de séjour dans la réserve. Les temps de séjour sont finalement additionnés pour les deux groupes.
- Le joueur doit maintenant se battre pour entrer dans le pays adverse. S'il y parvient, il peut dessiner un (et un seul) point sur le papier (avec son doigt de couleur). Le tout est surveillé par un joueur du groupe adverse. Il doit ensuite nettoyer son doigt coloré sur un chiffon (à la douane). Mais s'il ne parvient pas à percer les lignes de défense adverses, il doit retourner à la douane, nettoyer son doigt et attraper un nouveau fil de laine.
- Le combat (combat de rubans) se déroule uniquement autour du pays. La zone autour de la douane et la réserve de couleurs sont des zones sans combat.
- L'évaluation : chaque point de couleur sur le papier compte comme un point de l'adversaire (par exemple, un point de couleur sur le papier des Blancs, compte comme un point de jeu des Noirs). Les temps de séjour additionnés sont considérés comme des points de jeu du groupe adverse. L'échelle des points/temps doit être adaptée (p. ex. 5 minutes = 1 point).

Postes/échelles (voir croquis)

N° 1,2,3,4 :

Quatre moniteurs avec de la peinture au doigt qui se déplacent dans la réserve de couleurs et qui ont toujours une boîte de peinture au doigt sur eux. Ils font le jeu "dans quelle main est quelle rondade" avec chaque joueur qui vient vers eux.

Douanes :

Trois moniteurs qui contrôlent les passes, distribuent des rondos et notent le temps. Les joueurs obtiennent également de nouveaux bracelets de laine à la douane.

Schwarzenburg :

Pays de Schwarzenburg avec papier à points de couleur (cercle marqué avec un ruban de marquage, papier noir au milieu)

Weissenstein :

Pays des Weissensteiner avec papier à points de couleur (cercle marqué par un ruban de

marquage, papier blanc au milieu)

Col :

Chaque joueur a un passeport avec sa nationalité (Schwarzenburger ou Weissensteiner)

Ruban de laine :

Chaque joueur a un fil de laine autour du bras gauche. Le fil de laine est considéré comme une vie.

Zone de combat :

L'arrachage de bandelettes n'est autorisé qu'autour des deux pays. Donc pas à Schwarzenburg ou au Weissenstein même, ni à la douane ou à la réserve de couleurs

Matériel

- Ruban de marquage
- Carton/papier (noir, blanc)
- Rondos (noir, blanc)
- Peinture au doigt (min. 4 boîtes)
- Chiffons
- Fils de laine
- Passeports
- Matériel d'écriture
- Calculatrice de poche

Mention de la source

Image de couverture : avec l'aimable autorisation de www.spielboerse.ch - Idées de jeux pour les jeunes !

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

Schwarzenburg und Weissenstein.pdf