

## 1. Liste du matériel

Le matériel peut être imprimé soit en couleur soit en noir et blanc.

- 1 plateau de jeu (Format A3 sur support cartonné de préférence)
- 6 pions
- 1 dé (non fourni)
- 1 chronomètre (non fourni)
- 6 paquets de cartes à jouer (732 questions au total)
- 1 aide mémoire des thèmes de chaque rubrique
- 6 cartons de stockage des jetons gagnés au cours de la partie par chaque équipe
- des jetons pour chaque thème du jeu
- 1 carte de score
- 1 fiche de révision par étudiant

## 2. But du jeu

Les buts de ce jeu sont multiples :

1. vérifier de manière ludique les connaissances des étudiants sur les différents thèmes abordés en Economie-Droit-Management au cours de la formation de BTS SIO en vue de préparer l'examen.
2. identifier les thèmes ou points du programme à revoir ou à éclaircir pour orienter les révisions finales en vue de l'examen.
3. Travailler en équipe.
4. Développer des stratégies de coopération et d'entraide au sein de la classe.
5. Comprendre un énoncé annoncé oralement.
6. Organiser sa pensée.
7. Argumenter.

## 3. Éléments de jeu

Le jeu est conçu pour aborder l'ensemble des thèmes du programme.

Les cartes représentent ainsi 6 thèmes :

- |   |     |               |
|---|-----|---------------|
| ➤ L'économie                              | EG  | 132 questions |
| ➤ Le management                           | M   | 108 questions |
| ➤ Les principes généraux du droit         | PGD | 94 questions  |
| ➤ Le droit du travail                     | T   | 138 questions |
| ➤ Le droit des contrats                   | C   | 138 questions |
| ➤ Le droit de la propriété intellectuelle | PI  | 122 questions |

Une carte est constituée de deux parties :

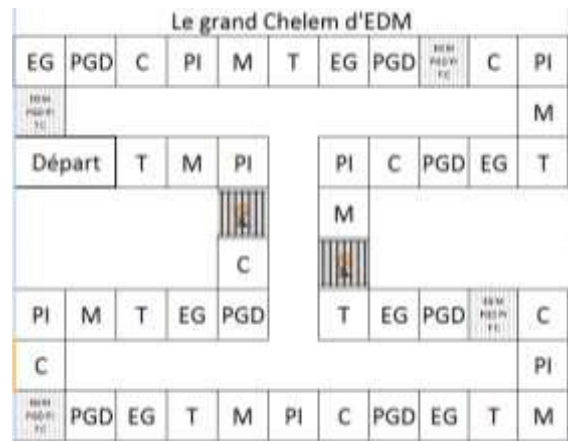
- La partie du haut formule la question à poser à l'équipe qui joue.
- La partie du bas est consacrée à la réponse.

Devant chaque question apparaît une étoile (\*), deux étoiles (\*\*\*) ou trois étoiles (\*\*\*\*) en fonction de la difficulté de la question.

*	Questions sans grande difficulté et qui nécessitent peu de développement. Temps pour y répondre : 1 minute.
**	Questions nécessitant de développer sa pensée, de proposer des arguments. Temps pour y répondre : 2 minutes
***	Questions nécessitant un raisonnement organisé et structuré en respectant les méthodes étudiées en classe. Temps pour y répondre : 3 minutes.

## 4. Installation du jeu

Commencer par poser le plateau de jeu au centre de la table



Poser également l'aide mémoire des thèmes abordés dans le jeu à proximité du plateau de jeu et de façon à ce que l'ensemble des joueurs puissent le voir.



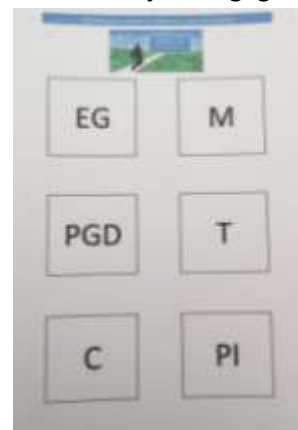
Chacun des 6 paquets de cartes est **mélangé** puis posé à proximité du plateau de jeu.

Les étudiants se répartissent par équipe en mélangeant les niveaux de compétences de chacun pour que les raisonnements et connaissances se complètent. Le jeu a été conçu idéalement pour accueillir 4 équipes de 3 joueurs (soit 12 joueurs) autour du plateau de jeu ou 6 équipes de 2 joueurs.

Chaque équipe ainsi formée choisi un pion parmi les suivants :



Chaque équipe se muni également d'un « carton » qui lui servira à stocker les différents jetons gagnés au cours de la partie.



Chaque étudiant dispose enfin d'une fiche individuelle de révision lui permettant de noter les questions auxquelles il n'a pas su répondre au cours de la partie. Ce document pourra servir de support pour orienter les révisions en vue de passer l'examen.  
a partie peut commencer !

## 5. Déroulement d'une partie

5.1. Toutes les équipes posent leur pion sur la **case de départ**. L'équipe qui obtient le plus grand score au dé commence la partie. La partie se déroulera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

5.2. L'équipe désignée pour commencer lance le dé et déplace son pion dans le sens des aiguilles d'une montre. L'un des étudiants d'une autre équipe pose une question correspondant au thème de la case sur laquelle l'équipe s'est arrêtée, en précisant préalablement la difficulté de la question posée (c'est-à-dire le nombre d'étoiles indiqué sur la carte).

5.4. L'équipe a alors entre 1 et 3 minutes pour répondre à la question, en fonction du nombre d'étoiles indiqué sur la carte.

### **!!!! Conseils pour le bon déroulement de la partie !!!!!**

**Il n'est pas demandé** de répondre à la question posée exactement telle que la réponse est formulée sur la carte. Toute réponse approchante, exprimée avec ses propres mots, ou cohérente par rapport à la question posée doit être validée. L'objectif est de vérifier la compréhension des joueurs sur les différents thèmes et concepts du programme et non pas de vérifier l'acquisition de connaissances encyclopédiques.

**Soyez indulgent avec vos camarades !!!**

5.5. **Si l'équipe ne répond pas correctement** à la question pendant le temps imparti, les étudiants concernés (ou tout autre étudiant qui n'aurait pas su y répondre) inscrivent la question/réponse sur leur fiche de révision. Et c'est au tour de l'équipe suivante de jouer.

5.6. **Si l'équipe répond correctement à la question** (est validée par les autres étudiants autour de la table), l'équipe remporte un nombre de jetons dans la rubrique concernée (EG, M, PDG, T, C, PI) équivalent au nombre d'étoiles indiquées sur la carte, donc entre 1 et 3 jetons. Les jetons ainsi remportés sont placés sur le carton de stockage à l'endroit prévu à cet effet.

L'équipe a alors le droit de jouer une deuxième fois, lance le dé et doit répondre à une question du thème correspondant.

Si à cette 2<sup>ème</sup> question, l'équipe répond correctement, elle aura le droit de relancer le dé pour se déplacer au début de son prochain tour de jeu. Une équipe ne peut donc répondre qu'à deux questions par tour de jeu.

En revanche, si à cette deuxième question, l'équipe ne répond pas correctement, les étudiants inscrivent la question sur leur fiche de révision. Et au prochain tour de jeu, ils devront répondre à une question correspondant à la case sur laquelle ils sont arrêtés (ils ne relanceront pas le dé).

### 5.7. Réponse partielle

**Pour les cartes comportant 1 étoile (★),** la réponse est considérée comme fausse. Aucun jeton n'est attribué à l'équipe. Le tour de jeu de cette équipe s'arrête là. Au prochain tour, le dé ne sera pas relancé. Il faudra répondre à une question du même thème.

**Pour les cartes comportant 2 (★★) ou 3 étoiles (★★★),** la réponse est considérée comme correcte mais ne rapporte qu'un seul jeton. Le tour de jeu de l'équipe s'arrête là. Mais au prochain tour de jeu, l'équipe commencera par lancer le dé.

### **VARIANTES POSSIBLES**

1/ Les étudiants relancent le dé quelque soit la réponse (bonne ou mauvaise) donnée aux questions posées pour éviter qu'une équipe soit bloquée.

Ou

2/ L'équipe qui répond mal à une question rend un jeton (sorte de malus).

5.8. C'est maintenant au tour de l'équipe suivante de jouer en respectant les règles présentées ci-dessus.

#### 5.9. Lorsqu'une équipe arrive sur une case « PRISON » :



L'équipe s'arrête de jouer et passe son tour de jeu. Quand reviendra son tour de jouer, l'équipe choisira le thème sur lequel est souhaité être interrogée. Si la réponse est correcte, l'équipe lance le dé, sinon elle passe à nouveau son tour.

Si au bout de 2 tours de jeu l'équipe n'est toujours pas sortie de prison, l'équipe place son pion sur la case adjacente à la case « prison » et tente de répondre à la question. Le jeu reprend pour cette équipe selon les règles habituelles.

#### 5.10. Lorsqu'une équipe arrive sur une case « JOKER » :



L'équipe concernée choisie le thème sur lequel elle souhaite être interrogée.

Par ailleurs, les règles de fonctionnement de la case et d'attribution des jetons restent inchangées par rapport aux cases « NORMALES ».

En cours de partie, la case « **DEPART** » sera assimilée à une cas « JOKER ».

## 6. Fin de la partie

Le jeu se poursuit ainsi de suite pendant le temps accordé par l'enseignant.

A la fin du temps imparti, on compte les points obtenus à l'aide de la grille de score.

Pour cela, il suffit de compter le nombre de jetons obtenus dans chaque thème et de les inscrire sur la grille de score.

Toutes les équipes qui ont **au moins 3 points dans chacun des 6 thèmes** ont réalisé le **Grand Chelem** et gagne un **bonus de 15 points supplémentaires**.

Les points sont alors additionnés. L'équipe qui remporte le plus de point gagne la partie.

	EQ	M	PGD	PI	T	C
EQ						
M						
PGD						
PI						
T						
C						
Grand Chelem						
Total						

## 7. Plateau Numérique projetable

Le jeu est également proposé en version « **Numérique projetable** » (Cf. fichier joins).

Ce fichier permet de jouer en classe entière et d'obtenir une animation plus dynamique.

L'enseignant est alors chargé d'animer la séance selon les règles énoncées ci-dessus.

## Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement Monsieur Jean-Michel Paguet, Inspecteur général de l'éducation nationale, Groupe économie-gestion, sans qui le projet n'aurait pu aboutir.

Je remercie également Eric Deschaintre, IA/IPR de l'Académie de Strasbourg et membre du Certa, pour ses bons conseils, sa patience et son soutien tout au long de ce long projet.

Un remerciement tout spécial à mes relecteurs, Eric Deschaintre, Cédric Favrie, enseignant en classe préparatoire ECT et membre du Certa, pour les rubriques d'économie-management et Anaïs Brenot, enseignante en droit en filière DCG, pour les rubriques de droit. Vos remarques et conseils m'ont grandement aidé à formuler les questions et les réponses inscrites sur les cartes à jouer.

Merci également à Jean-Pierre Souvane, membre du Certa, qui a accepté de tester le jeu en grandeur nature pour améliorer sa dynamique et sa jouabilité afin d'apporter un maximum de satisfaction aux étudiants qui vont maintenant le prendre en main.

Je remercie mes collègues de l'Académie de Bourgogne – Franche Comté pour leurs encouragements.

J'ai enfin une pensée toute particulière pour mes étudiants de 2<sup>ème</sup> année de BTS SIO, session 2016 et 2017, qui ont testé les cartes de ce jeu en version « bêta » et m'ont donné de nombreuses idées pour améliorer la fluidité des parties. Leur enthousiasme m'a vraiment donné envie d'aller au bout du projet malgré les nombreuses heures de travail qu'il m'a demandé. C'est pour eux que j'ai travaillé et pour tous les étudiants de BTS SIO qui pourront profiter du concept. Puissent-ils réviser le programme de manière ludique et réussir aux examens qui les attendent. Bonne route à eux sur leurs chemins professionnels.

Aurélie Guillon  
Enseignante en Economie-Gestion, Filière SIO, Académie de Dijon  
Et membre du réseau Certa