La vache et le grain

- Durée : 90-120min
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Éclaireurs (de 12 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Pièce en 3 actes, la scène se déroule dans la ville, le village, le quartier.

Acte I

Introduction

C'est la fête du village, seulement, les plombs ont sauté et, dans l'obscurité les paysan(ne)s ne retrouvent plus leurs conjoints et leurs enfants.

Fonctionnement

Chaque villageois possède une carte d'identité avec photo, taille-poids, loisirs, gouts amoureux...

ex: Marcel, 1m70, 80kgs, aime lire la gazette, aime les femmes bien en chair. (Quelle chance! La Marie, sa future femme pèse 150 kgs)

Le mari a des indications pour retrouver sa femme, la femme pour retrouver ses enfants, et les enfants pour retrouver leur père.

Chaque paricipant mémorise cette mini carte d'identité.

Les participants ont ensuite les yeux bandés et ils se promènent sur la place. Quand ils touchent quelqu'un, ils se murmurent quelque chose, à l'oreille (ex: Mon papa a une grosse moustache.) Si ils sont de la même famille, ils continuent le jeu ensemble.

L'acte I un se termine lorsque les familles sont reconstituées.

Acte II

Chaque famille part avec un chef qui leur indique un endroit pour y construire une ferme. Il veillera à ce que chaque ferme soit située à même distance d'un point d'eau et du point central du jeu: le marché.

La famille se construit une petite ferme en jardin japonais. Puis, les animateurs passent dans les différentes fermes pour expliquer le foncionnement du jeu (compter 10 minutes par équipe).

Acte III

Accrochez vous bien, ca devient compliqué ;-)

Intro

Chaque ferme va pouvoir produire de la viande de boeuf, ainsi que du blé.

La production sera vendue au marché. Attention aux voisins jaloux de votre production !

1/ La production

Pour produire, il faut un champ de départ et un entretien saisonier. Le champ de départ (champ de blé, ou pature pour les vaches), peut être acheté au marché (cfr infra).

L'entretien saisonier :

- Pour le blé il faut de l'eau. Chaque ferme a une bouteille d'eau percée qui doit contenir de l'eau en permanence.

- Pour les vaches, il faut en permanence une unité de fourage par paturâge. (Le paturâge est disponible au marché pour 1€)

Dame nature (un animateur) passe dans les équipes pour vérifier que le blé a de l'eau, et les vaches du fourrage. Si c'est le cas, elle leur donne une unité de blé/viande de vache par champ de blé/pature à vache.

Un passage de dame nature dans toutes les équipes = 1 saison. Un an = 4 saisons.

2/ Ach! Sapotache!!!

On peut empêcher les autres fermes de produire en privant celles-ci d'eau et de fourrage.

- Chaque équipe dispose d'un gobelet pour remplir le reservoir d'eau pour le blé. Tandis qu'un porteur d'eau va en chercher à la rivière, attention, il peut être attaqué.

Si l'attaquant le touche, le porteur d'eau dépose son gobelet. Prise quelconque fixée à l'avance. Si l'attaquant gagne, il renverse l'eau; si il perd, il retourne à son camp.

- Pour ne pas abîmer la jolie ferme, personne ne peut y entrer au pas de charge. Pour qu'un saboteur puisse y pénetrer, il doit toucher un arbre marqué d'un foulard à 5-6m de la ferme sans se faire toucher (sinon, prise x ou y). S'il y parvient, il peut dérober à la ferme une unité de fourrage.

3/Le marché

Le point le plus compliqué.

Au marché, on peut acheter des pâtures, des champs, du fourrage et vendre sa production.

L'achat des champs de blé se fait à la criée, le marchand annonce un prix qui baisse de plus en plus. Il faut acheter pour pas trop cher, mais avant que les autres ne le fassent. Attention, il n'y en a pas pour tout le monde. (ex: pour 3 équipes, on vend 2 champs et 2 patures.).

Le prix de base est de 15€. Attention la durée de vie d'un champ de blé est de deux ans. (règle facultative: pas de production de blé en hiver)

Pour les pâtures, on fait une enchere. Le prix de base est de 30€, et une pature dure 4 ans.

Pour la vente, le marché fixe un prix (ex:8€ par unité de production de vaches ou de blé) et on achète toute la production. Eventuellement, pénalités pour les tricheurs.

Pour aller plus loin...

On peut mêttre des maladies comme la vâche folle, varier les prix,...

Matériel :

- Gobelets
- Bouteilles percées
- Corde pour suspendre les réservoirs d'eau
- Papiers pour créer les champs, pâtures, vaches, blés, fourrage.
- Billets de banque

Créée le : 13/09/2022
Mise à jour le : 28/02/2023
Auteur : Narval NM046