

Pourquoi
coopérer ?

Jeu de l'Oie

(Collège)



But du jeu

Éviter les pièges du système économique dominant et devenir acteur de l'Économie Sociale et Solidaire (ESS). Les joueurs partent de la flèche départ et doivent arriver à la flèche arrivée ou plus loin. Ainsi, ils sortent symboliquement de la spirale infernale du capitalisme.

Joueurs

De 2 à 5 joueurs. À partir de 15 ans.

Durée de la partie

environ 45 minutes.

Installation du jeu

- Ce jeu de l'oie se joue avec 2 dés (ou éventuellement 1 ou 3 dés selon le temps dont vous disposez).
- Chaque joueur choisit un profil parmi les 5 proposés :
 - le Directeur des Ressources Humaines d'une grande entreprise,
 - l'employée dans une usine de textile,
 - l'agricultrice,
 - la star du rock
 - et le jeune précaire régulièrement sans logis.
- Les cartes bonnes et mauvaises actions (dos avec les images des personnages et les losanges verts foncés et rouges) sont aussi à poser devant les joueurs.
- Les cartes questions (et réponses) sur les différents thèmes sont sur le côté.



Ce jeu conçu par l'association Dédale est en libre accès sur le site : <http://dedaleasso.org/projet/les-alter-jeux/>

Déroulement

La personne qui commence à jouer est celle qui a le plus de « E » et de « S » dans son prénom et son nom. En cas d'égalité, c'est la personne la plus jeune qui commence. Chacun à leur tour, les joueurs lancent les dés et avancent sur le plateau. Vous tournez dans le sens que vous voulez.

Cinq thèmes composent ce plateau, représentés par les couleurs jaune, bleu, vert, orange et violet. Si vous tombez sur une case d'une de ces couleurs, il faut répondre à une question de la couleur correspondante. Bonne réponse : vous avancez de 3 cases. Mauvaise réponse : vous reculez de 2 cases. Puis vous passez au joueur suivant.

Lorsque vous arrivez sur une case déjà occupée par un pion, les deux joueurs répondent à une question ensemble. Bonne réponse : les deux joueurs avancent de 5 cases. On avance plus vite à plusieurs ! Mauvaises réponses : les 2 joueurs reculent de 2 cases ensemble dans la défaite.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case vert foncé « bonne action » ou une case rouge « mauvaise action », il tire une carte de la pile correspondante et suit les instructions. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le vainqueur est celui qui arrive à sortir de la spirale le premier. Il offre alors un coup à boire à tous les autres (s'il est d'accord, ce n'est pas une obligation !).

Avertissement

L'Économie Sociale et Solidaire, ce n'est pas toujours la perfection non plus ! Chacun doit pouvoir se renseigner sur ce qui existe et se faire son propre avis éclairé. Nous avons simplement tenté de vous apporter quelques pistes sur le sujet et de vous faire découvrir certaines choses (si vous ne les connaissiez pas déjà...).

Ne vous sentez pas jugés ou accusés de quoi que ce soit en lisant les cartes bonnes et mauvaises actions, nous n'avons pas souhaité être moralisateurs, juste un peu humoristiques !