SOUMIS PAR
Hesi07

ON
17/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Néhémie



Dans ce jeu de terrain nocturne passionnant, tu devras être très vigilant, car l'ennemi peut se cacher partout. Ne te fais pas attraper !

En lien avec le thème du camp ou le programme semestriel « Néhémie ».

Matériel

- Ruban de signalisation pour délimiter le tas de débris
- De nombreuses pierres, de taille aussi similaire que possible
- Gilets numérotés (= armure)
- Lampes de poche (= épées)

Préparation

- Délimitez le tas de gravats
- Répartissez les pierres autour du tas de gravats
- Marquez les différents camps (par exemple, à l'aide d'une lumière)

Déroulement

- Les joueurs sont répartis en trois groupes : un groupe d'Israélites et deux groupes d'ennemis.
- Les Israélites doivent essayer d'apporter autant de pierres que possible vers les remparts afin de les reconstruire.
- Les ennemis, quant à eux, tentent de transporter autant de pierres que possible vers leurs cachettes afin d'empêcher la reconstruction des remparts.
- Au début de la partie, chaque joueur reçoit un gilet portant un numéro. Deux autres gilets sont mis de côté pour eux dans leur camp.
- Ces gilets font office d'« armure » ; sans eux, personne n'est autorisé à transporter des pierres ni à éclairer les autres joueurs avec une lampe de poche.
- Les ennemis sont en conflit les uns avec les autres et, bien sûr, hostiles envers les Israélites. En braquant une lampe de poche (« épée ») sur un autre joueur et en criant haut et fort son numéro **exact**, ce joueur doit remettre son gilet. S'il transporte une pierre, il doit également la remettre.

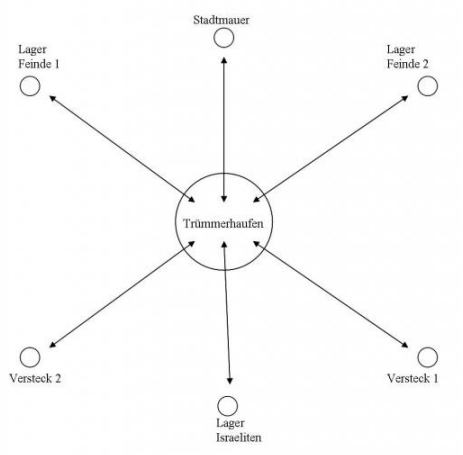
- Pour continuer à jouer, le joueur qui a été visé par la lampe de poche doit d'abord retourner dans son camp et récupérer un nouveau gilet.
- Les gilets capturés doivent **d'abord** être ramenés au camp du joueur ; ce n'est qu'ensuite que la pierre de l'équipe adverse peut être retirée.
- À la fin de la partie, qui s'achève après un temps imparti, les gilets capturés et les pierres transportées sont comptabilisés.
- Chaque gilet vaut 3 pierres.
- Le joueur qui a récolté le plus de points (= pierres) à la fin remporte la partie.

Règles

- Chaque joueur ne peut porter **qu'une** seule pierre ; s'il en porte déjà une, il ne peut éclairer personne d'autre, mais doit d'abord emporter la pierre jusqu'aux remparts de la ville ou jusqu'à la cachette.

- Lorsque vous éclairez quelqu'un, vous **ne** devez **pas** diriger la lumière vers le visage d'un autre joueur !
- Pour vous protéger d'un faisceau lumineux, vous ne pouvez utiliser que vos jambes et des objets naturels tels que des arbres ; vous **n'** avez **pas** le droit de cacher votre numéro avec vos bras ou vos mains !
- Les gilets capturés peuvent être réutilisés par les joueurs s'ils n'en ont plus à eux.
- Aucun joueur ne peut porter ou transporter deux gilets en même temps. Si le gilet d'un adversaire est capturé, il **doit** être ramené au camp et ne peut être utilisé qu'après que le joueur a perdu le sien.
- Personne ne peut être pris pour cible dans les camps des différents groupes, dans les cachettes ou près des remparts de la ville.
- En revanche, il n'y a pas de zone de sécurité près du tas de gravats ; les joueurs peuvent y être illuminés n'importe où.

Calendrier



Calendrier

Variation

- Jérusalem - Reconstruction du Mur
- Jeu de chiffres

Référence

- Image de couverture : **illustration** fournie par l'éditeur buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **, tirée de : Jungscharleiter Grafik-CD plus**; deuxième édition révisée 2002 **© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- Images présentées : Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Match en nocturne

Vieux
13 à 16 ans
à partir de 16 ans

Nombre de participants
1–20
20–30
30 – 100

Bible
Histoire
Personne

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/nehemie