

Notice du jeu : la prison mystérieuse

Concepteurs : La classe de 6ème 3 du collège Pierre de Ronsard à Montmorency, à savoir :

BELHANAFI Houda ; BONDRIC Alexandra ; BOUANGA-DISSA Léa ; BOUKARI Haykel ; BOUMGHAR Aris ; CAMARA Yaya ; CAMU Camélia ; CIUMASU Nicoleta ; DAG Sheyda ; DIABY Tida ; DOS SANTOS Kelly ; EL JAMALI Mohamed ; FIXON Anaïs ; GIBAULT Julien ; HOUESSOU Ruth ; JAMLI Linda ; KAME DIT PALOKA Jérémy ; LEPEE Côme ; LESIRE Luka ; LINZAU Samy ; MORICHAUD Pauline ; QUERE-LAMY Rémi ; RIBEIRO Julien ; TRAORE Madina ; VERRIER Joséphine

Encadrement : Mme Maouche, professeure de mathématiques .

Matériel :

Tu dois te munir d'un chronomètre !

_ 1 plateau muni d'une roue et d'une grille « couloir »

_ 1 dé à 6 faces dont une face gardien



_ 1 pion gardien



_ 2 pions de chaque couleur (5 paires)

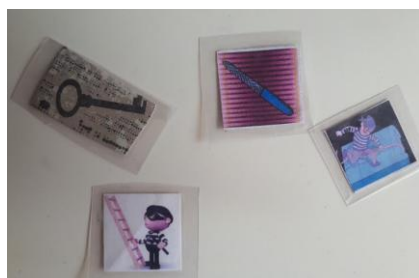


_ des billets « 1 mois » ; « 3 mois » et « 6 mois »

_ des cartes questions de différentes catégories



_ des cartes « kit de crochetage », « corde », « lime à ongles » et « échelle »



- _ des grilles morpions
- _ boîte de confettis et brosse à dent
- _ baguettes chinoises et une poubelle à mouchoirs sales
- _ une pile de livres
- _ des draps à plier
- _ feuilles de brouillon, crayon



but du jeu : sortir de prison !

Pour sortir de prison on peut :

- _ soit perdre tous ses mois de détention grâce à des remises de peine
- _ soit réussir à s'évader
- _ soit atteindre la case 103 du couloir où se trouvent les clés de la prison.

Préparation du jeu :



- _ Placer les cartes catégories sur les cases correspondantes du plateau
- _ Chaque joueur choisit une couleur et prend les 2 pions correspondants. Il en place un sur la case départ du plateau et un sur la case 0 du couloir.
- _ Placer le pion gardien sur la première case « gardien » après le départ.
- _ Distribuer à chaque joueur un billet de 3 mois et 3 billets de 1 mois pour une **partie courte** et un billet de 6 mois, un billet de 3 mois et 3 billets de 1 mois pour une **partie longue**.

Déroulement :

On se déplace sur le plateau en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur lance le dé, celui qui fait le plus grand nombre commence.

Le dé:

Pour se déplacer sur le plateau, on lance le dé et :

- _ si on tombe sur la face gardien, on avance le pion gardien jusqu'à la prochaine case gardien

Tous les joueurs croisés par le gardien regagnent un mois de prison pour mauvaise conduite !

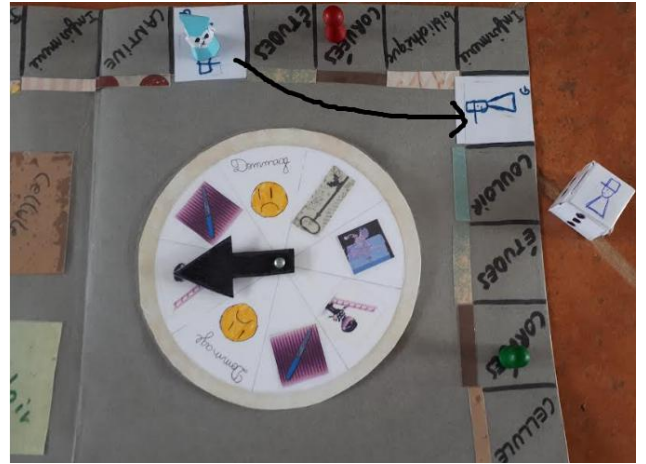
- _ sinon on avance d'autant de cases que le nombre indiqué, en sautant les cases gardiens

Exemple :

Un joueur vient de lancer le dé et est tombé sur la face « gardien »

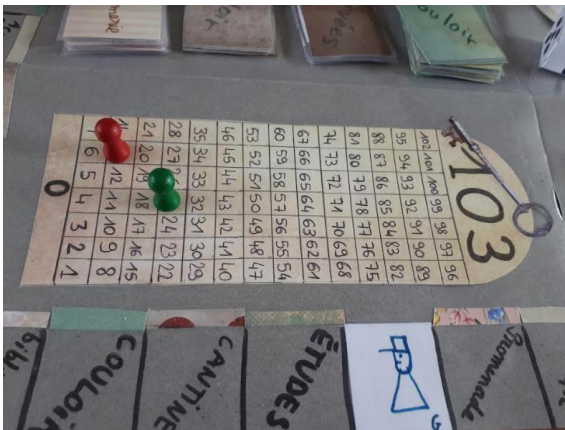
Le gardien est déplacé jusqu'à la case gardien suivante, pour cela il dépasse le pion rouge.

Le joueur rouge regagne alors un mois de prison.



Les différentes cartes :

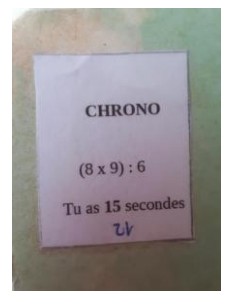
Lorsqu'un joueur arrive sur une case, le joueur situé à sa gauche pioche une carte de la catégorie indiquée sur la case et lit la question pour celui qui vient de jouer en lançant le chronomètre si besoin est.



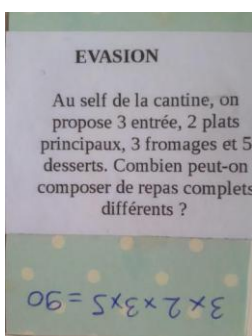
- _ Si c'est une **carte couloir** et que le joueur trouve la bonne réponse, il avance son pion couloir d'autant de cases que le résultat de son calcul pour une **partie longue** et du double du résultat pour une **partie courte**.

Exemple :

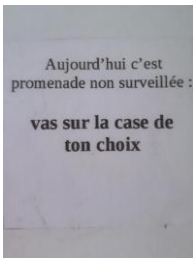
Le joueur vert tombe sur la carte couloir ci-contre et trouve la bonne réponse : 12. Comme il est dans une partie courte, il avance son pion du double du résultat, donc de 24 cases.



Il est actuellement sur la case 25, il arrive donc sur la case $24 + 25 = 49$.



- _ Si c'est une **carte évasion** (ces cartes sont cachées dans les différentes catégories) : le joueur qui répond correctement a le droit de tourner la roue pour gagner une corde, une lime à ongles, un kit de crochetage ou une échelle

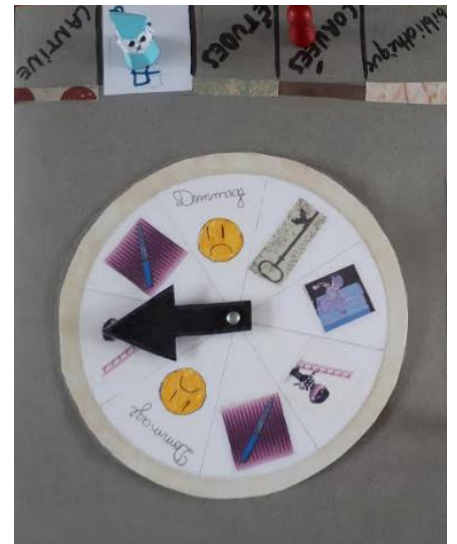


- _ Si c'est une carte promenade qui t'indique un déplacement, effectue le déplacement demandé et relève le défi de la case sur laquelle tu arrives

Exemple :

Le joueur rouge est tombé sur la carte promenade ci-dessus et a choisi d'aller sur une case « corvées ».

La carte tirée était une carte EVASION et il a répondu correctement, il a donc tourné la roue et a obtenu une échelle.



- _ Si c'est une **autre carte**, le joueur relève le défi et en cas de bonne réponse gagne un mois de remise de peine.

C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

Le joueur qui gagne est celui qui sort de prison le premier,

- _ soit parce qu'il n'a plus de mois à effectuer
- _ soit parce qu'il est arrivé au bout du couloir (case 103) et a trouvé la clé
- _ soit parce qu'il a obtenu **3 objets** parmi la corde, la lime à ongles, le kit de crochetage et l'échelle et qu'il a réussi à s'évader avec.

Qui fait des maths avec ce jeu :

- _ Les concepteurs lors de la recherche de défis (invention de petits problèmes, calcul mental) et lors de la fabrication du plateau, du dé et des cartes : géométrie.
- _ Les joueurs en relevant les défis : calcul mental, résolution de petits problèmes

Inspirations :

- _ Le Monopoly pour la conception du plateau.
- _ « Défis et énigmes d'Arsène Lupin » pour 3 des énigmes.