



La course des lémuriens !

La course des lémuriens est un jeu qui permet de découvrir Madagascar d'une façon ludique. A travers des questions, les participants vont découvrir des aspects culturels, géographiques, politiques, sociaux et environnementaux de la grande île africaine.

NOMBRE DE PARTICIPANTS : entre 3 et 25. Il est préférable de jouer en équipe : 3, 4 ou 5 équipes en fonction du nombre de joueurs. S'il y a peu de participants, il est possible de jouer individuellement ou par deux.

AGE DES PARTICIPANTS : à partir de 10 ans

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Plateau de jeu *La course des lémuriens*
- Cartes-questions
- Dé
- Pions : un par équipe
- Ardoises : une par équipe avec des feutres/craies
- Un chapeau caractéristique de l'ethnie Antandroy



La course des lémuriens !

PRÉPARATION DU JEU

Les joueurs se répartissent en équipe (de 3 à 5 joueurs par équipe) et choisissent un pion de couleur. Le plateau de jeu est positionné de façon à être visible par tous et les jetons sont placés au point de départ : la capitale de Madagascar.

La dynamique du jeu est expliquée brièvement et chaque équipe se munit d'une ardoise pour écrire les réponses aux questions. Pour déterminer qui commence, les «e» contenus dans chaque prénom sont additionnés. L'équipe contenant le plus de «e» sera la première à lancer le dé.

DÉROULEMENT DU JEU

Tous les pions sont placés sur la case départ. L'équipe qui débute lance le dé et avance d'autant de case que le chiffre inscrit sur le dé. Ensuite une carte question est piochée et la question inscrite est posée à l'équipe. Certaines questions sont à choix multiples et d'autres sont des questions ouvertes.

Dans tous les cas, la réponse devra être complète et correcte pour être validée. Toutes les équipes répondent en même temps à la question formulée. Durant le temps de réflexion (20 secondes ou une minute selon le type de question), l'équipe se met d'accord et écrit sa réponse sur l'ardoise. Une fois le temps écoulé, toutes les équipes montrent leur ardoise et le degré de réussite est vérifié.

De combien de cases avancer ?

L'équipe qui a lancé le dé avance de 5 cases si elle a bien répondu et d'aucune si elle n'a pas eu la bonne réponse. Les autres équipes avancent de 2 cases si elles ont la réponse correcte.

Une fois les pions avancés (en cas de bonne réponse), c'est à l'équipe située à la droite de celle qui a lancé le dé de jouer à son tour. Le processus de question/réponse est répété et les équipes jouent les unes après les autres jusqu'à ce que l'une d'entre elles atteigne la case d'arrivée, la plage de Mangily.



La course des lémuriens !

CASES SPÉCIALES

Ce sont les cases qui contiennent des illustrations avec des éléments caractéristiques de Madagascar. Ces cases sont utilisées exclusivement quand elles sont occupées par l'équipe qui possède le tour et elles sont activées uniquement si l'équipe répond correctement à la question.

Attention !! Certaines cases spéciales amènent des avantages et d'autres des handicaps à l'équipe qui joue ou aux autres équipes, il est donc essentiel de ne pas révéler le contenu de la case avant que les équipes répondent à la question.

Les cases spéciales sont les suivantes :

4. Lémurien : Le lémurien du Parc National de Zahamena décide de rendre visite à ses amis les lémuriens du Parc National de Ampijoroa. Avancez de la case 4 à la case 16.

7. Baleine : Les baleines proches de l'île de Sainte Marie avalent le pion de l'équipe de la case 7 et l'expulsent avec tant de force que le pion arrive à la case 12.

20. Baobab : C'est un arbre précieux et caractéristique de Madagascar. Sa beauté vous invite à l'observer attentivement et minutieusement, faisant perdre un tour de jeu. L'équipe qui tombe sur cette case continuera à répondre aux questions mais passera un tour de jeu.

24. Canoë : Le fleuve Tsiribina est emprunté pour ses paysages pittoresques. L'équipe qui tombe sur la case 24 reculera à contre courant (jusqu'à la case 21) si elle se trompe ou avancera dans le sens du courant (jusqu'à la case 27) si elle répond correctement.

29. Taxi-brousse : C'est le moyen de transport par excellence à Madagascar. Comme c'est un véhicule collectif, l'équipe qui tombe sur cette case invite toutes les équipes qui sont sur une case verte (que les équipes soient devant ou derrière elle) à monter dans le taxi brousse et à avancer jusqu'à la case 33 pour atteindre la route nationale 7.

31. Train : Vous montez dans le train pour vous rendre à Manakara, cela vous permet d'avancer jusqu'à la case 34.



La course des lémuriens !

CASES SPÉCIALES (suite)

40. Caméléon : C'est un animal qui a la faculté de changer de couleur. Cette case verte imite le caméléon et change de couleur pour devenir de la même couleur que la case de la dernière équipe et le pion se déplace ainsi sur la case de cette dernière équipe. De plus, l'équipe emmène avec elle toutes les équipes situées sur une case verte. C'est à dire que toutes les équipes situées sur une case verte se déplacent sur la case de l'équipe située en dernière position.

45. Antandroy : Les Antandroy sont une ethnie qui raconte son histoire à travers une danse très caractéristique. En plus de visionner une courte vidéo ou après une petite explication, tous les membres de l'équipe devront imiter la danse des Antandroy s'ils veulent avoir le droit de répondre à la question. Si la danse est réalisée, l'équipe peut répondre, dans le cas contraire, la question sera tout de même posée mais seules les équipes ayant imité la danse pourront répondre.

“CONSIGNES INATTENDUES”

En fonction du rythme du jeu ou de la position qu'occupent les équipes, les animateurs du jeu peuvent introduire des consignes «surprises» qui peuvent affecter une ou plusieurs équipes comme par exemple «un cyclone frappe l'île et emporte les pions de toutes les équipes 10 cases en arrière (ou emporte tous les pions sur une même case)”.

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand une des équipes arrive au centre environnemental de Mangily et atteint la case 50 où elle sera proclamée gagnante.

Avant de rassembler le matériel, il est pertinent d'échanger pour recueillir les avis des participants : est-ce que le jeu est apparu intéressant, amusant, enrichissant, y a-t-il des remarques ou propositions d'améliorations du le jeu.