

LES AMBASSADEURS

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	au moins 15 minutes	Lieu :	Grande salle
Intérêts :	appliquer son esprit de déduction à un jeu de questions-réponses. Coordonner ses interventions avec celles des autres membres de son équipe.		
Conseils sécurité :	carton portant des mots différents		
Matériel :	carton portant des mots différents		
Déroulement / Règles :	<p>✚ but du jeu : le joueur doit faire deviner un mot à son équipe. Celle-ci lui pose des questions auxquelles il ne peut répondre que par oui ou par non.</p> <p>✚ Deux équipes se tiennent aux extrémités de la pièce. Chacune désigne un ambassadeur. Ceux-ci se retrouvent au milieu de la salle. L'animateur tire au sort un carton et leur communique secrètement le mot (objets, personnages, lieux...) Que les autres joueurs devront deviner.</p> <p>✚ L'ambassadeur du camp A se rend auprès de l'équipe B. l'un après l'autre, ses membres lui posent une question à laquelle il ne peut répondre que par oui ou par non. L'ambassadeur du camp B essaie de même avec l'équipe A. l'équipe, qui trouve la première le mot, marque 1 point.</p> <p>✚ Lors de la partie suivante, on change d'ambassadeur. L'équipe gagnante est celle qui parvient la première à marqué 5 points.</p>		
Variante :	à la fin d'une partie l'équipe qui a trouvé le mot récupère son propre ambassadeur, tandis que celui de l'équipe perdante se trouve éliminé. Le jeu se termine : soit en comptant les points des équipes au terme d'une période fixée d'avance - soit par ce qu'une équipe ne comporte plus qu'un seul joueur. On peut jouer à plusieurs équipes en faisant tirer des mots différents (de difficultés comparables) et en diminuant le nombre de points nécessaires pour être vainqueur.		
Conseil :			

