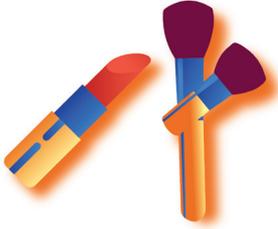


# MON AVENTURE À L'OPÉRA DE RENNES



## Matériel:

- Le plateau de jeu (deux feuilles A4 à assembler, ou un format A3) comprenant 55 cases (10 cases malus, 5 cases bonus, 10 cases énigmes, 8 cases défis.)
- Une règle du jeu avec les étapes
- Des pions: choisir un petit objet de ton choix
- Des dés: tu peux les fabriquer en les découpant !



## Règles du jeu:

Entouré en **vert**: les cases malus. (Le vert porte malheur dans les salles de spectacle!)  
Entouré en **rouge**: les cases bonus,  
Entouré en **jaune**: les cases énigmes,  
Entouré en **bleu**: les cases défis.

Si vous répondez faux à une question, ce n'est pas grave!

Si vous répondez correctement, rejouez.

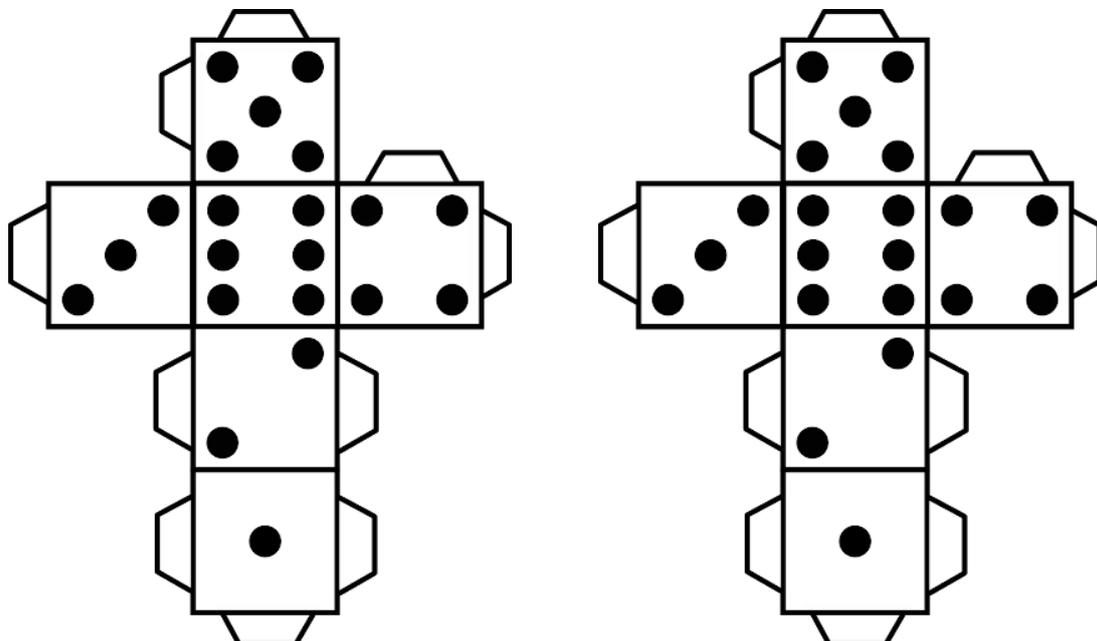
Si vous refusez de faire un défi, vous devez passer un tour.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case, le joueur à sa gauche doit lui lire la consigne.

Pour une **partie rapide** (environ 15mn): Prendre deux dés.

Pour une **partie avancée** (environ 30mn): Prendre un dé.

Le premier participant arrivé au centre du plateau a gagné!



## ÉTAPES:

1. **Place de la mairie:** Te voilà devant l'Opéra, devant la mairie!
2. **Entrée des artistes:** Vrai ou Faux? Pour se rendre à l'Opéra, il faut être sur son 31.
3. **Carré Lully:** la galerie d'exposition
4. **File d'attente:** Il y a beaucoup de monde! passe un tour.
5. **Billetterie:** Tu achètes ta place de spectacle, tu peux rejouer!
6. **Rotonde:** pourquoi l'Opéra a une forme arrondie?
  - a. L'architecte a fait une erreur
  - b. Parce qu'il a trop mangé
  - c. **Pour répondre à la courbure de la mairie**
7. **Bas escalier:** Les 44 marches de la rotonde.
8. **Foyer public:** C'est l'unique salle qui était chauffée par une cheminée. Les spectateurs les plus riches pouvaient s'y retrouver pendant l'entracte. Aujourd'hui, l'Opéra est entièrement chauffé et tout le monde peut se rendre au foyer public!
9. **Incendie:** le 20 février 1856! Retourne à la case départ.
10. **La salle:** De quelle forme est la salle de spectacle?
  - a. En donuts
  - b. **En fer à cheval**
  - c. En ampoule
11. **Le parterre:** Savais-tu que le parterre se trouvait en réalité au 1<sup>e</sup> étage? Quel scandale ça a été... Tu ne le savais pas? Et bien maintenant tu le sais! Retiens cette information, elle peut être utile pour la suite...
12. **Poulailler:** Qu'est-ce que le poulailler? Si le joueur répond « la maison des poules », il doit faire la poule jusqu'à son prochain tour... Cette partie du théâtre est la plus éloignée de la scène. Autrefois, les personnes les plus pauvres pouvaient accéder à ces places Il y faisait très chaud et le bruit rappelait les poules dans un poulailler!
13. **Le balcon:** Où se situe le parterre? Si le joueur n'a pas la bonne réponse, il doit retourner à la case 11!
14. **Les 3 loges d'honneur:** Tu es une personne importante, les autres joueurs sont à ton service jusqu'au prochain tour... Aujourd'hui, ces loges ne sont plus utilisées! Tout le monde va à l'Opéra comme ça lui « chante ».
15. Au théâtre, comment dit-on la droite et la gauche?
  - a. Noir et blanc
  - b. **Cour et jardin**
  - c. Bâbord et tribord
16. **Les coulisses:** Les techniciens et artistes s'y retrouvent pour différents changements de décors, costumes et lumières.
17. **Haut d'escalier:** Tu dois redescendre à la case 7!
18. **Régie lumière:** Tu es régisseuse lumière, le régisseur son te rejoint. Choisis un joueur et place le sur ta case puis rejoue.
19. **Loge maquillage:** Ne bouge pas! Les maquilleuses vont te préparer. Passe ton tour.
20. **Loge coiffure:** Te voilà parfaitement coiffé, rends-toi vite à l'atelier costume case 26!
21. **Foyer des artistes:** Lieu des changements rapides pour le maquillage, le costume, la coiffure. Tu y trouveras une télévision qui permet de voir ce qu'il se passe sur le plateau et ainsi de te préparer à entrer sur scène! À l'époque où les télévisions n'existaient pas, c'était le rôle de l'aboyeur de prévenir les artistes.
22. **Dessous de scène:** On l'appelle aussi la forêt. Savais-tu que son plafond est constitué de trappes? En retirant une trappe, les artistes pouvaient apparaître sur scène, comme par magie!
23. **Salle Nougaro:** Il s'agit de la salle de répétition de l'Opéra! Elle porte ce nom en hommage à Pierre Nougaro, chanteur baryton lyrique et directeur du théâtre municipal de Rennes de 1958 à 1967.
24. **Salle Nougaro 2:** Tu es entré pendant une répétition! La sécurité t'escorte jusqu'à la case 16.
25. **Salon peint:** Une salle utilisée pour des réunions, où se trouve une fresque historique représentant des soldats de la Première Guerre Mondiale.
26. **Atelier costumes:** Sais-tu pourquoi une légende dit qu'on ne doit pas porter de costumes verts sur scène?
  - a. **Car à l'époque le colorant vert était très nocif et pouvait même empoisonner celui qui portait un costume vert.**
  - b. Car Molière est mort sur scène, alors qu'il portait un costume vert!
  - c. Car le vert ne présente pas un beau rendu avec les projecteurs.
27. **Coupole, combles:** C'est un lieu secret, au sommet de l'Opéra.
28. **Le ciel:** Qu'est-ce que le ciel à l'Opéra?
  - a. **Le plafond: parce qu'il est peint avec des nuages et un ciel bleu**
  - b. La scène
  - c. La salle
29. **Le grill:** C'est l'endroit le plus haut, au-dessus de la scène! Le grill est le sommet de la cage de scène.
30. **Garderie musicale:** Le spectacle va commencer! Dépose un autre joueur sur cette case et rejoue.
31. **Vestiaires:** C'est ici que les spectateurs déposent leurs affaires. Attention à ne rien oublier!
32. **Entrée du public:** Les 642 spectateurs se bousculent pour accéder à la salle de spectacle.
33. **Trouve ton siège:** Ton numéro de siège est le 3. Tente d'obtenir ce résultat avec le dé. Si tu ne parviens pas à faire ce chiffre, tu dois rester sur cette case jusqu'à ce que tu y arrives!
34. **Le moment mondain:** c'est le silence avant le début du spectacle... Sssshht! Ça va commencer...
35. **Les lumières s'éteignent:** silence jusqu'au prochain tour, c'est le « moment mondain ». Savais-tu qu'au XIX<sup>e</sup> siècle, la lumière restait allumée dans les salles de spectacle? Ça permettait d'assister au spectacle de la salle, d'observer les autres spectateurs...
36. **Fantôme de l'Opéra:** reste sur cette case jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne ta place!
37. **Entrée du chef d'orchestre:** Places les participants les uns à côté des autres. Chacun doit faire un son rigolo. Toi, tu es le chef d'orchestre! Amuse-toi à activer les sons, gérer le volume et le rythme pendant 1 minute!
38. **Fosse d'orchestre:** Qui est l'intrus?
  - a. Viole de gambe
  - b. Alto
  - c. Violoncelle
  - d. **Basse: car c'est une guitare, les autres sont de la famille des violons**
39. **Le rideau s'ouvre:** Qui est l'intrus entre ces 4 chanteurs ?
  - a. Un mezzo-soprano
  - b. **Un ténor: le ténor car c'est une tessiture de garçon!**
  - c. Un soprano
  - d. Un alto
40. **Début du spectacle:** tu vas voir Orfeo de Monteverdi, le tout premier opéra créé en 1607 avec Orphée, le célèbre joueur de lyre.
41. **Acte 1:** Tu es un comédien ou une comédienne, imite le bébé jusqu'à ton prochain tour!
42. **Entracte:** Courte pause, au milieu du spectacle. Le jeu te laisse tranquille pour le moment!
43. **Acte 2:** Tu es un comédien ou une comédienne, imite une très vieille personne jusqu'à ton prochain tour!
44. **Fin de l'entracte:** retourne à la case 30.
45. **Case spectacle:** Tu t'endors pendant le spectacle. Lance le dé et recule d'autant de cases.
46. **Fin du spectacle:** Applaudis!
47. **Le salut:** Les autres joueurs doivent t'acclamer, tu es une star!
48. **Atelier « A nous l'Opéra! »:** Tu sais déjà tout, passe directement à l'atelier chant: case 50
49. **Bord de scène:** court moment après le spectacle où tu peux te rapprocher des artistes.
50. **Atelier chant:** Chante comme à l'Opéra! Mais ne force pas trop sur ta voix...
51. **Atelier maquillage:** Découvre comment se maquillent les artistes pour un spectacle. Tu verras, c'est magique !
52. **Visite tactile:** Ferme les yeux, les autres joueurs vont te faire toucher un objet de leur choix. Si tu trouves de quel objet il s'agit, avance de deux cases!
53. **Ateliers plaine de Baud:** c'est ici où l'on fabrique les décors, prends une feuille et un crayon et dessine le décor pour ton prochain spectacle!
54. **La photo souvenir:** Quand on passe un bon moment entre amis ou en famille, on fait une jolie photo souvenir! C'est aussi ça l'Opéra!
55. **Sortie de l'Opéra:** Tu as oublié tes affaires! Retourne aux « vestiaires », case 31.

## FÉLICITATIONS!

Tu es le grand gagnant ou la grande gagnante de ce jeu de l'oie Opéra de Rennes ! En réalité... Vous avez tous un peu gagné ! Que tu sois premier ou dernier, tu fais partie de notre équipe ! Et si c'était l'heure de visiter pour de vrai ? À très bientôt,

L'équipe de l'Opéra.