



REGLE DU JEU

PRÉSENTATION

Le but de ce jeu est d'aider les élèves à apprendre leur programme scolaire sous une forme variée, vivante, parfois humoristique, toujours pédagogique. Il a également pour mission de leur suggérer une méthode de travail efficace et agréable. Les adultes verront, eux, s'ils auraient le Brevet aujourd'hui.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 500 cartes (5 000 questions-réponses).

RÈGLES

But du jeu : Le vainqueur est le premier qui, après être arrivé sur la case « Brevet », a bien répondu à deux questions d'une même carte, question « détente » exceptée.

Déplacement du pion : Il est possible de jouer en équipe. Le nombre de joueurs est illimité.

Chaque joueur (ou équipe) choisit un pion différent. Chacun lance le dé à son tour. Le joueur obtenant le plus grand chiffre commence le jeu. Le premier joueur lance le dé et, partant de la case « départ », avance son pion d'autant de cases que l'indique le dé. Il doit alors répondre à la question correspondant à la case sur laquelle il se trouve. S'il répond correctement, il relance le dé. Dans le cas contraire, c'est au tour du joueur placé à sa droite de poursuivre le jeu.

Cases « matières » :



Histoire



Géographie



Maths



Français



Case « détente » : Certaines de ces cartes n'exigent pas de réponse mais indiquent une marche à suivre. Il suffit alors de déplacer son pion comme l'indique la carte. Les cartes précisent s'il faut continuer à jouer après avoir déplacé son pion et s'il faut répondre après avoir déplacé son pion. Dans le cas où une question est posée, la règle est la même que pour les autres matières.



Case « bombe » : Les adversaires du joueur qui tombe sur cette case choisissent la matière dans laquelle lui sera posée la question, à l'exception de la catégorie « détente ». S'il répond bien, il relance le dé. Dans le cas contraire, il retourne à la case d'où il vient et c'est au joueur suivant de lancer le dé.



Case « boum » : Le joueur qui tombe sur cette case choisit lui-même dans quelle matière lui sera posée la question, à l'exception de la catégorie « détente ». S'il répond bien, il relance le dé. Dans le cas contraire, il retourne à la case « départ ».

Case « Brevet blanc » : Le joueur qui tombe sur cette case doit répondre à toutes les questions d'une même carte, question « détente » exceptée. Après avoir répondu, il avance d'autant de cases qu'il a eu de bonnes réponses. S'il a bien répondu aux quatre questions, il avance de quatre cases et relance le dé. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer. Si le joueur ne répond à aucune question, il doit passer un tour.



Case « bonnet d'âne » : Le joueur qui tombe sur cette case passe un tour.

Fin de la partie : Pour arriver sur la case « Brevet », le joueur doit être dans le cercle et obtenir 1 en lançant le dé. Tant que le joueur n'arrive pas sur la case « Brevet », il continue le jeu dans le cercle en choisissant le sens de rotation à chaque coup. La partie est gagnée par le joueur qui, après être arrivé sur la case « Brevet » a pu obtenir au moins la mention « assez bien » en répondant aux questions d'une même carte, à l'exception de la catégorie « détente ».

Barème des mentions :

- 4 réponses exactes : mention « très bien »
- 3 réponses exactes : mention « bien »
- 2 réponses exactes : mention « assez bien »
- 1 réponse exacte : oral de rattrapage (le joueur se replace dans le cercle sur la case de son choix et attend son tour).
- Aucune réponse exacte : échec (le joueur retourne à la dernière case « Brevet blanc » et attend son tour).

DERNIERS CONSEILS

Les joueurs peuvent déterminer au début du jeu le temps alloué pour répondre aux questions, ainsi que le degré de précision des réponses. Pour mieux profiter de la partie, il est possible de jouer avec un papier et un crayon.

... BONNE CHANCE !