

CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 5 pions équipes
- 1 lot de fiches scores
- 1 Dé (1 à 6)
- 1 roue de difficulté
- 1 kit tour de Fröbel
- 1 balle / 1 coupelle
- 119 cartes de jeu

5 CATEGORIES (QUIZZ ET DEFIS)

HISTOIRE ET SYMBOLES / SPORTS ET SPORTIFS / SPORT ET SANTÉ
SPORT ET ENVIRONNEMENT / Défi

BUT DU JEU

Rempporter le plus de points possibles dans toutes les couleurs (Noir, Bleu, Rouge, Vert et Jaune) avant le passage de la première équipe sur la ligne d'arrivée.

Pour obtenir des points, les équipes doivent répondre correctement à des questions ou réaliser des défis.

DIFFICULTE DU JEU (2 POSSIBILITÉS)

Catégorie OR	Catégorie ARGENT	Catégorie BRONZE
Niveau EXPERT	Niveau MOYEN	Niveau FACILE

POSSIBILITÉ 1	POSSIBILITÉ 2
Le jeu se déroule avec tous les niveaux de difficulté. Le choix du niveau de la question est décidé en tournant la roue de difficulté.	Le jeu se déroule avec 1 seul niveau de difficulté. Au démarrage du jeu il est décidé de jouer avec le niveau OR, ARGENT ou BRONZE.

NOMBRE DE JOUEURS (INDICATIF)

Pour le bon déroulement du jeu, le nombre de joueur par équipe est compris entre 3 et 6. Par exemple, pour un effectif de 26 participants, l'animateur peut constituer 5 équipes (4 équipes de 5 et 1 équipes de 6). Le nombre maximum d'équipes sur le plateau est fixé à 5.

PREPARATION DU JEU

L'animateur installe le plateau de jeu sur une table. Les cartes de jeu sont positionnées conformément au schéma ci-dessous :








Chaque équipe choisit un pion de jeu et le place sur la ligne de départ. Les équipes lancent le dé à 6 chiffres. Celle qui obtient le meilleur score commence la partie. En cas d'égalité, les équipes concernées rejouent le dé.






AU TOUR DE VOTRE EQUIPE

- Lancez le dé à 6 chiffres
- Déplacez votre pion sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé
- L'animateur (ou un joueur d'une autre équipe) tire une carte correspondant à la couleur de la case. Il pose la question à l'équipe ou demande la réalisation d'un défi.
- En cas de bonne réponse ou de défi réalisé avec succès, l'équipe remporte un point de la couleur de la case du plateau.
- En cas de mauvaise réponse, l'équipe doit attendre de rejouer pour espérer remporter un autre point.

FIN DU JEU

- Le jeu prend fin dès qu'une équipe franchit la ligne d'arrivée (le chiffre sur le dé est supérieur au nombre de cases restantes sur le plateau de jeu). L'équipe concernée répond à une dernière question ou réalise un dernier défi de la couleur de son choix.
- L'équipe qui remporte la partie est celle qui a obtenu le plus de points avec au moins un point dans chacune des 5 couleurs.

EQUIPE	HISTOIRE ET SYMBOLES	SPORTS ET SPORTIFS	SPORT ET SANTÉ	SPORT et ENVIRONNEMENT	DÉFIS	TOTAL
						
						
						
						
						
EXEMPLE	///	////	/	//	//	12

EQUIPE	HISTOIRE ET SYMBOLES	SPORTS ET SPORTIFS	SPORT ET SANTÉ	SPORT et ENVIRONNEMENT	DÉFIS	TOTAL
						
						
						
						
						
EXEMPLE	///	////	/	//	//	12