

VOYAGE EN BRETAGNE

Règles du jeu :

Le but du jeu est d'être la première équipe à atteindre le bout de la Bretagne.

Constituer 2 équipes.

Chaque équipe choisie un pion et le place sur sa case de départ.

Déroulement du jeu :

L'équipe ayant le plus jeune joueur est prioritaire et lance le jeu.

Avancer le pion d'une case, l'équipe adverse tire la carte en lien avec la ville et pose la question inscrite sur la carte.

L'équipe ayant reçu la question a 2 minutes maximum pour se concerter et y répondre.

Bonne réponse = avancer d'une case

Mauvaise réponse = reste sur la case où il se trouvait avant de répondre à la question et piocher une carte défi.

Symbole hermine pour cases normales.

Cases spéciales :

Rose = reculer si mauvaise réponse

Bleu turquoise = avancer de 2 cases (ne pas faire la question)

Jaune = passe ton tour

Cases communes Blanches = les 2 équipes répondent en même temps, l'équipe trouvant la bonne réponse en première l'emporte.

Cartes des défis :

- inventer une danse bretonne pendant 15 secondes

- imiter un cri de mouette

- mimer un phare qui tourne

- mimer une touriste perdue

- devinettes :

(je suis ronde, sucrée ou salée et adorée en Bretagne, qui suis-je ?)

(je protège les marins et guide les bateaux la nuit, qui suis-je?)

(né entre terre et mer, récolté à la main, je parfume les plats sans jamais être cuisiné, qui suis-je?)

(Je rassemble bombardes, cornemuses et percussions. A plusieurs, je fais vibrer les fêtes, qui suis-je ?)

(Alignés depuis des millénaires, personne ne sait vraiment pourquoi je suis là, qui suis-je?)

(Je monte et descends sans jamais me déplacer moi-même, et je rythme la vie des Bretonnes, qui suis-je?)

- Faire deviner «jus de pomme » sans dire : pommes, boisson et jus.

- Faire une météo bretonne réaliste (avec humour mais crédible)

VOYAGE EN BRETAGNE

Règles du jeu :

Le but du jeu est d'être la première équipe à atteindre le bout de la Bretagne.

Constituer 2 équipes.

Chaque équipe choisie un pion et le place sur sa case de départ.

Déroulement du jeu :

L'équipe ayant le plus jeune joueur est prioritaire et lance le jeu.

Avancer le pion d'une case, l'équipe adverse tire la carte en lien avec la ville et pose la question inscrite sur la carte.

L'équipe ayant reçu la question a 2 minutes maximum pour se concerter et y répondre.

Bonne réponse = avancer d'une case

Mauvaise réponse = reste sur la case où il se trouvait avant de répondre à la question et piocher une carte défi.

Symbole hermine pour cases normales.

Cases spéciales :

Rose = reculer si mauvaise réponse

Bleu turquoise = avancer de 2 cases (ne pas faire la question)

Jaune = passe ton tour

Cases communes Blanches = les 2 équipes répondent en même temps, l'équipe trouvant la bonne réponse en première l'emporte.

Cartes des défis :

- inventer une danse bretonne pendant 15 secondes

- imiter un cri de mouette

- mimer un phare qui tourne

- mimer une touriste perdue

- devinettes :

(je suis ronde, sucrée ou salée et adorée en Bretagne, qui suis-je ?)

(je protège les marins et guide les bateaux la nuit, qui suis-je?)

(né entre terre et mer, récolté à la main, je parfume les plats sans jamais être cuisiné, qui suis-je?)

(Je rassemble bombardes, cornemuses et percussions. A plusieurs, je fais vibrer les fêtes, qui suis-je ?)

(Alignés depuis des millénaires, personne ne sait vraiment pourquoi je suis là, qui suis-je?)

(Je monte et descends sans jamais me déplacer moi-même, et je rythme la vie des Bretonnes, qui suis-je?)

- Faire deviner «jus de pomme » sans dire : pommes, boisson et jus.

- Faire une météo bretonne réaliste (avec humour mais crédible)