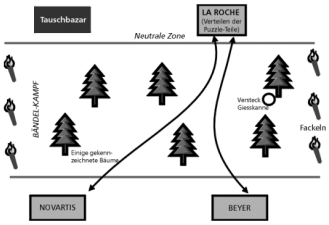
La concurrence des multinationales de la chimie



"La Roche" a inventé un produit pour cirer les cordes. D'autres entreprises en veulent aussi. Vous pouvez vous procurer la recette auprès de "La Roche", elle est divisée en petits morceaux. Le produit doit être préparé dans un arrosoir. Il faut le chercher.

Introduction

L'entreprise "La Roche" a inventé un produit pour cirer les cordes. Il permet de fabriquer des cordes de guitare très longues avec peu de matériau. Les entreprises "BAYER" et "Novartis" souhaitent également disposer de ce produit pour rester compétitives. Elles peuvent se procurer la recette auprès de l'entreprise "La Roche", mais celle-ci est divisée en plusieurs petits morceaux. Pour que le produit fonctionne correctement, il doit être préparé dans un arrosoir. Il faut chercher cet arrosoir.

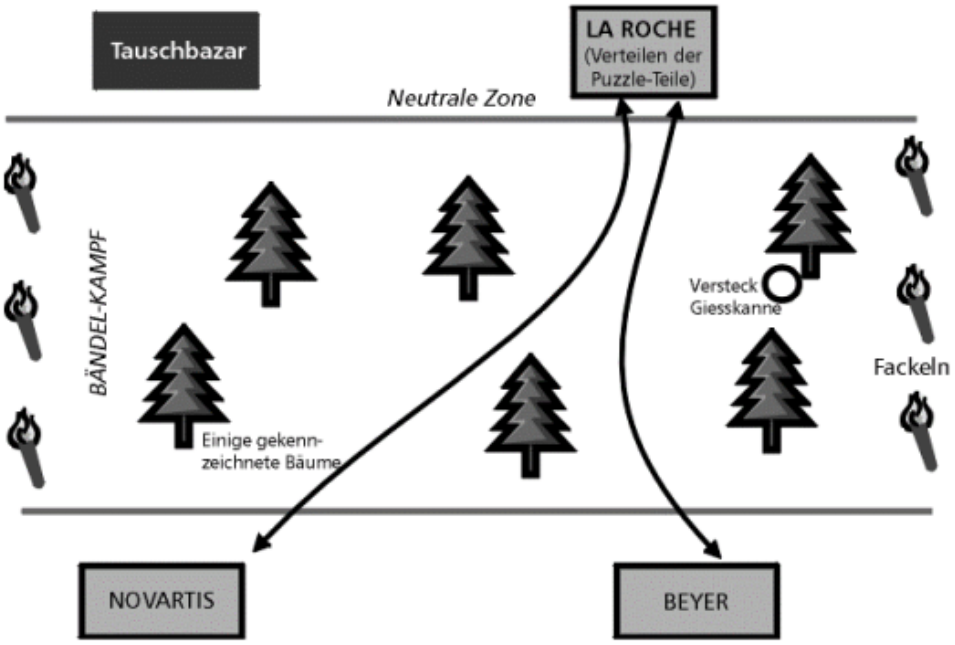
Le jeu

Les employés des entreprises "Novartis" et "BAYER" vont chercher des parties de la recette chez "La Roche". Pour s'y rendre, il faut traverser une zone de combat de rubans. La recette existe en deux versions (écriture bleue et rouge). Chaque joueur reçoit une pièce à "La Roche", quelle que soit son appartenance à un groupe. S'il reçoit la couleur de son entreprise, il apporte la pièce dans son entreprise. Si la couleur n'est pas la bonne, il peut aller dans le bazar d'échange et échanger avec un adversaire. Les pièces de puzzle de couleur étrangère ne doivent toutefois pas obligatoirement être échangées immédiatement. On peut ainsi essayer d'éviter d'empêcher l'adversaire de compléter la recette en retenant des pièces importantes. Celui qui se fait plumer lors d'un combat de rubans doit rendre sa pièce de puzzle et rester sur place en chantant une chanson. Il doit chanter jusqu'à ce que deux joueurs l'entourent et le délivrent.

A l'intérieur de la zone de combat de rubans, quelques arbres (env. 10 pièces) sont marqués avec des cordes de guitare. Dans un rayon d'environ 5 mètres autour de l'un de ces arbres est caché l'arrosoir, qui est recherché par les deux groupes.

Le gagnant est le groupe qui, à la fin du temps de jeu, a trouvé l'arrosoir et reconstitué la recette.

Comme il s'agit d'un jeu de nuit, ne choisissez pas un terrain trop grand, surtout si vous avez entre 8 et 12 ans. Il est de toute façon avantageux de se déplacer en groupe, on doit alors chanter des chansons beaucoup moins longtemps avant d'être délivré.



Matériel

- Arrosoir
- Des cordes de guitare (ou du fil de fer) pour marquer les arbres
- quelques torches pour délimiter le terrain de jeu
- deux puzzles de recettes identiques
- Laine pour le combat de rubans
- Du ruban à oiseaux pour marquer les postes

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 !