

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



QUESTIONARY

660 Questions sur le monde et le Tiers Monde

REGLES DU JEU

AGE : de 11 à 111 ans.

MATERIEL :

- 1 surface de jeu.
- 1 boîte blanche de 110 cartes comportant chacune une question mondiographie
- 1 boîte grise de 110 cartes comportant chacune 5 questions.
- 1 dé .
- 6 pions.
- trombones pour marquer le résultat sur le bord du plan de jeu.

BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui retourne le premier au point de départ après avoir:

- passé aux **questions principales** (case portant un trombone) des 6 domaines et répondu à la question posée.
- répondu à une ultime question en étant sur la case centrale.

DOMAINES DE QUESTIONS

Blanc	MONDIOGRAPHIE (questions-photos)
Bleu foncé	AGRICULTURE
Jaune	ENVIRONNEMENT
Brun	ECONOMIE
Vert	GEOGRAPHIE ET HISTOIRE
Rouge	SOCIETE
Bleu clair	LE JOUEUR RELANCE LE DE (pas de question)

DEBUT DU JEU

- Chaque joueur prépare le matériel pour noter les résultats.
- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle; celui qui a obtenu le plus petit nombre commence.
- Tous les joueurs partent du centre et vont dans la direction de leur choix.

DEROULEMENT DU JEU

Quand un joueur arrive sur une case ou sur une **question principale** d'un domaine, il se fait poser une question de ce domaine par un autre joueur. Celui-ci tire la première question de la boîte blanche s'il s'agit du domaine MONDIOGRAPHIE; de la boîte grise s'il s'agit d'un autre domaine. Le joueur interrogé ne répond qu'à la question correspondant au domaine de la case sur laquelle il se trouve.

Si le joueur répond correctement, il peut jouer à nouveau; si la réponse est inexacte, c'est au joueur suivant de lancer le dé. La parenthèse est un complément d'information et ne concerne pas la réponse exacte.

Quand un joueur répond correctement à une **question principale** il marque à l'aide d'un trombone la couleur correspondante sur le bord du plan de jeu. Si la réponse est inexacte, il doit quitter la **question principale** au tour suivant. Il pourra y retourner par la suite pour tenter sa chance une nouvelle fois.

Il est possible de changer de direction à chaque jet de dé mais il est interdit de revenir sur ses pas lors du jet de dé.

Les cartes ayant servi sont replacées dans la boîte correspondante, à l'arrière de celle-ci.

Les **cases bleu clair** indiquent que le joueur peut relancer le dé.

La case centrale permet au joueur s'y trouvant en cours de jeu de choisir le domaine auquel il veut répondre.

Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur une même case.

Quand un joueur a passé aux **6 questions principales** il retourne à la case centrale. Là, ce sont les autres joueurs qui choisissent le domaine de l'ultime question. S'il répond juste, il a gagné; s'il répond faux il doit quitter la case centrale pour y retourner dès que le dé le lui permettra.

Conception et réalisation : Pierre-Alain Brand : enseignant
Pierre Clerici : Service Ecole Tiers Monde
Pierre Kernén : enseignant
Charly Maurer : Service Ecole Tiers Monde

Soutien financier : Direction de la Coopération au développement et de l'aide humanitaire (DDA)
Office neuchâtelois de documentation pédagogique (ONDP)

Diffusion : Service Ecole Tiers Monde, Epinettes 10, 1007 Lausanne. Tél (021) 26. 84. 33.

Impression : Imprimerie Rapidoffset, Jean-Pierre Chapuis, Le Locle

Graphiste : Dyalog, A. Golay, Le Locle

Lausanne, décembre 1990



SERVICE ÉCOLE TIERS MONDE (é3m)

INTRODUCTION à l'intention des enseignants.

Jeux stratégiques, jeux électroniques, jeux de rôle, "pictionary", jeux télévisés... Le jeu connaît incontestablement un développement florissant. Et la pédagogie par le jeu n'est pas en reste: même les documents pédagogiques les plus austères introduisent l'aspect ludique. Faut-il voir dans cet engouement pour le jeu une réponse un peu facile au manque d'intérêt des élèves? Nous ne le pensons pas. Le plaisir même de jouer, le respect des règles du jeu, l'acquisition de connaissances, la confrontation à l'autre dans le but de gagner sont à eux seuls quelques éléments dont la valeur pédagogique n'est plus à démontrer.

Le "questionary"

Le jeu introduit trois dimensions: le hasard (représenté par le jet du dé), le choix (le joueur choisit son parcours), les connaissances (le joueur doit répondre aux questions posées).

En testant le jeu, nous avons constaté que des élèves de 13 à 15 ans sont capables de répondre à environ 1 question sur 5. Ce degré de difficulté nous paraît adéquat pour que l'élève ne se décourage pas et trouve du plaisir à jouer d'une part, pour qu'il ait envie de maîtriser petit à petit les questions auxquelles il ne peut pas répondre d'autre part.

La forme du "questionary" impose des questions auxquelles une seule réponse précise est possible. Il ne permet pas de développer la réponse, de la relativiser, de l'expliquer. Ce travail d'approfondissement peut et doit être fait lors de l'exploitation du jeu.

Quels sont les **objectifs** du "questionary"?

- **provoquer l'étonnement** et la **curiosité** face aux réalités du monde qui est le nôtre.
- **acquérir des connaissances précises** dans des domaines où les idées fausses, les clichés et les préjugés sont nombreux.

Comment jouer ? quelques suggestions:

- jouer par groupes d'élèves, chaque groupe disposant d'un jeu.
- jouer avec toute la classe, les élèves étant répartis par équipes. Pour cela, le plan de jeu sera reproduit au rétroprojecteur ou on aura fabriqué avec les élèves un plan de jeu géant.
- Tournoi. Avec plusieurs jeux, on organise un tournoi par élimination. Ce tournoi pourrait aussi être mis sur pied entre quelques classes.

- "Spécialistes". On forme au sein de la classe des équipes pour jouer collectivement. Dans chaque équipe un élève se "spécialise" dans un domaine, soit en étudiant les questions de celui-ci, soit en cherchant de la documentation relative à ce domaine.
- "1000 questions" . Lorsque les élèves commencent à maîtriser le jeu, on leur demande d'inventer de nouvelles questions qui seront intégrées au jeu.

Exploitation du "questionnaire" quelques suggestions.

- Observer les élèves pendant le jeu. Relever les questions qui provoquent le plus d'erreurs, d'hésitations, de discussions, d'étonnement. Reprendre ces questions après le jeu pour les expliquer, les commenter, les développer. Pour ce faire, l'enseignant trouvera la documentation nécessaire en consultant, par exemple, le catalogue du Service Ecole Tiers Monde.
- Les élèves regroupent les questions auxquelles ils ont répondu selon des critères tels que:
 - injustice / villes / records / personnages célèbres / (laisser les élèves compléter cette liste).
- Chaque élève ou groupe d'élèves présente aux autres une synthèse de ce qu'il a compris et retenu de chaque domaine.
- Réaliser pour les questions jugées intéressantes, un panneau illustré développant le thème introduit par les questions.
- Sélectionner un certain nombre de questions et les situer sur un planisphère. Par exemple, celles portant sur "Gandhi", "le plus gros producteur d'or du monde", "Brasilia", "le bled" se prêteraient bien à cette activité.
- Par groupes, les élèves sélectionnent une question qui les intéresse. Ils recherchent des documents (par exemple à l'aide du catalogue du Service Ecole Tiers Monde) leur permettant de développer la question. Puis ils présentent la synthèse de leurs recherches à leurs camarades (sous la forme de leur choix)
- Reprendre toutes les questions d'un domaine et créer à l'aide de celles-ci une grille de mots croisés ou un tableau de mots fléchés.
- L'enseignant sélectionne des questions ayant un rapport avec l'actualité. Les élèves recherchent, dans une sélection de journaux de la semaine, tous les articles ayant trait de près ou de loin / directement ou indirectement à ces questions. Le travail donne lieu à une synthèse sous forme, par exemple, de panneaux, d'exposé écrit ou oral, de questions ou devinettes...
- Photolangage. Reprendre toutes les photos du jeu et les étaler sur une table. Les élèves les observent et en choisissent une, deux ou trois. Chaque élève présente ensuite son choix de photos à ses camarades et exprime, par exemple: ce que la photo évoque pour lui / ce qui le frappe sur cette photo / les questions qu'elle soulève / les souvenirs qu'elle rappelle...

- Pour chaque question portant sur une région ou un pays, on énumère tout ce qu'on sait de ce pays ou de cette région. On relève aussi les lacunes qu'on cherchera ensuite à combler.
- Reprendre toutes les questions du domaine "histoire". Tenter de les classer chronologiquement.
- Choisir quelques questions illustrant chacune les formulations suivantes: choix multiple; vrai / faux; oui / non; réponse à donner. Inventer de nouvelles questions correspondant à ces différentes formulations. On pourrait aussi tenter de reformuler certaines questions du "questionnaire".
- Inventer les questions d'un "mini-questionnaire" portant sur, par exemple, notre ville / notre village / notre région / notre école / une discipline scolaire / un domaine sportif / l'actualité...

A vous de jouer. Le Service Ecole Tiers Monde reste à votre disposition pour exploiter ce jeu et vous fournir une documentation approfondie et variée.

