

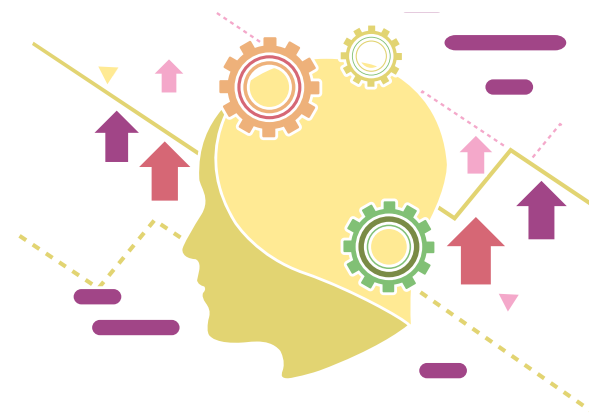
# Règle du Jeu Critique !

## But du jeu

Le but de ce jeu est de prouver que vous gardez votre sens critique. Pour le prouver, réalisez nos épreuves et tentez d'obtenir votre diplôme d'esprit critique !

- Vous utilisez Internet tous les jours : mails, navigation, réseaux sociaux... Vous en connaissez les règles, vous trouvez l'information, mais comment savoir si on ne vous manipule pas ?
- Répondez aux sollicitations sans tomber dans les pièges. Rejoignez la case 63 en réussissant le maximum d'épreuves proposées !
- Les cases servent à ajouter de l'imprévu dans les tours de jeu. Rien n'est gagné d'avance, rien ne sert de courir, il faut partir à point.
- Les réponses aux questions sont rarement uniques. La situation peut sembler vraie ou fausse.

C'est à chacun de proposer son argumentaire en fonction de ses propres critères. Les discussions et les débats sont fortement encouragés. Il ne s'agit pas de prouver ses connaissances mais de créer une démarche commune pour s'assurer de l'évaluation d'une information ou de déjouer la malveillance des situations proposées.



## Préparation du jeu

- Installer le plateau au centre de la table, poser les deux paquets de cartes face cachée.
- Le sablier, la tablette sont accessibles durant toute la partie.
- Positionner une Maîtresse ou un Maître du jeu (qui peut être l'animatrice ou l'animateur d'un groupe de jeunes).
- Décider si vous jouez en solo ou en équipe. Demandez les âges. La personne la plus jeune, ou l'équipe qui comptera cette personne, commencera à jouer, puis le jeu continuera dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Choisir un pion par personne ou par équipe.

## Déroulement du jeu

- Positionner tous les pions sur la case « Départ ».
- Lancer le dé. Le pion avance d'autant de cases qu'indiqué sur le dé.

**Les cases « Data »** en BLEU permettent d'ouvrir au débat :

- Chaque situation est illustrée par un support MultiMedia, à retrouver via le QR code imprimé sur la carte. Flashez ce code via la tablette fournie ou votre propre smartphone.
- Lire la carte « Data » à haute voix puis tourner le sablier de 3mn.
- Il est impératif d'argumenter ce que l'on dit, sinon la réponse ne peut pas être validée.
- Au bout de 3 minutes maximum, donner sa réponse en l'argumentant. Si la réponse est bonne, rester sur la case. Si la réponse est mauvaise, reculer de 3 cases sans tenir compte de l'indication.
- Placer la carte jouée sous le tas de cartes « Data ».

**Les cases « Flux »** en ORANGE comportent une vraie dimension d'ambiance en introduisant des challenges, des quizz, des mouvements sans rapport avec l'avancée dans le jeu.

- Lire la carte « Flux » à haute voix. L'information peut-être positive ou négative.
- Réaliser ce qui est indiqué sur la carte.
- Placer la carte jouée sous le tas de cartes « Flux ».

**Les cases « Maintenance »** donnent une vraie dynamique au jeu. Réalisez ce qui est indiqué sur la case.

**Rôle Clef Maîtresse ou Maître du jeu :** arbitre les débats, encourage le développement d'arguments, vérifie le temps écoulé, valide les réponses, distribue les diplômes « Jeu critique ».

C'est la seule personne qui a accès aux bonnes réponses intégrées dans ce jeu.

Les réponses sont numérotées pour les trouver plus facilement dans la base de données d'IMAJ' (accès via QR CODE sur la tranche de la boîte de jeu)

## Fin de la partie

La dernière ou le dernier qui rejoint la case 63 termine le jeu et obtient son diplôme !

### Variantes possibles

- Le premier à arriver à la case 63
- Les joueurs ayant atteint la case finale aideront les joueurs restants, dans un esprit collaboratif.