J'INVITE 1 banquier(e) DANS MA CLASSE

# Règle du jeu

# Règle du jeu

## But du jeu

Parvenir le plus vite possible au magasin de souvenirs avant sa fermeture : attention au baisser de rideau !
Il s'agit d'un jeu coopératif : tous les élèves gagnent ou perdent ensemble !

## Matériel

Le jeu contient :

- 1 règle du jeu
- 1 plateau de jeu
- 105 cartes questions, dont :
  - 30 cartes *Achat*
  - 30 cartes *Paiement*
  - 30 cartes *Budget*
  - 15 cartes *Éco-gestes*
- 5 pions personnages (à assembler sur leurs socles)
- 15 pièces *Rideau de fer*
- 1 dé 6 faces
- 1 planche de 6 stickers (à coller sur chacune des faces du dé)
- 1 livret des réponses contenant une rubrique
- 1 flyer *La banque, à quoi ça sert ?*, pour enrichir le jeu d'informations complémentaires sur l'univers de la banque.

## Durée

Une séance dure une heure environ.

## Mise en place

Le plateau de jeu est installé au centre de la classe.
Le professeur est le maître du jeu. Il présente l'invité (le banquier) aux élèves et explique les règles du jeu. Les élèves sont répartis en cinq équipes. Chacune dispose de son propre espace (on peut grouper plusieurs tables par exemple).
Le professeur attribue un pion personnage à chaque équipe. Pour faciliter le déroulé du jeu, il veillera à faire coïncider l'ordre des couleurs sur le plateau et l'ordre de jeu des équipes. Puis, il place les pions sur les cases correspondantes sur le plateau de jeu.

L'enseignant indique l'équipe qui commence, puis les équipes jouent selon leur disposition, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Astuce

Pour suivre l'avancée des équipes, le professeur peut reproduire le tableau suivant à la vue de tous. Un élève de chaque équipe viendra le compléter dès qu'une réponse sera validée par l'invité, en cochant la case correspondante.

| | Cartes *Achat* | Cartes *Paiement* | Cartes *Budget* |
|---|---|---|---|
| *Équipe* **1** | | | |
| *Équipe* **2** | | | |
| *Équipe* **3** | | | |
| *Équipe* **4** | | | |
| *Équipe* **5** | | | |

À noter : les cartes *Éco-gestes* ont un principe de jeu différent (voir cas n° 3).

## Déroulement de la partie

Pour commencer, un joueur de la première équipe lance le dé.

Cas n° 1

Si le dé indique 1 ou 2, le joueur déplace le pion de son équipe d'autant de cases et pioche une carte de la famille correspondant au symbole dessiné. S'il tombe sur « choix libre », le joueur pioche une carte *Achat*, *Paiement* ou *Budget*, en choisissant de préférence une famille de cartes pour laquelle son équipe n'a pas encore validé de réponse. Puis il revient à sa table et la lit à ses camarades afin de proposer une réponse argumentée à l'invité.

Pendant que l'équipe réfléchit à la réponse, les autres équipes vont, à tour de rôle, lancer le dé et avancer leur pion.

Puis l'enseignant invite la première équipe à prendre la parole : un des joueurs lit la question à toute la classe et révèle la réponse de l'équipe.

- Si la réponse est juste, l'invité la valide. L'élève va alors au tableau cocher la case qui correspond à la famille de cartes validée par son équipe.
- Si la réponse est fausse, l'invité explique à toute la classe la bonne réponse.

Puis un élève de la même équipe relance le dé pour choisir une nouvelle question et retourne à sa table. Pendant ce temps, l'enseignant invite la deuxième équipe à s'exprimer.

### Cas n° 2

Si le dé indique *Rideau de fer*, le joueur pose l'une des pièces du rideau de fer sur le magasin et relance immédiatement le dé.

### Cas n° 3

Si le dé indique *Éco-gestes*, le joueur pioche une carte de la famille correspondante, sans avancer son pion. Puis il revient à sa table et la lit à ses camarades afin de proposer une réponse argumentée.

- Si la réponse proposée est juste, l'invité la valide. Le joueur pioche alors une carte de la famille de son choix : *Achat*, *Paiement* ou *Budget*.
- Si la réponse est fausse, l'équipe reçoit en pénalité un bout du rideau de fer à poser sur le plateau et relance immédiatement le dé.

Les équipes jouent l'une après l'autre. Les élèves écoutent les réponses proposées par l'équipe qui joue. Ils peuvent donner leur avis, juste avant que l'invité explique la bonne réponse.

### Astuce

Pour donner du rythme au jeu, vous pouvez chronométrer le temps de réponse de chaque équipe : 1 minute maxi !

## Fin du jeu

Le jeu prend fin :

- soit lorsque toutes les pièces du rideau de fer sont posées sur le plateau de jeu. La classe a perdu.
- soit lorsque toutes les équipes ont franchi le seuil du magasin (il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact avec le dé pour y entrer) en ayant répondu correctement à au moins une question de chaque famille de cartes : *Achat*, *Paiement*, *Budget* (le tableau complété par les élèves pourra en attester). La classe a gagné.

Si une équipe n'a pas validé les trois familles de cartes en arrivant au magasin, elle doit lancer le dé et faire marche arrière. Elle continue de jouer et de répondre aux questions jusqu'à ce qu'elle tombe sur la case souhaitée. Elle peut avancer ou reculer son pion pour atteindre son objectif au plus vite.

Toute équipe arrivée au magasin en ayant répondu à ses objectifs se disperse pour aider les autres équipes à rejoindre le magasin.

### Astuce

Pour écourter la partie, le professeur peut aider les équipes qui ne sont pas encore arrivées en piochant des cartes et en posant les questions à l'ensemble de la classe.