



La règle du jeu Coopér'action



En super bref : Faire le choix de conduire un projet collectif, c'est se lancer dans une aventure avec de multiples rebondissements. Le jeu « Coopér'action » permet d'explorer l'aventure projet et ses aléas, mais une chose est certaine : **Il faut avancer collectivement !**

2 joueurs

Environ 35 minutes

Retirer 5 cartes « Mauvaise Nouvelle » pour une partie plus rapide.

- Un plateau de jeu
- 15 cartes « Bonne nouvelle »
- 7 cartes « Joker »
- 2 super-pions (3 pions liés ensemble)
- 13 cartes « Mauvaise nouvelle »
- Un dé

Principe du jeu :

Chaque joueur se retrouve à la tête d'un groupe d'habitants qui va devoir mener un projet **ensemble** jusqu'à son terme. Les bonnes et mauvaises nouvelles en lien avec le projet ou ses acteurs rythmeront leur aventure, en leur permettant d'avancer plus ou moins vite. Le groupe d'habitant qui réussit à réaliser son projet en premier gagne la partie.

Déroulé du jeu :

■ Chaque joueur choisit un super-pion (3 habitants liés les uns aux autres), qu'il place sur la case «départ» associée à la couleur de son super-pion, sur le plateau de jeu.

■ Un lancé de dé détermine le joueur qui commence.

■ À tour de rôle, les joueurs piochent une carte «**Des nouvelles de votre projet**» et se laissent guider par ce qui est inscrit dessus.

■ Soit une bonne nouvelle (suivre les instructions de la carte, puis la jeter dans la défausse)

■ Soit une mauvaise nouvelle (suivre les instructions de la carte, puis la jeter dans la défausse)

■ Soit un joker (qu'il faut conserver face visible devant soi jusqu'à utilisation. Une fois utilisée, la carte est jetée dans la défausse.)

En fonction de la carte piochée, vous allez soit devoir avancer ou reculer votre super-pion d'une ou plusieurs cases, soit passer votre tour.

■ Le groupe d'habitants qui rejoint en premier la case «arrivée» associée à sa couleur remporte la partie.

Ce qu'il faut savoir :

■ Les habitants doivent impérativement avancer ensemble, case par case. Les déplacements autorisés sont ceux rendus possibles par la cordelette (droite, gauche, devant, derrière ainsi qu'en diagonale).

■ Il est possible d'éjecter les habitants de l'équipe adverse qui seront contraints de repartir à zéro si **l'ensemble** de ses habitants est éjecté de leur case (et remplacé par les habitants de l'autre équipe).

Une des cartes «joker» permet d'éviter de repartir à zéro.

■ Les jokers peuvent être cumulés, mais doivent être placés dans la défausse une fois utilisés.

■ S'il n'y a plus de cartes, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

Pour aller plus loin



Retrouvez plus d'apports sur **la nécessité de constituer un groupe moteur** dans le livret « **Accompagner le développement du Pouvoir d'Agir des Jeunes (et des moins Jeunes)** », page 38.

Extrait :

« Pour qu'un collectif fonctionne correctement (capacité d'agir ensemble), on admet généralement que le nombre optimal de membres se situe entre 8 et 12 personnes.

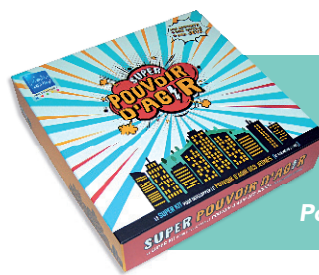
Le groupe moteur, d'au moins 8 personnes, a donc un premier objectif à atteindre : mobiliser d'autres personnes à rejoindre le groupe. Ce sont bien évidemment les personnes initialement engagées qui sont les plus aptes à convaincre d'autres personnes.

Un groupe moteur doit se composer ainsi :

■ De personnes qui ont la même vision de la situation problème ;

■ Des personnes concernées par la situation problème (eux-mêmes, leur entourage familial...);

■ Des personnes qui veulent agir pour changer les choses (des personnes concernées)... ».



Ce jeu fait partie du kit « **Super Pouvoir d'Agir** » créé par l'Union Régionale des Centres Sociaux des Pays de la Loire.

Pouvoirdagirdesjeunes.centres-sociaux.fr

Contact : unionregionalecspdl@gmail.com