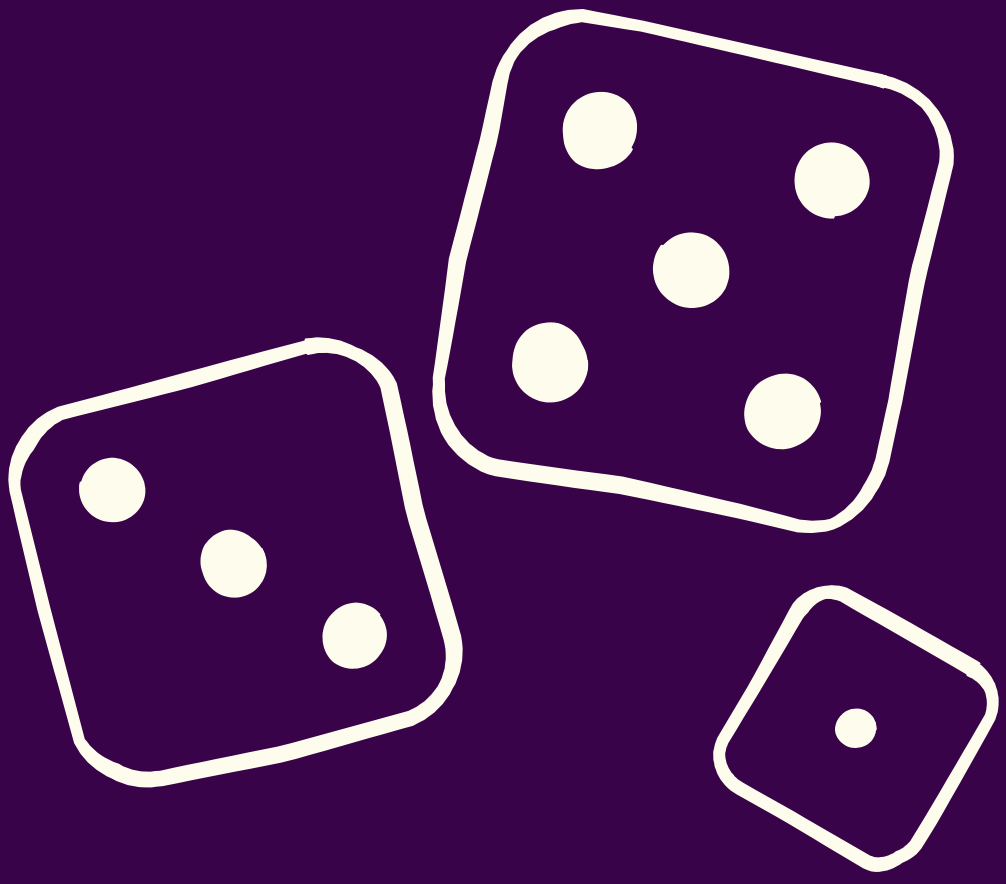
Jeu de groupe

Royale de jeux de société

Un jeu par équipes, en ateliers tournants



Royale de jeux de société

Un jeu de groupe court et rythmé pour ton groupe de jeunes

Sommaire

But du jeu 3

Démarrage rapide 4

Déroulement du jeu 6

Les points quand les équipes n'ont pas la même taille 6

Annexe : idées de jeux 8

Annexe : feuille de score 12

À propos de ce jeu

Cette version de « Royale de jeux de société » a été conçue par Silas Bilger et Andy Fronius, avec Esther Penner.

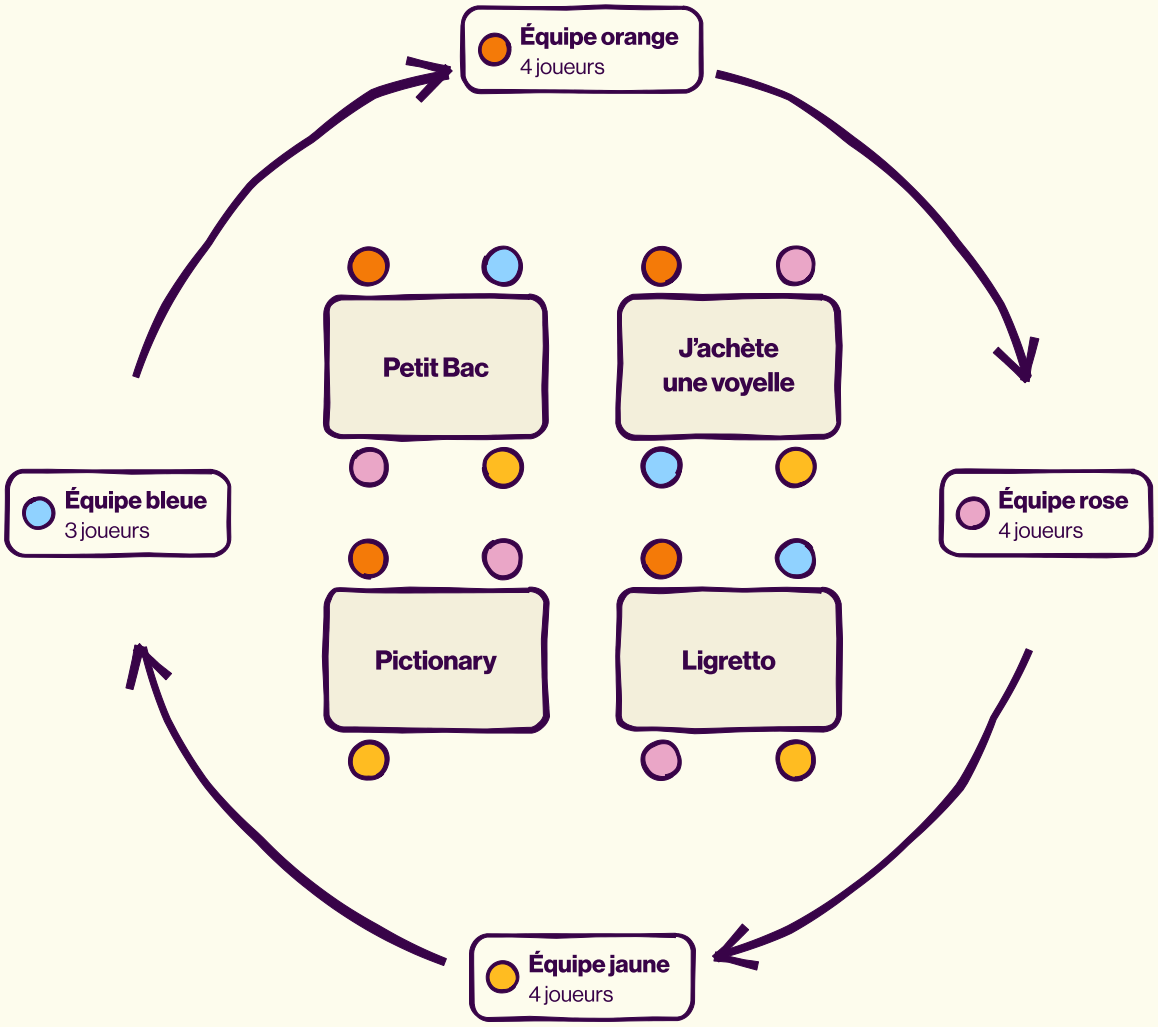
Gratuit pour ton travail avec les jeunes. Ce que tu peux en faire : Conditions d'utilisation.

Des questions ou un problème ?

Merci pour tout ce que tu fais pour les jeunes. Tu comptes beaucoup pour nous. Si tu as des questions ou un problème avec ton téléchargement, n'hésite pas à nous écrire via le formulaire de contact : thepulse.org/fr/contact.

Royale de jeux de société

« Royale de jeux de société » est un jeu par équipes, en ateliers tournants.



But du jeu

L'équipe qui a le plus de points à la fin du jeu gagne.

Chaque équipe envoie un de ses membres à chaque table de jeu pour y gagner des points pour son équipe.

À la fin de chaque manche, les joueurs changent de table, et donc d'adversaires. Le changement peut se faire au hasard (pas dans un ordre fixe). Seuls les animateurs de table restent à leur place.

La rotation rend le jeu plus vivant et apporte à la fois du plaisir, des rires et du suspense.

Démarrage rapide

- Répartis tous les joueurs en au moins 3 équipes de 3 à 6 joueurs.
- Chaque joueur a besoin d'une feuille de score. Le modèle à imprimer se trouve en annexe.
- Installe au moins une table de jeu par équipe. Pour 3 équipes, il te faut 3 tables de jeu.
- Fixe la durée de chaque manche entre 8 et 10 minutes : aux tables, on joue en temps limité à différents jeux de société et jeux de cartes. Tu trouveras des idées de jeux pour les tables en annexe.

- Avant de commencer, assure-toi que tous les joueurs connaissent tous les jeux. Tu gagnes du temps, et le jeu prend de l'élan.
- Avec les plus jeunes, place un animateur à chaque table. Ainsi, les parties respectent les règles. Les groupes plus âgés peuvent vérifier eux-mêmes les points à leur table à la fin de chaque manche, sans animateur.
- Dès que tous les joueurs sont assis à la table qui leur est attribuée, les parties commencent.
- ⚠ Si le nombre de joueurs ne tombe pas juste, 2 joueurs de la même équipe peuvent jouer à la même table. (Voir le point : Les points quand les équipes n'ont pas la même taille)

Attention : à chaque table, il faut des joueurs d'au moins 2 équipes différentes. Aucune table ne doit réunir une équipe entière (par exemple l'équipe orange).

Déroulement du jeu

On joue à toutes les tables en même temps. À la fin du temps de jeu (8 à 10 minutes), on annonce les gagnants de chaque table. Les animateurs notent les points sur les feuilles de score. S'il n'y a pas d'animateur, les joueurs de la table vérifient les points les uns des autres. Les points peuvent aussi être donnés pendant la partie. Ensuite, les joueurs forment de nouveaux groupes aux tables, et la bataille pour les points continue.

Les animateurs de table peuvent aussi être des ados ou des jeunes qui aiment faire découvrir un jeu à leur groupe.

Les points quand les équipes n'ont pas la même taille

Quand la rotation est terminée et que le jeu est fini, tous les joueurs remettent leur feuille de score au responsable du jeu. Il calcule le total des points de chaque équipe et, si nécessaire, le divise par le nombre de joueurs. La moyenne des points permet ainsi de désigner l'équipe gagnante.

Exemple de calcul des points

Équipe orange : 25 points au total
Moyenne (6 joueurs) : 25 / 6 = 4,17 points en moyenne

4,17

Équipe bleue : 21 points au total
Moyenne (5 joueurs) : 21 / 5 = 4,20 points en moyenne

4,20

Annexe : idées de jeux

Laisse tes jeunes apporter leurs jeux préférés de la maison et les présenter. Veille à ne pas prendre que des jeux inconnus. Sinon, tu perds trop de temps à les expliquer et à les présenter.

Ligretto

Grâce à sa grande rapidité, ce jeu met une bonne ambiance dans la partie. Décompte : le joueur le plus rapide reçoit 3 points. Cela évite de compter les cartes, accélère le jeu et permet plus de manches et plus de victoires.

Petit Bac

Avec des catégories rigolotes, le jeu gagne du piquant (À la ferme / Ne doit jamais manquer dans le frigo / Rend plus cool / Slogan publicitaire / Gros titre de journal / Excuse pour ne pas venir / Ce qui ne se fait pas / ...). Si le jeu est inconnu, cette description t'aidera.

Décompte : après chaque lettre, les gagnants de la manche reçoivent un point.

Towerz

Towerz est un jeu numérique qui apporte de la variété dans la partie. C'est un jeu d'adresse rapide. La tour la plus haute gagne. towerz.io

Pictionary

Ce grand classique apporte juste ce qu'il faut de bruit et une ambiance détendue. La personne qui anime la table dessine des mots sans utiliser de lettres ni de chiffres, les joueurs lancent leurs propositions à voix haute, et le plus rapide gagne un point.

J’achète une voyelle

Ce jeu sur PowerPoint complète bien la partie. Le premier qui devine la réponse gagne un point.

Memory

Avec ce classique, personne ne repart les mains vides. À la fin du temps, chaque joueur reçoit un point par paire trouvée.

Dobble

Dobble (connu aussi sous le nom de « Spot it ») est un jeu de cartes de réaction rapide et amusant, pour petits et grands. À la fin du temps, chaque joueur reçoit un point par paire trouvée.

Feuille de score

Jeu 1 _____

points

Jeu 2 _____

points

Jeu 3 _____

points

Jeu 4 _____

points

Jeu 5 _____

points

Jeu 6 _____

points

Comment ça s'est passé ?

Merci pour tout ce que tu fais pour les jeunes. Tu comptes beaucoup pour nous. Raconte-nous comment le jeu s'est passé chez vous : thepulse.org/fr/contact.

PS : Tu trouveras d'autres jeux et ressources gratuits pour ton travail avec les jeunes sur thepulse.org/fr.