

# Les Bâtisseurs du Portail

Grand jeu de construction grandeur nature - inspiré des univers de blocs et d'aventure

## Âge

6-12 ans

## Durée

1h30

## Joueurs

12 à 60 enfants

## Lieu

Extérieur ou grande salle

## Équipes

4 à 8 joueurs par équipe

## Matériel

Cartons, cartes ressources, plots, foulards

**Objectif du jeu : les équipes doivent explorer le terrain, récolter des ressources, construire leur base, protéger leurs blocs et ouvrir un portail final avant la fin du temps imparti.**

## 1. Présentation rapide

Les Bâtisseurs du Portail est un grand jeu d'aventure, de coopération et de stratégie. Les enfants évoluent dans un monde imaginaire fait de blocs, de ressources et de zones à explorer. Chaque équipe doit organiser ses rôles, transporter des ressources et assembler progressivement son portail.

Le jeu fonctionne très bien en centre de loisirs, en colonie, en journée à thème ou en temps fort périscolaire. Il peut être joué avec de vrais cartons décorés ou simplement avec des cartes ressources à imprimer.

## 2. Histoire à lire aux enfants

*Bienvenue, jeunes bâtisseurs ! Un mystérieux portail est apparu au cœur du monde des blocs. Pour l'activer, il faut retrouver les ressources perdues : bois, pierre, charbon, nourriture, diamant et obsidienne. Mais attention : certaines zones sont dangereuses et des créatures rôdent autour des mines profondes. Votre mission est de coopérer, construire, protéger votre camp et ouvrir le portail avant la fin du temps imparti.*

## 3. Matériel nécessaire

- Cartons ou boîtes pour représenter les blocs de construction.
- Cartes ressources imprimées : bois, pierre, charbon, diamant, obsidienne, nourriture.
- Plots, cordes ou rubalise pour délimiter les bases et les zones.
- Foulards, chasubles ou bracelets pour identifier les équipes.
- Pincettes à linge ou cartes "vie" pour les joueurs.
- Une affiche ou un panneau "Portail final".
- Un chronomètre et éventuellement une enceinte pour l'ambiance.

## 4. Installation du terrain

Zone	Contenu	Conseil animateur
Bases d'équipes	1 base par équipe, avec un espace pour stocker les ressources et construire le portail.	Les bases doivent être visibles et assez espacées.
Forêt	Bois et nourriture.	Zone facile pour démarrer le jeu.
Carrière	Pierre et charbon.	Zone intermédiaire avec petits défis possibles.
Mine profonde	Diamant et obsidienne.	Zone ouverte après 20 minutes pour créer un temps fort.
Zone dangereuse	Ressources rares + créatures.	Un animateur peut jouer la créature et toucher doucement l'épaule.

## 5. Les ressources et leur utilité

Ressource	Utilité
Bois	Permet de construire les premiers éléments de la base.
Pierre	Permet de renforcer la base et de créer des blocs solides.
Charbon	Permet d'allumer une torche de protection pendant 3 minutes.
Nourriture	Permet de récupérer une vie collective ou de sauver un joueur bloqué.
Diamant	Ressource rare qui sert à activer le portail ou acheter un avantage.
Obsidienne	Ressource indispensable pour construire le contour du portail.

## 6. Déroulement minute par minute

Temps	Action
0-10 min	Présentation de l'histoire, des règles, des zones et des ressources. Formation des équipes et choix du nom de clan.
10-30 min	Récolte des premières ressources : bois, pierre, nourriture. Les équipes commencent à organiser leur base.
30-50 min	Ouverture de la mine profonde. Apparition des ressources rares : diamant et obsidienne. Les créatures peuvent intervenir.
50-75 min	Construction des portails. Les équipes échangent, protègent leurs blocs et cherchent les dernières ressources.
75-85 min	Défi final d'activation : énigme, code couleur ou épreuve d'adresse.
85-90 min	Annonce des résultats, valorisation des équipes et retour au calme.

## 7. Règles essentielles

- Un joueur ne transporte qu'une seule ressource à la fois, sauf carte avantage.
- Une ressource doit être rapportée à la base avant d'être utilisée.
- Les équipes peuvent échanger des ressources si les deux équipes sont d'accord.
- Un joueur touché par une créature retourne à sa base et perd une vie collective.
- Les bases ne peuvent pas être détruites physiquement : on joue symboliquement.

- L'équipe gagne lorsqu'elle a construit son portail et réussi le défi final.

## 8. Rôles possibles dans les équipes

Rôle	Mission
Mineur	Va chercher les ressources rares dans la mine profonde.
Bâtitseur	Organise la construction du portail dans la base.
Gardien	Surveille les ressources et aide à protéger la base.
Explorateur	Repère les zones, guide l'équipe et transmet les informations.
Marchand	Propose des échanges avec les autres équipes.
Soigneur	Utilise la nourriture pour récupérer une vie collective.

## 9. Défi final d'activation du portail

Quand une équipe a réuni les ressources nécessaires et construit son portail, elle doit réussir un dernier défi pour l'activer. Choisissez une option selon l'âge des enfants et le temps disponible.

- Code couleur : les enfants doivent retrouver la bonne suite de 5 couleurs cachée sur le terrain.
- Énigme : l'équipe doit résoudre une devinette ou un message codé.
- Défi adresse : chaque membre doit lancer une balle dans un seau ou faire tomber une cible.
- Défi coopération : transporter un bloc sans les mains jusqu'au portail.

## 10. Variantes rapides

Version	Adaptation
6-8 ans	Réduire le nombre de ressources, rendre les zones très visibles, éviter les cartes pouvoirs compliquées.
9-12 ans	Ajouter des échanges, des rôles secrets, des énigmes plus difficiles et une vraie zone dangereuse.
Intérieur	Remplacer les courses par des défis de salle en salle et utiliser uniquement les cartes ressources.
Grand groupe	Créer 5 ou 6 équipes, ajouter des zones de ressources et attribuer un animateur par zone.

## 11. Sécurité et conseils animateurs

- Interdire les contacts forts : une touche douce sur l'épaule suffit.
- Prévoir des limites de terrain claires et visibles.
- Adapter la course aux plus jeunes et au terrain disponible.
- Préparer beaucoup de cartes communes et peu de cartes rares.
- Faire intervenir les créatures par moments, sans bloquer toute l'activité.
- Valoriser la coopération, la stratégie et l'ambiance plus que la victoire.

**Astuce : pour un rendu très immersif, demandez aux enfants de décorer eux-mêmes quelques cartons avant le jeu : blocs de pierre, bois, diamant, obsidienne ou nourriture.**

## 12. Condition de victoire

Une équipe gagne si elle remplit les 3 conditions suivantes :

- Avoir rapporté toutes les ressources nécessaires.
- Avoir construit son portail dans sa base.
- Avoir réussi le défi final d'activation.

Si plusieurs équipes terminent en même temps, organisez une finale courte avec un code secret ou une épreuve d'adresse.

## 13. Check-list animateur avant le jeu

- Les bases des équipes sont installées et bien visibles.
- Les zones de ressources sont délimitées : forêt, carrière, mine profonde et zone dangereuse.
- Les cartes communes sont placées en grande quantité, les cartes rares en petite quantité.
- Les règles de sécurité sont expliquées avant le départ.
- Chaque animateur connaît son rôle : maître du portail, gardien de zone, créature ou arbitre.
- Le défi final est prêt : code couleur, énigme, épreuve d'adresse ou défi coopération.

## 14. Quantité conseillée de cartes

Nombre d'équipes	Cartes communes	Cartes rares
2 équipes	20 bois, 20 pierre, 10 charbon, 10 nourriture	8 obsidienne, 4 diamant
3-4 équipes	30 bois, 30 pierre, 15 charbon, 15 nourriture	14 obsidienne, 6 diamant
5-6 équipes	45 bois, 45 pierre, 20 charbon, 20 nourriture	20 obsidienne, 10 diamant