

## La bourse du roi

### But et règles du jeu

Le roi de l'île confie à chaque équipe une bourse avec 25 pièces d'or. Le vainqueur sera l'équipe qui, à la fin du jeu, aura conservé le plus de pièces.

Pendant le jeu, différentes épreuves sont prévues, pendant lesquelles les enfants peuvent gagner ou perdre des pièces. Les épreuves sont déterminées par la position du pion sur le plateau de jeu.

### Port

Case port : les enfants vont au port et attendent que les pirates viennent les chercher pour faire un défi.



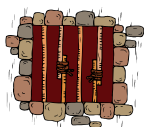
Case origami : les enfants doivent réaliser un pliage en origami avant de poursuivre le jeu



Case duel : les enfants tirent une des cartes placées sur le plateau de jeu.

Trésor = 1 pièce d'or pour eux

Pirate = ils doivent donner une de leurs pièces d'or



Case prison : laisser passer une équipe avant de continuer le jeu ou donner 1 pièce d'or pour rejouer immédiatement.



Case Souricette : répondre à 2 questions de révision générale avant de continuer



Case bibliothèque : trouver des renseignements sur les pirates. S'ils trouvent la bonne réponse, ils reçoivent 1 pièce ; si la réponse est fausse, ils perdent une pièce

## L'équipe de moniteurs

Pour ce grand jeu de révision, il faut une équipe assez conséquente. Pensez à inclure de jeunes aides ou d'autres membres de votre église.

Vous aurez besoin :

- D'un animateur au plateau de jeu. Il doit bien connaître toutes les règles.
- D'un ou deux responsables bibliothèque
- D'un responsable de l'origami
- D'une personne chez Souricette (pour les questions de révision. Ce doit être un moniteur habituel du club.)
- De 4 à 5 pirates accueillant les enfants au port pour leur faire faire les défis.

## Préparations avant le club

Imprimer toutes les feuilles nécessaires au jeu :

- Les affiches des postes
- Les feuilles d'explications des pliages en origami
- Le résumé des cases pour l'animateur au plateau
- La fiche de questions de révision (1 par équipe)
- Les questions de la bibliothèque
- les pièces d'or à découper (20 par équipes + 10 en plus pour les duels + 10 pour la bibliothèque), sauf si vous avez de vraies pièces.



### Pour le responsable du plateau de jeu :

- Assembler les 4 feuilles du jeu déjà imprimées de votre kit
- Trouver ou fabriquer 1 pion par équipe (vous pouvez utiliser le dessin de leur badge).
- Trouver ou fabriquer des bourses (1 par équipe) et y mettre les 25 pièces
- Imprimer les cartes « duel ». Elles se mettent sur le plateau de jeu

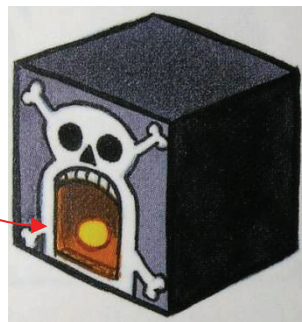
### Pour les pirates du port :

Chaque « pirate » se chargera de fabriquer ou de trouver le matériel dont il aura besoin pour les 2 défis qu'il proposera. Dans les règles du défi, il faudra définir ce qui détermine qu'un défi est gagné ou perdu. Perdu = ils vous donnent une pièce ; gagné= ils peuvent repartir au plateau de jeu en gardant leurs pièces. Voilà quelques idées de défis:

- Jeu du perroquet (les yeux bandés, il faut réussir à poser les plumes du perroquet au bon endroit)



- Jeu de la longue-vue (avec cache-œil et longue-vue, il faut lancer une balle dans le trou d'un carton décoré)



- La canonnade (souffler des boules de coton sur une île en carton- seules comptent les boules qui restent sur l'île)

- Course au butin (marcher les yeux bandés sur un chemin (5m de papier peint) en se laissant guider par son équipe et sans mettre le pied hors du chemin, puis attraper une bourse (avec quelques bonbons).



- Pêche au crochet (faire un parcours et rapporter des poissons en utilisant sa main –crochet)

- Pic pirate (jeu de société) ou chamboule tout

- Tic-tac boum (jeu de société) ou jeu de fléchettes

Attention : les enfants qui arrivent sur la case « port » du jeu se rendent au port. Ils ne vont pas directement vous voir. Si vous êtes libre, rendez-vous au port pour chercher une équipe. S'ils étaient déjà vers vous, proposez-leur votre 2<sup>ème</sup> défi.



Pour le(s) responsable(s) de la Bibliothèque :

Trois sortes de questions, en fonction du matériel que vous trouvez :

- Petit Puzzle à reconstituer qui leur permet de répondre à une question.
- Si vous possédez des livres sur les pirates, trouvez des questions auxquelles les enfants peuvent répondre en cherchant dans vos livres.

- Il existe des livres en 3D de bateau de pirates. Faites une liste de questions d'observation (ex : combien y a-t-il de drapeaux ?)

Chaque équipe venant vers vous doit répondre à une question. Attention, une équipe peut venir plusieurs fois vers vous ! Arrangez-vous pour que plusieurs équipes puissent venir vers vous en même temps. Il faudra avoir plusieurs supports (livres, puzzle, bateau de pirate 3D) pour que chaque équipe puisse jouer en parallèle.



Pour le responsable des questions de révision (chez Souricette) :

Utiliser la liste de questions à votre disposition ou créez-en une. Si vous imprimez une fiche de questions par équipe et que vous cochez chaque question répondue, vous saurez plus facilement où en est chaque équipe.

Pour le responsable de l'origami :

Il faudra prévoir des feuilles carrées pour réaliser les pliages. Pour aider les enfants, vous devrez vous entraîner à faire les 2 pliages.