

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article265>



# La Kermesse ...

- Activités - Jeux - Les inclassables... -

Publication date: samedi 20 janvier 2007

Jeux d'adresse, jeux de hasard, devinettes, .... Les équipes se forment, des jeux se construisent, les paris sont lancés, ...

### **Matériel :**

Une malle remplie d'une multitude d'objets du quotidien d'un centre ou d'un stage : bouteilles en plastique, rouleau de scotch, balle de tennis, marqueur, foulard, pinceau, chaussure, cerceau, raquette, ballon, ficelle, ...

Une monnaie (allumettes, pions, pièces, ...)

Une table par équipe.

**Terrain :** une salle ou une cours. Les tables sont disposées en cercle de manière à faire des stands. La malle, contenant les objets, est placée au centre du cercle.

**Nombre de joueurs :** au moins trois équipe de 3 à 5 joueurs, jusqu'à 8 à 10 équipes.

**But du jeu :** Gagner le plus de monnaie (allumettes, pions, ...)

### **Déroulement :**

1. Le tirage au sort.

Après avoir constituer les équipes, chacune d'elle va prendre au hasard entre trois et six objets dans la malle, selon la difficulté recherchée. Ce tirage au sort peut se faire de différentes manières :

Chaque équipe, à son tour, prend l'ensemble des objets d'un coup.

Chaque équipe, tour à tour, prend un objet. Les objets peuvent être choisis au toucher, comme dans une boîte à taton. Les objets peuvent être tiré sur des petits bouts de papier les désignants

*Nadège, Aude et Vincent ont tirés une bouteille en plastique, une balle de tennis, une ficelle, un rouleau de scotch.*

2. L'invention des jeux

Chaque équipe invente un jeu de pari d'adresse, de hasard, ... avec les objets tirés au sort. L'équipe n'est pas obligée d'utiliser tous les objets. Il ne peut pas y avoir d'ambiguïté. La réussite doit être possible.

*Nadège, Aude et Vincent ont inventé le jeu suivant : En utilisant la ficelle au bout de laquelle est accroché le rouleau de scotch, il faut faire tomber la balle de tennis posée sur le gouleau de la bouteille, sans faire tomber la bouteille, à une distance de deux mètres.*

Chaque jeu est testé devant les autres équipes qui le valide, si elles estiment qu'il est jouable. Quand tous les jeux ont été validés, la kermesse peut commencer.

### 3.La kermesse

Chaque équipe reçoit un somme identique de la monnaie courante. Un ou plusieurs membres de l'équipe restent à leur stand pour accueillir les joueurs des autres équipe. Nous les appellerons les banquiers. Les autres joueurs de l'équipe vont aux autres stands. Nous les appellerons les parieurs.

En se présentant à un stand, le joueur annonce sa mise. Les joueurs se mettent d'accord. Le parieur tente sa chance au stand. S'il gagne, il remporte la mise déposé par le banquier. S'il perd, le banquier remporte la mise déposé par le parieur.

*Chaque équipe a reçu 60 allumettes. Nadège est la banquière et a conservé 20 allumettes. Aude est partie sur un stand d'adresse qui semble facile avec 25 allumettes. Vincent est parti sur un stand de jeu de hasard avec 15 allumettes. Au bout de 10 minutes, Nadège a tout perdu, mais Aude a 56 allumettes et Vincent 52, de quoi réalimenter Nadège qui décide de faire des petits paris puisqu'elle perd tout le temps.*

Les parieurs peuvent circuler de stands en stands. Il peuvent changer de rôle avec les banquiers de leur équipe.

Quand une équipe n'a plus de monnaie, la partie s'arrête. L'équipe qui a le plus de monnaie remporte la partie.