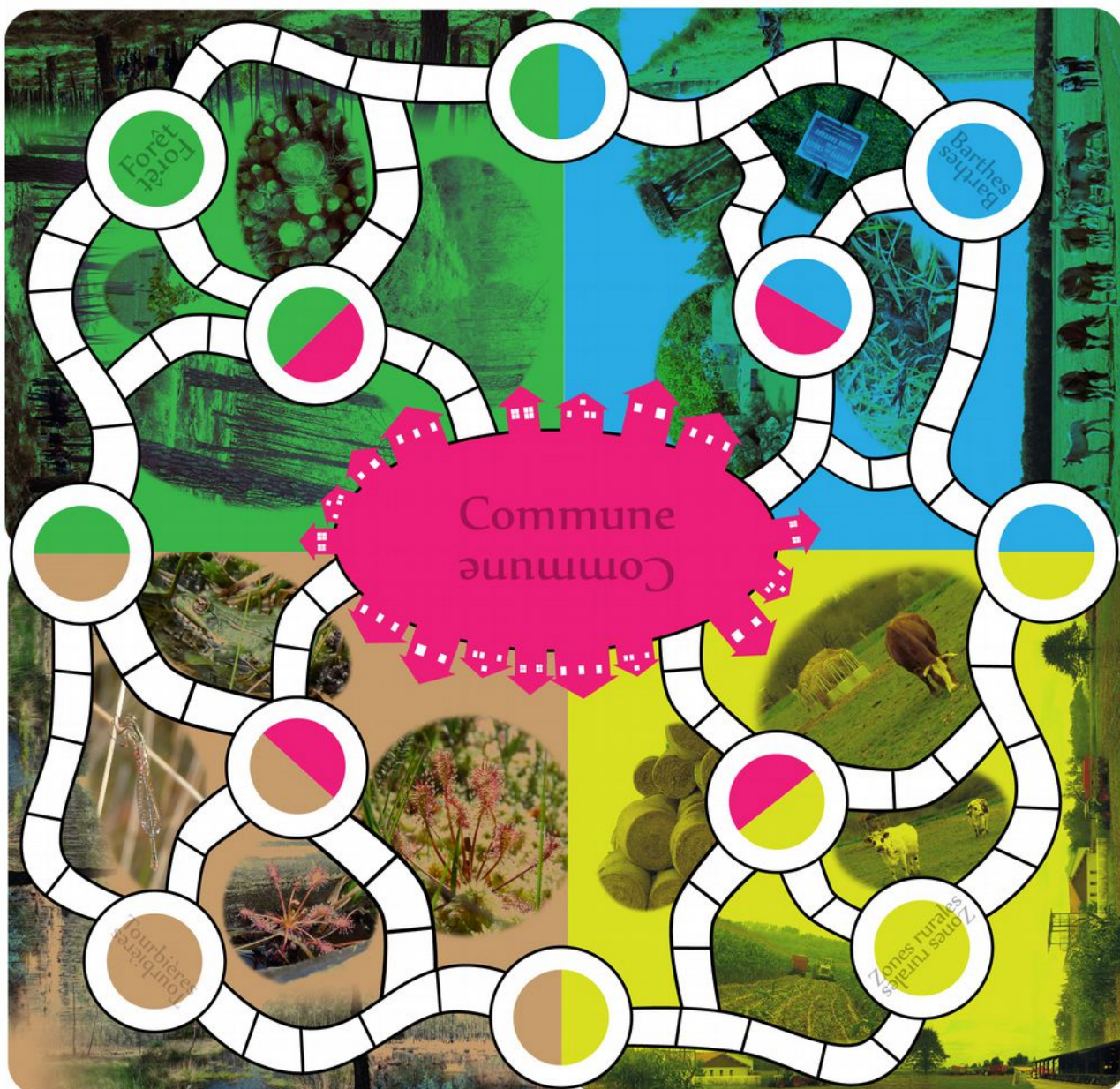


# Barthes en jeu

## 2016



Un jeu de société réalisé par 35 élèves d'une classe de 2de du Lycée Agricole Hector Serres de Oeyreluy (40) sur le thème des « barthes » (zones inondables)

## Descriptif du projet :

### Objectifs :

Le projet « Création d'un jeu de société » est constitué de trois phases :

- 1) La découverte de jeux de société inventés et la rencontre avec l'auteur.
  - La compréhension des mécaniques de jeux simples mais originaux.
- 2) Un atelier de fabrication de jeu.
  - Comment inventer un jeu et en réaliser un prototype ?
  - Pour qui et quel matériel utiliser ?
- 3) Une phase de test en situation réelle.
  - Donner envie à d'autres jeunes de jouer à ce jeu pour l'améliorer et le faire connaître.

### Définition de la mission :

Transfert de savoir : permettre à une classe d'utiliser ses connaissances apprises en cours durant l'année scolaire et de les appliquer à un jeu de société afin de les faire découvrir à d'autres joueurs néophytes.

Atelier transdisciplinaire : les Arts-Appliqués (dessin, prises de mesures et découpage, modelage de personnages en pâte à modeler, pâte Fimo...), les lettres (français), les sciences et techniques ainsi que l'enseignement aux pratiques numériques (PAO et impression).



Découverte des mécaniques de jeu possibles au travers d'un jeu collaboratif "le passe muraille"

### Proposition d'une base de plateau de jeu



# Séances de travail

sur 6 séances de 3 heures avec répartition des tâches par groupes.

## Séance 1) [10 mars 2016]

- Discussion autour des jeux de société, les plus connus, les préférés... pourquoi ?
- Qu'est-ce qu'un jeu de hasard ? Un jeu de stratégie ? Un jeu d'adresse ?...
- Présentation du jeu « Passe Muraille » (le jeu du fantôme dans le château hanté).
- Mise place du jeu et déroulement d'une partie.
- Comprendre qu'est-ce qui est plaisant ou pas dans ce jeu.
- Présentation des dérivées possibles.

## Séance 2) [17 mars 2016]

- Présentation d'une proposition de plateau de jeu.
- Circulation des pions grâce au dé à 6 faces.
- Équilibre des cases « questions ».

## Séance 3) [31 mars 2016]

- Invention et rédaction du contenu des cartes « questions ».

## Séance 4) [28 avril 2016]

- Test du prototype sur papier (sur impression numérique du plateau de jeu provisoire).
- Suite du travail de rédaction du contenu des cartes.
- Intégration du dé « événements » (troupeau de vaches, terriers, jour de grande chance, jour de petite chance, poney, inondation).

## Séance 5) [12 mai 2016]

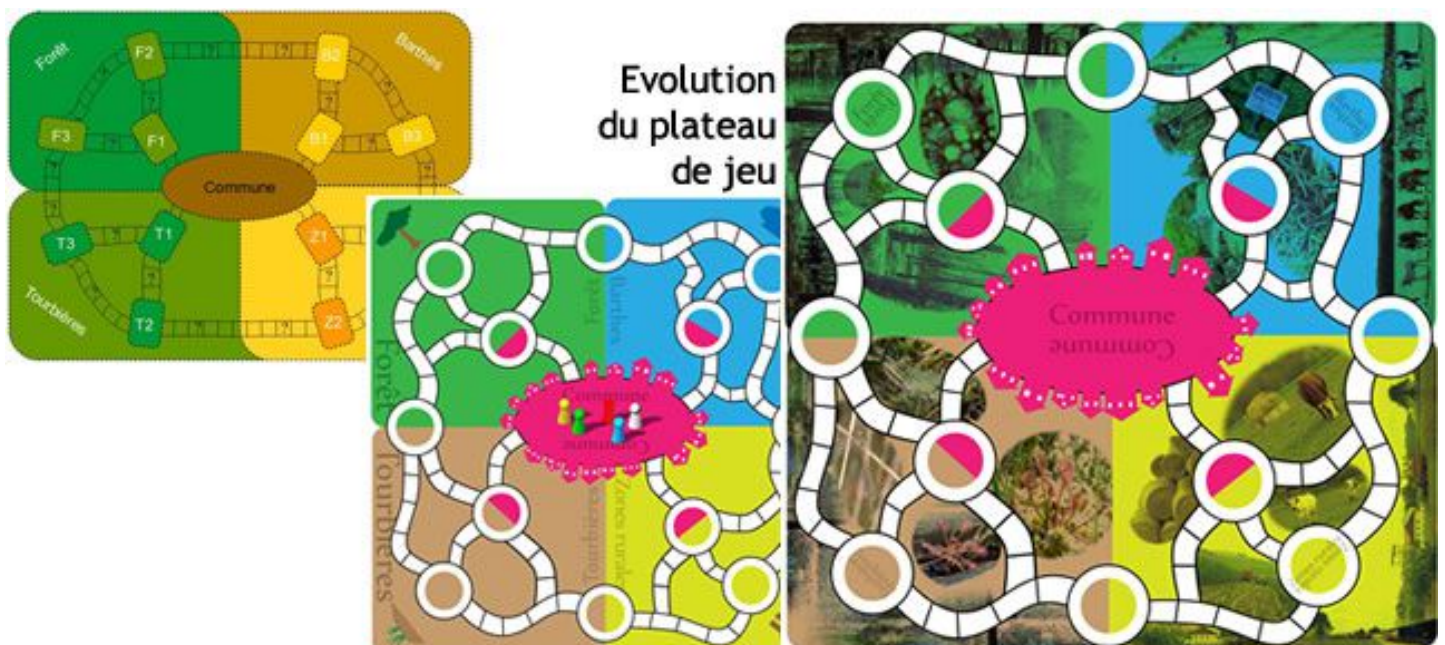
- Modelage des trophées en pâte Fimo (début).
- Finalisation du plateau de jeu en PAO.

## Séance 6) [19 mai 2016]

- Modelage des trophées en pâte Fimo (suite et fin).
- Test du jeu en version finale.

Temps total de l'ensemble des séances : 18 heures en classe.

Temps de pré et post production : 4 heures.

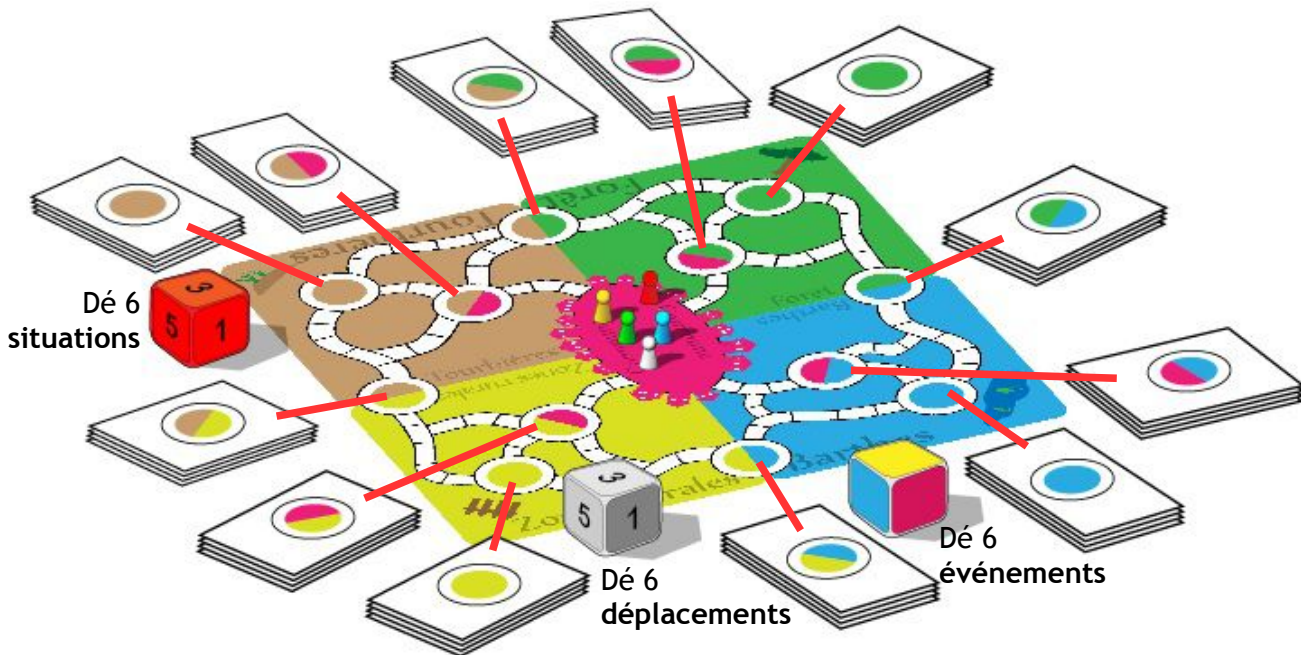


# Règles du jeu

## Matériel et mise en place



- 5 pions de couleurs différentes (posés sur la commune)
- 1 dé à 6 faces blanc (pour le déplacement des pions)
- 1 dé « événements » (aux faces colorées et illustrées...)
- 12 x 12 cartes « Questions » positionnées par paquets autour du plateau de jeu
- 4 tuiles « terrier » et 2 tuiles « troupeau de vaches »



Les joueurs se répartissent en groupes (5 groupes maximum avec si possible 4 joueurs maximum dans chaque groupe). Chaque groupe choisit une couleur et sera donc représenté par un pion.

**But du jeu :** parcourir toutes les cases circulaires colorées sur le plateau de jeu (de une ou deux couleurs) et donner un maximum de bonnes réponses à chaque question posée afin de remporter un maximum de trophées. La première équipe ou le premier joueur qui termine en ayant le plus de trophées et le moins de malus, gagne la partie.

**Tour de jeu :** un tour de jeu correspond au passage de tous les joueurs (ou groupe) présents autour de la table. Même si l'un d'eux vient de remporter les 12 trophées il n'a pas gagné d'office, les autres joueurs (groupe) restant jouent également après jusqu'au tour complet. Cela augmente le suspense car alors tout peut arriver.

## Contenu d'un tour de jeu :

- Chaque groupe lance le dé, chacun son tour, et celui qui fait le score le plus élevé commence.
- Chaque groupe, à son tour de jeu, déplace son pion à l'aide du dé à 6 faces.
- Chaque pion quitte la commune et part en balade afin de franchir toutes les cases circulaires colorées (les cases « question ») dans les 4 zones (Forêt, Tourbière, Zones rurales et Barthes) soit les 12 cases au total et afin de répondre aux questions relatives à chacune de ces zones.

La commune est une case comme une autre et elle peut être traversée pour passer d'une zone à une autre et offrir ainsi un raccourci.

Une fois qu'un pion atteint une case « question » (cases circulaires colorées), les joueurs concernés vont devoir répondre à une question posée par l'un des autres groupes (ou joueurs). Le temps maximum pour pouvoir répondre est à définir au départ (30 secondes ou 1 minute selon le niveau des joueurs) et une seule réponse est admise par question posée.

## Descriptif des zones

A partir des 4 zones principales (Forêt, Tourbière, Zones rurales et Barthes)

Zones de couleur unique : questions relatives...



Zones à deux couleurs : questions relatives à la commune et...



Zones à deux couleurs : questions concernant...



## Les cartes questions

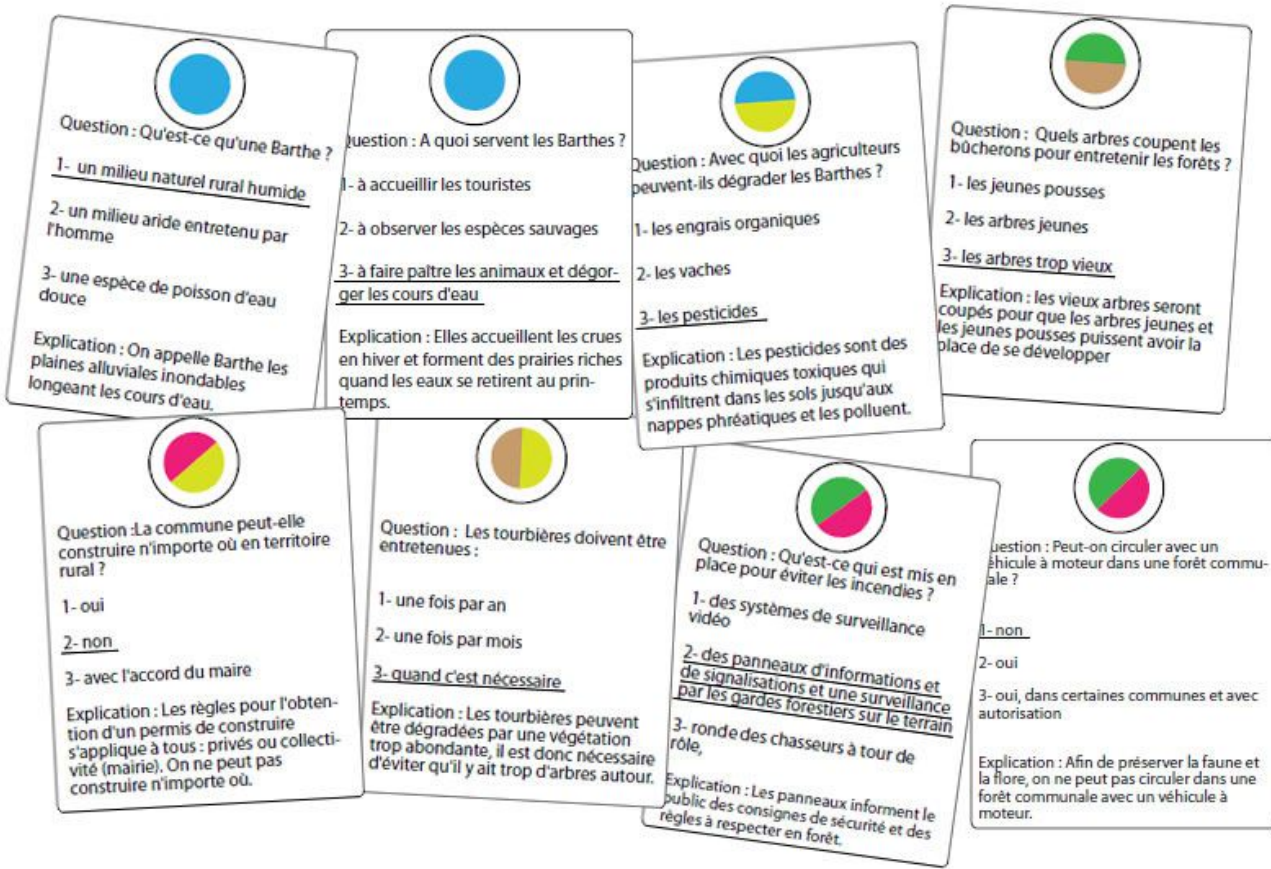
Chaque carte « Question » se présente ainsi :

Question : ..... ?  
 Réponse 1 }  
 Réponse 2 } (la bonne réponse est soulignée)  
 Réponse 3 }  
 Explication :...

- **Pour une bonne réponse (réponse soulignée) :** le groupe (ou joueur) gagne un trophée et tire aussitôt le dé « événement » (voir plus bas pour les événements possibles).
- **Pour une mauvaise réponse :** le groupe (ou joueur) récupère un malus. Les malus permettront, entre autre, de différencier les joueurs en cas d'égalité en fin de partie.

Un joueur (ou groupe) qui a mal répondu à une question peut, à son tour suivant, retenter sa chance en répondant à une nouvelle question sans déplacer son pion.  
S'il répond mal à nouveau, en plus d'un autre malus, le pion retourne à la commune d'où il repartira au prochain tour.

Quelques exemples de contenus pour les cartes question :



Rédaction du contenu des cartes questions selon la thématique du jeu



## Les trophées



Ici pour une version papier, les socles des trophées reprennent les codes couleurs des cases « question » afin de vérifier combien ont été gagnés par un même joueur (groupe).

Le premier joueur (ou groupe) ayant remporté 12 trophées différents gagne le jeu. En cas de match nul, les malus permettront de départager le vainqueur. En cas de nombre égal de malus, une question tirée au hasard départagera le vainqueur final.

Les trophées définitifs sont réalisés par les élèves :



Modelage et cuisson des trophées en pâte Fimo

## Les malus

Dessinés par les élèves, ils sont simplement imprimés sur du papier cartonné et découpés.



## Le dé événements

C'est un dé à 6 face sur lequel les chiffres de 1 à 6 sont remplacés par des dessins correspondants à des événements particuliers dans le jeu. Il est tiré lorsqu'un joueur (ou groupe) répond correctement à une question.

## Les 6 types d'événements

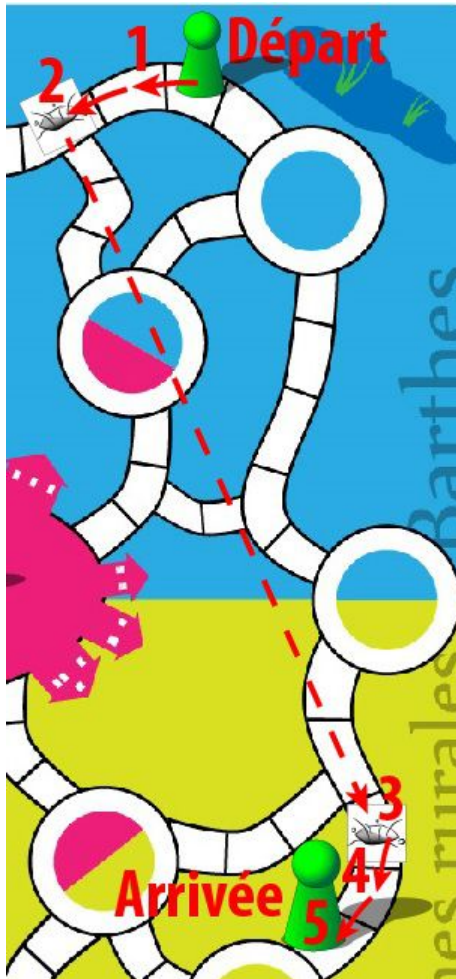


1) **Les terriers** : les terriers permettent de passer instantanément d'une case à une autre même si elles sont très éloignées. Le joueur concerné peut alors poser deux tuiles « Terrier » sur le plateau de jeu afin de créer un raccourci que tous les pions pourront également emprunter pour aller directement d'une case à l'autre.

Un terrier compte, pour le déplacement, comme une case classique (voir exemple). Quatre tuiles « Terrier » peuvent être posées au maximum sur le plateau durant le jeu.

Lorsque les 4 terriers sont déjà sur le plateau, le tir de la face « terrier » permet alors seulement de déplacer 2 tuiles « terriers » à la

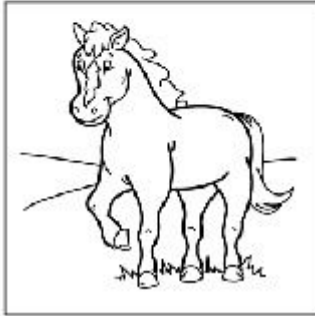
convenance du joueur.



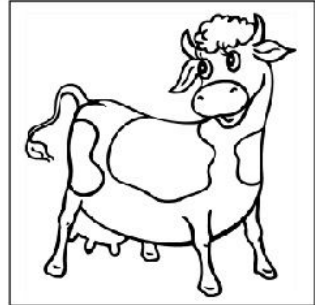
**Exemple** : sur un score de 5 au dé « déplacement », ici, le pion vert peut utiliser deux terriers déjà posés sur le plateau pour aller plus rapidement vers une zone désirée.

Une case terrier peut aussi être ignorée et utilisée comme une case normale.





2) **Le poney landais** : le poney permet d'aller plus vite en relançant le dé « déplacement » et faire à nouveau avancer son pion. La suite dépend de là où il arrive... (case question, etc...)



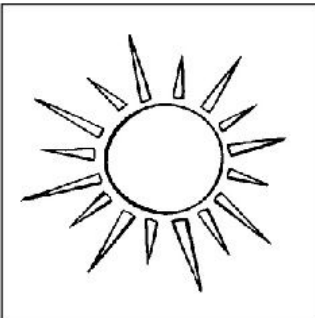
3) **Le troupeau de vaches** : Le joueur qui tire le dé et tombe sur « troupeau de vaches » a le droit de positionner une tuile « troupeau de vaches » sur le plateau de jeu, où il le souhaite...

Durant leur déplacement et pour pouvoir traverser cette case, les joueurs qui le souhaitent doivent alors relancer le dé :

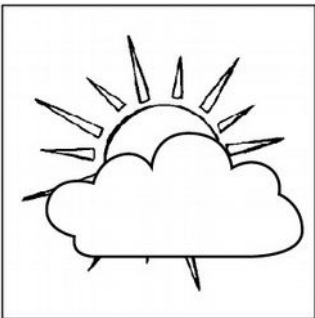
- sur un résultat de 4, 5 ou 6 : on ne passe pas ! Le pion reste sur la case précédente à la tuile « vache » et ses points de déplacement restants sont alors perdus

- sur un résultat de 1, 2 ou 3 : on traverse... et on finit son déplacement selon le tir précédent).

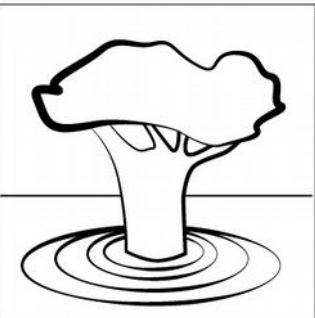
Deux tuiles « troupeau de vaches » peuvent être posées au maximum sur le plateau durant le jeu. Ensuite, lorsqu'il tombera sur « troupeau de vaches » avec le dé « événements », le joueur concerné déplacera simplement l'une de ces tuiles où il le souhaite.



4) **Jour de grande chance** : aussitôt qu'il tombe sur cette face, le groupe (ou joueur) doit répondre à une question de la catégorie de son choix (peut importe la zone, c'est en fonction de ce qui l'arrangera) **en se faisant aider des 3 propositions de réponses**. S'il répond juste il remporte un trophée. S'il a faux, rien ne se passe de négatif pour lui... jour de chance !!!



5) **Jour de petite chance** : aussitôt qu'il tombe sur cette face, le groupe (ou joueur) doit répondre à une question de la catégorie de son choix (peut importe la zone, c'est en fonction de ce qui l'arrangera) **sans se faire aider des 3 propositions de réponses**. S'il répond juste il remporte un trophée. S'il a faux, rien ne se passe de négatif pour lui... jour de chance !!!



6) **Inondation** : aussitôt qu'il tombe sur cette face, le groupe (ou joueur) doit répondre à une question de la catégorie respective à la zone où il se trouve (l'une des 4 zones : Barthes, tourbières, forêt ou zones rurales), en se faisant aider des 3 propositions de réponses. S'il répond juste, rien ne se passe. **S'il répond faux, le pion est aussitôt secouru et rapatrié jusqu'à la commune, d'où il repartira au prochain tour.**

**Important** : les tuiles « troupeau de vaches » et « terrier » ne peuvent pas être posées sur des cases « questions » (cases circulaires). De plus, les tuiles déjà posées sur le plateau ne sont pas enlevées du jeu durant la partie. Elles sont simplement déplacées au gré des joueurs s'ils tirent par la suite l'un ou l'autre de ces symboles avec le dé « événement ».