Panique chez les chasseurs

- Durée : 3h
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants à grands ados (de 8 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Histoire

25000 ans avant notre ère. Nous sommes dans la préhistoire, à l'époque des chasseurs nomades. Dans nos régions se sont installées 4 tribus, qui pour survivre se sont chacune spécialisées au fil du temps dans une discipline pariculière:

1)De redoutables chasseurs

2)Des pêcheurs experts

3)Des couturiers inspirés

4)D'excellents tailleurs de pierres

Malheureusement, ils se sont tellement spécialisés qu'ils mettent leurs survie en danger! Les chasseurs et les pêcheurs meurent de froid faute de vêtements et d'outils pour découper leur viande ou leur poisson. Les couturiers meurent de faim et usent leurs aiguilles sans pouvoir les remplacer. Les tailleurs de pierres meurent de froid et de faim... Une seule solution à ce problème, il faut faire du commerce! Et à cette époque, une seule forme de commerce: le **troc**!

Déroulement du jeu => *Disposition:*un endroit central (le marché) où se trouvent les animateurs; 4 camps autour du marché. * Formation des 4 équipes et distribution des denrées. Chaque équipe doit avoir au minimum -1 commerçant -1 gardien -1 attaquant * Les équipes doivent aller bâtir leur camp à l'aide de corde et de végétaux. Le camp doit être à environ 150 pas du marché (ds 4 directions différentes)

Explication des règles:

Exemple: un chasseur a besoin d'un vêtement. -> Il va se rendre dans le camp des couturiers pour demander un échange. -> Les 2 commerçants se rendent au marché pour valider leur troc *(voir tableau des valeurs)* -> Ils peuvent aussi troquer des denrées avec le marché, qui a des réserves. -> Les attaquants peuvent aller voler dans le village voisin, par un jeu d'approche. Une fois le camp pénétré, le vaincu doit donner 5 de ses denrées à son assaillant.

Variante: on peut glisser des "fakes" dans les denrées: poisson pourri, mites, viande moisie, feu...

Le jeu s'arrête quand on le décide. L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de chaque élément, de la manière la mieux équilibrée.

Matériel :

* Corde

* Petits papiers sur lesquels sont imprimés des dessins (genre images clipart) de morceau de viande, de poissons, de vêtement et d'outil. En prévoir en suffisance...

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 26/10/2022
Auteur : contribution anonyme