

Public
Ado

L'oie des fakes news

Le jeu de l'oie qui déplume les infox !



de 2 à 5 joueurs



12 ans et +



1 heure 30

MATERIEL



tables et chaises dans un
lieu calme



plateau de jeu, pions, dés,
cartes (fournis)

NOTES

Prendre un temps avant de commencer à
jouer pour bien expliquer les règles du jeu.

COMMENT FAIRE ?

1. Accueil des participants
2. Présentation du jeu, énoncé des règles du jeu, commencement de la partie
3. Clôture de la partie
4. Ammener le public à la réflexion autour des fakes news

Règle du jeu

But du jeu : le gagnant est celui qui franchit en premier tous les obstacles et atteint la case arrivée.

Préparation : poser le plateau de jeu à plat. Chaque participant choisit son oie, puis la dispose sur la case départ

Le jeu : tous les joueurs lancent les dés. Celui avec le plus gros score commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs avancent du nombre indiqué lors du lancer de dés.

**Public
Ado**

L'oie des fakes news

Le jeu de l'oie qui déplume les infox !



de 2 à 5 joueurs



12 ans et +



1 heure 30

MATERIEL



tables et chaises dans un
lieu calme



plateau de jeu, pions, dés,
cartes (fournis)

NOTES

Prendre un temps avant de commencer à
jouer pour bien expliquer les règles du jeu.

Si le joueur tombe sur une **case orange**, il pioche une carte orange et la pose devant lui face retournée. Puis le joueur suivant joue. Quand le tour revient au joueur, il retourne sa carte, puis donne la réponse, si il répond correctement il relance les dés et recommence le même protocole. S'il répond faux, il ne lance pas les dés et le jeu continue avec le joueur suivant, jusqu'à son tour à nouveau, où il pourra retenter sa chance.

Si le joueur tombe sur une **case verte**, le même protocole que pour les cartes oranges s'applique.

Attention s'il y a tricherie, la règle peut être de faire lire la carte par le voisin de droite.

Si le joueur tombe sur les cases suivantes, suivre les indications :

Cases 5 et 59 : le joueur passe son tour;

Case 8 : le pont vous conduit à la case 12;

Cases 13 et 71 : reculer d'autant de cases que vous venez d'avancer;

Cases 18, 39 et 63 : réavancer d'autant de cases que vous venez d'avancer

**Public
Ado**

L'oie des fakes news

Le jeu de l'oie qui déplume les infox !



de 2 à 5 joueurs



12 ans et +



1 heure 30

MATERIEL



tables et chaises dans un
lieu calme



plateau de jeu, pions, dés,
cartes (fournis)

NOTES

Prendre un temps avant de commencer à
jouer pour bien expliquer les règles du jeu.

Cases 22 et 43 : piocher 3 cartes, si les 3
réponses sont justes, sortir le prochain tour. Si
les 3 réponses sont fausses passer 3 tours.

Cases 27, 50 et 74 : Rejouer

Cases 30 et 55 : Retour à la case départ

Case 34 : Perdu dans le labyrinthe, retour à la
case 26 !

Case 46 : le pont vous conduit à la case 51

Case 66 : le pont vous conduit à la case 70

Case 78 : Perdu dans le labyrinthe, retour à la
case 70 !

Pour atteindre la case arrivée, il faut être le
premier à arriver, mais avec l'obligation
d'arriver pile sur cette case

Public
Ado

L'oie des fakes news

Le jeu de l'oie qui déplume les infox !



de 2 à 5 joueurs



12 ans et +



1 heure 30

MATERIEL



tables et chaises dans un
lieu calme



plateau de jeu, pions, dés,
cartes (fournis)

NOTES

Prendre un temps avant de commencer à
jouer pour bien expliquer les règles du jeu.

Cases version courte

Cases 3, 44, 66 : le joueur passe son tour;

Cases 5 : le pont vous conduit à la case 10;

Cases 9, 54 : reculer d'autant de cases que
vous venez d'avancer;

Case 12,28,48 : réavancer d'autant de cases
que vous venez d'avancer

Cases 16, 31 : piocher 3 cartes, si les 3
réponses sont justes, sortir le prochain tour. Si
les 3 réponses sont fausses passer 3 tours.

Cases 19, 37 et 57 : Rejouer

Cases 21 et 41 : Retour à la case départ

Case 24 : Perdu dans le labyrinthe, retour à la
case 18 !

Case 33 : le pont vous conduit à la case 38

Case 51 : le pont vous conduit à la case 55

Case 61 : Perdu dans le labyrinthe, retour à la
case 56 !