

PIGEON PIGEON

BUT DU JEU :

Le but du jeu est de **garder ses jetons** et de **faire perdre** ceux de l'équipe adverse. L'équipe qui a encore des jetons à la fin du jeu est **la gagnante**.

Pour gagner, il faut :

- Bien utiliser les **cartes de questions** ;
- Créer **de bonnes fausses réponses** pour **tromper** l'équipe adverse ;
- Faire des **bons paris** pour garder ses jetons.

LES ÉQUIPES :

Il y aura **2 équipes**. Chaque équipe commence avec **16 jetons** (ou pièces, ou pions, ou haricots secs).

LES CARTES DE SITUATION :

Comment appelle-t-on un danseur de salsa ?

Un « salsero ».

#pigeonpigeon

Chaque carte contient :

- Une **question** amusante, bizarre ou surprenante, ☐
- Et une **bonne réponse en gras en bas**. ☐

Si la carte est trop difficile et une équipe **ne comprend pas les mots** ou **le sens** de la carte, elle peut :

→ la remettre dans la pile et en prendre une autre
→ changer de carte **autant de fois que nécessaire**, jusqu'à ce que la carte soit **claire et jouable**.

PRÉPARATION DES RÉPONSES :

Quand une carte est choisie et comprise :

1. L'équipe lit la question et la bonne réponse.
2. Elle invente **2 fausses réponses** (« pigeons »). Les fausses réponses doivent être **drôles, possibles** ou **surprenantes**, pour **tromper** l'équipe adverse.
3. Elle écrit les **3 réponses** (1 vraie + 2 fausses) sur une **feuille**, dans **un ordre mélangé**.
4. Temps de préparation : **3 minutes maximum**.

DÉROULEMENT D'UN TOUR :

1. Une équipe lit **la question** à haute voix.
2. Elle montre les **3 réponses** à l'équipe adverse (sur une feuille).
3. L'équipe adverse discute et **parie tous ses jetons** sur une ou plusieurs réponses :
 - Elle peut mettre **tous les jetons sur 1 seule réponse** ou **diviser les jetons** entre plusieurs réponses.
 - Mais **elle doit utiliser tous ses jetons**.

RÉSULTAT DES PARIS :

Après les paris, l'équipe annonce **la bonne réponse**.

- Les jetons mis sur la **bonne réponse** sont **gardés par l'équipe**.
- Les jetons mis sur les **mauvaises réponses** sont **perdus** (ils vont à la banque).

Exemple :

Question : Quelle était la première pizza livrée dans l'espace ?

- Pizza Margherita **✗**
- Pizza au salami **✓**
- Pizza Hawaï **✗**

L'équipe adverse a 16 jetons. Elle pense que la bonne réponse est "salami", mais doute un peu.

- Elle met : 10 jetons sur "Pizza au salami" **✓** et 6 jetons sur "Pizza Hawaï" **✗**
- Résultat : Elle **garde 10 jetons**, mais elle **perd 6 jetons**.

CHANGEMENT DE RÔLE :

Ensuite, les équipes **échangent les rôles** : l'équipe qui a répondu va maintenant poser une nouvelle question et l'autre équipe fera les paris.

FIN DU JEU

Il n'y a **pas de nombre fixe de tours**, le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe **n'ait plus de jetons**. L'équipe qui a encore des jetons **gagne la partie**.