



LA CUEILLETTE DES ÉTOILES



Règles du jeu

Introduction

Ce jeu permet d'apprendre à s'orienter. C'est un jeu d'équipe.

Catégorie du jeu

Jeu d'orientation

Matériel

- 1 jeu de 48 cartes
- 4 jeux de 48 étoiles
- 1 petite table
- 1 boussole par équipe
- 4 à 16 boîtes selon le niveau de difficulté

But du jeu

Cueillir le plus possible d'étoiles

Préparation du jeu

L'animateur choisit la difficulté du jeu en fonction des participants :

- « force 1 » : l'animateur prend les cartes « nord » « est » « sud » et « ouest » ainsi que les étoiles correspondant.
- « force 2 » : l'animateur prend les cartes « nord » « nord-est » « est » « sud-est » « sud » « sud-ouest » « ouest » et « nord-ouest » ainsi que les étoiles correspondant.
- « force 3 » : l'animateur prend toutes les cartes et les étoiles.

Sur un terrain assez grand (cour, stade...), l'animateur place une table « Planète Terre » au centre avec les cartes éparpillées, faces cachées.

Sur le pourtour du terrain de jeu, en direction des points cardinaux, l'animateur place des boîtes avec une étoile de chaque couleur correspondant à la direction (Une étoile bleue « N » + une étoile rouge « N » + une étoile jaune « N » sont dans la boîte située au nord ; une étoile bleue « N-E » + une étoile rouge « N-E » + une étoile jaune « N-E » sont dans la boîte située au nord-est...).

Chaque boîte contient au moins 3 cartes (1 de chaque couleur) qui correspondent à la direction. Ensuite, l'animateur distribue au hasard 9 autres étoiles dans chaque boîte. Chaque boîte contient alors 12 cartes.

Suivant l'âge des participants, la distance des boîtes à la « Planète Terre » peut être plus ou moins grandes.

Déroulement du jeu

Les participants forment des équipes de 3 à 6 joueurs (6 équipes au maximum).

Une boussole est donnée à chaque équipe.

Chaque équipe part de la « Planète Terre ».

Chaque équipe nomme un missionnaire qui aura pour mission d'aller cueillir une étoile.

Le missionnaire tire au hasard une carte qu'il montre à ses cos-équipiers. Le missionnaire part cueillir l'étoile correspondant à la carte (qu'il laisse à ses cos-équipiers.) dans la direction définie en commun à l'aide de la boussole. À son retour à la « Planète Terre », il compare l'étoile et la carte. Si l'étoile correspondant à la carte (couleur et direction), l'équipe gagne cette étoile. En cas contraire, le missionnaire retourne poser l'étoile dans sa boîte, revient à la « Planète Terre » et repart chercher son étoile.

Quand une étoile est gagnée, l'équipe nomme un autre missionnaire (un joueur ne peut être renommé « missionnaire » que si tous les autres l'ont déjà été).

La partie se termine quand toutes les cartes ont été tirées.

L'équipe qui a le plus d'étoiles est nommée « la Reine de l'Univers ».