

Réalisé par



CRÉACTIVITÉ

Elus et citoyens construisent leur commune

Jeu éducatif à deux niveaux de difficultés pour jouer dès l'âge de 10 ans

URBANISME

POLICE



Avec le soutien de la Présidence du Gouvernement Wallon

Ce jeu, inspiré d'un jeu de l'ANACEJ, a été modifié, complété et adapté pour la Belgique par l'équipe pédagogique du CRECCIDE

Ce module pédagogique a été réalisé sous la direction du Conseil d'Administration du Carrefour Régional et Communautaire de la Citoyenneté et de la Démocratie, rue de Sterilinsart n°45, 5070 Fosses-la-Ville.
Tél : 071/71 47 61

Coordination:

Monsieur Robert TROLIN, Administrateur délégué du CRECCIDE ; chargé de mission pour l'Enseignement de la Communauté française et pour l'Enseignement libre non confessionnel

Secrétariat:

Madame Viviane CLAESKENS,
Secrétaire de direction

Equipe pédagogique:

Madame Claudine DELROT,
chargée de mission pour l'Enseignement des Villes et Communes au CRECCIDE

Madame Jacqueline JADOT,
chargée de mission pour l'Enseignement libre confessionnel au CRECCIDE

Madame Mireille SBRASCINI,
employée au CRECCIDE, enseignante

Mademoiselle Evelyne WAONRY,
employée au CRECCIDE, AESI en sciences-géographie

Comité de lecture:

Madame Catherine BOUVY, chargée de communication à la Direction de la Communication de la Région wallonne

Madame Yvette DELVAUX,
chargée de mission pour l'enseignement Libre subventionné au CRECCIDE (honoraire)

Madame Patricia DESMIDT,
enseignante pour le réseau des Villes et Communes

Monsieur Michel JEHAES,
chargé de mission à la Direction générale de l'Enseignement obligatoire (service de médiation scolaire), AESS en sciences sociales

Madame Carine MOMBAERTS,
enseignante pour le réseau de la Communauté française

Illustration:

Monsieur Michel DI NUNZIO

Réalisation:

IMPAPRINT

Remerciements:

Nous souhaitons exprimer nos plus vifs remerciements à :

Monsieur Jean-Claude VAN CAUWENBERGHE,
Ministre-Président du Gouvernement de la Région wallonne

Monsieur Guy BURTON,
Directeur général de la S.M.A.P.

La Députation permanente de la Province de Luxembourg

Monsieur Christian LALIERE,
Directeur de l'IDEF (Institut de Développement de l'Enfant et de la Famille)

Les élèves des classes de 5ème-6ème années primaires de l'école communale d'Aiseau-Pressles et leur institutrice Madame DESMIDT

Les élèves des classes de 5ème-6ème années primaires de l'école des Trois Pommiers de Court-Saint-Etienne et leur institutrice Madame STORDEUR

Les jeunes de la Maison des jeunes de Trooz et leur animateur Monsieur LEUTER

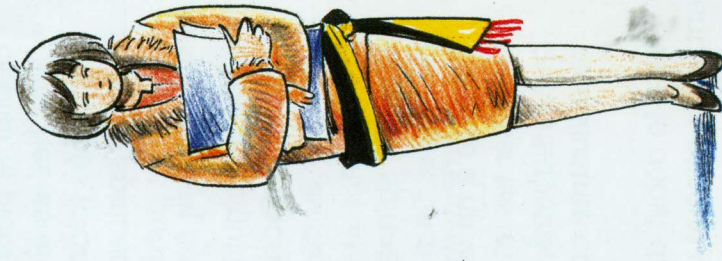
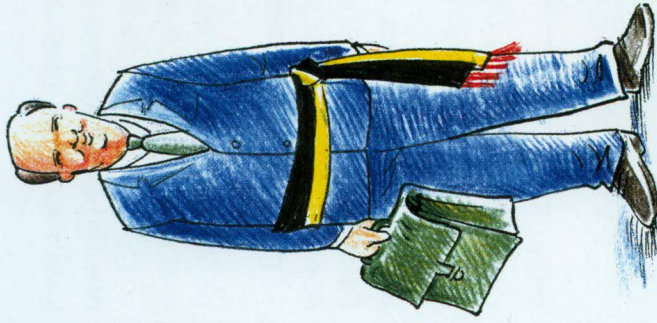
D/2003/9823/1

Foguenne J.-B., éditeur

OBJECTIF

L'objectif de ce jeu éducatif est de faire découvrir les institutions publiques (de la commune à l'Europe) ainsi que l'art, la culture, le folklore, l'histoire et la géographie de notre pays, à travers le fonctionnement d'une commune, sa construction et son équipement en services publics. Ce jeu présente deux niveaux de difficultés et est accessible aux enfants dès l'âge de 10 ans.

Les joueurs endossent les responsabilités des élus locaux. Ils doivent construire une commune pour loger leurs concitoyens et leur offrir des services publics. Mais tout n'est pas simple, des événements surviennent auxquels il faut faire face. Des questions leur sont posées et ils doivent trouver ce qui se cache derrière les indices qui leur sont fournis. La connaissance de leur pays, de son fonctionnement, de ses institutions, de ses traditions, de son histoire et de ses modes de vie vont les aider.



COMPOSITION DU JEU

La boîte de jeu comprend:

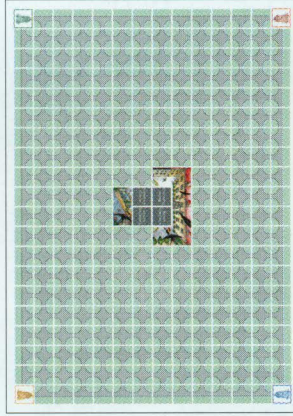
- 1 plateau de jeu qui représente la commune.
Au centre, sur la place communale, la maison communale et le carrefour citoyen sont déjà installés.

Aux quatre coins du plateau de jeu, les portes de la Cité de couleurs différentes sont les cases "départ" pour chaque joueur (ou groupe de joueurs)

- 4 pions "**échevin(e)**" avec leur socle
- 4 cartes "**missions**"
- 1 spinner (cadran avec flèche)
- 60 cartes "**événements**"
- 200 cartes "**indices**"
- 200 cartes "**questions**"
- 24 jetons "**services publics**" (petits carrés)
- 24 cartes "**quartiers**"
- 1 règlement

PRÉPARATION DU JEU

- Déplier le plateau de jeu.
- Détacher les éléments pré-découpés (pions "**échevin(e)**", spinner, jetons "**services publics**", cartes "**quartiers**").
- Séparer l'aiguille en plastique de son support rond et les emboîter au centre du cadran en carton.
- Poser le spinner près du plateau de jeu ainsi que les paquets de cartes "**indices**", "**questions**" et "**événements**", de manière à ne voir que le thème de la carte.
- Déposer les jetons "**services publics**" (petits carrés) ainsi que les quatre cartes "**missions**" à côté du plateau de jeu, face illustrée contre la table, et les mélanger.



indices qui seront posés à chaque joueur (ou équipe): ★ niveau 10 à 12 ans, ★★ niveau 13 ans et plus.

Exemple: Pour une même partie, on posera à chaque joueur des questions ou indices correspondant au niveau qu'il aura choisi.

Chaque joueur (équipe) tire une carte "**missions**"; celle-ci lui indique le secteur d'activités dont il doit s'occuper. Il la place en face de lui de telle sorte qu'elle soit visible par tous.

Chaque joueur (équipe) prend alors son pion "**échevin(e)**" et le place sur la porte de la Cité correspondant à sa couleur. Chacun reçoit également les 6 jetons "**quartiers**" dont le dos correspond à la couleur de sa carte "**missions**".

Chaque joueur (équipe), à son tour, lance l'aiguille du spinner. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence (le joker est supérieur au 5).

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

BUT DU JEU

Vous êtes échevin(e) à Créacité, chargé(e) d'un des échevinats suivants:

- Loisirs, sports, tourisme, mobilité (carte "**missions**" orange)
- Jeunesse, culture, enseignement, citoyenneté (carte "**missions**" verte)
- Finances, affaires économiques, travaux, urbanisme (carte "**missions**" bleue)
- Affaires sociales, santé publique, environnement, état civil (carte "**missions**" rouge)



Avant le début de la partie, les joueurs (ou les équipes) définissent, pour chacun d'eux, le niveau de difficultés des questions et

Votre mission consiste à loger vos concitoyens et à leur offrir les services publics qui leur donneront envie de vivre et de s'investir dans votre commune. Mais tout n'est pas simple, des événements surviennent, auxquels il faut faire face. Des questions vous seront posées et vous devrez trouver ce qui se cache derrière les indices qui vous seront fournis. La connaissance de votre pays, de son fonctionnement, de ses institutions, de son histoire et de ses traditions vont vous aider.

Le jeu se termine quand un(e) des échevin(e)s a réalisé intégralement sa mission c'est-à-dire a placé tous ses **"services publics"** et tous ses **"quartiers"** et est rentré(e) à la maison communale.



RÈGLES DU JEU

Chaque joueur (ou équipe) lance le spinner; celui qui fait le plus gros score (le joker vaut plus que le 5) débute le jeu.

Chaque joueur a alors 4 opérations indépendantes à effectuer dans l'ordre sauf s'il a tiré le joker (dans ce cas se rapporter au paragraphe "joker"):

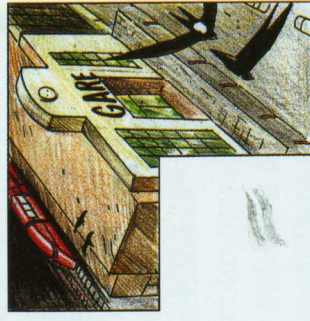
1. se déplacer
2. poser l'un de ses **"quartiers"** s'il le peut
3. tirer une carte **"événements"**, **"questions"** ou **"indices"** (en fonction du spinner), répondre à une question ou trouver une réponse grâce aux indices
4. placer un jeton **"services publics"** s'il le peut.

Comment se déplacer ?

Le joueur avance d'autant de cases que le nombre indiqué par la flèche du spinner. Le joueur est obligé de se déplacer.

Au cours du même parcours, il peut se déplacer dans tous les sens : horizontalement, verticalement, en diagonale, revenir en arrière et tourner.

Attention, deux joueurs ne peuvent jamais se trouver sur la même case. Un joueur ne peut jamais passer sur une case déjà occupée par un **"échevin(e)"**, il doit la contourner.



Comment placer les quartiers ?

Les **"quartiers"** doivent être :

- placés obligatoirement à côté de la case sur laquelle le joueur est arrêté
- séparés, pour permettre la circulation, par au moins une case

d'un autre quartier, de la maison communale, du carrefour citoyen avec l'obligation de laisser les cases "départ" accessibles. Chaque joueur peut disposer ses pièces sur toute la surface du plateau, y compris en bordure.



Que faire quand on tire une carte ?

Le joueur peut tirer une carte même s'il n'a pas placé de quartier.



Cartes "Evénements" :

Si la flèche du spinner arrive sur la case "**évènements**" (n° 3), le joueur se déplace de trois cases mais ne place pas de "**quartiers**", ensuite il tire une carte "**évènements**" et suit les instructions indiquées. Ces instructions suivies, la carte est remise sous le paquet.

Cette carte peut être conservée et utilisée ultérieurement si le libellé le permet ou si c'est un "joker".

Cartes "Questions" et "Indices" :

Il y a trois thèmes différents pour les cartes "**questions**" et "**indices**" :

1. Institutions et citoyenneté: les questions concernent les institutions (Communes, Provinces, Communautés, Régions, Etat fédéral et Europe), les services publics et la citoyenneté.



2. Arts, culture et folklore: les questions concernent les traditions locales, le tourisme (événements, curiosités locales, traditions culinaires...), le folklore, les arts (architecture, peinture, bâtiments remarquables...) et la culture dans notre pays.

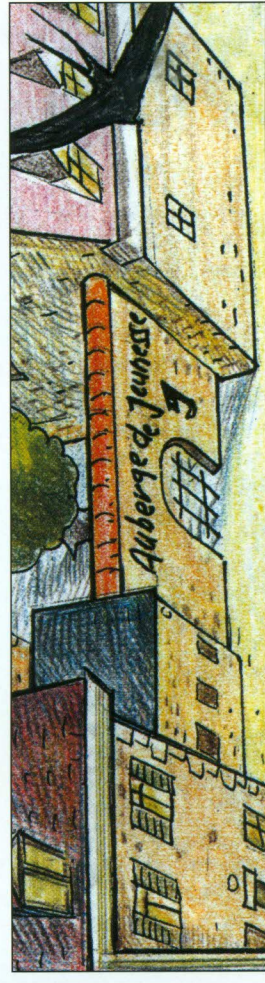
3. Histoire et géographie: les questions concernent la géographie de notre pays tant physique (hydrologie, topologie, géologie, terroirs, agriculture et particularités locales) qu'humaine (démographie, économie...) ainsi que son histoire.

Si la flèche arrive sur une case "**questions**" (n° 1 ou 4) ou sur une case "**indices**" (n° 2 ou 5), le joueur placé à droite de celui qui joue tire une carte sur le dessus du paquet correspondant et lit la question ou les indices correspondant au niveau de difficultés défini en début de partie pour le joueur interrogé. La réponse exacte, ainsi que des informations complémentaires sont imprimées en gras.

Réponse exacte Si le joueur interrogé donne la bonne réponse, il tire au sort un jeton "**services publics**" (petits carrés). S'il n'y a plus de "**services publics**" dans la pioche, il en demande un, à un autre joueur de son choix.

Réponse inexacte Si le joueur interrogé ne donne pas la bonne réponse, il ne tire aucun jeton et passe la main.

Aide S'il ne connaît pas la réponse et qu'il n'a formulé aucune proposition, il peut faire appel à un autre joueur (mis à part celui qui lit la question ou les indices) à condition de posséder un jeton "**services publics**" ou une carte "**évènements**" pouvant l'intéresser.



Exemple: Si le joueur interrogé possède un jeton **"services publics"** vert ou une carte **"événements"** qui intéresse le joueur **"vert"**, il peut faire appel au joueur **"vert"**. Quand le joueur sollicite donne la bonne réponse, il reçoit le jeton ou la carte qui l'intéresse et qu'il pourra utiliser à un prochain tour de jeu. Le joueur aidé, quant à lui, peut alors tirer un jeton **"services publics"**.

Après utilisation, la carte est remplacée sous le paquet.



Comment placer un jeton **"services publics"** ?

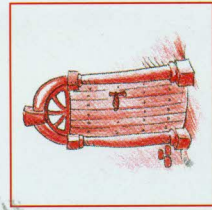
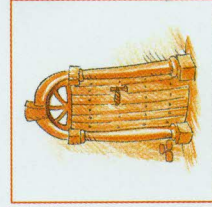
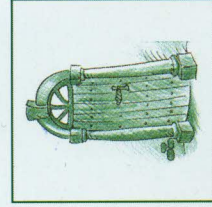
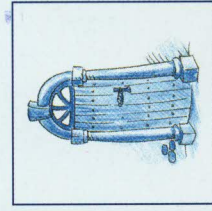
Lorsque le joueur répond correctement à une question ou un indice, il tire un jeton **"services publics"** : s'il correspond à sa couleur, il peut le placer sous son propre pion si les conditions suivantes sont respectées :

- il ne doit pas gêner le passage ou obstruer une "rue"
- il peut être placé à côté d'un autre jeton **"services publics"**, il peut toucher un jeton **"quartiers"**

Si le jeton **"services publics"** tiré ne correspond pas à sa couleur mais qu'il a déjà en sa possession un jeton **"services publics"** de sa couleur, il peut alors placer celui-ci à ce moment du jeu.

Si le joueur ne se trouve pas sur une case permettant la construction de **"services publics"** ou si le jeton n'est pas de sa couleur, il le garde de côté pour l'utiliser ultérieurement.

Lorsque le premier joueur a effectué ces quatre opérations, c'est au tour du joueur suivant.



Complexe sportif



Maison de retraite

Fin de la partie

Le gagnant est le premier qui arrive à la maison communale en ayant placé tous ses **"quartiers"** et ses **"services publics"**

CAS PARTICULIERS

■ Si la flèche du spinner s'arrête sur la case joker,

le joueur peut, au choix :

- se rendre sur n'importe quelle case du plateau de jeu
- procéder à une rénovation de quartier (voir paragraphe: Comment rénover un quartier?)
- se rendre à la maison communale pour obtenir qu'un autre joueur lui remette le jeton **"services publics"** ou la carte **"événements"** qui peut lui servir. Dans ce cas, le joueur ne donne rien en échange et doit attendre un prochain tour pour poser son jeton **"services publics"** ou utiliser sa carte **"événements"**.

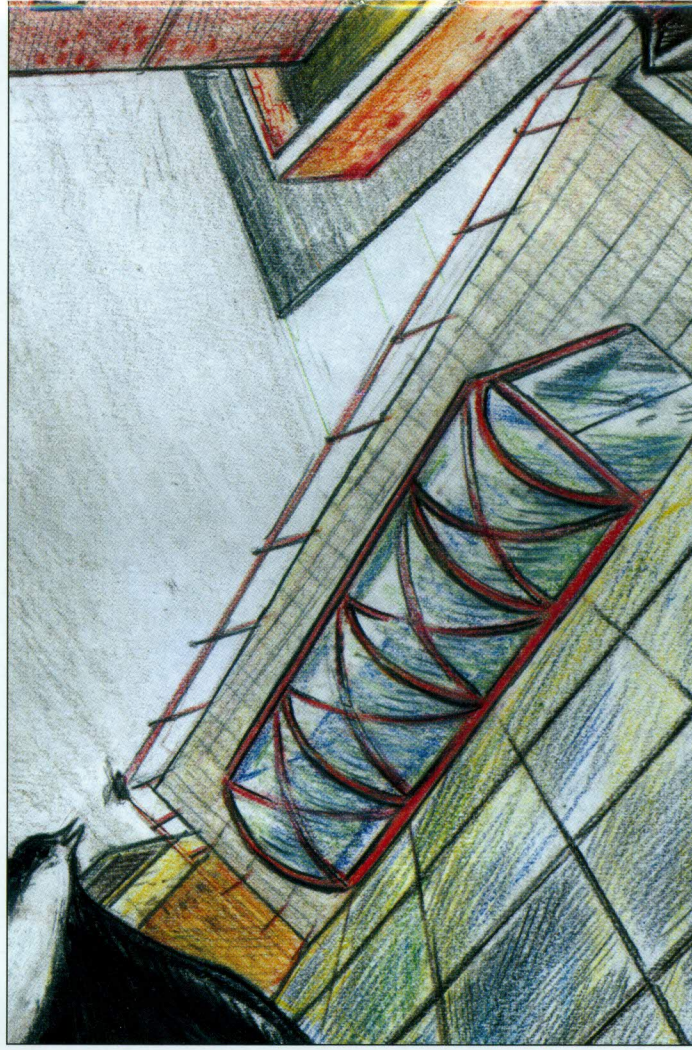
■ Comment récupérer des "services publics" ou des cartes "événements" auprès d'un autre joueur ?

S'il a tiré un joker ou une carte **"événements"** qui lui permet de se rendre directement à la maison communale, il prend le jeton **"services publics"** ou la carte **"événements"** de l'autre joueur sans rien lui donner en échange.

■ Comment rénover un quartier ?

Si un joueur ne peut réussir à placer toutes ses constructions, avant de procéder à une rénovation de quartier, il doit attendre d'obtenir une carte **"événements"** le lui permettant ou l'arrêt du spinner sur le "joker". Il peut alors déplacer autant de pièces qu'il le désire, parmi celles déjà en place sur le plateau de jeu, pour poser une carte **"quartiers"** ou un jeton **"services publics"**, si c'est possible.

Attention: lors d'une rénovation de quartier, les pions **"échevin(e)"**, ne peuvent pas être déplacés



VARIANTES

Pour réduire la durée de la partie, il suffit de décider que chaque joueur posera seulement 4 ou 5 jetons "**services publics**". Ne placer alors dans la pioche que les jetons nécessaires.

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, avant de commencer la partie, on dispose au hasard, sur le plateau de jeu, les pâtés de maisons des couleurs qui n'ont pas été attribuées. On joue ensuite la partie comme indiqué dans le règlement.

