

Le grand sachem

- Durée : 15 min.
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Enfants (de 6 à 12 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Nombre de joueurs : 5 à 10 (en action)

Règles : La féroce tribu des Gicalas vient de faire prisonniers d'infortunés voyageurs égarés. Un des guerriers a eu pitié des prisonniers et, pour leur garder la vie sauve, il leur a enseigné le code de politesse en vigueur dans la tribu. C'est à dire : lorsqu'ils seront en présence du Grand Sachem, suivant que celui-ci leur présentera tel ou tel emblème de couleur, ils devront agir de telle ou telle façon. On explique donc aux "prisonniers" que, par exemple : bleu signifie : s'agenouiller, jaune : tourner sur soi-même comme une toupie, rouge : se mettre debout, vert : se prosterner le front contre terre, etc., etc., suivant l'imagination du meneur de jeu. Jouer ensuite la scène avec beaucoup de décorum. Chaque fois qu'un joueur se trompe, il perd un point. Lorsqu'il a perdu 5 points, il passe au "supplice" (c'est à dire qu'il a un gage à faire).

Matériel :

5 ou 6 carrés de carton (ou des fanions) de couleurs différentes

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 27/02/2023

Auteur : J.-M.