
Randojeu : Rallyes pédestres : Un rallye pour découvrir Noirmoutier

Numéro d'inventaire : 2008.09016

Type de document : jeu, jouet

Imprimeur : impression Sign'up

Période de création : 1er quart 21e siècle

Date de création : 2006

Inscriptions :

- étiquette : BnF Dépôt Légal des Cartes & Plans(couverture)

Matériau(x) et technique(s) : plastique, carton, papier | impression polychrome

Description : Pochette plastique contenant un livret d'explications, des enveloppes, la carte de l'itinéraire avec les questions.

Mesures : hauteur : 22,5 cm ; largeur : 15,5 cm

Notes : 1 à 4 joueurs. Etiquette collée : "BNF Dépôt légal des Cartes et Plans".

Mots-clés : Autres jeux de parcours (double six, jeu de la chouette, petits chevaux, etc.)

Histoire et mythologie

Géographie

Représentations : / Vues de l'île de Noirmoutier : maisons typiques, château et marais salants.

Autres descriptions : Langue : Français

Nombre de pages : n.p.

ill. en coul.



Rando jeu
rallies pedestres

- préparer son rallye - NOIRMOUTIER -

Rando jeu
rallies pedestres



Les participants

Tout bon marcheur, jeunes et moins jeunes
pouvant parcourir le nombre de km (voir ci-contre).
Certains parcours sont accessibles en bicyclette
(voir informations terrain).

But du jeu

Le but est de collecter un maximum de points.
Chaque question est dotée d'un nombre
de points précisés sur un dé.

Vous pouvez ajouter un « bonus-temps » si vous jouez
en équipes concurrentes
(par ex. 4 points pour la 1ère équipe, 2 pour le 2de).

Les règles du jeu

Les règles sont celles que vous vous fixez !

Quelques précisions :

Ce jeu fait appel à l'observation, à la lecture de panneaux
d'information, au relevé d'indices sur le terrain, à la logique,
et, dans une moindre mesure à la culture générale de chacun.
Les questions à indices sont signalées.

si vous jouez en équipes concurrentes,
Consultez au préalable les règles qui vous sont proposées
au verso du jeu et choisissez.

Vous pouvez aussi prévoir une récompense pour ajouter
du piquant au jeu.

Le parcours

boucle de **6 km** - durée estimée : **2h30**

DEPART et ARRIVÉE

Noirmoutier en l'île
Place d'armes
Devant le château

Gratuit

- lieux ouverts au public



- Horaires libres en dehors des horaires
d'ouverture de l'église

Terrain

- plat, accessible aux vélos



- Parking payant : Place d'Armes

Matériel

- un crayon. Vous pouvez vous munir de jumelles
et d'une tenue de bain.

RANDOJEU ne peut être tenu responsable pour d'éventuels empêchements qui rendraient le parcours impraticable ou inaccessible, ou pour certaines transformations changeant les données du jeu.
Pour limiter ces risques, chaque rallye est contrôlé avant impression.

4 / 4