

GRAND JEU DE L'EAU

Matériel : Un dé, un pion par joueur, 38 plots, 38 questions sous forme de fiches numérotées * et leurs réponses (avec les numéros correspondants), une montre, une feuille réponse par joueur avec un support, un jeu, une table.

Joueurs : 6 à 8 joueurs.

Temps : 1 heure (ou plus)

Lieu : Terrain dégagé

Deux meneurs de jeu (un pour valider les réponses et un pour le respect des règles),

Règle du jeu (Sur le principe du jeu de l'oie):

- 1 - Pour commencer à jouer, il faut faire un six. (le joueur qui réussit le six peut commencer tout de suite à jouer)
- 2 - Chaque numéro sur le jeu correspond soit à une **case question**, soit à une **case bonus** ou soit à une **case pénalité**.
- 3 - Si le joueur tombe sur une **case question**, il part chercher sous un des plots disposé sur le terrain de jeu la question correspondant au numéro de la case, il lit la question, la repose sous le plot et va donner la réponse oralement au meneur de jeu.
- 4 - Si la réponse est exacte, le meneur de jeu marque un point sur la feuille réponse en face du numéro de la question, dans le cas contraire il marque zéro. Dans les deux cas le joueur continue à jouer.
- 5 - Le joueur qui arrive juste sur la case ARRIVEE
 - > marque 5 points
 - > continue à jouer, sans jeter le dé, jusqu'à la fin du temps prévu par le meneur de jeu (1 h environ) en allant chercher les questions sous les balises et en se faisant valider les réponses par le meneur de jeu (il continue ainsi à marquer des points supplémentaires).
- 7 - Si la case ARRIVEE est dépassée le pion revient en arrière d'autant de points dépassant cette case.
- 6 - **Cases de pénalité** (numéro rouge) - Une larve de libellule : Reculer de 5 cases,
 - Un gammare : Reculer de 10 cases
 - Un dytique : Revenir à la case 5.
- 7 - Si en revenant en arrière le joueur tombe sur une question à laquelle il a déjà répondu (bien ou mal) il rejoue immédiatement. S'il n'y a pas répondu, il va chercher la question et il y répond.
- 8 - **Cases bonus** (numéro vert) - Une daphnie : Aller à la prochaine case terminée par un 0
 - Une grenouille : Rejouer
 - Une écrevisse : Ps de question mais un point de plus.

VARIANTE

- Ce jeu peut se faire avec des équipes de 2 à 8 joueurs (Prévoir à ce moment-là un grand terrain et plusieurs jeux). Cette variante est intéressante dans le cas d'un regroupement de classe.
- Le temps peut être rallongé ou écourté suivant le nombre d'équipes.
- C'est le premier joueur qui a répondu à toutes les questions qui arrête le jeu.
- ...

*Numéros des fiches : 1 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 19 – 20 – 22 – 23 – 24 – 25 – 28 – 29 – 30 – 31 – 32 – 35 – 36 – 37 – 39 – 42 – 44 – 45 – 48 – 52 – 54 – 55 – 56 – 58 – 59 – 61 – 62.