Grand jeu

Overcooked

The Pancake Game

Le grand jeu de cuisine chaotique



Overcooked : The Pancake Game

En équipe, toi et les autres cuisiniers devez préparer, cuire et servir une montagne de délicieux pancakes avant la fin du temps imparti.

Toute l'équipe Pulse te souhaite de bien t'amuser avec « Overcooked : The Pancake Game », le grand jeu de cuisine coopératif et chaotique pour les groupes de jeunes, de cinq à cinquante joueurs.

Sommaire

Sommaire 2

Description du jeu 4

Préparation 4

Déroulement du jeu 6

Les marchands ambulants 7

Le quincaillier 8

Le voleur 9

Liste du matériel 10

À propos de ce jeu

Cette version du jeu « Overcooked : The Pancake Game » a été conçue par Silas Bilger et Andy Fronius.

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. Nous t'apprécions beaucoup. Si tu as des questions ou un problème avec ton téléchargement, n'hésite pas à nous écrire via notre formulaire de contact : thepulse.org/fr/contact.

Description du jeu

Dans ce grand jeu pour groupes de jeunes, les joueurs doivent coopérer avec stratégie, se procurer eux-mêmes les ingrédients et cuire le plus de pancakes possible. À la fin, on peut manger les pancakes ensemble autour du feu de camp avec un grand pot de Nutella.

But du jeu : L'équipe qui a préparé le plus de pancakes à la fin du jeu a gagné.

Peser les pancakes cuits permet de départager les équipes équitablement. C'est au jury de décider si les pancakes brûlés comptent dans la pesée ou non.

Préparation

- Les responsables du groupe doivent donner des consignes de sécurité pour l'utilisation des réchauds de camping, en insistant aussi sur la manipulation prudente des aliments.
  - Le réchaud de camping doit être bien stable.

- Interdit de courir et de se poursuivre dans un rayon de 4 mètres autour du réchaud.
- Ne pas respirer le gaz.
- Attacher solidement les cheveux longs quand on travaille au réchaud.
- En cas d'accident, prévenir tout de suite les responsables du groupe ou appeler directement les secours, puis prévenir les responsables du groupe.

✓ Répartis ton groupe de jeunes en équipes de 5.

✓ Chaque équipe de 5 reçoit un **réchaud de camping**, une **poêle**, un **fouet**, de l'**huile** ou du beurre et la **recette des pancakes**. L'équipe a maintenant 10 minutes pour trouver un endroit où installer son camp et sa cuisine. Cet endroit doit être entouré de ruban de signalisation à hauteur de hanche (25 mètres par équipe). Les joueurs adverses et les voleurs n'ont pas le droit d'entrer dans cette zone protégée de cuisine.

⚠ **Attention :** risque de blessure.

✓ Un signal fort (coup de sifflet) ou un autre signe lance le jeu.

Déroulement du jeu

Au coup de sifflet, la chasse aux ingrédients des pancakes commence. On peut les obtenir de deux façons :

1. Les joueurs trouvent les marchands ambulants : là, ils peuvent choisir entre farine, lait, sucre et œufs. Mais on ne peut jamais porter plus de **deux ingrédients à la fois**. La zone autour des marchands ambulants est une zone neutre.
2. Les joueurs attrapent un joueur adverse en dehors des zones neutres et le battent à « pierre-papier-ciseaux ». Attention : on peut aussi perdre ses propres ingrédients (2 au maximum).

Une durée de jeu de 70 à 90 minutes a fait ses preuves. À partir de la moitié du jeu, il est utile d'ouvrir un comptoir d'échange supplémentaire : le quincaillier. Chez ce marchand spécial, on peut échanger des ingrédients contre une poêle et un réchaud à gaz de plus. L'expérience montre que, dans le dernier tiers du jeu, il y a assez de pâte et que le jeu ne reste amusant pour tous que si la cuisson est répartie entre plus de joueurs.

Les marchands ambulants

Le nombre de marchands s'adapte à la situation de ton groupe. Si tu as peu d'animateurs, un seul marchand ambulant suffit : il porte tous les ingrédients sur lui et conclut vite chaque échange (il distribue les ingrédients). S'il y a plusieurs marchands, on peut répartir les ingrédients entre eux.

Par exemple, le *marchand 1* a du sucre et du lait, tandis que le *marchand 2* a de la farine et des œufs.

Pour les marchands ambulants, trois règles s'appliquent :

1. Les marchands sont des zones neutres et servent d'arbitres.
2. Les marchands changent souvent de place, si bien que les joueurs doivent sans cesse les chercher.
3. Les marchands doivent avoir assez d'ingrédients sur eux pour que le jeu se déroule sans accroc. (Nous déconseillons de lier l'obtention des ingrédients à des épreuves ou des défis, pour ne pas ralentir le jeu inutilement.)

Enfin, les marchands ambulants doivent réfléchir à la façon de transporter les ingrédients en toute sécurité.

- **Farine :** en sachets de 50 g (éventuellement mélangée avec un peu de levure chimique).
- **Sucre :** en sachets de 5 g.
- **Œuf :** 1 œuf à la fois, sans emballage de protection. Cela rend les joueurs plus prudents.
- **Lait :** 50 ml à la fois.

Le quincaillier

Le responsable du jeu doit garder un œil sur les groupes et sur les provisions que les équipes de 5 accumulent : si les ingrédients s'entassent tôt, il peut être utile d'ouvrir le quincaillier (lui aussi un marchand ambulant) plus tôt. Chez le quincaillier, on peut échanger des aliments contre des poêles et des réchauds :

- Une **poêle coûte** : 250 g de farine et 20 g de sucre.
- Un **réchaud coûte** : 200 g de farine et 150 ml de lait.

Le voleur

Pour faire monter la tension, tu peux introduire un voleur dans le jeu. Soit il est en jeu tout le temps, soit il apparaît de temps en temps puis disparaît de nouveau. Le voleur n'appartient à aucune équipe et peut simplement prendre des ingrédients sans devoir jouer à « pierre-papier-ciseaux ».

⚠ **Attention :** dans les zones neutres, les zones de sécurité et les zones de cuisine, même le voleur n'a pas le droit de voler quoi que ce soit !

Liste du matériel

- 1 poêle par équipe
- 1 réchaud de camping par équipe
- 25 mètres de ruban de signalisation par équipe
- 4 kg de farine en sachets de 50 g = 80 sachets de farine
- 50 œufs
- 500 g de sucre en sachets de 5 g = 100 sachets de sucre
- 4 l de lait en portions de 50 ml = 80 bouteilles de lait

Astuce : il te faudra plus de poêles et de réchauds à gaz si tu ouvres le comptoir d'échange. Pour limiter le coût du matériel, demande à l'avance dans ton groupe de jeunes qui a des réchauds à gaz et de vieilles poêles.

Alors, c'était comment ?

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.