

le démineur

- Durée : +-2h
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Il y a 2 camps (ou plus) qui s'attaquent avec l'attaque de la prise carte (carte à jouer, la carte la plus forte gagne). Si l'attaquant perd, il donne sa carte au défenseur et retourne en chercher une nouvelle. Si l'attaquant gagne, il rentre dans le camp et a droit de jouer sur la feuille de jeux du démineur : il s'agit d'une feuille quadrillée avec une dizaine de bombes ou plus. Chaque case où il n'y a pas une bombe est numérotée suivant le nombre de bombes qui touchent cette case. Plus facilement, c'est le jeu du démineur sur pc. Ensuite vous recouvrez chaque case avec un petit papier post-it découpé. Pour que l'attaquant sache combien de case il peut tirer, il doit piocher un papier où une valeur de 1 à 3 est indiquée.

Matériel :

Matériel: autant de paquet de cartes que de camps, autant de feuilles de jeux démineur que de camps, des papiers post-it.

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : winifred