SOUMIS PAR
MariES

ON
12/02/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

L'évasion de la prison



Quel groupe parviendra le premier à s'échapper de la prison avec la corde de sauvetage qu'il aura lui-même nouée ? Il s'agit d'un jeu de terrain qui demande beaucoup de mouvements et dans lequel on ramasse, on achète et on court comme on peut.

Matériel

- beaucoup de fils plus courts
- objets à collecter (par ex. bouchons de bouteilles, tapis de bière, etc.)
- Sacs pour les employés qui distribuent des articles
- Marquage pour les stations de base
- Bibs ou similaires à des attrape-marques
- Bibs ou similaires à des distributeurs de marques

Préparation

- trouver une zone de jeu appropriée (par ex. un grand pré)
- Marquer les bases des joueurs
- déterminer la "prison" et le lieu de refuge (par ex. deux arbres à une certaine distance)
- distribuer les objets à rassembler dans des sacs et les donner aux employés (le nombre d'employés à distribuer varie en fonction du nombre de participants)

Mise en œuvre

- Les participants sont divisés en au moins 2 groupes.
- Un joueur de chaque groupe est choisi pour être le receveur. Les deux attrapeurs reçoivent chacun un bib. Si les groupes sont très grands, il est possible de choisir plus d'un attrapeur.
- Chaque groupe a sa propre base où il stocke les objets collectés.
- Il y a plusieurs employés dans la zone de jeu qui distribuent les objets à collecter. Lorsqu'un joueur se rend chez l'un de ces employés, il reçoit **un** objet de leur part. Le joueur essaie de transporter cet objet dans sa propre base sans se faire attraper par l'attrapeur du groupe adverse.
- S'il est attrapé par l'attrapeur, il doit lui remettre son objet.

- Le négociateur du groupe peut alors se rendre au point de vente avec un certain nombre d'objets déterminés à l'avance par le maître de jeu. Il y reçoit une ou plusieurs perles en échange des objets, en fonction de leur montant.
- Chaque groupe dispose d'un bodice supplémentaire, que les marchands doivent porter pour se protéger des attrapeurs sur le chemin du point de vente.
- Le groupe doit utiliser les fils achetés pour tisser une "ligne de vie" qui mène de la prison au lieu de refuge.
- Le groupe qui arrive sur le lieu de refuge est le premier à gagner.
- L'attrapeur peut également être changé après un certain temps. Le dealer ne doit pas toujours être la même personne.
- Une fois que les attrapeurs ont pris quelques objets, ils les rendent aux employés qui les leur ont remis.

Preuve de la source

- Image de couverture : MariES

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Γeland jeu
Stratégie
Vitesse
Сътрудничество
Le jeu de Tim

Vieux
8 à 12 ans
13 à 16 ans

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

Bible
Cette information manque.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/levasion-de-la-prison