

1



3



20



22
STOP





24



8



30

STOP Passez un tour.
 Rejouez le dé.
 Retournez jusqu'au dernier.

26



18



28



10



16



14



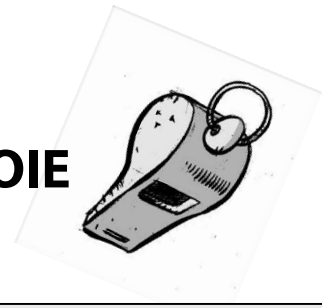
12

STOP

11



RÈGLES DU JEU DE L'OIE



- Chaque joueur/équipe lance le dé à son tour et avance son pion. Il existe 5 types de cases :
 - "**neutre**" = rien ne se passe
 - "**stop**" = passer un tour
 - "**dés**" = rejouer
 - "**flèche**" = retourner au niveau du derniers des pions
 - "**visage**" = 1 question, en fonction de la variante choisie
- Le jeu peut se jouer avec 3 variantes qui correspondent au type de questions posées au joueur/équipe qui arrive sur une case "visage" :
 - **nom du personnage** représenté sur la case
 - **raison de son départ/** de sa migration
 - **endroit** (pays ou lieu) où il vivait avant son départ
- Le joueur/équipe répond au moyen d'une carte de jeu reçues au début de la partie. Il remet discrètement sa réponse au "maître" du jeu (qui peut vérifier dans l'histoire) afin que les autres équipes ne prennent pas connaissance de la réponse donnée.
- Réponse correcte —> le pion avance d'une case
Réponse incorrecte —> le pion recule d'une case.



CARTES DU JEU DE L'OIE



pas de pays fixe	village africain	Italie
Soudan	Sénégal	Turquie
Birmanie	Italie	Belgique
village des Andes	France	Maroc



Yasmine	Antonio	Lazlo
Jérôme	Aduna	Sinan
Mohamed	Issa	Marine
Mario	Irene	Daw
Victor		Angélique



...ne gagnait plus assez d'argent.	...a trouvé du travail en Belgique.
...voulait travailler hors de la Belgique.	...est tombé amoureux.
...avait peur, n'était pas en sécurité.	...vit de façon nomade.

