



LE MILLE BORNES

Âge: dès 8 ans

Durée: 1 heure

- Matériel:**
- Enveloppes colorées (20 couleurs x le nombre d'enfants)
 - Cartes (25,50,100 ou obstacles)
 - Grille des enveloppes pour l'animateur
 - Liste de défis, énigme, épreuve pour le gendarme et pour le garagiste
 - Feuille de route pour chaque joueur

DÉROULEMENT

- Des enveloppes de différentes couleurs sont cachées partout. Lorsqu'un joueur trouve une enveloppe, il la prend et retourne près de l'animateur (garagiste). Il ouvre l'enveloppe (il peut s'agir d'une carte qui donne 50, 75 ou 100 kilomètres ou d'un obstacle comme une panne d'essence, une crevaison, un feu rouge...).
- Si c'est une carte kilomètres, l'animateur (garagiste) inscrit le nombre de kilomètres sur la feuille de route du joueur et celui-ci peut repartir à la recherche d'une nouvelle enveloppe.
- Si c'est une carte obstacle, le joueur doit réaliser une épreuve pour continuer (questions, défis). Celle-ci doit être validée par l'animateur pour que



le joueur puisse repartir, mais il ne gagne aucun kilomètre.

- L'animateur note la couleur de l'enveloppe rapportée par le joueur. Celui-ci ne pourra plus rapporter une enveloppe de la même couleur.
- Si il y a 2 animateurs, l'un d'eux est le gendarme et se déplace sur le terrain de jeu. Il peut donner des contraventions aux joueurs (retirer des km). Il peut poser des énigmes et faire "un contrôle du véhicule". Il doit réguler la course en ralentissant les joueurs qui accumulent rapidement des kilomètres ou de favoriser celui qui n'avance pas.
- Quand un joueur atteint les 1000 km, celui-ci est déclaré vainqueur !



Animagique



www.animagique.be