Business is business

- Durée : 2h
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Pour toutes les branches (de 6 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

But : transporter un maximum de marchandises (bouchons) vers les comptoirs acheteurs pour les revendre.

L'équipe/sizaine/patrouille qui a le plus de sous à la fin a gagné !

Version louveteau : Seul les transporteurs (1ere année) peuvent porter les bouchons sur eux, les autres sont là pour la défendre de comptoir en comptoir au moyen de la prise GLU (elles s'accrochent à un douanier qui doit essayer de s'en dépêtrer). Les douaniers (quelques «grands » et les animateurs n'étant pas dans les comptoirs) ont pour but d'intercepter les transporteurs, une fois qu'ils en interceptent un, ils ont 30 secondes pour le fouiller et le délester de son bouchon. Si ils ne l'ont pas trouvé, le transporteur continue sa route.

Version éclaircur : il y avait dans chaque patrouille un « petit chaperon rouge », ils étaient les seuls à pouvoir transporter les bouchons (ces scouts avaient une magnifique casquette rouge sur la tête), les animateurs étaient de méchants loups. Les autres devaient s'accrocher aux animateurs pour sauver leur chaperon rouge ! Les bouchons étaient marqués des initiales de chaque patrouille, celles-ci étaient en fait des comptoirs de vente (avec sur la fiche des limites maximum et minimum de prix pour chaque type de bouchon afin qu'ils puissent négocier).

Il y avait au centre du bois un comptoir acheteur (1m² à peine), les chaperons rouges devaient entrer dans celui-ci avec un bouchon d'une autre patrouille et repartaient avec de l'argent (toujours après avoir marchandé). Cela permettait de n'immobiliser qu'un seul animateur.

Matériel :

-des morceaux de papier ou des billets -des bouchons de couleurs différentes -une fiche dans chaque comptoir avec les prix (max et min) pour chaque bouchon.

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 09/11/2022

Auteur : Brumby Mirage