



Jeu de l'oie

Conception du jeu : Daniel LACROZE-MARTY
Illustration du jeu : Manon AGUADE

1 règle du jeu

1 plateau (59,4 cm x 84 cm)

1 jeu de 20 cartes « droits »

1 jeu de 36 cartes « quiz »

5 pions « joueurs »

1 pion « temps »

1 dé

Documents à consulter :

- ✓ Déclaration Universelle des Droits de l'Homme (ONU – 1948)
- ✓ Pacte international relatif aux droits civils et politiques (ONU – 1966)
- ✓ Pacte international relatif aux droits économiques, sociaux et culturels (ONU – 1966)
- ✓ Convention Relative aux Droits de l'Enfant (ONU – 1989) communément nommée CIDE

JEU DE L'OIE

Règle du jeu

PUBLIC

À partir de 8 ans

TYPE DU JEU

Jeu coopératif – 3 à 5 joueurs

PRÉPARATION DU JEU

Mélanger les cartes « droits » et les répartir au hasard dans les cases prévues à cet effet sur le plateau, face visible.

Mélanger les cartes « quiz » et les poser en tas sur la case « quiz » face cachée.

Positionner le pion « temps » sur la case (0) du calendrier.

Poser les pions « joueurs » sur la case « Elysée »

OBJECTIF DU JEU

L'ONU (Organisation des Nations Unies) a adopté la Convention Relative aux Droits de l'Enfant le 20 novembre 1989.

Le Gouvernement français a ratifié la Convention Relative aux Droits de l'Enfant le 7 septembre 1990.

Les joueurs sont les membres du Gouvernement qui doit mettre en œuvre la Convention Relative aux Droits de l'Enfant dans le pays.

Ces membres du Gouvernement ont pour mission d'adapter les lois du pays touchant au moins

- à 3 joueurs : 8 droits dont 2 droits concernant les droits civils et politiques, 2 droits concernant les droits économiques et sociaux et 1 droit concernant les droits culturels.
- à 4 joueurs : 11 droits dont 3 droits concernant les droits civils et politiques, 3 droits concernant les droits économiques et sociaux et 2 droits concernant les droits culturels.
- à 5 joueurs : 13 droits dont 4 droits concernant les droits civils et politiques, 4 droits concernant les droits économiques et sociaux et 2 droits concernant les droits culturels.

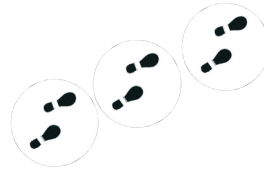
Ils ont 50 semaines pour atteindre leur objectif.

DÉROULEMENT DU JEU

Avant de commencer, le premier joueur avance le pion « temps » d'une case (= 1 semaine).

Il lance le dé et avance son pion d'autant de cases qu'indique le dé. Il emprunte le chemin de son choix. Pour gagner un droit le joueur doit :

→ arriver exactement sur la dernière case blanche du chemin.



→ Si son dé indique plus de points qu'il n'en faut, il pose son pion sur la dernière case blanche du chemin et c'est au tour du joueur suivant.

→ pour avancer sur les cases rouges, le joueur doit faire uniquement des 6.



→ quand le joueur arrive sur la dernière case rouge, il tire une carte du quiz et lit la question à ses partenaires et propose les 3 réponses.

→ si les partenaires répondent juste à la question, les joueurs gagnent ce droit.

→ si les partenaires ne répondent pas à la question, les joueurs ne gagnent pas ce droit.

→ après avoir posé la question, gain ou pas, le joueur retourne directement à la case « Elysée » d'où il repartira au prochain tour.

Les autres joueurs jouent à leur tour.

Le joueur qui a commencé la partie avance le pion « temps » chaque fois que c'est son tour.

Si un joueur fait un « 6 », il rejoue.

Attention !

➤ Un joueur ne peut pas dépasser un autre joueur.

➤ Il ne peut y avoir plus d'un joueur sur une case.

➤ Si un joueur doit arriver sur une case occupée par un autre joueur ou s'il le dépasse, il reste à sa place et c'est au tour du joueur suivant.

FIN DE PARTIE

Si les joueurs ont gagné le nombre programmé de droits avant que le pion « temps » n'arrive sur la cas « 50 », ils ont gagné.

Si le pion « temps » arrive sur la case « 50 », la partie est terminée, la mission des membres du Gouvernement a échoué.