

Intro

- 1) Mot d'accueil (2 minutes - voir page 9 du manuel)
- 2) Répartition des équipes (2 minutes - voir page 11 du manuel)
- 3) Questions introductives (15 minutes - voir page 9 du manuel)
- 4) Explication générale du jeu (6 minutes - voir page 12 du manuel)
- 5) Demandez aux participants de lire attentivement les informations sur les cartes concernant leurs élèves sans qu'ils changent leur position sur le tableau éducatif à leur table (5 minutes)

-  Phase d'activité
-  Phase de bataille
-  Phase d'investissement

Manche 01

Obtenir les bâtiments appropriés

- Construire une école (3 minutes)
- Introduction
- Explication
- Déroulement

Au besoin, voir page 13 du manuel

Manche 02

Obtenir du matériel scolaire neuf et adapté

- Décoder le message (5 minutes)
- Introduction
- Explication
- Déroulement

Au besoin, voir page 14 du manuel

Manche 03

Obtenir de bons enseignants

- Papier, crayon, gomme (5 minutes)
- Introduction
- Explication
- Déroulement

Au besoin, voir page 14 du manuel

Inscrivez sur le tableau les équipes qui ont réussi l'activité

Obtenir des cartes «situation» et des Educos (8 minutes)

- Explication (3 minutes)
- Déroulement (5 minutes)

Obtenir des cartes «situation» et des Educos (5 minutes)

- Flash spécial (après 1 minute)

Annoncez ceci: «Suite à l'évasion fiscale, il y a moins d'argent que prévu pour l'enseignement. Il va falloir retirer à chaque fois 1 Educo du chiffre indiqué sur le dé. Par exemple: si vous obtenez 3 en lançant le dé, vous ne jouez que pour 2 Educos.»

- Déroulement (5 minutes)

Si une équipe n'a pas l'une des 3 conditions indispensables à une éducation de qualité, elle doit rétrograder de classe certains élèves: bâtiments (12 années), enseignants (8 années) et matériel scolaire (5 années).

Fin de la partie, passer au comptage des années d'éducation. Au besoin, voir page 18 du manuel.

Prenez le temps de débriefer avec vos élèves. Voir page 18 du manuel.

Après 5 min, demandez aux participants de s'arrêter et de regrouper les 10 cartes de leur couleur en un tas qu'ils laissent sur la table de jeu.

Ensuite, ils peuvent revenir à leur table d'équipe avec les cartes «situation» vertes et rouges ainsi que les Educos gagnés.

PRÉPARATION (1 minute)

Demandez à chaque équipe un volontaire pour jouer le rôle de contrôleur.

Donnez à chaque contrôleur la fiche d'information (dépliant) qui explique les conséquences des cartes «situation».

Chaque contrôleur se rend ensuite dans une autre équipe pour surveiller le bon déroulement de la phase d'investissement.

* DÉROULEMENT (5 minutes) **

Chaque équipe applique les effets positifs et négatifs des cartes «situation».

Grâce au dépliant, le contrôleur lit à voix haute l'explication associée au symbole des cartes «situation». Selon les explications, il retire ou ajoute des Educos pour l'équipe qu'il surveille.

Le contrôleur collecte les cartes «situation» au fur et à mesure que celles-ci sont utilisées.

Chaque équipe convertit les Educos pour que les élèves passent à une/plusieurs classes supérieures. 1 Educo vaut 1 année d'études.

Le contrôleur collecte les Educos au fur et à mesure que ceux-ci sont utilisés.

Les Educos peuvent également être utilisés pour obtenir la condition indispensable si l'équipe n'a pas réussi l'activité de la manche.

CLOTURE

Les contrôleurs communiquent au meneur de jeu le nombre de diplômés (les élèves qui ont atteint le 12^e niveau) dans l'école qu'ils ont surveillé et lui rapportent les cartes «situation» ainsi que les Educos.

* CONSEIL

Profitez de la phase d'investissement de la manche 1 pour vous assurer qu'il y ait 7 cartes «situation» et 25 Educos aux 3 tables de jeu, pour la phase de bataille de la manche 2.

Ajoutez, en distribuant équitablement, les Educos supplémentaires (2 Educos par diplômé) aux 3 tables de jeu.

Assurez-vous qu'il y ait bien 5 tas de 10 cartes de même couleur.

** CONSEIL

Profitez de la phase d'investissement de la manche 2 pour prendre toutes les cartes A, B et C qui se trouvent sur les 3 tables de jeu. Ceci afin de préparer la phase d'activité de la manche 3.

Séparez les cartes qui ont une icône «enseignant» de celles qui n'en ont pas. Les cartes qui ont une icône «enseignant» sont les cartes 1, 2 et 3 des séries A, B et C.

S'il y a 5 équipes, il y a au total 45 cartes «enseignants» et parmi celles-ci il y a 9 cartes «enseignants» d'une certaine couleur (= d'une équipe).

