Le jeu le plus amusant sur ton parcours scolaire

PLATEAU DES POSSIBILITÉS



Règles du jeu

Scannez le code QR pour plus de langues.

10 ans et plus | Duré de jeu : 40 min. | Joueurs : 3-5

Introduction

Au cours de ce jeu instructif, vous découvrirez les différents parcours scolaires que vous pouvez suivre après l'école primaire. Les larges sentiers figurant sur le panneau représentent les parcours les plus courants, mais vous trouverez également des sentiers plus étroits (chemins de terre). Ces parcours sont moins courants, mais tout à fait possibles. Réfléchissez bien à la meilleure voie à suivre pour accéder à votre profession. Il ne s'agit pas de savoir qui atteint la profession le plus rapidement. C'est le joueur qui accumule le plus de points en chemin qui remporte la partie. Vous accumulez ces points en jouant à des mini-jeux, en tirant des cartes de possibilités et en obtenant des diplômes. Vous gagnez également des points lorsque vous atteignez votre profession dans le temps imparti.

Tout peut arriver pendant le jeu ! Faites attention, car il y a toujours plusieurs façons d'accéder à votre profession dans ce jeu. Amusez-vous bien avec l'aventure du jeu des possibilités !

Contenu

- Règles du jeu
- Plateau de jeu
- 5 supports en plastique
- 16 pions en carton
- 120 jetons à points
- Roue
- Support de jeu à points
- 8 cartes de casse-tête en fil de fer
- 18 cartes de jeu à points
- 13 cartes d'estimation
- 56 cartes de diplôme
- 16 cartes de possibilité choix de profil
- 16 cartes de possibilité choix d'étude
- 38 cartes de profession

But du jeu

Découvrez les différents parcours éducatifs du système éducatif néerlandais et trouvez votre voie vers votre profession ! Dans ce jeu, vous découvrirez les choix scolaires qui s'offrent à vous et les études que vous pouvez suivre pour exercer votre profession. Vous passerez par différentes écoles, découvrirez tous les choix que vous pouvez faire en cours de route et comment les cours s'articulent entre eux et avec les différentes professions. Le joueur qui a accumulé le plus de points à la fin du jeu gagne la partie !



Préparation

1. Dépliez le plateau de jeu et assemblez la roue. Placez-la à côté du plateau.
2. Chaque joueur choisit un pion et la place sur un support en plastique. Placez votre pion sur la case destinée aux écoles primaires, au centre du plateau.
3. Mettez les différentes cartes de chaque sorte dans une pile séparée. Regardez dans le contenu quels types il y a et triez-les soigneusement. Placez toutes les piles à côté du plateau de jeu.
4. Placez les points à côté du tableau : c'est le pot. Enfin, assemblez le support du jeu à points.

Le jeu va pouvoir commencer.

Jouer le jeu

Vous trouverez ci-dessous une description du jeu. Tout d'abord, parcourez ensemble cette feuille de route. Ne consultez les explications des différents mini-jeux sur la dernière page qu'au moment de commencer à y jouer.

1 Chaque joueur prend une carte de profession : c'est son objectif de jeu. Cette carte indique la profession que votre pion souhaite exercer et les études nécessaires pour y parvenir



2 Ensuite, chaque joueur fait tourner la roue à tour de rôle (le plus jeune joueur commence). Vous regardez d'abord l'anneau central de la roue. Votre école de départ correspond à la filière sur laquelle la roue s'arrête : le début du chemin vers votre profession. Placez votre pion dans la première salle de classe de cette école. *Remarque : L'enseignement pratique commence en classe dès la deuxième année.*

3 Le plus jeune joueur fait à nouveau tourner la roue. À partir de maintenant, vous ne regardez que l'anneau extérieur de la roue. La flèche indique ce que vous allez faire : vous allez maintenant **A) jouer à un mini-jeu ou B) avancer de 1, 2 ou 3 pas.**

A Jouer un mini-jeu : Vous allez jouer avec tous les joueurs au mini-jeu indiqué par la roue. Les explications des mini-jeux se trouvent au dos de ces règles du jeu.

B Avancer sur le plateau : Tous les joueurs avancent maintenant du nombre de pas sur le plateau de jeu indiqué par la roue : 1, 2 de 3. Tous les joueurs peuvent, à tour de rôle, franchir des étapes et effectuer les actions qui s'ensuivent.

Les salles de classe adjacentes à un chemin de terre peuvent être quittées par ce chemin pour se rendre dans un autre bâtiment scolaire (uniquement dans le sens de la flèche blanche). S'il vous reste une étape à franchir, vous pouvez le faire dans votre nouvelle école.

Dès que vous croisez un symbole K ou K, prenez une carte de possibilité dans la pile. Pour l'enseignement secondaire, vous recevez une carte de possibilité pour le choix de profil. Lorsque vous passez à l'enseignement supérieur, choisissez une carte de choix d'études.



Mettez en œuvre ce qui est écrit sur cette carte. Sur certaines cartes de possibilité, vous trouverez un microjeu. Vous y jouez tous après que tous les joueurs ont terminé leurs étapes. Le microjeu et la récompense correspondante sont expliqués sur la carte.

Si vous atteignez ou dépassez la dernière case d'un bâtiment scolaire, vous avez réussi cette formation. Hourra, vous avez obtenu un diplôme ! Prenez une carte de diplôme de la formation que vous venez de suivre. Comme votre diplôme vaut un point, vous pouvez prendre un point. Lorsque l'action indiquée par la roue a été effectuée, le joueur suivant tourne la roue dans le sens des aiguilles d'une montre.

4 Une fois que vous avez obtenu le diplôme requis pour votre profession, votre mission est terminée. Félicitations ! Étant donné que le fait d'atteindre votre profession vaut deux points, vous pouvez prendre deux points. Alors, prenez une nouvelle carte de profession ET un nouveau pion et préparez-vous pour votre prochaine aventure ! Pour ce faire, répétez les étapes 1 et 2 de la section « Jouer le jeu ».



5 Le jeu se termine lorsque le temps convenu est écoulé. Nous proposons une durée de 40 minutes, mais vous pouvez également convenir de jouer plus ou moins longtemps. Tous les joueurs additionnent leurs points, obtenus grâce à des mini-jeux, des cartes de possibilité, des diplômes et des professions. Le joueur qui accumule le plus de points gagne la partie ! En conclusion, tous les joueurs regardent leur carte de diplôme et choisissent une question à laquelle ils doivent répondre.

Fait : chaque étape de ce jeu représente une année d'études.

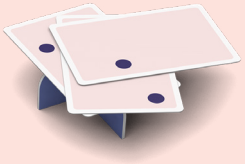
Mini jeux

Jeu de points





1 Placez le support de manière à ce que tout le monde puisse l'atteindre.
2 Placez une carte de jeu à points sur le support, le point vers le haut.
3 Le joueur qui a tourné la roue est le premier à placer une carte de jeu à points sur la carte déjà posée sur le support. Ensuite, les autres joueurs font de même à tour de rôle. Notez que les points de toutes les cartes en dessous doivent rester visibles !



4 Si vous faites tomber une ou plusieurs cartes, vous avez perdu. Tous les autres joueurs reçoivent un point.

Casse-tête en fil de fer



1 Chaque joueur reçoit une carte de casse-tête en fil de fer.
2 Placez une carte de casse-tête en fil de fer de la pile retournée au centre de la table.
3 Essayez maintenant de poser votre carte sur la table le plus rapidement possible de façon à faire une boucle avec un fil d'une seule couleur.
4 Le joueur qui réussit le premier gagne et marque un point.



Bataille de points



1 Chaque joueur prend un point dans le pot. Placez le point sur le dos de votre main et maintenez la paume de votre main sur le plateau. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser votre autre main.
2 Faites le décompte : « 3 - 2 - 1 - partez ! »
3 Essayez maintenant de faire tomber le point de la main de l'autre sans perdre votre propre point.
4 Si votre point tombe, vous êtes éliminé et ne pouvez plus jouer.
5 Le dernier joueur avec un point gagne et conserve son point. Les autres joueurs remettent le point qu'ils ont pris dans le pot.

Estimation



1 Le joueur qui a fait tourner la roue prend la première carte d'estimation au-dessus de la pile et lit la question. Assurez-vous que les autres joueurs ne peuvent pas lire la réponse au dos de la carte !
2 Le joueur qui lit à haute voix peut faire une estimation en premier. Ensuite, tous les joueurs suivent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
3 Ensuite, regardez ensemble la réponse au dos de la carte.
4 Celui qui se rapproche le plus de la bonne réponse gagne et obtient un point.

Légende des filières de formation

- Construction et conception
- Communication
- Économie
- Écologie
- Hôtellerie et restauration et loisirs
- Technique
- TIC
- Transport
- Droit et sécurité
- Santé
- Éducation et parentalité
- Art et culture

Abréviations

mbo	Enseignement secondaire supérieur professionnel
havo	Enseignement secondaire général supérieur
hbo	Enseignement professionnel supérieur
pro	Enseignement pratique
vmbo	Enseignement professionnel secondaire préparatoire
vwo	Enseignement pré-universitaire
wo	Enseignement scientifique

Erasmus University Rotterdam

Développé par :
Centre IDEA (Inclusion, diversité, équité et accès)
www.eur.nl/idea ideacenter@eur.nl

©2025, Identity Games International B.V.
Westersingel 108, 3015 LD Rotterdam, Nederland
www.identitygames.nl

FABRIQUÉ EN CHINE