

DITES-MOI SUR QUELLE PLANETE VOUS VIVEZ

Principe : Un jeu de questions-réponses par équipes de 6 joueurs.

Nombre de joueurs : de 12 (2 équipes) à 36 (6 équipes). Au-delà de 36 joueurs prévoir le déroulement de 2 jeux simultanés en 2 endroits différents. NB : plus il y a d'équipes, plus il faut de la place car chaque équipe prend de la place tandis que le score de chaque équipe est visualisé par la progression de pions sur un parcours au sol de 31 cases.

Cadre, Décor : 1 salle abritée assez spacieuse, avec d'un côté 2 à 6 tables en arc de cercle et de l'autre un affichage mural qui comprend une banderole d'affiches les unes à côté des autres sur lesquelles est écrit « Dites-moi sur quelle planète vous vivez », encadrées par une affiche montrant une plantation de palmiers à huile et une autre montrant une forêt tropicale, et au milieu de ces affiches une carte du monde.

Règle du jeu :

- Les joueurs s'organisent en équipes de 6 joueurs. 2 animateurs.
- Chaque équipe se place derrière une table, face aux animateurs qui sont du côté de l'affichage.
- Sur chaque table une chemise en carton de couleur est collée qui identifie la couleur de l'équipe, tandis qu'une autre chemise de même couleur est collée verticalement devant la table pour que les animateurs puissent identifier, eux aussi, la couleur de l'équipe.
- Sur chaque table sont disposées 4 pancartes, 3 avec A, B, ou C, et une avec « Joker ».
- Au sol, entre les tables des joueurs et les animateurs, sont disposées 30 feuilles blanches au format A3, et sur la 1^{ère} chemise 1 pion par équipe (bouteilles en plastique peinte aux couleurs des équipes et lestées de sable)
- Le « maître du jeu » annonce le principe du jeu, à savoir 30 questions portant sur la planète (13), sur l'Indonésie (8) et sur la consommation (9), qu'il va poser chaque fois à toutes les équipes en même temps, avec à chaque fois 3 réponses possibles, A, B, ou C, et 1 joker utilisable 1 seule fois. Les équipes disposent de 30 secondes « chrono » (chronomètre impératif) de réflexion une fois la question posée. Au signal (sonore) chaque équipe lève la pancarte correspondant à sa réponse. Le 2^{ème} animateur donne la bonne réponse, la complète éventuellement, et déplace les pions. Pour chaque bonne réponse le pion de l'équipe avance d'une case.

Durée du jeu : A raison d'1 mn par question et de 30 questions, un jeu de l'ordre de ½ heure de durée.

Matériel pour 1 jeu avec 36 joueurs: 1 Carte du monde, 2 affiches (forêt tropicale et palmiers à huile), la banderole de 4 feuilles A3, 10 chemises dont 2 rouges, 2 vertes, 2 grises, 2 jaunes, 2 bleues, 32 feuilles blanches A3 (30 de parcours + 2 d'identification d'une équipe), 6 bouteilles peintes dont 1 rouge, 1 verte, 1 grise, 1 jaune, 1 bleue, et 1 blanche, 1 gros feutre noir, 1 chronomètre, 24 pancartes, 1 signal sonore, 6 tables, scotch, ciseaux, boule – tac, et si possible 1 sonorisation pour mobiliser l'attention.

NB : Pour 1 seul jeu à 72 joueurs : La sonorisation deviendrait impérative, avec 1 animateur et 2 auxiliaires, la salle étant organisée en 2 moitiés de 6 tables chacune, le tout en arc de cercle, chaque auxiliaire observant ce qui se passe dans la moitié qui lui est attribuée. Le matériel évolue en multipliant par 2 les éléments colorés d'identification. avec 20 chemises au lieu de 10, 34 feuilles blanches A3, et 12 bouteilles peintes.