

LE MANOIR HANTÉ

G.J.I.

Terrain : Intérieur.

Matériel :

- Plusieurs bougies,
- 1 briquet ou des allumettes,
- 4 bics,
- Du papier quadrillé,

Joueurs : De 12 à 20 répartis en 3 à 4 équipes.

Thème : Une équipe d'enfants parviendra-t-elle à passer une nuit au cœur d'un manoir hanté ? Parviendra-t-elle à éviter oubliettes, passages secrets ou fantômes ?

But : Traverser le plus rapidement possible la grille du manoir hanté de part en part tout en surmontant les épreuves

Règles :

- 1° 3 ou 4 équipes sont chacune autour d'une grande table. Elles ont également sur la table une bougie allumée et une feuille quadrillée (20 carreaux sur 30 par exemple) vierge ou presque. Vous aurez pris soin d'écrire la case départ (en haut et à gauche de la feuille) et la case arrivée (en bas et à droite de la feuille). Le jeu se déroule dans la pénombre. Le meneur du jeu (un animateur) a sur lui la même feuille quadrillée mais avec un labyrinthe qu'il aura préalablement dessiné. Dans ce labyrinthe, il aura également placé des oubliettes, des fantômes et des passages secrets.
- 2° Une grille de 600 carreaux comportera, outre les murs, 10 passages secrets, 20 oubliettes et 50 fantômes.
- 3° Pour débiter le jeu, la première équipe précise au meneur dans quelle direction elle souhaite avancer (sur sa grille bien sûr), elle annonce donc soit en haut, soit en bas, soit à gauche, soit à droite puis lance le dé. Elle avance du nombre indiqué sur le dé. Arrivent plusieurs possibilités :
 - soit elle ne rencontre aucun obstacle, elle avance du nombre indiqué sur le dé.
 - Soit elle rencontre un mur, elle doit alors s'arrêter immédiatement.
 - Soit elle tombe sur une oubliette, elle doit alors passer son tour. Dans ce cas, on éteint la bougie qui se trouve sur la table de l'équipe pendant un tour.
 - Soit elle rencontre un fantôme, le meneur de jeu pose alors une question (libre à vous de les inventer).
 - Soit elle trouve un passage secret qui la fait avancer sur la grille.
- 4° Dans tous les cas, l'équipe fait une croix sur sa feuille pour savoir où elle est. Une fois joué, c'est au tour de l'équipe 2 de jouer. Le meneur lui aussi note où se trouve l'équipe qui vient de jouer sur sa grille. Pour faciliter les choses, il faut donner une couleur à chaque équipe et faire des croix de couleur sur la feuille du meneur. Le meneur ne pouvant pas bouger de sa table, les autres animateurs veilleront au bon déroulement du jeu.
- 5° L'équipe qui arrive la première a gagné. Il est conseillé de se déguiser et de créer une atmosphère de château hanté.

Age des enfants : A partir de 8 ans.

Arbitrage : Facile.