



## LES RÈGLES DU JEU

Le jeu se joue autant par équipes (2 ou 4) que par joueurs individuels.

De la case « Départ », le premier pion qui atteint la case « Arrivée » a gagné. Pour gagner, il n'y a pas besoin de tomber précisément sur la case arrivée (y passer suffit).

Pour avancer, chaque équipe lance le dé et avance d'autant de cases qu'indiqué.

### **Que se passe-t-il lorsque, en arrivant sur une case après le lancement du dé...**

**Une action est reliée à la case** (bulle et smiley) : l'équipe applique l'action (recule, avance, passe son tour, ...) et répond ensuite à la question (liée à la case d'arrivée suite à l'action).

**Il y a une échelle** : sans répondre à la question liée à cette case, l'équipe monte ou descend l'échelle vers la case indiquée, puis répond à la question qui y est liée.

**La réponse est correcte** : l'équipe avance d'une case mais ne rejoue pas. Si cette case est reliée à une action (bulle smiley, échelle), elle est appliquée (mais l'équipe ne répond pas à la question qui y est liée).

### **Les questions « Dessin » :**

- L'équipe qui joue désigne un dessinateur, qui peut changer pour chaque question « Dessin ».
- Si elle trouve dans le temps imparti, elle a gagné et avance d'une case.
- Le défi dessin est limité à une minute.
- Le dessin ne peut pas comporter de lettres ni de chiffres.
- Les questions dessins ont toujours un rapport avec le monde numérique.

### **Les questions « Mime » :**

- L'équipe qui joue désigne un « mime », qui peut changer pour chaque question « Mime ».
- Si elle trouve dans le temps imparti, elle gagne et avance d'une case.
- Chaque mime désigne une action en lien avec le monde numérique, qui se conjugue à la première forme (j'écris un message, je joue sur une console de jeux, etc.)
- Le défi mime est limité à une minute
- Il est interdit de parler ou d'émettre des sons.

## OPTION

Il est également possible de ne jouer qu'avec les fiches-questions, sans le support du jeu de l'oie.

## ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUE

Pour chaque question posée, la réponse est généralement développée, contextualisée et sourcée, permettant à chacun d'en savoir plus mais aussi de s'interroger sur sa propre consommation des médias.

Ainsi, lorsque l'on interroge les pratiques numériques (pourcentage de jeunes inscrits sur les réseaux sociaux par exemple), on peut demander aux joueurs si cela correspond à leurs propres pratiques.

Lorsqu'une réponse évoque une statistique, on peut calculer si cette statistique se vérifie au sein du groupe de joueurs.

Enfin, on peut demander aux joueurs si une information les choque, les surprend, les amuse, les énerve, etc., en les incitant à développer.

#### DURÉE

Une période, environ 45 minutes.