

FÊTE FORAINE



Contexte

Les joueurs sont les heureux propriétaires de manèges d'une fête foraine. La rentabilité des manèges dépend de la position qu'ils occupent les uns par rapport aux autres. Lors de l'installation des manèges, les joueurs tenteront donc de les positionner stratégiquement afin de réaliser un maximum de recettes.

#1 Marquer le maximum de points

Enjeux pédagogiques

- Prendre conscience des difficultés qu'un groupe peut rencontrer à enclencher la coopération.
- Identifier les freins, les leviers et les déclencheurs de la coopération au sein d'un groupe.

- Disposer les **9 manèges** au milieu de la table, sur une même ligne, dans un ordre aléatoire.
- Sélectionner les **objectifs multiples** correspondant au nombre de joueurs, puis les distribuer, face cachée, à **chaque joueur**.
- Choisir la **forme A** et la poser sur la table, visible par l'ensemble des joueurs.
- Disposer également les **2 aides de jeu**.
- Préparer un **chronomètre** réglé sur 10 minutes.

But du jeu

Les joueurs chercheront à valider les objectifs individuels pour marquer un maximum de points en reproduisant dans le jeu les connexions qui y sont représentées. Une connexion est validée si les manèges correspondants sont positionnés côte à côte (cf. aide de jeu) à la fin de la manche et à condition que la forme imposée soit réalisée.

Chaque connexion représentée sur l'objectif rapporte 1 point lorsqu'elle est validée à la fin de la manche.

Fonctionnement

A tour de rôle, les joueurs déplacent une dalle d'un endroit à un autre (cf. aide de jeu).

Les joueurs ont le droit de parler entre eux des sujets de leur choix, mais n'ont pas le droit de montrer les visuels de leurs cartes d'objectifs.

Fin de la manche

Le jeu s'arrête lorsque les joueurs réussissent à constituer la **forme A** ou au bout de **10 minutes**, que la forme soit réalisée ou non.

Décompte des points

Si la forme n'est pas constituée, les joueurs ne marquent aucun point. Si la forme est constituée, chaque connexion représentée sur un objectif et réalisée rapporte 1 point.

Modalité d'animation : Demander aux joueurs d'annoncer leur score tout en conservant leurs objectifs cachés.

Fête Foraine est un jeu de société pédagogique qui permet aux joueurs d'expérimenter l'écart qu'il peut y avoir entre notre capacité à enclencher la coopération à un instant précis et les enjeux réels d'une situation.

Le jeu est composé de 9 dalles en carton et de 72 cartes :

9 Manèges



3 Formes



2 Aides de jeu



Référence de la forme

13 Objectifs multiples



36 Objectifs uniques



18 Configurations



Nombre de joueurs

Numéro de l'objectif

Mise en place



Expérience de jeu

Lors de la première séquence de jeu, les joueurs ne coopèrent que très rarement. Ils restent généralement focalisés sur leurs objectifs et communiquent peu entre eux.

Propositions de questionnement des joueurs

« A part en de rares occasions, les joueurs ne coopèrent pas spontanément à ce jeu... et ne se posent même pas la question de la possibilité de coopérer... A votre avis, pourquoi ? »

#2 Marquer un maximum de points en coopérant

Proposer cette 2ème manche si les joueurs n'ont pas coopéré et/ou s'ils n'ont pas marqué le maximum de points. Sinon, passer directement à la 3ème manche.

Enjeux pédagogiques

- Identifier les leviers et les déclencheurs de la coopération au sein d'un groupe.

Mise en place et fonctionnement

Les règles sont strictement identiques à la manche précédente, mais, cette fois-ci, il est explicitement demandé aux joueurs de coopérer afin de marquer collectivement un maximum de points.

Expérience de jeu

Lorsqu'on les incite à coopérer, les joueurs prennent généralement davantage de plaisir à jouer, tout en totalisant un plus grand nombre de points. La facilité avec laquelle les joueurs se coordonnent dépend généralement de leur capacité à proposer des méthodes.

Propositions de questionnement des joueurs

« Quelles différences voyez-vous entre cette manche et la précédente en termes de vécu et de résultat ? »

« Quels enseignements peut-on tirer de cette expérience ? »

#3 Nouveau lieu, nouvelle forme

Enjeux pédagogiques

- Proposer une expérience de coopération plus réaliste qui nécessite la réalisation de compromis.

Mise en place et fonctionnement

Les règles de cette manche sont strictement identiques à la première manche, à l'exception de la forme que les joueurs devront réaliser.

- Pour les parties à 3 joueurs, remplacer la forme A par la forme B.
- Pour les parties à 4, 5 ou 6 joueurs, remplacer la forme A par la forme C.

Modalité d'animation : Après 5 minutes de jeu, questionner les joueurs sur le nombre d'objectifs qu'ils cherchent à atteindre.

Expérience de jeu

Il faut généralement un certain temps avant que les joueurs prennent conscience de la nécessité de faire des compromis en raison de la nouvelle forme à réaliser.

Propositions de questionnement des joueurs

- Quels enseignements pouvez-vous tirer de cette expérience ?
- Quelles similitudes et quelles différences y a-t-il selon vous entre ce jeu et les situations réelles ?
- Dans quelle mesure les enseignements de ce jeu sont-ils transposables aux situations réelles ?

Conseils pour les professionnels

Les 3 manches doivent être jouées successivement. Nous vous conseillons de questionner les joueurs à la fin de chaque manche afin de les aider à tirer des enseignements de leurs expériences.

Ressources en ligne

Utilisez ce flashcode pour accéder aux ressources pédagogiques et au chronomètre du jeu.

Nous vous y proposons également de nouvelles modalités de jeu.

