Petit prince fais ta chambre

- Durée : 1h ou plus
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants à grands ados (de 8 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Le Prince est très désordonné, et sa chambre est très mal rangée. Comme il en a marre de se faire gronder par sa mère la Reine qui lui demande tous les jours de ranger sa chambre, il pense avoir trouvé la bonne idée en se débarrassant de son bazar dans la cabane du Druide voisin… Mais le Druide, lui, n'a absolument aucune envie de se laisser envahir par tous ces jouets, et entend bien tout renvoyer chez le Prince ! Là où commence le jeu, le Prince a déjà réussi à envoyer la moitié de ses jouets chez le Druide, et nos deux protagonistes ont fait appel à leurs amis pour essayer de se débarrasser de tous les jouets…

Le Prince et le Druide donnent donc les jouets aux membres de leur équipe *(un seul jouet par personne)*. Ces derniers doivent courir et passer sous la clôture pour aller dans le camp adverse, et déposer le jouet dans la chambre adverse. *(On a dit déposer, hein, pas jeter ! C'est fragile un jouet !)*.

Lorsqu'un adversaire est dans notre camp, il faut le paralyser en le touchant. Le jouet est donc saisi et doit être rapporté dans la chambre de l'adversaire. Attention : seuls les joueurs qui n'ont pas de jouet à la main peuvent toucher un adversaire qui en porte un…

Seuls le Prince et le Druide peuvent donner en main propre un jouet aux membres de leur équipe. Ils peuvent se promener sur tout le terrain, mais doivent être dans leur chambre pour donner les jouets : ils ne peuvent pas porter de jouet en dehors de leur chambre. Par contre, ils ne peuvent pas être paralysés ni paralyser les adversaires *(ils ne peuvent donc pas faire perdre leur jouet aux adversaires)*. Bien entendu, le Druide et le Prince ne peuvent pas aller déposer de jouet dans la chambre de l'adversaire !

Les personnes paralysées ne peuvent être libérées que par leur chef (le Prince ou le Druide) qui doit les toucher, ce qui implique que lorsque les chefs sont dans le camp adverse pour libérer leurs amis, il ne peuvent pas donner de jouets ! Tu le vois, le côté tactique indispensable ?

VARIANTES

Si le Prince et le Druide sont fatigués de courir, ils peuvent être remplacés à tout moment par un ami en échangeant les foulards.

S'il y a des obstacles sur le terrain (arbres, talus,…) ça peut pimenter un peu le jeu ! Tu auras compris que, plus le terrain est grand, plus il est difficile de faire traverser tous les jouets, et donc plus le jeu va durer longtemps !

Tu as créé d'autres variantes à ce jeu en y jouant ? N'hésite pas à les proposer en commentaires !

Matériel :

- 1 grand terrain, qu'on puisse y courir !

- 1 corde de 10m (ou de la largeur de ton terrain) pour marquer la clôture au milieu du terrain. Attention à ne pas la placer à hauteur de cou, mais à la hauteur de la poitrine du plus petit des joueurs.
- 8 plots, pour marquer les 2 chambres
- 1 foulard par joueur, de 2 couleurs selon les équipes.
- 2 foulards un peu différents des précédents (à pois, à rayures,...) pour identifier le prince et le druide.
- Plein de jouets (à peu près un par joueur) qu'on réparti pour moitié dans la chambre, pour moitié dans la cabane. Ces jouets peuvent être des objets que tu as sous la main (duvet, quart, rouleau de PQ, ballon,...) Évite quand même les objets tranchants, pointus, coupants,... il va falloir courir avec !

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 07/10/2022
Auteur : johann