GRAND JEU

Numbers

Pour les enfants et les ados



Numbers

Un grand jeu pour les enfants et les ados.

À propos de ce jeu

Cette version de « Numbers » a été conçue par **Silas Bilger** et **Andy Fronius**.

Comment utiliser ce matériel

Gratuit pour ton travail avec les jeunes. Ce que tu peux en faire : **Conditions d'utilisation** (thepulse.org/fr/terms).

Des questions ou des problèmes ?

Merci pour tout ce que tu fais pour les jeunes. Nous t'apprécions beaucoup. Si tu as des questions ou un problème avec ton téléchargement, n'hésite pas à nous écrire : **thepulse.org/fr/contact**.

Numbers, le grand jeu

Démarrage rapide

- [x] **Imprime les numéros de l'annexe.**
- [x] **Répartis tous les joueurs en deux groupes :**
  - **l'équipe noire**
  - et **l'équipe blanche**.

Chaque joueur reçoit **deux** dossards avec le **même** numéro, dans la couleur de son équipe : l'un se fixe sur la poitrine, l'autre dans le dos.

Équipe noire	Équipe blanche
176	236
176	236

Astuce écolo : imprime sur du papier de couleur, tu économiseras du toner.

Quand tous les joueurs sont équipés, un signal sonore (par exemple un coup de **sifflet**) lance la chasse aux numéros de l'équipe adverse.

But du jeu

La première équipe qui a repéré tous les numéros de l'équipe adverse et les a criés à voix haute gagne.

Pour éviter que les joueurs devinent des numéros au hasard, nous te conseillons de faire crier, avec chaque numéro, un signe distinctif du joueur adverse.

Exemple : *« numéro » + « prénom du joueur adverse »*.

Règles du jeu

1. Il est interdit de cacher les numéros sur la poitrine et dans le dos avec son propre corps ou avec celui d'un autre.
2. Quand ton numéro a été entièrement reconnu et crié, tu es éliminé de la manche en cours et tu dois retourner à la base.
3. Toute forme de violence est interdite.

Astuces pour plus de plaisir

Prévois des arbitres

Des animateurs se répartissent sur le terrain comme arbitres : ils entendent les numéros criés et peuvent intervenir si besoin.

Joue plusieurs manches

Une manche peut parfois durer longtemps. Limite chaque manche à 10-15 minutes pour éviter la frustration et l'ennui. L'équipe qui a le plus de joueurs sur le terrain à la fin gagne la manche.

Astuce : joue une dernière manche bonus sans limite de temps. Les joueurs éliminés peuvent partir, pendant que ceux qui restent sur le terrain vont au bout de leur tactique.

Imprime des dossards en plus

Utilise de nouveaux dossards à chaque manche, pour que personne n'apprenne les numéros par cœur.

Prévois assez de temps entre les manches

Le jeu se joue en plusieurs manches. Entre les manches, les joueurs changent de numéro. Pendant ces pauses, les équipes peuvent discuter de leur tactique.

Astuce : les ados peuvent s'entraider. Avec des joueurs plus jeunes, prévois plus de temps.

Investis dans de bons dossards

Mieux les dossards sont préparés, plus tu pourras les réutiliser. Plastifie-les pour les rendre réutilisables. Comme ça, les feuilles ne se déchirent pas aussi vite.

Astuce de pro : fais imprimer des numéros sur des t-shirts noirs et blancs.

Fixe bien les dossards

Ça va bouger : attache chaque numéro avec au moins trois épingles de sûreté. Ou enroule une fois du ruban de masquage autour du corps pour fixer les deux dossards en même temps, sur la poitrine et dans le dos.

Comme ça, les numéros tiennent même quand les joueurs rampent par terre. Après chaque manche, vérifie s'il faut remplacer des numéros.

Il faut de grands numéros

Tu trouveras les modèles à imprimer en annexe. Si tu fabriques tes propres dossards, veille à ce que les numéros soient grands et faciles à lire.

Portez de vieux vêtements

Demande aux joueurs d'apporter de vieux vêtements (par exemple un vieux t-shirt à enfiler par-dessus). On court, on rampe et on serre des arbres dans ses bras. Les épingles peuvent faire des trous dans les vêtements.

Astuce de pro : prends quelques vieux t-shirts pour ta petite troupe.

Variantes

Capture the Flag

Ajoute du mouvement au jeu en installant un drapeau par équipe, qu'il faut défendre et capturer.

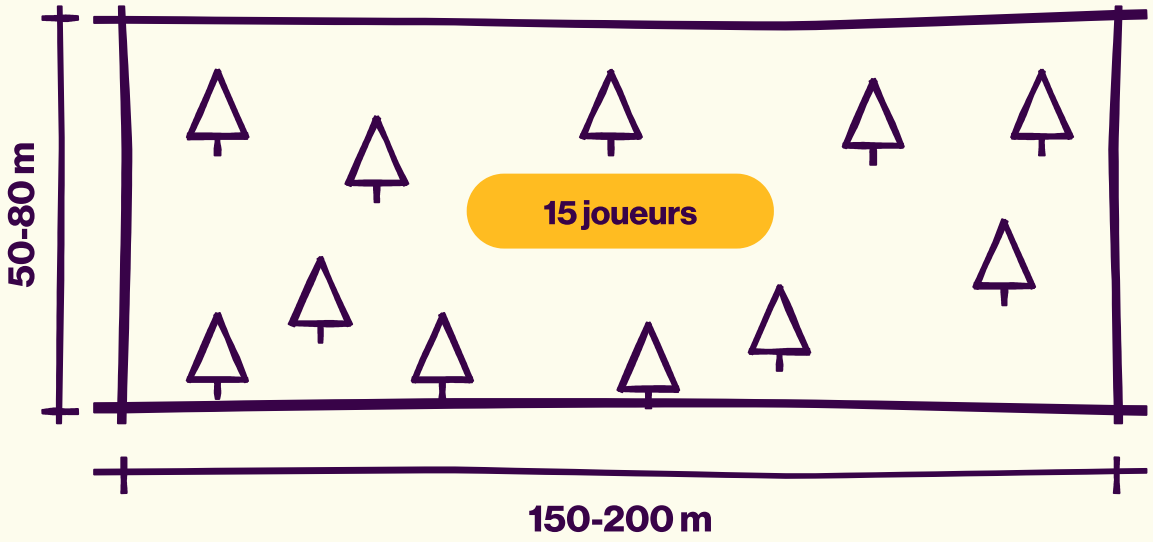
Manche des additions

Pour un jeu plus tactique et plus lent, les adversaires ne sont **pas** éliminés : les équipes repèrent tous les numéros et les additionnent. La première équipe qui donne au meneur de jeu la bonne somme de l'autre équipe gagne. Cette variante convient aux joueurs plus âgés.

Le terrain de jeu

Veille à ce que le terrain offre assez de cachettes : forêts, parcs, champs et prés. Plus il y a de joueurs, plus le terrain doit être grand. Un grand pré plat ou un terrain de sport ne conviennent pas.

Plus de joueurs demandent un terrain plus grand. Taille conseillée pour 15 personnes :



Largeur : environ 50-80 mètres · **Longueur :** 150-200 mètres

Astuce : prévois au moins un arbitre pour 15 joueurs.

Liste du matériel

- De vieux t-shirts et des vêtements adaptés à un grand jeu.
- Au moins 6 **épingles de sûreté** par joueur, ou assez de ruban de masquage.
- Assez de dossards, et des dossards de rechange.

Comment ça s'est passé ?

Merci pour tout ce que tu fais pour les jeunes. Nous t'apprécions beaucoup. 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**.

Équipe blanche

Pour éviter les doublons, voici la liste des numéros.

1. 756
2. 286
3. 679
4. 512
5. 836
6. 067
7. 456
8. 978
9. 903
10. 973
11. 956
12. 873
13. 856
14. 810
15. 753
16. 741
17. 706
18. 665
19. 629
20. 598

756

756

286

286

679

679

512

512

836

836

067

067

456

456

978

978

903

903

973

973

956

956

873

873

856

856

810

810

753

753

741

741

706

706

665

665

629

629

598

598

Équipe noire

Pour éviter les doublons, voici la liste des numéros.

1. 113
2. 093
3. 769
4. 234
5. 141
6. 632
7. 097
8. 031
9. 089
10. 136
11. 164
12. 149
13. 273
14. 246
15. 359
16. 388
17. 481
18. 497
19. 510
20. 579

113

113

093

093

769

769

234

234

141

141

632

632

097

097

031

031

089

089

136

136

164

164

149

149

273

273

246

246

359

359

388

388

481

481

497

497

510

510

579

579