

Jungle speed géant

- Durée : 45 minutes ou plus
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants et jeunes ados (de 8 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Ce jeu est clairement inspiré du Jungle Speed mais imaginé ici dans une transposition géante en plein air. Le principe est simple mais demande de l'attention et de la vivacité !

Je propose de le jouer en sizaine ou en plus petits groupes (entre trois et l'infini, plus il y a de groupes plus c'est drôle). Chaque groupe possède au départ un certain nombre de cartes de jeu et le but est de les écouler les premiers. Les groupes sont disposés en cercle distancés les uns des autres de qq mètres. Au centre de ce cercle se trouve un totem (le jungle speed) matérialisé par un foulard, une buche...à une distance entre 5 et 10 mètres. Le premier groupe dévoile sa carte, la première du paquet (un loup la porte à bout de bras pour qu'elle soit visible de tous et reste dans cette position), le groupe suivant dévoile une carte, et ainsi de suite... Dès qu'un groupe repère dans un autre groupe une carte identique à la sienne (même forme et même couleurs du dessin), il envoie un de leurs coursiers vers le totem. L'autre équipe aura remarqué qu'elle avait cette carte et envoie aussi un de leurs coursiers, le premier enfant qui touche le totem fait gagner son équipe. L'équipe perdante reçoit la carte de l'équipe gagnante. C'est alors au tour de l'équipe gagnante de dévoiler une nouvelle carte et on reprend dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand aucune carte ne se ressemble et dès lors qu'il n'y a pas eu de duels à la fin d'un tour, on recommence le tour en superposant les deux cartes mais c'est celle qui est visible avec qui on joue, dès lors qu'il y a un duel, l'équipe perdante reçoit tout le tas des cartes abattues de l'autre équipe.

Dans le cas où une équipe touche le totem mais qu'elle s'est trompée, elle reçoit les cartes de l'équipe avec qui elle s'est trompée.

J'espère que jusqu'ici vous suivez encore... Pour compliquer le jeu, il existe des cartes spéciales:

- une carte avec des flèches qui tournent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre= lorsqu'elle est abattue, on change le sens du jeu
- une carte divisée en 4 couleurs= ce ne sont plus les formes mais uniquement les couleurs qui sont prises en compte.
- vous pouvez en imaginer d'autres...

Matériel :

Le matériel demande de la préparation mais dès qu'il est fait on peut le conserver pour les autres fois. Les cartes doivent être visibles de loin, il faut les reproduire sur de grands cartons. Avec de la peinture jaune, rouge, verte, bleu (faciles à différencier de loin) on peint des motifs aussi reconnaissables (carrés, triangles...) pour des enfants plus petits ou bien avec quelques subtilités (un carré et un triangle sur une même carte par ex.) pour les plus grands. Le totem peut être un simple foulard ou pour les plus motivés carrément un totem sculpté dans une bûche;-)

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 05/10/2022

Auteur : nefertiti

