

## L'aquarium d'or



Trois équipes veulent ouvrir un restaurant de poissons et de fruits de mer. Pour assurer sa survie à long terme, une bonne formation du personnel est indispensable. De plus, il est toujours préférable qu'un restaurant puisse afficher le plus grand nombre d'étoiles possible. Un jury sérieux décernera un aquarium d'or au restaurant ayant les idées les plus originales et les plus créatives

## Le déroulement du jeu

### Première partie

- Trois groupes sont formés (ou plus selon le nombre de participants)
- Chaque groupe dispose d'une salle pour son restaurant.
- Dans les autres salles sont répartis les différents cours de formation (voir description plus détaillée ci-dessous) :

Cours de pêche

Cours d'achat

Cours de service

Cours d'expression orale

Cours de cuisine

Cours de nettoyage

Cours de facturation

- Chaque membre du groupe reçoit une carte d'identité (voir 'Modèle à photocopier' - Aquarium.pdf) sur laquelle est attestée la participation aux cours.
- Chaque joueur suit les cours lui-même, il n'est pas nécessaire de faire attention aux autres membres du groupe.
- Chaque cours peut être suivi au maximum cinq fois
- Les denrées alimentaires gagnées aux postes sont collectées au restaurant.
- Si chaque cours a été visité une fois, cela donne une étoile pour le joueur correspondant, si tous les cours ont été visités deux fois, deux étoiles, etc.
- A la fin de la première partie, le nombre d'étoiles pour le restaurant est déterminé : Ce qui est déterminant ici, c'est le nombre minimum d'étoiles que tous ont obtenu individuellement. Cela signifie que si l'un des membres du groupe a obtenu cinq étoiles et un autre seulement deux, le restaurant ne recevra que deux étoiles.
- Pendant la première partie du jeu, les joueurs qui ont déjà accumulé beaucoup d'étoiles peuvent se consacrer aux tâches de la deuxième partie (composer un menu, écrire une carte,...)

### Deuxième partie du jeu

- Le restaurant doit maintenant être aménagé. Les aliments de la première partie du jeu doivent être combinés pour créer un menu spécial et la salle doit être transformée en restaurant. On peut consacrer plus ou moins de temps et de matériel à la décoration de la salle, l'important étant de présenter les aliments de manière originale.
- Un jury de trois personnes est constitué par l'équipe d'animation et a pour mission d'évaluer les restaurants. Les points suivants seront pris en compte (ils seront communiqués aux joueurs au préalable) :

Décoration, aménagement (évaluer en fonction des conditions données dans une salle et du matériel à disposition. (Aménagement créatif et original ?).

Menu (dans quelle mesure a-t-il été adapté au thème du restaurant de poisson ?)

Service (service correct, comme appris ?)

Présentation par le restaurateur (Comment le tout est-il vendu au client ?)

Nombre d'étoiles

(D'autres points peuvent également être évalués)

- Déroulement de la procédure d'évaluation (doit également être communiqué aux joueurs au préalable) :

Tous visitent un restaurant après l'autre.

Un responsable (qui ne fait pas partie du jury) se met à disposition en tant qu'invité.

Le groupe correspondant doit alors présenter son établissement et son menu au client, l'expliquer, etc.

L'invité peut également poser des questions intrusives afin de tester le sens de la répartition du personnel.

Le client doit se voir servir le menu qu'il souhaite.

- Lorsque tous les restaurants ont été testés, le jury se retire pour délibérer. Pendant ce temps, les joueurs peuvent se remplir la panse dans leurs propres restaurants.
- Pour finir, le jury annonce le classement. Remise de l'aquarium d'or.

## Postes / Responsables

Le principe de base est le suivant pour les postes :

Les exigences augmentent à chaque fois qu'un joueur suit un cours. Il ne s'agit pas de répéter le cours jusqu'à ce qu'il soit rempli. Les enfants ne doivent pas être obligés de s'entraîner trop longtemps à un cours. Il ne faut pas non plus qu'ils suivent un cours cinq fois et un autre deux fois seulement.

**Cours**      **Description**

**Matériel**

Toute personne travaillant dans un restaurant de poisson, du cuisinier à la femme de ménage, devrait maîtriser la pêche à l'aveugle :

## Pêche

- Il faut pêcher des boîtes de film à l'aide d'une canne à pêche
- Les boîtes contiennent des poissons salés
- La distance par rapport aux poissons peut être augmentée à chaque niveau d'étoile.

- Cannes à pêche
- Des boîtes de film ou quelque chose de similaire
- Poissons salés

Faire les courses est aussi une chose très importante :

## Faire les courses

- Un panier est rempli d'objets (au moins 30)
- En fonction du nombre d'objets qu'un participant au cours peut mémoriser, il reçoit une certaine quantité de nourriture.

- Smarties, ours en gomme, sirop, ...
- Panier rempli d'objets
- Liste d'objets

Le cours de service est évolutif, d'étoile en étoile :

## Servir

1. Parcours d'obstacles au-dessus d'une chaise, d'une table avec un plateau de service
2. Dresser une table le plus rapidement possible.
3. Parcours d'obstacles avec une difficulté accrue
4. se servir correctement
5. tester à nouveau de 1 à 4

- Vaisselle (de préférence en plastique)
- Couverts
- Plateau de service
- Table et chaises

Toujours être aimable. En plus, un petit cours d'élocution pour que la langue ne se trompe jamais :

## Parler

1. Le joueur doit raconter une blague de restaurant ou de serveur.
2. Lire un texte à haute voix (tiré d'un livre de cuisine)
3. Proverbe : Quand les mouches volent derrière les mouches, les mouches suivent les mouches.
4. Proverbe : Fritz le pêcheur pêche des poissons frais, Fritz le pêcheur pêche des poissons frais.
5. Proverbe : Dr Papscht het z'Spiez z'Bschteck zu'spät bschtäult.

- Texte à lire à haute voix
- Feuille avec des dictons

(Réciter les proverbes le plus rapidement possible et sans faire de fautes)

<b>Cuisiner</b>	1. Râper une barre de chocolat	■ Chocolat, oranges, pommes ■ Râpe, éplucheur, presse-agrumes
	2. Presser une orange	
	3. Éplucher une pomme (le plus long serpent de peau possible)	
	4. comme 1	
	5. comme 3	

Les aliments transformés sont rassemblés au poste et répartis à la fin de manière égale entre tous les groupes.

<b>Nettoyage</b>	Ordre non défini, nettoyage différent :	■ matériel de nettoyage correspondant
	Ramasser le sol, nettoyer le lavabo, nettoyer le miroir, laver les assiettes....	

<b>Calcul</b>	Pour entraîner les capacités de calcul, les joueurs jouent à Halli-Galli contre l'animateur du cours (dans ce jeu, il s'agit d'appuyer le plus rapidement possible sur une cloche lorsque cinq fruits identiques se trouvent sur les cartes à jouer sur la table). Le jeu peut se faire en duel ou à plusieurs, si deux ou trois personnes assistent au cours en même temps. L'animateur du cours doit être un joueur d'Halli-Galli relativement bon, afin de pouvoir augmenter la difficulté pour les joueurs d'étoile en étoile.	■ Halli-Galli

## Matériel

- Matériel pour les postes voir ci-dessus
- Matériel de décoration, matériel de peinture pour les panneaux, etc.
- Cartes d'identité (voir le fichier à photocopier - Aquarium.pdf)
- Aquarium doré (pour une fois, c'est l'imagination des responsables qui est sollicitée !)

[Aquarium.pdf](#)

## Mention de la source

Image de couverture: Canva

**Idée de jeu:** avec l'aimable autorisation de [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungchar !