



Découvre
les attendus
Parcoursup !

RÈGLES DU JEU

L'objectif général du jeu est d'endosser le rôle d'un candidat Parcoursup qui doit récupérer des informations sur les attendus de certaines formations afin de se constituer le meilleur dossier de candidature possible.

Temps estimé : 15 min.

COMPOSITION

Le jeu se compose de 12 plateaux.

- BUT chimie
- BUT carrières sociales
- BUT génie mécanique
- BTS communication
- BTS diététique
- CPGE ECG (Économique et commerciale - Voie générale)
- PASS – Parcours d'Accès Spécifique Santé
- Licence mention droit
- Licence mention philosophie
- Licence mention psychologie
- Licence mention sciences du langage
- Licence mention LLCER – Anglais

40 cartes classées en 4 thématiques :

- Savoirs (11 cartes)
- Savoir-faire (11 cartes)
- Savoir-être (8 cartes)
- Engagements, activités et centres d'intérêt (10 cartes)

Chaque plateau « Formation » comporte **10 cartes** réparties dans chacune des 4 thématiques. Ces cartes peuvent être communes à plusieurs plateaux ou uniques.

1 Fiche « Repères Plateaux » : cette fiche comporte la liste des cartes qui composent chacun des 12 plateaux. Elle permet à chaque joueur de repérer plus facilement les cartes qui composent les plateaux de ses adversaires. Il faut l'imprimer en 8 exemplaires.

12 chevalets : ils permettent d'identifier et de retenir plus facilement les plateaux « formations » des adversaires.

PRÉPARATION :

Le jeu se joue à 8 joueurs ou 8 équipes.

- L'enseignant-e choisit 8 plateaux parmi les 12. Il-elle distribue à chaque équipe un plateau « Formation », une fiche « Repère plateau » et un chevalet correspondant à l'intitulé du plateau « Formation ». Chaque équipe pose son chevalet devant elle, de manière à ce qu'il soit lisible par les autres joueurs. Les plateaux doivent être posés également devant chaque équipe, pour que les autres joueurs puissent voir les cartes posées dessus.
- On distribue toutes les cartes. Chaque équipe doit

conserver 5 cartes tout au long du jeu, en main et/ou sur son plateau.

- Si le jeu se fait avec moins de joueurs (donc moins de plateaux), toutes les cartes ne seront pas distribuées. Les cartes non distribuées serviront de pioche.

BUT DU JEU :

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à poser au moins une carte dans chacune des 4 thématiques de son plateau.

Exemple : pour la **Licence mention Droit**, l'équipe qui a gagné est celle qui a posé en premier sur le plateau :

Histoire-géographie (Zone Rouge «**Savoirs**») / Compréhension, analyse et synthèse de texte (Zone Bleue «**Savoir-faire**») / Capacité de travail (Zone verte «**Savoir-être**») / Ouverture aux langues et cultures étrangères (Zone orange «**Engagements, activités et centres d'intérêt**»).

DÉROULEMENT DU JEU :

L'équipe qui commence est celle qui a le moins de cartes posées sur son plateau. Le sens des tours se fait de gauche à droite.

Au début du jeu : les joueurs complètent leur plateau (si possible) avec les cartes qui leur ont été distribuées.

Puis, à tour de rôle, chaque équipe demande à une autre équipe une carte manquante. Cette carte peut être en main ou sur le plateau. Dans les 2 cas, l'équipe interrogée doit donner la carte demandée.

TOUR DE JEU :

À chaque tour, l'équipe qui joue doit se présenter en tant que « Formation » avant de demander une carte à une des autres équipes. Pour demander la carte, elle doit désigner l'équipe adverse choisie par l'intitulé de sa « Formation », en s'aidant des chevalets. Pour le choix de la carte demandée, elle peut s'appuyer sur les Fiches « Repères plateaux » ou les cartes déjà posées sur le plateau de l'adversaire sollicité.

Attention : **chaque équipe doit constamment garder 5 cartes au total** (en main ou sur son plateau) :

- Si elle obtient une carte d'une autre équipe, elle doit lui donner en retour une des cartes qu'elle a en main ou sur son plateau. Le tour est ensuite donné à l'équipe suivante.

- Si l'équipe interrogée n'a pas la carte demandée en sa possession (en main ou sur son plateau), l'équipe qui a demandé la carte a fini son tour, et c'est à l'équipe suivante de s'exprimer.

S'il y a une pioche, l'équipe qui joue pioche une carte. En cas de « bonne pioche », elle garde la carte et remet une de ses cartes dans le paquet. Le tour est ensuite donné à l'équipe suivante.

Exemple : la **Licence mention Droit** demande à la **licence mention Psychologie** la carte « Français ».

- L'équipe « Psychologie » a la carte, sur son plateau ou dans sa main : elle échange la carte « Français » contre une carte de la main de l'équipe adverse. L'équipe « Droit » ajoute la carte obtenue sur son plateau. Elle a terminé son tour et c'est à l'équipe suivante de jouer.

- L'équipe « Psychologie » n'a pas la carte. L'équipe « Droit » a fini son tour et c'est à une autre équipe de jouer.

S'il y a une pioche, l'équipe « Droit » pioche une carte avant de finir son tour.