

BIKERS' AU GRAND COEUR

BUT DU JEU :

C'est un jeu collectif, pour gagner, vous devez atteindre l'arrivée ensemble après avoir aidé les bikers en galère sur les routes.

LES BIKERS SONT SOLIDAIRES ! TRACEZ VOS ROUTES, ÉVITEZ LES EMBUCHES ET AIDEZ LES COPAINS ET LES COPINES POUR ATTEINDRE ENSEMBLE L'ARRIVÉE À TEMPS !

RÈGLES DU JEU :

OK, les amis, voici comment on déroule ce jeu de bikers :

1 À chaque tour, vous avez trois choix :

- Vous foncez en avant de 1 ou 2 cases, histoire d'avancer vers la victoire.
- Vous retournez une carte action face cachée et effectuez l'action de cette carte.
- Si aucun des deux n'est possible, vous lancez le dé pour voir ce qu'il nous réserve.

2 Si vous réussissez le défi de votre carte action, vous pouvez poser une carte de votre main sur le plateau et ensuite vous débarrassez de cette carte action dans la défausse. **Si vous vous plantez**, hé, pas de panique, échangez-la avec une de la pioche et posez-la sur la table face cachée.

3 A la fin du tour du dernier joueur, jetez le dé et voyez le plateau se chambouler.

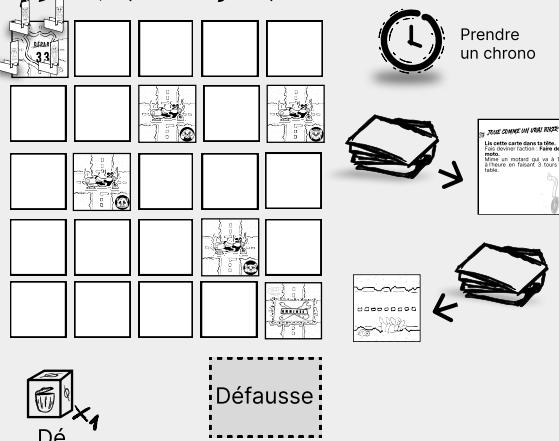
4 Hé, on n'oublie pas : avant d'atteindre la case d'arrivée, il faut passer par les cases d'aide pour aider vos amis bikers en galère et choper des pièces de motos et outils pour le garage. C'est ce qui fait de nous de vrais bikers solidaires !

5 Si toutes les cartes routes sont posées, vous pouvez jouer des cartes actions de la pioche et échanger des routes avec les cartes routes de la pioche

6 Et la partie est gagnée, quand tous les bikers arrivent à la ligne d'arrivée avec leur pièces de motos récupérées. Ça, c'est la vraie victoire, les gars !

Vous avez perdu si plus aucun biker ne peut avancer ou débloquer les copains

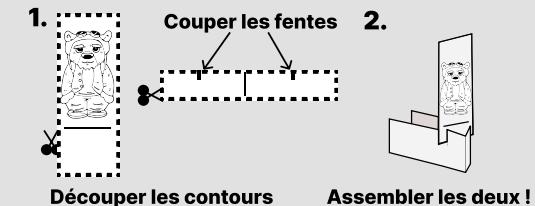
MISE EN PLACE DU PLATEAU :



LE DÉ :

- Enlever 1 carte route déjà présente sur le plateau
- Tout le monde pioche une carte route
- Pivoter les cartes route vers la droite
- Pivoter les cartes route vers la gauche
- Rien ne se passe

COMMENT PRÉPARER LES PIONS ?

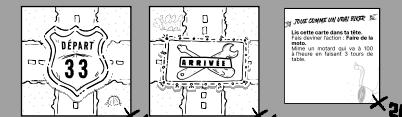


INSTALLATION

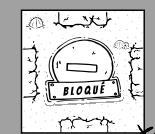
- Fabriquer le dé et les pions et sur la version noire et blanche, colorier de couleurs différentes les supports des pions et les motos des cartes aides
- Mélanger les cartes actions et routes barrées, faire une pioche
- Installer le plateau comme sur le schéma (cartes actions + routes barrées faces cachées) et poser les jetons à récupérer sur les cartes Aides
- Mélanger les cartes route et les distribuer :
 - 8 pour 2 joueurs
 - 5 pour 3 joueurs
 - 4 pour 4 joueurs
- Mettre les autres de côté dans une pioche.
- Choisir un pion et se placer sur la case départ

CARTES

Cartes Arrivée / Départ : Cartes Action :



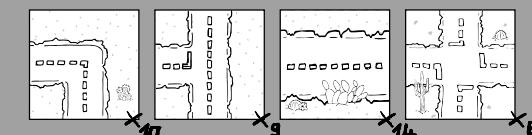
Cartes Route barrée :

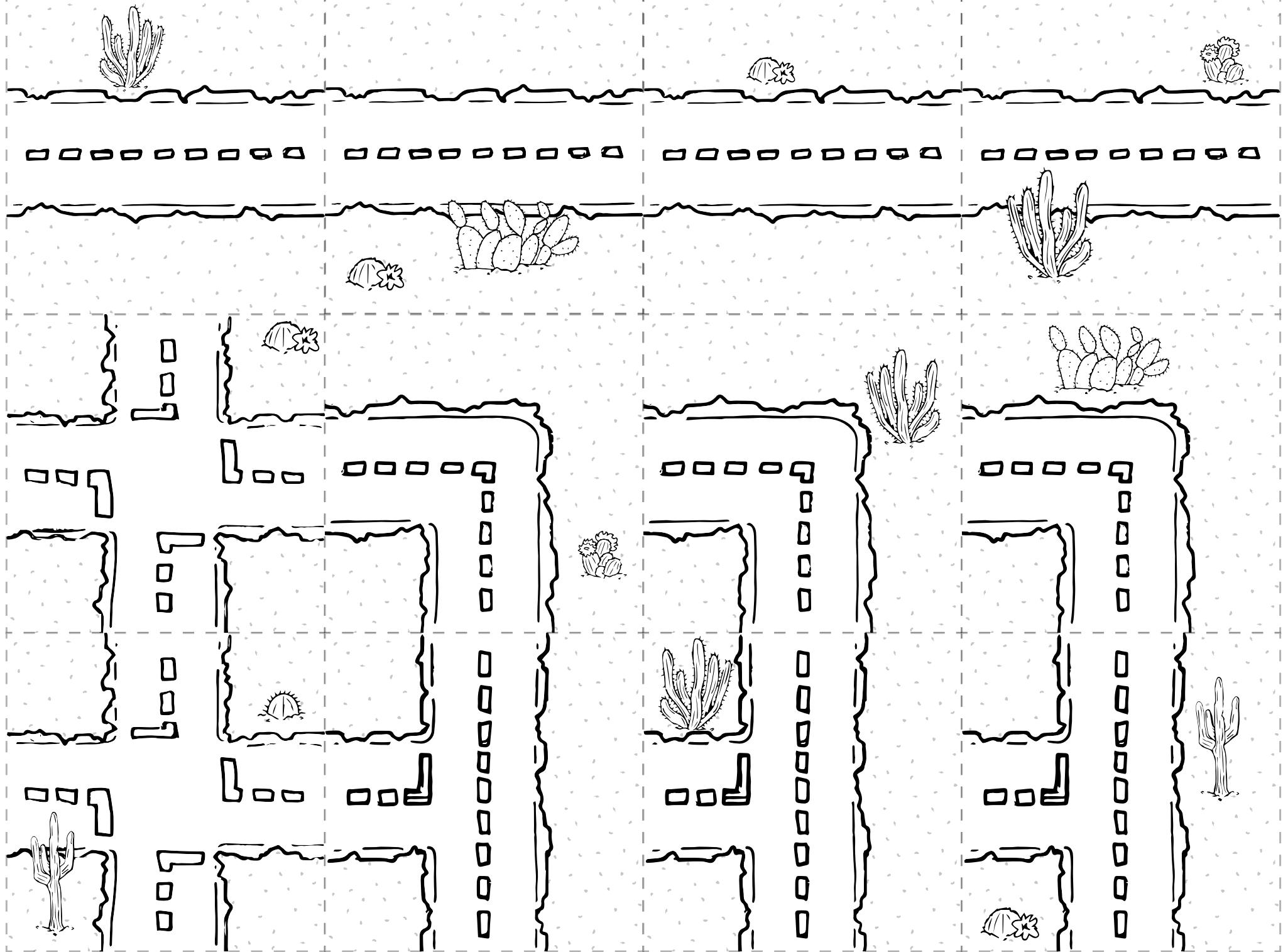


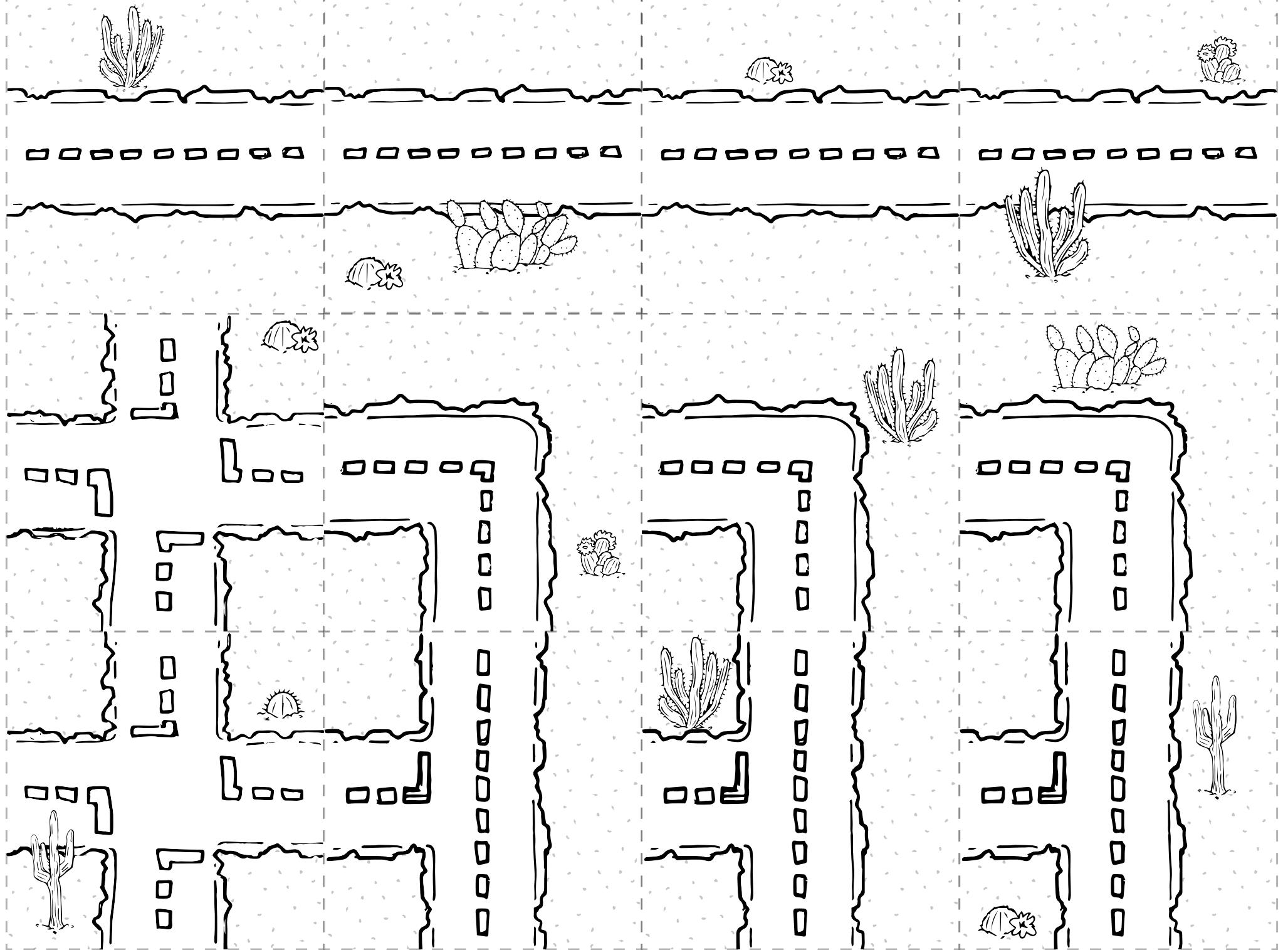
Cartes Aide / Jetons :

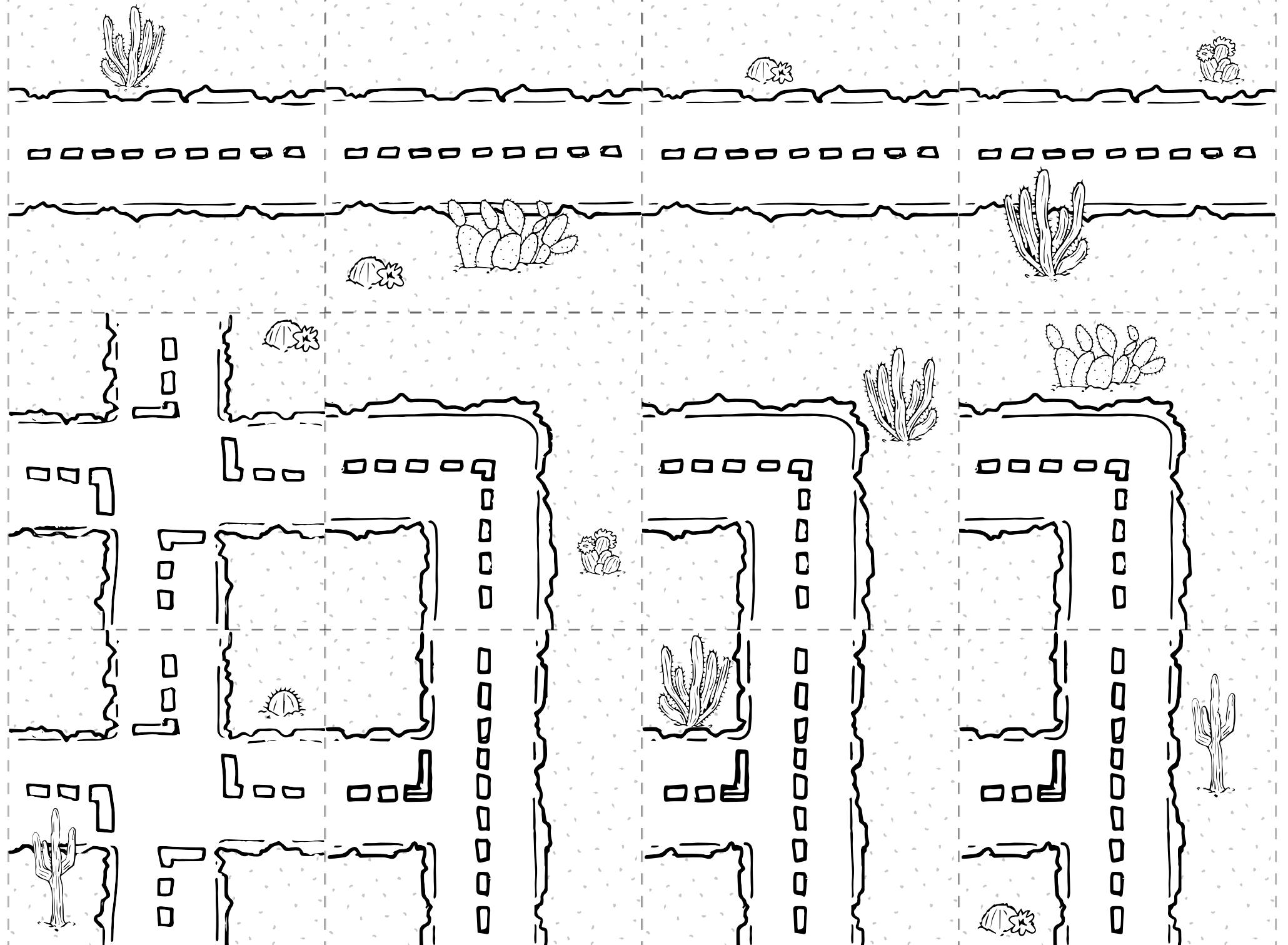


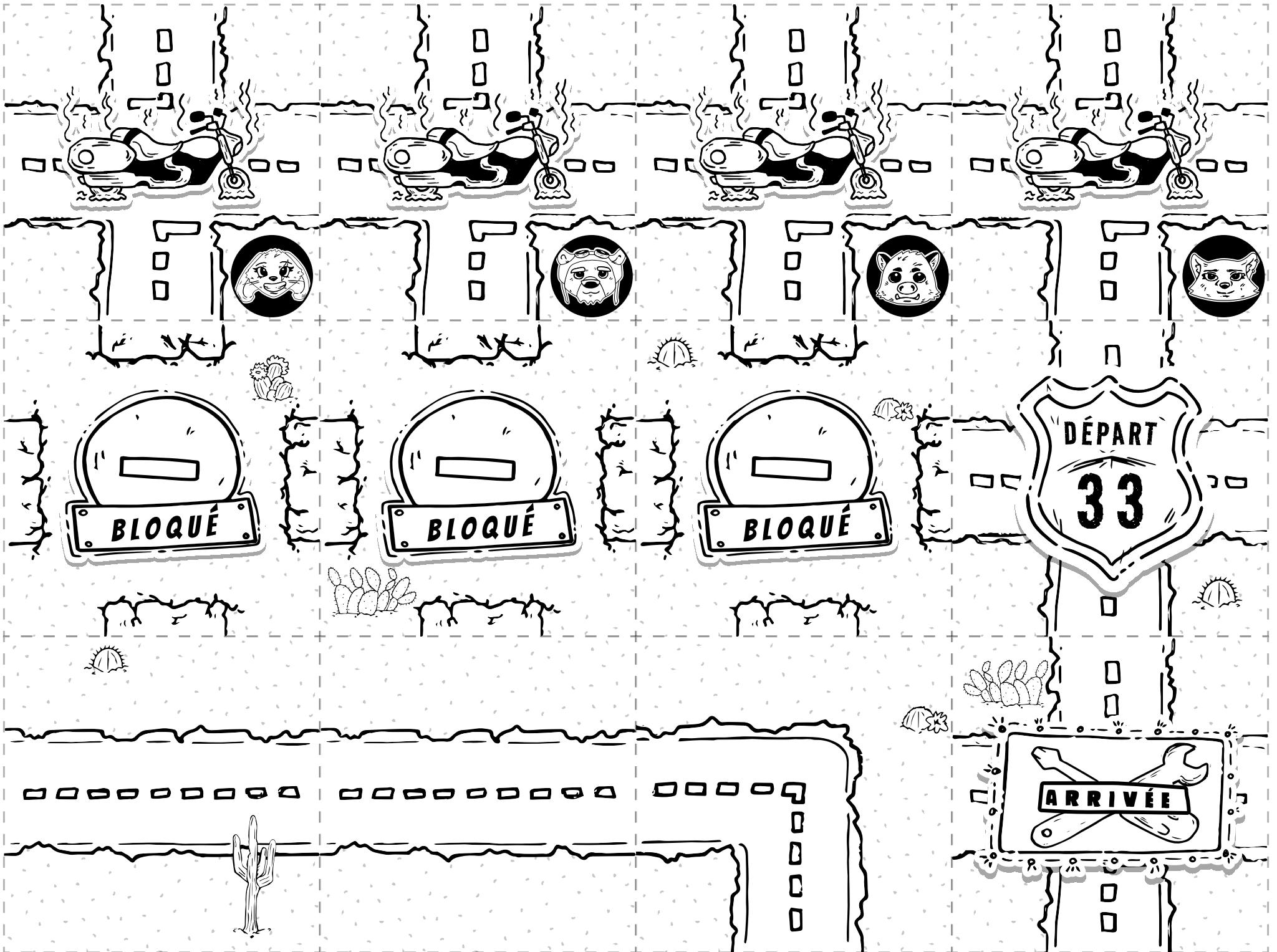
Cartes Routes :

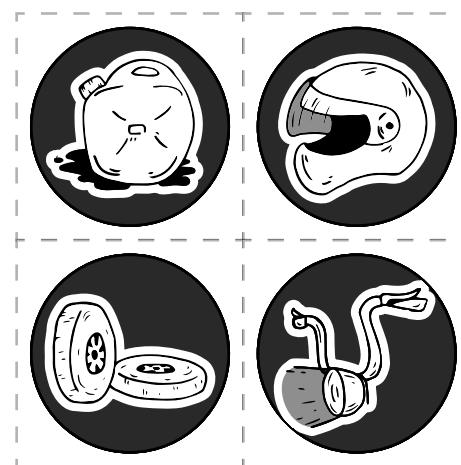
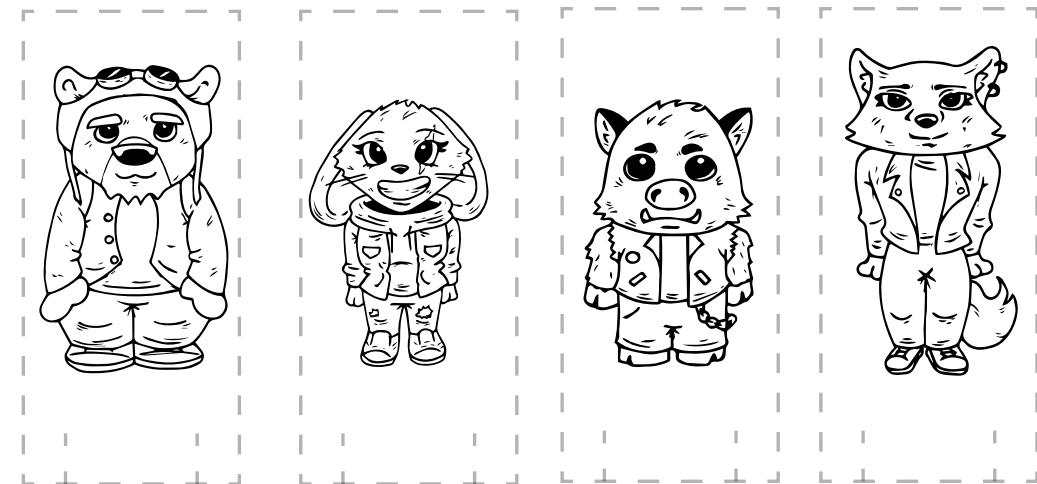
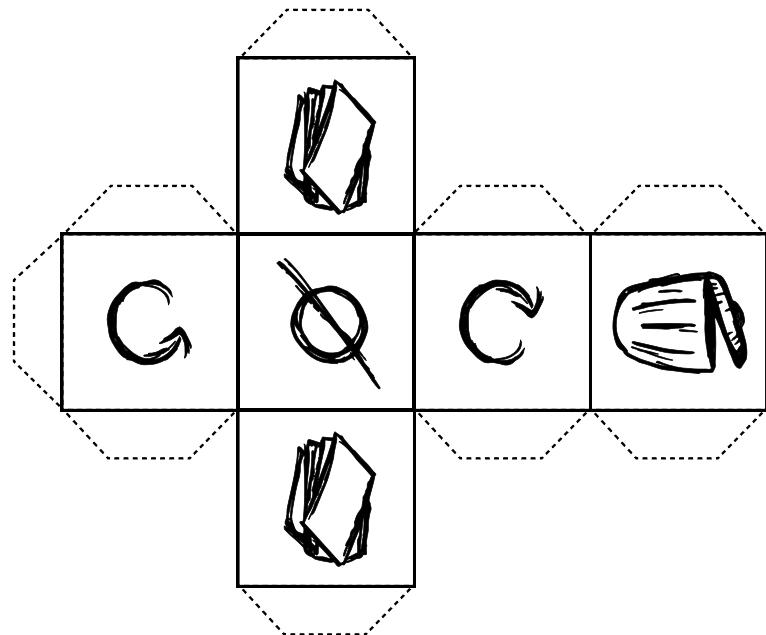












Réponses aux questions :

a1 : B a2: C a3 : A a4 : C b1 : A b2 : B c1 : Retournement de situation ! Si vous avez tous pointé du doigt et moqué Sophia la Piranha, vous avez cédez à l'effet de foule. Retournez à la case départ. Sinon, bien joué ! Tournez la dernière tuile posée comme vous voulez. c2 : A&B

FAIS TOURNER LE MOTEUR

Lis cette carte dans ta tête.
Fais deviner avec tes mots le verbe
“défendre”.
Tu ne peux pas utiliser les mots :

- Aider
- Sauver
- Taper

CHRONO

1 MIN.



TRACE TON CHEMIN

Dessine 3 objets qui te rendent plus fort(e).

CHRONO

1 MIN.

GROS BOUCHONS (D'OREILLES)

Tous les bikers doivent s'éloigner et boucher leurs oreilles pour lire sur tes lèvres.

Lis la phrase d'après dans ta tête.
Fais deviner le mot : “DÉPANNAGE”

CHRONO

1 MIN.



LE CODE DU BIKER

Clara Capybara va se plaindre à la cheffe motarde. Léon Lion et sa flotte se moquent d'elle.

Clara est-elle une balance ?

- A Oui, cette grosse poucave
- B Non, elle a bien agi
- C Elle aurait dû ne pas s'en mêler

CHRONO

20 SEC.



A 100 A L'HEURE !!!!!

Attrape autour de toi : un objet qui **réconforte**, un objet qui fait **mal** et un objet qui **réconcilie**.



CHRONO

1 MIN.



JOUE COMME UN VRAI BIKER

Lis cette carte dans ta tête.
Essaie de faire deviner le mot
“HÉROS” en le mimant.



JOUE COMME UN VRAI BIKER

Lis cette carte dans ta tête.
Essaie de faire deviner le mimer le verbe “SE MOQUER” en le mimant.



A 100 A L'HEURE !!!!!

Attrape un **objet qui protège** autour de toi.



CHRONO

1 MIN.



CHRONO

1 MIN.

FAIS TOURNER LE MOTEUR

En moyenne, combien de **personnes sont victimes de harcèlement** au collège ?

- A 15%
- B 1%
- C 5%

CHRONO

30 SEC.



Réponse : a2

LE CODE DU BIKER

Laquelle de ces affirmations est vraie ?

- A Les vrais motards n'abandonnent jamais les autres sur la route.
- B Les vrais motards n'écoutent jamais Ariana Grande.

CHRONO

30 SEC.



Réponse : a3

CHRONO

30 SEC.



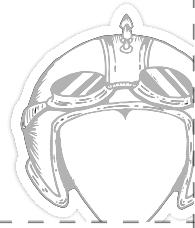
Réponse : a4

Le harcèlement c'est quand tu embêtes quelqu'un :

- A Pour le ou la faire rire
- B Quand tu es fâché(e)
- C À répétition

LES BIKERS AU GRAND COEUR

Fais un compliment sincère à chaque biker autour de toi.



JOUER COMME UN VRAI BIKER

Place le ou la biker de droite (ou de n'importe quel parti) debout devant toi.

"Sculpte" l'autre biker pour lui donner une position de héros.

Si il ou elle se sent confiant(e), c'est gagné !

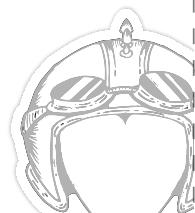
CHRONO
1 MIN.



LES BIKERS AU GRAND COEUR

Cite 3 émotions que peut ressentir un biker exclu du groupe de motos.

CHRONO
30 SEC.



PLEINS GAZ !!!

Un biker peut toujours compter sur son équipe.

Lève toi avec le ou la biker à ta droite et mets-toi de dos devant lui ou elle .

Laisse-toi tomber en arrière.

CHRONO

1 MIN.



JOUER COMME UN VRAI BIKER

Le ou la biker à ta droite vient de louper la sortie pour vous rejoindre. Il ou elle est couvert(e) de honte.

Déguise-toi en biker et va le ou la réconforter.

CHRONO

1 MIN. 50

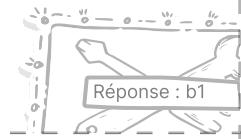


LE CODE DU BIKER

2 motardes se font des bisous sur l'aire d'autoroute. Mais certaines personnes se moquent d'elles.

Comment s'appelle cette situation ?

- A Homophobie
- B Loi de la jungle
- C Racisme



Réponse : b1

PLEINS GAZ !!!

Cite les 3 personnes à qui tu fais le plus confiance et qui pourront toujours t'aider en cas de problèmes.



CHRONO
30 SEC.

FAIS TOURNER LE MOTEUR

Est-ce que le harcèlement est puni par la loi ?

- A Faux
- B Vrai



Réponse : b2

A 100 A L'HEURE !!!!!

Gaston le mouton s'est fait teindre sa laine en violet et certains autres se moquent de lui.

Explique à Gaston pourquoi c'est cool de ne pas être comme tout le monde. Si tu arrives à convaincre ton équipe, c'est gagné !

CHRONO
1 MIN.



GROS BOUCHONS (D'OREILLES)

Tous les bikers doivent s'éloigner et boucher leurs oreilles pour lire sur tes lèvres.

Lis la phrase d'après dans ta tête.
Fais deviner le mot : "BÉCANE"

CHRONO
1 MIN.



PLEINS GAZ !!!

Tes camarades bikers mettent un mot sur un post-it et le collent sur ton front.

Tu dois deviner ce mot.

Tes coéquipiers ne peuvent répondre que par oui ou non.



CHRONO
3 MIN.

TRACE TON CHEMIN !!!

Lis cette carte dans ta tête.

Choisis un ou une camarade biker et dis lui de fermer les yeux. Puis guide le pour dessiner un VÉLO.

Si tu dis le mot c'est perdu et s'il ou elle devine le mot c'est gagné.

CHRONO
1 MIN.



ETEIGNEZ LES MOTEURS !

Lis cette carte dans ta tête.
Fais deviner avec tes mots le nom
"SOLITUDE".
Tu ne peux pas utiliser les mots :

- A** Seul
- B** Isolé
- C** Ignorer

CHRONO

1 MIN.



JOUE COMME UN VRAI BIKER

Sophia la Piranha vient de tomber de sa moto, **pointez la du doigt et moquez vous d'elle**.

Puis allez voir la réponse C1 pour savoir qui gagne.



TRACE TON CHEMIN !!!!!

Tous les bikers sont conviés à se dessiner en **héros/ héroïne** sur la même feuille.
Dessinez également le pouvoir que chacun et/ou chacune aimeraient avoir pour sauver des gens.

CHRONO

1 MIN.



TRACE TON CHEMIN !!!

Lis cette carte dans ta tête.

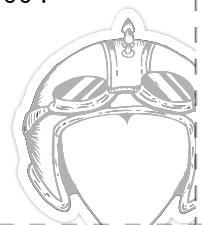
Dessine le mot suivant dans le dos d'un autre biker avec la paume de la main : **"AIDER"**



LES BIKERS AU GRAND COEUR

Tu dois **réconforter** un autre biker en inventant une chanson avec le mot "**BIKER**" et "**GRAND COEUR**".

Si la chanson rime, tu peux pivoter la dernière carte jouée à 90°.

CHRONO
20 SEC.

A 100 A L'HEURE !!!!!

Tu t'es fait voler ton goûter.

Les autres bikers peuvent te **réconforter en t'offrant 1 de leur cartes "route"**.

Si personne ne t'a offert de carte, tu dois passer ton tour.



A 100 A L'HEURE !!!!!

La personne à ta droite doit aller changer **3 choses sur elle** (maquillage, vêtement, grimaces, accessoires...).

Attention, tu dois tout trouver !

CHRONO

1 MIN.



TOMBE PAS DE TA BECANE

Prend **trois papiers**. Écris un mot méchant par papier, roule les en boule. Mets-toi à 3 pas d'une poubelle.

Jette-les ! (tu as 3 essais)

Si une boulette atteint la poubelle, tu gagnes !



TRACE TON CHEMIN !!!!!

PLEINS GAZ !!!!!

Récitez les 26 lettres l'alphabet ensemble. Chaque biker donne une lettre à tour de rôle.

Attention ! Il ne faut pas vous couper la parole. Vous disposez d'un seul essai.

CHRONO
25 SEC.

A 100 A L'HEURE !!!!!

Trouve 3 objets dans cette pièce qui commence par la première lettre de ces 3 mots :

- 1** Violence
- 2** Témoin
- 3** Dialogue

CHRONO
1 MIN.

LES BIKERS AU GRAND COEUR

Pense à quelque chose qui t'énerve. Va dehors ou dans une pièce adaptée et pousse un grand cri. Dis aux autres bikers comment tu t'es senti(e).

