



# REGLE DU Jeu de lois

La vie quotidienne est un parcours. On part de la maison et on revient à la maison ; entre-temps, on peut aller à l'école ou au travail (l'école est le travail des plus jeunes), on se rend dans des commerces, on se transporte, on va au spectacle, etc. Et puis, il peut y avoir des formalités administratives à remplir. De retour à la maison, vous n'êtes pas quitte car là-encore, même dans votre cocon douillet, il vous faut respecter quelques règles du jeu ... social.

La vie, avec l'air de ne pas y toucher, pose beaucoup de problèmes qui se résolvent généralement très très simplement ; un peu comme Monsieur Jourdain fait de la prose sans le savoir, on a la réponse. D'autres sont plus complexes car on n'en connaît pas a priori la solution faute d'y avoir été confronté ou d'y avoir été préparé.

C'est ce parcours de la vie et de la ville que vous allez devoir faire en répondant à des questions avec éventuellement la nécessité d'échanger entre vous pour trouver les bonnes réponses conformes à la loi de la République.

Bonne chance. Amusez-vous et n'hésitez pas à débattre entre vous, au sein de votre équipe, avant de donner, avec vos « adversaires », des réponses possibles. Pour rechercher la solution, échangez des arguments. Comparez-les pour comprendre pourquoi tel ou tel privilégie telle ou telle réponse. Non seulement vous approcherez mieux la bonne réponse, mais vous comprendrez par quels méandres le législateur aura pu passer au fur et à mesure du temps.

**Ce jeu a été conçu en fonction de la législation applicable au 20 novembre 1998.**

Apprendre en jouant, telle est notre devise.

Nous sommes convaincus que vous serez tous gagnants d'une manière ou d'une autre. Au passage, si toute la France joue à ce jeu un jour, c'est notre démocratie qui sera gagnante.

**A partir de 12 ans et ... jusqu'à plus de 77 ans.**

**De 2 à 4 joueurs ou en équipe**, si possible des équipes mixtes jeunes et moins jeunes.

1 ou 2 joueurs supplémentaires se munissent du Grand Livre de la loi qui contient toutes les questions, toutes les réponses, mais aussi les explications. Celui-là ou ceux-là auront pour tâche non seulement d'expliquer la réponse à la question tirée mais de guider les joueurs s'ils sont un peu « secs ».

### **Présentation**

Ce jeu comprend 800 questions-réponses sur la citoyenneté, la famille et le statut personnel des individus, l'école, la vie quotidienne.

### **But du jeu**

Recueillir 4 jetons de sa couleur et se rendre sur tous les lieux de son parcours.

### **Matériel**

1 plateau de jeu - 1 dé - 200 cartes questions/réponses

4 pions de couleur - 4 porte-jetons et 32 jetons

1 règle du jeu - 4 parcours

### **Le Grand Livre de la Loi**

### **Début de la partie**

Chaque joueur (ou équipe) lance le dé ; celui qui a obtenu le score le plus élevé choisit sa couleur ainsi qu'un parcours et prend le porte-jetons correspondant à sa couleur, sur lequel il accumulera les jetons de sa propre couleur. Les autres couleurs et parcours sont choisis par les équipes ayant réalisé, par ordre décroissant, les plus gros scores. Les pions sont disposés sur la Maison, point de départ de la partie. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le but est de recueillir sur son porte-jetons - par une bonne réponse ou par un échange - 4 jetons de sa couleur (ou plus : chiffre à définir en début de partie suivant le niveau des participants), et atteindre tous les lieux de son parcours (l'ordre des lieux n'étant pas imposé).

Les thèmes sont représentés par les couleurs et symboles suivants :

**Ecole :** ● vert

**Statut Personnel - Famille :** ▲ bleu

**Citoyenneté :** ◆ Jaune

**Vie quotidienne :** ■ rouge

## Déroulement de la partie

Pour sortir de la Maison, chaque joueur devra avant tout répondre correctement à une question «Famille-Statut personnel» (exceptionnellement sans gain de jeton), ce qui l'autorisera alors à lancer aussitôt le dé et à avancer son pion d'autant de cases que l'aura indiqué son score. Il doit alors répondre à la question correspondant au thème de la case sur laquelle il se trouve (question posée par le joueur se trouvant à sa droite). S'il répond correctement, un jeton de la couleur de la case lui est donné. S'il s'agit d'un pion de la couleur du joueur, il est mis sur le porte-jetons. S'il ne s'agit pas de sa couleur, le jeton est posé à côté pour un futur échange. C'est ensuite au tour de l'équipe suivante de poursuivre le jeu.

Si une équipe répond correctement, mais qu'il n'y a plus de jeton en jeu de la couleur de la question, elle est autorisée à rejouer, et donc relance le dé.

## Les lieux

**(attention, il faut être sur la case même).**

Il s'agit de lieux où peut être échangé un jeton.

2 solutions :

- si l'équipe à laquelle est demandé l'échange accepte l'échange, il s'agit d'un simple troc ;
- si elle ne l'accepte pas, elle pose une question de la couleur demandée. Si la réponse est correcte, elle devra donner le jeton demandé en échange. Dans le cas contraire, chacun garde ses jetons ; il n'y a donc pas d'échange.

## Particularité

Sur le lieu de l'Ecole, un joueur a la possibilité de répondre à toutes les questions d'une même carte et de remporter autant de jetons que de bonnes réponses.

## Les raccourcis

Le Palais de Justice et la Préfecture sont reliés par un souterrain secret qui permet à l'équipe qui s'y trouve de choisir entre ces deux endroits son lieu de départ lorsque ce sera à nouveau son tour de jouer. Il existe un souterrain de même nature entre l'Hôpital et la Poste.

## Attention, le parcours est semé d'embûches !

- Case «**prison**» : c'est la pire... Le joueur doit rendre tous les jetons qu'il a en sa possession. S'il n'en a aucun, il retourne à la Maison et recommence son parcours à zéro.
- Case «**livre**» : le joueur doit retourner à l'école pour réapprendre... sans perdre aucun des jetons déjà acquis.
- Case «**jeton**» : le joueur redonne un jeton de sa couleur ou deux d'une autre couleur ; s'il n'en possède aucun ou insuffisamment, il passe impérativement le prochain tour.

## Fin de la partie

Une équipe gagne lorsqu'elle s'est rendue sur tous les lieux du parcours qui lui a été assigné et a obtenu 4 jetons de sa couleur (ou plus suivant le niveau des joueurs), accumulés sur son porte-jetons.

La première équipe arrivée au terme du parcours est déclarée gagnante ; les autres se disputent la deuxième place, etc.

## Quelques conseils

Les joueurs, aidés du Juge, peuvent définir en début de parcours le degré de précision des réponses (lorsque plusieurs réponses sont possibles, exiger la totalité des possibilités ou juste une bonne réponse).

Vous pouvez inventer votre propre histoire du jour et changer le parcours (en gardant néanmoins les 4 lieux). Pensez à utiliser les souterrains : ils peuvent s'avérer très utiles... Un conseil : notez sur un papier les lieux de votre parcours où vous vous êtes déjà rendus pour ne pas en oublier.

### PARCOURS «ZIRMATORÉ»

Vous avez reçu par la Poste un étrange courrier vous enjoignant de vous rendre au Centre de Loisirs. Grâce aux indications, vous y retrouvez votre vieil harmonica perdu il y a bien longtemps... Vous allez à l'École le montrer à des copains et raconter votre histoire. Ils ne vous croient pas. Vous devez faire authentifier le courrier par un expert du Palais de Justice. Horreur ! Le message s'est effacé...

### PARCOURS «AVOCATOR»

Bravo, vous êtes devenu un brillant avocat et vous plaidez aujourd'hui au Palais de Justice. Mais que faites-vous ? Vous faites emprisonner tous les bébés de la Crèche et ordonnez la fermeture des Centres de Loisirs ! Rassurez-vous, ceci n'est que le scénario d'un mauvais film que vous êtes en train de voir au Cinéma !

### PARCOURS «ALERTE À LA BOMBE»

Vous êtes à l'École, à votre cours de gym. Maladroit au lancé du poids, vous le laissez tomber sur votre pied, qui se met à gonfler à vue d'œil. Vous êtes emmené à l'Hôpital sur une civière. Vous devrez rattraper vos cours par correspondance. Vous allez donc à la Poste. Mais en raison d'une alerte à la bombe, tout le courrier a été remis à la Préfecture de Police pour passer au déminage.

### PARCOURS «ROLLERMAN»

Pas de chance ! Vous vous retrouvez à l'Hôpital pour la troisième fois cette semaine ! Vos rollers présentent un défaut de fabrication que vous allez faire constater à la Préfecture. Après investigation, ils vous demandent de prévenir les petits de la Crèche qui ont reçu un lot ce matin. Pour vous remercier, ils vous donnent des entrées de Cinéma.