Jouer avec le commerce

- Groupe d'âge 7 à 14 ans
- Dans un parc
- jusqu'à 5 superviseursJusqu'à 1 heure

- Deux types de céréales (par exemple, les haricots et les pois chiches)
- Des boîtes en plastique pour chaque enfant une
- 2 gilets de signalisation pour les poursuivants
- 2 casquettes
- Nouveaux Pactes (imprimés sur papier)

Séparer les enfants en deux équipes à l'aide des bandes. Vous donnez des limites claires du champ dans lequel le jeu se déroulera. Les enfants doivent échanger avec l'équipe adverse. Chaque enfant commence le jeu avec un grain et un bouton dans sa boîte. Les enfants se rendent dans la base de l'équipe adverse et y reçoivent, en échange de leur grain, un bouton et un grain de l'équipe adverse. Ils doivent retourner à la base pour laisser le mamelon à l'équipe adverse et récupérer à nouveau un mamelon et un bouton de leur équipe. À l'aide des boutons, les enfants peuvent acheter des nouvelles alliances (vous pouvez déterminer le prix de la nouvelle alliance). L'objectif est que les enfants collectent le plus grand nombre possible de grains et de pactes. En permanence, les enfants doivent éviter les poursuivants qui les visent avec des balles. Quand un enfant est frappé, le chasseur prend son grain s'il a la Nouvelle Alliance et le grain.