



**PRÊT À
TOUT POUR
GAGNER ?**

Le jeu du sport propre

INTRODUCTION POUR L'ANIMATEUR

Ce document vous est destiné. Il vous servira à la fois de :

- Support de mise en place et de création des équipes
- Règle du jeu
- Support de conclusion et de discussion

Nous vous recommandons de préparer la salle pour accueillir 3 à 5 équipes de 1 à 5 joueurs. L'ensemble des joueurs et des équipes sont placés autour d'une table. Introduisez ce jeu avec les informations suivantes. En tant qu'animateur, vous êtes libre de reformuler si vous le souhaitez.

LA MISSION DU JEU

Votre équipe rêve de décrocher l'or !

« Vous savez que le chemin vers la victoire est semé d'obstacles. Ensemble, vous devrez **accumuler des entraînements**, **participer à des championnats** et **gérer votre énergie**.

Mais attention !

Des adversaires tenteront de vous déstabiliser et la **tentation du dopage** pourrait vous faire tout perdre. Serez-vous l'équipe qui saura atteindre le sommet grâce à ses efforts et son éthique ou succomberez-vous aux raccourcis ? »

Objectif :

Être la première équipe à **réaliser 20 entraînements** pour gagner la médaille d'or !
Cumulerez-vous les entraînements tranquillement ou remplirez-vous la jauge en vous dopant ?

MATÉRIEL

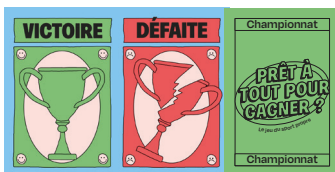
Expliquez que lorsque les joueurs joueront leurs cartes Entourage ou Sportifs, ils les placeront sur les emplacements dédiés : les Boosts (cartes de fond vert) sur l'emplacement « cartes Boost », les cartes Drop sur l'emplacement « Cartes Drop » et les Entraînements sur les emplacements bleus.

66 CARTES SPORTIFS

Cartes 1, 2, 3 ou 10 Entraînements

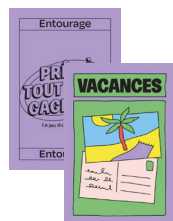


Cartes Victoire ou Défaite



66 CARTES ENTOURAGE

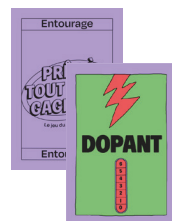
35 Boost (fond vert)



21 Drop (fond rouge)



10 cartes Dopant



6 CARTES CONTRÔLE ANTIDOPAGE



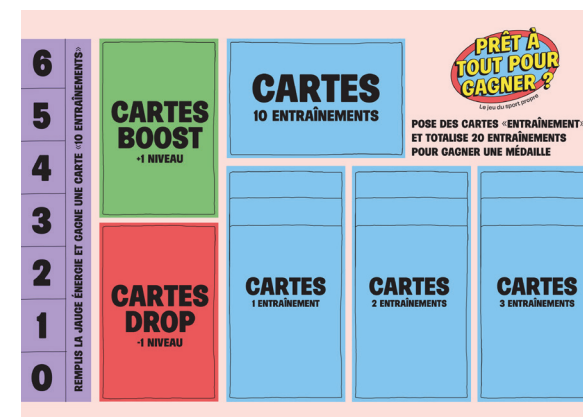
6 CARTES CHAMPIONNAT



5 PIONS



Chaque équipe choisit un petit objet pour symboliser son pion (trombone, pièce de monnaie, etc.) qui servira à compter les points de la jauge Énergie.



PRÉPARATION DU JEU



Les Pioches restent au centre de la table ou à côté de l'animateur

Constitution des équipes

L'animateur demande 5 volontaires qui seront les capitaines d'équipe. Si plus de 5 élèves lèvent la main, l'animateur désigne les 5 premiers.

- Chacun pioche 1 carte Équipe face cachée et prend un plateau de jeu pour son équipe.
- Les 5 capitaines se répartissent au tableau et attendent la suite de la composition de leur équipe.

À nouveau 5 élèves...

Les cartes Équipe sont mélangées.

- Chacun pioche 1 carte Équipe face cachée et rejoint son Capitaine.

Chaque équipe doit prendre :

- Un plateau de jeu
- 3 cartes Sportifs
- 3 cartes Entourage

Le plateau est placé au centre de l'équipe. Chaque équipe conserve ses cartes en main de manière à ce que les autres équipes ne les voient pas.

...et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves soient répartis dans les équipes. Ce n'est pas grave si les équipes ont 1 élève en plus ou en moins.

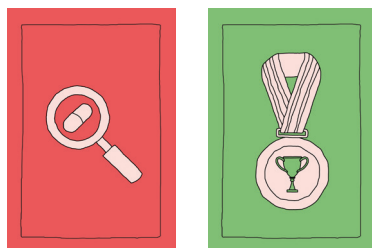
DISPOSITION DES ÉLÉMENTS

CENTRE DU JEU

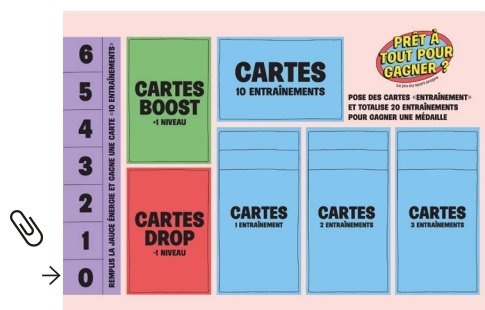
Les pioches Entourage, Sportifs et 10 Entraînements



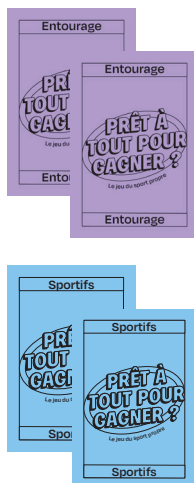
Les pioches Contrôle antidopage et Championnat



PLATEAU DE JEU



Le pion est placé sur le 0 de la jauge. Les cartes Entourage et Sportifs peuvent être mélangées mais elles ne doivent être visibles que des membres de son équipe, et non des autres équipes.

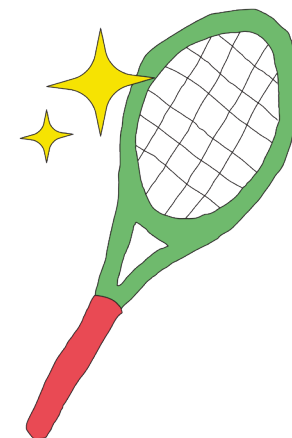
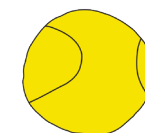


TOUR DE JEU D'UNE ÉQUIPE

L'équipe à gauche de l'animateur commence puis chaque équipe joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Rappelez où sont les pioches et qu'il faut toujours jouer 4 cartes.

La 1^{re} équipe choisit 4 cartes parmi les 6 cartes Entourage + Sportifs de son jeu. Si seules 2 cartes plaisent à l'équipe et sont jouées, 2 cartes doivent alors être défaussées. L'équipe pose les cartes sur les emplacements dédiés :

- Les cartes 1, 2 ou 3 **Entraînement**.
- Les cartes **Boost** pour gagner de l'énergie : déplacer le pion de +1 pour chaque Boost.
- Les cartes **Drop** sur la jauge **d'une autre équipe**... pour faire baisser sa jauge : l'autre équipe déplace son pion de -1 pour chaque Drop.
- Une fois son tour joué, l'équipe pioche à nouveau 4 cartes, 2 cartes Sportifs, 2 cartes Entourage, peu importe celles que l'équipe vient de jouer.



NB : Il est aussi possible de défausser jusqu'à 4 cartes. Les cartes sont alors placées face visible à côté de leurs pioches respectives

FIN DE TOUR DE JEU COMPLET : LE CHAMPIONNAT !

Un tour de jeu est complet quand toutes les équipes ont joué à tour de rôle.
La dernière équipe à avoir joué pioche une carte Championnat. Mélangez bien ces cartes Championnat. Présentez-les en éventail dans votre main, dos des cartes face à l'élève.
Faites piocher 1 carte à un membre de l'équipe.

- **Pas de championnat !** On recommence un nouveau tour complet de jeu.
- **Championnat !** Toutes les équipes jouent en même temps :
 - Elles posent des cartes **Victoire** pour elles-mêmes.
 - Elles placent des cartes **Défaite** aux autres équipes.

Chaque équipe pose autant de cartes qu'elle le peut et le souhaite.



Quand toutes les équipes ont joué leurs cartes, elles comptent leurs points :
+ 1 pt pour chaque carte Victoire
- 1 pt pour chaque carte Défaite

RÉSULTATS DU CHAMPIONNAT



1 Équipe est victorieuse : elle gagne **+3 entraînements**.
Toutes les autres équipes perdent -3 entraînements.



Plusieurs équipes sont victorieuses ex aequo :
Chacune gagne +2 entraînements.
Toutes les autres équipes perdent -3 entraînements.



Toutes les équipes sont à égalité, ont 0 ou des points négatifs : **le championnat est annulé**. Il n'y a ni gagnant ni perdant.

Les cartes Entraînements gagnées sont prises dans la défausse.

Une fois le Championnat terminé, on recommence un tour de jeu.

Les cartes Victoire et Défaite jouées sont défaussées et chaque équipe reconstitue sa main.
Cette fois-ci, c'est l'équipe placée en 2^e à la gauche de l'animateur qui commence.
Lors du tour suivant, c'est l'équipe placée en 3^e à la gauche de l'animateur qui commencera, et ainsi de suite.

JAUGE PLEINE ET CARTE DOPANT

La carte Dopant est jouée comme une carte BOOST et permet de remplir la jauge d'un seul coup !

1 jauge pleine =

- 1 carte 10 Entraînements sur son plateau !
- Toutes les cartes BOOST et DROP sont défaussées.
- Le curseur de la jauge est remis à zéro.

Insistez sur le fait que la jauge peut donc être remplie soit grâce à la **carte Dopant**, soit **en cumulant des cartes Boost** !

Si l'équipe a rempli sa jauge par l'utilisation d'une carte Dopant, celle-ci reste visible sur le plateau. L'équipe finit son tour en jouant 3 autres cartes et reconstitue sa main.
L'équipe pioche ensuite une **carte Contrôle antidopage**.



CONTRÔLE ANTIDOPAGE

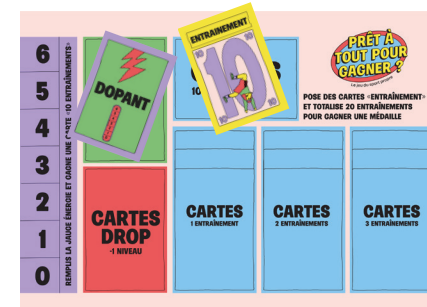
L'équipe qui a joué une carte Dopant pioche une carte Contrôle antidopage. Mélangez bien les cartes Contrôle antidopage avant que le capitaine ne pioche au hasard. Présentez ces cartes dos face à l'élève en éventail dans votre main.



Contrôle ! L'équipe perd toutes ses cartes Entraînement, y compris la carte 10 Entraînements qu'elle vient de gagner. Elles sont toutes défaussées avec la carte Dopant.

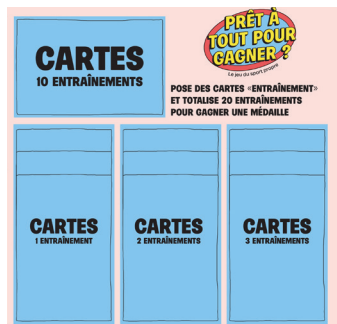
Pas de contrôle ! La carte Dopant reste en évidence devant l'équipe pendant la durée du tour suivant. Au tour suivant, l'équipe piochera à nouveau une carte Contrôle antidopage avant de pouvoir jouer ses 4 cartes.

Si la carte Dopant permet à l'équipe de gagner et qu'elle échappe au Contrôle antidopage en piochant, elle pioche immédiatement une seconde carte Contrôle antidopage !



PLUSIEURS STRATEGIES POUR GAGNER !

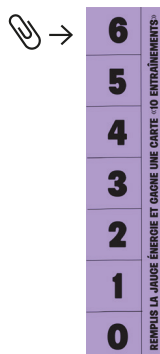
Cumuler les entraînements...



OU LES DEUX



Remplir la jauge !



FIN DE PARTIE

La première équipe qui cumule 20 entraînements, accède au podium et gagne la médaille d'or !

NB : Si le tour de jeu n'est pas complet, les équipes qui suivent peuvent accéder à la médaille d'argent ou à la médaille de bronze si elles cumulent également 20 entraînements en jouant leur tour. Le jeu s'arrête lorsque le tour est complet.



DISCUSSION

Avant de commencer le jeu

Présentez chaque carte Boost et Drop et montrez-les aux participants. Dans le jeu, les joueurs auront également la **possibilité d'utiliser une carte Dopant** et il pourrait être possible de gagner une médaille en l'ayant utilisé.

Une fois toutes les cartes présentées, prenez 5 à 10 minutes pour **discuter de leur sens et de leur importance sur la vie du sportif**. Cette présentation des cartes permettra de donner du sens à la jauge énergie.

Dans le jeu, vous utiliserez des cartes Boost et des cartes Drop mais pourquoi d'après vous ?

Dans quel contexte utiliseriez-vous la carte Dopant ?

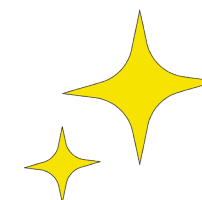
Quel est l'impact et l'importance de ces cartes sur la vie du sportif ?

5-10'



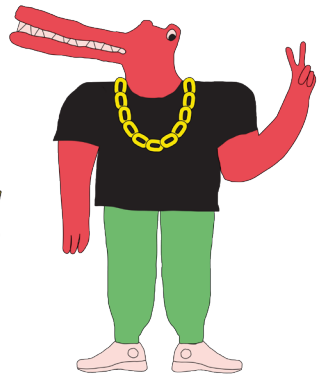
L'objectif avec cette discussion est de revenir sur le sens des cartes Boost et Drop de la carte Dopant, de la jauge d'énergie et sur **l'importance pour un sportif d'avoir des bonnes habitudes de vie**, en lien avec la qualité de l'entraînement (cartes Entraînement). Pour les cartes Boost, insistez sur la notion d'équilibre lorsque nécessaire pour éviter les stigmatisations (par exemple, manger un fast food une fois n'est pas dramatique, c'est problématique si cela est quotidien). Revenir également **sur le sens de la carte Dopant** et son lien avec les cartes contrôles antidopage et d'amorcer une **discussion autour des raisons pour lesquelles les joueurs seraient tentés de l'utiliser**.

Si les participants ont eu l'occasion de faire *Comment devenir un champion ?* (jeu 1 du kit pédagogique) en amont, profitez de cette discussion pour faire un rappel de ce qui aide un sportif à atteindre ses objectifs, de ce qui peut le freiner pour devenir champion ainsi que des qualités dont il doit faire preuve.





À VOUS DE JOUER !



Laissez le jeu se dérouler naturellement tout en veillant au respect des règles.

Observez les stratégies et les comportements des joueurs pour enrichir la discussion finale :

- Utilisation des cartes **Dopant** : Qui prend le risque et pourquoi ?
- Réactions face aux **contrôles** antidopage : Comment les joueurs réagissent-ils en cas de contrôle ?
- **Interactions** entre les équipes : Quelle est la réaction des autres équipes ? Soutien, méfiance, trahison ?
- **Prudence vs prise de risque** : Certains préfèrent-ils s'appuyer sur les cartes Entraînement et le remplissage de leur jauge ?
- Gestion des cartes **Drop** : Quels sont ceux qui cherchent à éviter de donner des malus aux autres en défaussant ces cartes ?
- Stratégie des cartes **Victoire** : Qui les conserve pour maximiser ses chances aux Championnats ?

DEBRIEF

Favorisez la **discussion** avec des questions ouvertes.

Utilisez des exemples des comportements observés durant la partie pour interroger les participants sur leurs motivations et leurs sentiments à certains moments.

L'expression d'un sentiment d'injustice de la part de ceux qui ont été prudents, face à ceux qui ont joué la carte Dopant doit permettre à l'ensemble des joueurs de comprendre **l'importance d'un sport propre et équitable**.

- Pourquoi certains ont-ils pris des risques alors que d'autres ont préféré jouer prudemment ?
- Si aucune équipe n'a joué de carte DOPANT, pourquoi ne l'ont-elles pas fait ? Par peur de tout perdre ou par sens moral ?
- Si une équipe a joué la carte DOPANT, quel a été le sentiment des équipes adverses, surtout si l'équipe en question a gagné ?
- Est-ce que la prise de risque dans le jeu reflète ce qui peut se passer dans la réalité du sport ?
- Que feriez-vous différemment lors de la prochaine partie ?