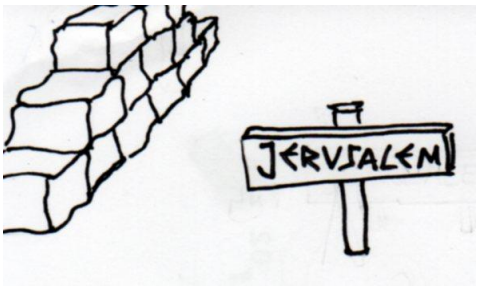
SOUMIS PAR
MariES

ON
16/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jérusalem - Reconstruction du mur



Ne vous laissez pas intimider par toutes ces règles du jeu ! Il s'agit d'un jeu de société amusant et plein d'action, dans lequel deux entreprises de construction s'affrontent dans une concurrence acharnée.

Concept du jeu

Nous nous trouvons à l'époque où vivait Néhémie et où le peuple israélite revenait en Israël après son exil à Babylone. La reconstruction de Jérusalem est imminente.
Au nom de Néhémie, deux entreprises de construction — chacune disposant de sa propre carrière — entament la reconstruction des remparts de la ville. Il y a plusieurs brèches dans cette muraille tentaculaire qu'il faut colmater. Néhémie offre une généreuse récompense à l'entreprise de construction qui comblera le plus grand nombre de brèches. Afin de distinguer plus facilement les sections achevées de la muraille une fois les travaux terminés, chaque entreprise doit allumer une torche de sa propre couleur et la placer à cet endroit. De plus, un verset biblique doit être intégré dans la nouvelle maçonnerie. Afin de garantir une compétition rude mais équitable, les constructeurs peuvent révoquer les permis de travail de leurs adversaires, mettant ainsi temporairement l'autre ouvrier sur la touche.

Malheureusement, il est également apparu que certains Arabes se mêlent à la foule. Ils seraient atteints d'une maladie potentiellement mortelle. Il est conseillé aux deux équipes de construction de faire preuve de prudence, même si le premier contact resterait, selon les informations, sans danger.

Matériel

- Ruban de délimitation
- 30 sacs poubelle noirs (120 l)
- 30 sacs poubelle bleus (120 l)
- 6 rouleaux de ruban adhésif
- 80 élastiques (pour fermer les sacs poubelles)
- 40 élastiques bleus (autorisation de travail)
- 40 élastiques jaunes (permis de travail)
- 14 bâtons lumineux bleus
- 14 bâtons lumineux jaunes
- Peinture pour le visage ou gilets numérotés
- Transparent pour rétroprojecteur

- 2 rétroprojecteurs
- 3 marqueurs Edding rouges
- 4 marqueurs Edding
- 14 chevilles en bois
- 14 clous
- Des gilets ou des articles similaires permettant d'identifier les employés infectés

Terrain

- Une vaste zone densément boisée (environ 350 x 350 mètres) convient comme aire de jeu. Le terrain peut être densément boisé et vallonné.

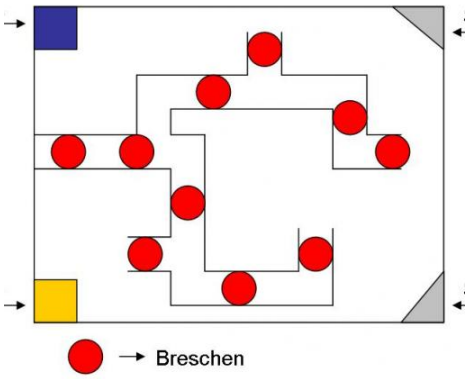
Préparation

- Délimitation du terrain de jeu : il est préférable d'utiliser les éléments naturels du terrain (ruisseaux, sentiers, lisières de forêt). Délimitez les côtés dépourvus de limites naturelles à l'aide de ruban de signalisation.
- Délimitez les camps des entreprises de construction, les carrières et les brèches à l'aide de ruban de signalisation (de préférence fluorescent).
- 14 versets bibliques de l'Ancien Testament (7 différents par groupe)
- Découpez 14 petites cartes (environ 10 x 10 cm) dans du film transparent pour rétroprojecteur et percez un trou dans un coin de chacune d'elles (une carte par verset biblique)
- Torches : enfoncez un clou dans le haut de chaque piquet en bois. Par la suite, fixez les cartes comportant les versets bibliques et les bâtons lumineux aux clous à l'aide de ruban adhésif.
- Les sacs poubelles contenant les élastiques sont acheminés vers les carrières respectives. (Sacs poubelles noirs pour l'entreprise A ; sacs poubelles bleus pour l'entreprise B)
- Au début du jeu, les participants (ouvriers du bâtiment) reçoivent un élastique de leur couleur (permis de travail) ainsi qu'un gilet numéroté ou un numéro peint sur leurs joues droite et gauche.

Objectif du jeu

- Colmatez les brèches dans les remparts à l'aide de 5 de vos propres blocs de construction (sacs poubelle) et installez une torche aux couleurs de votre équipe une fois cette tâche accomplie.
- Empêchez l'équipe adverse de construire ses remparts et démolissez ses remparts.
- Ne « tombe pas malade » afin de pouvoir continuer à travailler.

Croquis du terrain de jeu



Règles

- Chaque participant peut utiliser une lampe de poche pour le jeu nocturne en plein air.
- Les groupes partent en même temps.
- Les participants sont libres de se déplacer en groupe ou individuellement.
- Chaque groupe peut intervenir sur n'importe quelle brèche.
- Une brèche est colmatée en y plaçant 5 briques (= sacs poubelles).
- Les constructeurs se procurent les briques dans la carrière de leur propre groupe.
- Extraction des briques : un joueur remplit un sac poubelle d'air et le ferme hermétiquement à l'aide d'un élastique afin que l'air ne s'échappe pas.
- Les constructeurs ne peuvent travailler que s'ils sont en possession d'un permis de travail (un élastique de la couleur de leur groupe).
- Les pierres extraites sont inspectées par le contremaître au quartier général du groupe concerné. Ce n'est qu'après avoir reçu son feu vert que les constructeurs peuvent utiliser la pierre pour construire le mur.
- Les constructeurs adverses peuvent être temporairement empêchés de travailler en criant leur numéro à voix haute. Si cela se produit, le joueur concerné doit remettre son permis de travail (élastique) à l'attaquant et, s'il transportait quelque chose à ce moment-là, l'abandonner là où il se trouve.
- Au quartier général de son groupe, il reçoit un nouvel élastique de la part du contremaître (membre du personnel) et est ainsi à nouveau autorisé à travailler.
- Grâce à un élastique capturé, les joueurs peuvent retirer un bloc de construction d'un adversaire d'une brèche. L'élastique et le bloc retiré sont apportés à leur propre contremaître.
- Dès qu'un groupe a placé 3 briques dans une brèche, le groupe adverse ne peut plus en retirer aucune ! Cependant, pour s'approprier la brèche, ce groupe doit retirer les briques de l'équipe adverse comme décrit ci-dessus.
- Les matériaux de construction qui traînent à l'extérieur des brèches ne peuvent être ramassés que s'ils appartiennent au groupe du joueur. S'ils appartiennent à son groupe, ils peuvent être ramassés, présentés au chef d'équipe et utilisés pour la construction.
- Un joueur ne peut transporter qu'un seul bloc de construction (sac poubelle) à la fois.
- Si un joueur a obtenu un permis de travail d'un adversaire, il ne peut pas faire appel à un autre joueur tant qu'il ne l'a pas remis, accompagné de la brique volée.
- Si un joueur transporte actuellement un bloc de construction, il ne peut pas prendre de permis de travail à un adversaire.
- Il y a également 2 à 3 Arabes (employés) atteints d'une maladie sur le plateau de jeu. Lorsque les ouvriers du bâtiment entrent en contact avec ces personnes pour la première fois, ils reçoivent un point rouge sur la main en guise de marque. Lors du deuxième contact, l'ouvrier concerné reçoit un autre point et doit se remettre au siège de l'entreprise pendant 3 minutes. Pendant ce temps, il ne

peut pas participer au jeu. Lors du troisième contact, l’ouvrier est éliminé du jeu pour le reste de la partie.

Procédure

- Les participants sont répartis en deux groupes et affectés à un chef de chantier (salarié) et à son entreprise.
- Au siège de l’entreprise, chaque joueur reçoit un permis de travail (élastique) et un numéro (gilet numéroté ou numéro peint sur les deux joues).
- Les ouvriers du bâtiment sont ensuite envoyés explorer la carrière de leur groupe et en extraire des briques.
- Extraction des briques : un joueur prend un sac poubelle, le remplit bien d’air et le ferme hermétiquement à l’aide d’un élastique afin que l’air ne s’échappe pas.
- Le joueur apporte ensuite la brique au chef de chantier, qui l’inspecte. Si le chef de chantier l’approuve, le joueur reçoit de sa part un morceau de ruban adhésif, qui peut être utilisé pour combler les interstices entre les briques existantes de son groupe.
- Dès qu’un espace a été comblé avec 5 pierres de construction provenant d’un groupe, la torche (qui n’est pas encore allumée !) peut y être plantée dans le sol. Les constructeurs reçoivent un verset biblique de la part du chef de chantier, qu’ils doivent mémoriser et écrire sur la feuille de plastique à l’intérieur de l’espace. Ensuite, ils peuvent allumer la torche de manière solennelle.
- Les blocs de construction étrangers que reçoit le chef de chantier doivent être rapportés à la carrière appropriée par un membre du personnel.
- Le jeu se termine au bout d’un certain temps ou lorsque toutes les brèches dans les remparts ont été comblées.
- Le décompte des points tient compte du nombre de brèches comblées et du nombre d’élastiques capturés. Naturellement, les brèches comblées rapportent plus de points que les élastiques volés.

Durée de la partie

- Explications sur le jeu et présentation du terrain : environ 30 minutes
- Limite de temps : fixée à 2 heures
- Toutefois, la durée peut également dépendre de l'accomplissement de la mission, à savoir colmater toutes les brèches. Dans ce cas, la durée du jeu dépend des efforts et de l'enthousiasme de chaque groupe.

Références

- Image de couverture : MariES
- Esquisse du terrain de jeu : MariES

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeux en plein air
Concours
Action
Drôle
Stratégie

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
20–30
30 – 100

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/jerusalem-reconstruction-du-mur