

Le chevalier noir

Les enfants

Equipes de 2-3 enfants de différents âges

Les animateurs

6-10 personnes déguisées si possible en chevaliers, princesses, avec un feutre, chacun de couleur différente + un feutre noir

Durée du jeu

30 mn

Introduction au jeu

Le roi veut connaître lesquels de ses sujets sont les plus futés pour les faire chevaliers.

Règles

Chaque équipe a en sa possession une feuille avec des cases, une feuille quadrillée d'environ 4 colonnes par 10 lignes (ce qui fait 40 cases). Les animateurs vont se promener et se cacher un peu partout sur un terrain pré-délimité (intérieur + extérieur possible). Ils ont en leur possession chacun un crayon feutre de couleur différente. Chaque fois qu'une équipe attrape un animateur, celui-ci coche une case et une seule sur la grille. L'animateur choisit si c'est lui ou le jeune qui choisit quelle case cocher (Avant que le jeune connaisse la couleur du feutre de l'animateur). Chaque fois que le joueur a 3 cases de même couleur alignées (horizontalement, verticalement ou diagonalement), il a 1 point. Mais il y a le chevalier noir... sinon le jeu serait trop facile... Alors que les feutres circulent entre les animateurs (pour brouiller les pistes) un feutre noir circule parmi eux. Quand le détenteur de ce feutre se fait attraper, il coche une case de son choix en noir. Une case cochée noire empêche de réaliser une ligne de 3 cases. Les lignes noires ne comptent pas dans les points. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de lignes de 3 cases de la même couleur sur sa grille.

A la fin du jeu

Le roi récompense l'équipe gagnante et demande à la princesse de faire de chaque membre un chevalier.

