

LES ENFANTS DE LA TELE

1/ BUT DU JEU:

Il est indispensable d'avoir envie de rire, de s'amuser et accessoirement totaliser 50 jetons.

2/ THEMES DU JEU:

- a) Savoir ou deviner
- b) Chanter
- c) Mimer

a) Savoir ou deviner :

Les joueurs devront par leur savoir ou en devinant, répondre aux questions qui leur seront posées.

2 possibilités: Questions directes, questions avec 3 possibilités de réponse.

b) Chanter:

Les joueurs devront trouver les réponses aux questions et, ou chanter des airs de chansons connues.

c) Mimer:

Les joueurs devront mimer des titres d'émissions, des personnages connues de la télévision ou par la télévision, des titres de films etc...

3/ Avant de commencer la partie de jeu:

Les joueurs doivent trier les cartes et les placer par paquet du même thème ensemble. Les cartes « Savoir ou Deviner » ensemble, les cartes « Chanter » ensemble, les cartes « Mimer » ensemble, et les cartes « Chance » ensemble.

Les joueurs doivent ensuite constituer 2 équipes qui s'affronteront pour le meilleur et pour le rire.

Chaque équipe démarre la partie en ayant un pion pour se déplacer sur le plateau.

Un joueur de chaque équipe lance le dé.

Le joueur qui totalise le plus grand chiffre fait démarrer son équipe la première.

Durant la partie n'importe lequel des joueurs de chaque équipe lancera le dé pour faire avancer le pion de son équipe sur le plateau.

A tour de rôle un joueur d'une des 2 équipes sera l'animateur du jeu à chaque lancer de dé.

Il devra tirer une carte du thème correspondant au thème désigné par le pion sur le plateau.

POUR LES QUESTIONS :

***SAVOIR OU DEVINER :**

L'animateur devra poser la ou les questions aux deux équipes. Tout le monde peut répondre; le premier qui donnera la bonne réponse fera gagner à son équipe le nombre de jetons indiqués sur la carte en points.

Si au bout de 30 secondes personne n'a trouvé la bonne réponse personne ne marque de points ni ne gagne de jetons. Pour les questions avec 2 ou 3 possibilités de réponse, chaque équipe n'a droit qu'à une seule réponse.

Sur les cartes : **Q** représente QUESTION
R représente REPONSE

POUR LES QUESTIONS :

***CHANTER :**

L'animateur devra poser prioritairement la question aux joueurs qui, avec leur pion, sont tombés sur la case du plateau.

L'équipe questionnée a 30 secondes pour répondre ou chanter correctement etc...

Quand il s'agit de chanter une chanson, le questionneur devra juger avec impartialité la qualité de l'air et attribuera ou pas les jetons des points indiqués sur la carte.

Si au bout de 30 secondes, ils n'ont pas trouvé la réponse ou chanté correctement, c'est aux autres joueurs de l'équipe adverse de trouver la réponse ou chanter correctement.

Si personne n'a trouvé la réponse, personne ne marque de points ni ne gagne de jetons.

Sur une même carte il peut y avoir soit 1 question, soit 2 questions, soit 1 question et 1 chanson à chanter.

Dans le cas où il y a 2 questions ou 1 question et une chanson

à chanter sur la carte, l'équipe peut si elle répond correctement accumuler les points des 2 réponses ou de la réponse et de la chanson chantée.

POUR LES QUESTIONS:

***MIMER :**

L'animateur devra mimer sans parler un personnage ou un titre d'émission etc...

Avant de mimer, l'animateur devra dire s'il s'agit d'un personnage de série, d'une personne, d'un titre de série ou d'émission etc...

Tout le monde doit donner des noms.

Le premier qui donnera la bonne réponse fera gagner à son équipe le nombre de jetons indiqués sur la carte en points.

Si au bout de 30 secondes personne n'a trouvé la bonne réponse, personne ne marque de points ni ne gagne de jetons.

- Quand une équipe tombe sur la case chance « ? » elle fera ce qui est indiqué sur la carte chance qu'elle tirera.
- Quand une équipe tombe sur la case « choix du thème » elle choisira le thème qu'elle préfère et fera tirer une carte par l'animateur.
- Quand une équipe tombe sur la case départ elle relance le dé pour tomber sur une autre case.
- Quand une équipe totalise 50 jetons,
ELLE A GAGNE !!!

QUE LE MEILLEUR GAGNE ET QUE TOUT LE MONDE S'AMUSE !!!