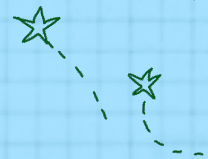


Werpen to win



3 à 6



6+



5 - 10 min



Jeu réalisé par des élèves
du Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),
de Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),
et le Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).

ERAMUS +



Werpen to win

Une course au contrat à durée indéterminée (CDI) est organisée par l'office national pour l'emploi (ONEM). Etant à la recherche d'un emploi, c'est une opportunité que vous ne pouvez pas laisser passer. Vous décidez de mettre vos aptitudes en compétition avec les autres participants. Attention, vos réflexes et votre concentration sont vos compétences les plus utiles afin d'obtenir un emploi. Bonne chance et que le plus déterminé d'entre vous décroche le CDI !



Matériel pour jouer



- UN DÉ TRADITIONNEL



- UN DÉ (ANNEXE 1)

- UNE BOUTEILLE EN PLASTIQUE (CDI)



- UNE FEUILLE DE PAPIER ET UN CRAYON

- 4 CARTES «FREEZE» (ANNEXE 2)





But du jeu

Etre le premier à atteindre le score de 15 points en réussissant le plus d'épreuves possibles. Le joueur arrivant à 15 points est celui qui se voit offrir un poste en CDI. Les épreuves sont définies par le dé « action » (voir fichier PDF). Le nombre de points mis en jeu à chaque tour est défini par le nombre indiqué sur le second dé (dé de 6 classique).

Avant de débiter

On commence par placer le CDI (bouteille) au milieu de la table ainsi que les 4 cartes « pose » nécessaires pour le « Freeze ». Le plus jeune commence, il lance les deux dés simultanément ou le dé score avant le dé action. Le dé action va indiquer quelle épreuve va être réalisée et le dé score indique le nombre de points que peut rapporter « l'épreuve ».




Déroulement du jeu



1. Le dé « action » indique un F [?] Freeze : le joueur qui a lancé le dé prend au choix une des poses proposées par les cartes présentes au centre du jeu. Il doit veiller à ce que sa pose puisse être bien vue de tous. Les autres joueurs vont devoir être attentifs : le premier joueur à taper sur la carte correspondant à pose choisie gagne les points indiqués sur le dé score.



2. Werpen to win >  lorsque le dé « action » indique cela, les autres joueurs doivent également lancer le dé « points ». Le but est d'obtenir un score plus élevé que celui mis en jeu par le lanceur (ex : si le lanceur a obtenu 3, le joueur obtenant le score le plus élevé dépassant 3 gagne les 3 points mis en jeu). En cas d'égalité entre deux joueurs (ex : si le lanceur a obtenu 3, et que deux joueurs font 5), ils relancent tous les deux le dé jusqu'au moment où il n'y a plus d'égalité.
3. Le dé « action » indique **CDI** > être le premier à s'emparer du « CDI » placé au centre de la table. Si un joueur se trompe et prend le « CDI » quand il ne faut pas, il perd le nombre de points mis en jeu et indiqué par le dé.
4. Passer son tour **X** > il ne se passe rien pour le joueur (ni gain, ni perte de points), qui doit directement passer les dés au suivant.



Fin du jeu

Le jeu est fini lorsqu'un des joueurs atteint quinze points.



