« Réussir au collège »

Contenu :

- un plateau de jeu multi-chemin
- 5 pions
- 1 dé 6 faces
- 180 cartes-questions :
 - * 36 cartes « confiance, motivation, règles de base »
 - * 36 cartes « mémoire et mémorisation »
 - * 36 cartes « méthodes, opérations et démarches intellectuelles »
 - * 36 cartes « communiquer à l'écrit et à l'oral »
 - * 36 cartes « défis »
- 1 fiche légende.

But du jeu :

L'équipe gagnante est celle qui arrive la première sur une case « Arrivée » en choisissant le parcours qui lui semble le meilleur pour progresser (pour venir se placer sur la case « Arrivée » il suffit d'avoir suffisamment de points pour pouvoir atteindre la case.) et en ayant répondu au minimum à 8 questions. Mais une fois déclarée gagnante, elle a pour mission d'aller aider l'équipe en

dernière position à ce moment-là. Ainsi, grâce à cette collaboration, chaque équipe doit pouvoir terminer le parcours et finir le jeu.

Nombre de joueurs :

Le nombre minimal est de 4 joueurs, le nombre maximal est de 10 joueurs, par équipe de 2 joueurs.

Les cases sur le plateau :

Il existe 8 types de case, 5 correspondent aux 5 types de cartes-questions auxquelles a été attribuée une couleur et 3 cases « aléas » auxquelles a été attribué un logo.

- Les cases bleues correspondent aux cartes-questions « confiance, motivation, règles de base ».
- Les cases rouges correspondent aux cartes-questions « mémoire et mémorisation ».
- Les cases vertes correspondent aux cartes-questions « méthodes, opérations et démarches intellectuelles ».
- Les cartes orange correspondent aux cartes-questions « communiquer à l'écrit et à l'oral ».
- Les cases « défis » permettent à l'équipe qui répond correctement à la question posée de choisir parmi les 6 cases suivantes sur laquelle elle souhaite déplacer son pion sans avoir à lancer le dé.
- Les cases « pas de bol » obligent l'équipe qui tombe dessus à lancer le dé et à reculer d'autant de cases qu'indique le dé.

- Les cases « passe ton tour » obligent l'équipe qui tombe dessus à passer son tour.

- Les cases « fèves et bourriques » permettent à l'équipe qui tombe dessus de choisir le type de carte-question sur lequel elle souhaite être interrogée. Si une bonne réponse est donnée, l'équipe avance de 4 cases. Mais si une mauvaise réponse est donnée, l'équipe se trouvant juste derrière elle sur le plateau peut avancer de 4 cases.

Le jeu :

- L'équipe qui commence est celle qui a obtenu le plus gros score après lancement du dé. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque équipe place son pion sur la case « départ » de son choix.

- Chaque équipe se déplace, uniquement en avançant, du nombre de cases indiqué après lancement du dé et choisit son parcours en fonction du type de cases rencontré.

- Chaque équipe tire la carte-question correspondant à la case sur laquelle elle tombe ou se déplace selon ce que propose la case « aléa » sur laquelle elle tombe. Chaque bonne réponse à une question permet à l'équipe qui a bien répondu de relancer le dé.

- Dans chaque équipe, c'est l'un des deux joueurs qui pose la question à son partenaire. Il est possible de changer de rôle d'une question à l'autre.

Les types de question :

Sur chaque carte-question figure le type de question à poser. Il peut s'agir de questions pures, de reformulation, de dessin, de mime, de trouver un intrus, de résoudre un rébus, de memory et enfin d'explications par l'exemple.

* La reformulation suppose de faire deviner par la parole sans employer le mot ou expression à faire deviner.

* Le mime suppose de mimer sans prononcer aucun mot mais en utilisant uniquement son corps pour faire deviner.

* Le dessin suppose de dessiner sans prononcer aucun mot pour faire deviner.

* L'explication par l'exemple suppose de montrer sur une feuille ou au tableau un exemple permettant de faire deviner.

* Le memory réclame la mémorisation d'une liste.

* Trouver un intrus suppose de découvrir un élément différent et incohérent dans une liste.

* Résoudre un rébus suppose de recomposer un mot ou expression à partir d'une suite de dessins ou de mots.