

Vous êtes enseignant(e)s et cherchez à utiliser les jeux Tiguidoo! avec votre classe? Ou vous voulez tout simplement jouer en groupe? Voici quelques idées sur la façon d'utiliser les jeux-questionnaires Tiguidoo! avec plus de 6 personnes.

*Note : dans les jeux Tiguidoo! plus la carte a une forte valeur, plus la question est difficile. Par exemple, la question d'un roi est plus difficile que la question d'un 3.*

### IDÉE #1 :

1. Poser 10 questions faciles la première semaine à l'ensemble du groupe. Le premier joueur qui donne la bonne réponse gagne 5 points et 5 autres points s'il épelle correctement cette réponse. Le joueur qui a le plus de points remporte la joute.
2. Au fur et à mesure des autres semaines, répéter les questions de la semaine précédente en y ajoutant 10 autres questions plus difficiles.

*Suggestion : proposer à un joueur de faire l'animation en avant du groupe. Il pose les questions et il détermine quelle personne répond en premier.*

### IDÉE #2 :

1. Éliminer les Jokers du jeu.
2. Diviser le groupe en 4 équipes.
3. Poser les questions à l'ensemble des équipes. La première équipe qui donne la bonne réponse gagne la carte. Remettre la carte à l'équipe. Additionner les points des cartes. L'équipe qui gagne le plus de points remporte la joute.

*Suggestion : proposer à un joueur de faire l'animation en avant du groupe. Il pose les questions et il détermine laquelle des 4 équipes répond en premier.*

### IDÉE #3 :

1. Éliminer les Jokers du jeu.
2. Diviser le groupe en 4 équipes.
3. Poser les questions à l'ensemble des équipes. La première équipe qui donne la bonne réponse gagne la carte. Remettre la carte à l'équipe. À la fin de la joute, les équipes comptent leur points :
  - 5 points par paire
  - 10 points par brelan (3 cartes pareilles – 3 valets par exemple)
  - 20 points par carré (4 cartes pareilles – 4 dames par exemple).

*Suggestion : proposer à un joueur de faire l'animation en avant du groupe. Il pose les questions et il détermine laquelle des 4 équipes répond en premier.*

### IDÉE #4 :

1. Éliminer les Jokers du jeu.
2. Diviser le groupe en 4 équipes.
3. Remettre à chaque équipe 13 cartes au hasard. À tour de rôle, chaque équipe pose une question à l'équipe de son choix. Si l'équipe défiée donne la bonne réponse, elle gagne cette carte et la dépose à découvert devant elle. Si elle échoue, l'équipe qui a posé la question dépose la carte à découvert devant elle. À la fin de la joute, les équipes comptent leurs points :
  - 5 points par paire
  - 10 points par brelan (3 cartes pareilles – 3 valets par exemple)
  - 20 points par carré (4 cartes pareilles – 4 dames par exemple).