



Animer :

ESAPCE JEUX – SPECIAL JEUX d'INTERIEUR

LE CHATEAU HANTE

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

12 minimum

Durée :

au moins 30 minutes

Lieu :

Petite Salle

Intérêts :

Se concentrer afin de prévoir l'emplacement des cases à éviter - coopérer en équipe pour décider du chemin à suivre.

Conseils sécurité :

Attention à l'utilisation des bougies. Elles doivent être placées sur un support très stable.

Matériel :

Feuilles de papier, crayon, 1 dé, 1 bougie et 1 table par équipe, autant de sièges qu'il y a de joueurs, allumettes, bougies, feutres ou stylos de couleur différente.

Déroulement / Règles

:

✚ **but du jeu** : en lançant tour à tour un dé, les équipes avancent sur une grille vers un point d'arrivée. Mais certaines cases donnent une pénalité ou un avantage.

✚ on forme 3 ou 4 équipes qui prennent place chacune autour d'une table. Elles reçoivent une feuille quadrillée (20 carreaux sur 30 par exemple) sur laquelle figure une case départ (en haut de la feuille) et une case arrivée (en bas de la feuille).

✚ Le meneur du jeu dispose de la même feuille quadrillée, mais elle comporte en plus un labyrinthe préalablement dessinées. Dans ce labyrinthe, des cases correspondent à des oubliettes, des fantômes et des passages secrets.

✚ le jeu se déroule dans la pénombre, à la lumière des bougies.

✚ Pour débiter le jeu, la première équipe annonce au meneur de jeu dans quelle direction elle souhaite avancer sur sa grille : elle annonce donc soit « en haut », soit « en bas », soit « à gauche », soit « à droite ». Un joueur est délégué pour lancer le dé à la table du meneur de jeu (qui aura masqué sa grille). Plusieurs possibilités se présentent alors à l'équipe :

✚ 1- si elle ne rencontre aucun obstacle, elle avance du nombre indiqué sur le dé ;

✚ 2- si elle tombe sur une oubliette, elle doit passer son tour ; dans ce cas, on éteint la bougie qui se trouve devant l'équipe pendant un tour ;

✚ 3- si elle rencontre un fantôme, le meneur de jeu pose alors une question à l'équipe ; elle ne trouve pas la réponse, elle passe son tour ;

✚ 4- si elle trouve un passage secret, elle avance de trois cases sur la grille.

✚ Dans tous les cas, l'équipe fait une croix sur sa feuille pour savoir où elle est.

✚ le meneur de jeu note lui aussi sur sa grille la case où se trouve l'équipe qui vient de jouer. Il est préférable de tracer des croix de couleur différente pour chaque équipe.



Variante :

Conseil :

le jeu sera plus prenant si les animateurs sont déguisés et si l'on recrée une atmosphère de château hanté.

Les équipes jouent ensuite tour à tour. Le meneur ne pouvant pas bouger de sa table, les autres animateurs veillent au bon déroulement du jeu. L'équipe qui atteint la première saccade d'arriver à gagner.

