

10 ANS +
4 JOUEURS +

SILENCE ON JOUE!

OÙ EST-CE
QU'ON
S'EN VA?

AVANT DE JOUER

- Formez 2 équipes.
- Prévoyez crayon et papier pour inscrire les points ainsi qu'une minuterie.
- Positionnez deux chaises une à côté de l'autre pour simuler les sièges avant d'une voiture et placez le volant sur celle du *chauffeur*.



www.gladius.ca

© 2018

Rendez-vous à ICI.radio-canada.ca/silenceonjoue
pour visionner des exemples du jeu.

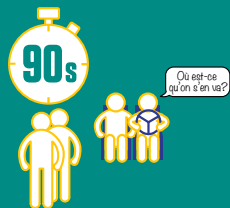


RADIO-canada

a⁺traction
IMAGES

NBCUniversal
INTERNATIONAL
STUDIOS

OÙ EST-CE QU'ON S'EN VA?



Le « chauffeur » doit deviner le plus de destinations possible en 90 secondes.

Chaque bonne réponse vaut 1 point.

CONSIGNES ET PRÉPARATION

- Les équipes jouent en alternance.
 - Pour chaque tour de jeu, on dispose de 90 secondes pour deviner le plus grand nombre de destinations.
 - Les joueurs de la 1^{re} équipe choisissent un *chauffeur* qui prend le volant et s'assoit. Les autres joueurs se placent en file l'un en arrière de l'autre en gardant une distance de 2 mètres de la chaise du passager.
 - Tous les joueurs prennent une carte de jeu
- Où est-ce qu'on s'en va?**
- Ce sont les joueurs de l'autre équipe qui s'occupent de la minuterie, qui calculent les points et qui font respecter les règles.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le joueur qui commence la partie prend connaissance de la 1^{re} destination sur sa carte et doit se rendre le plus rapidement possible sur la chaise du passager.
- Dès qu'il s'assoit, le compte à rebours s'amorce.
- Le *chauffeur* se tourne alors vers le passager et lui demande : **Où est-ce qu'on s'en va?**
- Le *passager* tente alors de faire deviner au *chauffeur* la destination indiquée sur sa carte en fournissant des indices. Il peut gesticuler et utiliser des moyens détournés pour faire deviner la destination.
- Le *chauffeur* peut nommer autant de destinations qu'il désire. Une fois qu'il a deviné la destination, le passager se lève et retourne à la fin de la file.

- Il conserve sa carte pour son prochain tour de jeu où il devra faire deviner la 2^e destination. C'est au prochain joueur de prendre place sur la chaise du passager et ainsi de suite.

PASSE

- Le passager et le *chauffeur* peuvent dire « passe » s'ils ne sont pas en mesure de faire deviner ou de trouver la destination. Le passager retourne alors rapidement derrière la file pour passer le relais au joueur suivant.
(Le passager doit tout de même aller s'asseoir sur la chaise le temps de dire « passe ».)

FIN DU TOUR DE JEU

- À la fin des 90 secondes, on comptabilise les points.
- Chaque bonne réponse vaut 1 point.
- C'est au tour de l'autre équipe de jouer.

FIN DU JEU

- Lorsque tous les joueurs ont joué le rôle du *chauffeur*, la partie prend fin.

LES CONTRAINTES

Le donneur d'indices ne peut nommer une partie substantielle de la réponse, un mot de même consonance, épeler le mot, ou donner le mot dans une autre langue. Un joueur qui ne respecte pas ces consignes doit retourner à la fin de la file et passer à une prochaine destination lors de son tour suivant.