

<https://www.ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article1195>



Enchère et en os

- Activités - Jeux - Jeux de stratégie -

Date de mise en ligne : mardi 25 avril 2017

Durée :

Environ 30 minutes

Effectif :

De 16 à 30 joueurs-euses

Age :

A partir de 8 ans

Matériel :

100 billets / billes / bonbons /...

2 grilles de 9 cases (vierge)

2 ardoises + crayons

1 grille remplie (modèle)

Terrain :

Plat et dégagé

En intérieur ou en extérieur

Thématique :

Voleurs-euses

REGLE DU JEU

But du jeu

Remplir sa grille avant l'équipe adverse, pour cela voler la réserve de l'équipe adverse pour enchérir plus et gagner le symbole auprès du guichet.

Déroulement : Simultané

Chaque équipe se trouve dans sa zone

Les billets sont disposés dans la réserve de chaque équipe

Chaque joueur voulant voler des billets dans la réserve adverse doit obligatoirement avoir sur lui un billet

Un joueur traverse la zone adverse sans se faire toucher : il vole un billet et le ramène dans sa réserve (par le côté du terrain)

Un joueur se fait toucher dans la zone adverse : il donne à son adversaire son billet (s'il en avait un)

Les joueurs ne peuvent pas se faire toucher dans les réserves

Toutes les 4 minutes le jeu est arrêté, c'est le moment des « Enchères », les joueurs ont alors 30 secondes pour se mettre d'accord par équipe sur le prix d'un symbole. Une fois le temps écoulé un membre de chaque équipe se rend au guichet pour la révélation. L'équipe qui gagne l'enchère remporte le symbole et donne son argent à l'équipe adverse.

Fin du jeu :

Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a rempli entièrement et correctement les 9 cases de sa grille.

Structure sociale :

Duel symétrique

Mécaniques :

Stop ou encore / Attrape / Informations cachées / Enchère

Habilités

Rapidité, vitesse