Mallette de jeu de société Concours national de la Résistance et de la Déportation

Numéro d'inventaire : 2023.6.2
Type de document : jeu, jouet
Période de création : 1er quart 21e siècle
Date de création : 2018
Inscriptions :
• devise : Résistances
Matériau(x) et technique(s) : bois, papier, plastique
Description : Mallette de jeu décorée d'un bandeau tricolore (bleu, blanc, rouge) avec motif central avec fermoir et clé ajoutée. A l'intérieur : 8 sachets de cartes de jeu composés de 3 sachets de cartes "action" découpées chronologiquement (1940-41, 1942-43, 1944-45), 3 sachets de cartes "événement" (même découpage chronologique), 1 sachet de cartes "danger" et 1 sachet de cartes "objets". Chaque sachet fermé par une épingle à nourrice. 2 règles du jeu sur papier plastifié, imprimé recto-verso. 10 cartes "Résistant/e" présentant l'identité des personnage. Un sachet couleur or, fermé par une ficelle dorée contenant un dé et 6 pions de jeu de couleurs différentes. L'ensemble est protégé par un carton marron clair destiné uniquement à l'esthétique de l'ensemble et décoré de différents objets fixés (tissus, boutons, petits objets divers).
Mesures : longueur : 25 cm ; largeur : 17 cm ; hauteur : 8 cm
Mots-clés : Jeux de culture gnle (questions et réponses, jeux de cartes didactiques, etc.)
Histoire et mythologie
Lieu(x) de création : Évreux
Historique : Travail d'élèves par des élèves du lycée Aristide Briand d'Evreux, réalisé dans le cadre de l'édition 2017-2018 du Concours national de la Résistance et de la Déportation (thème : s'engager pour libérer la France) Pour leur production, les élèves ont mené des recherches sur des biographies de résistant/es aux Archives départementales de l'Eure, avant de concevoir les règles du jeu et sa réalisation matérielle. Production ayant reçu le 1er prix départemental et le 2e prix académique du Concours.
Représentations : mémoire Seconde Guerre mondiale : 20e siècle

RESISTANCES

NOTE

REGLE DU JEU

MATERIEL

Un plateau de jeu / 6 pions / un dé / 60 cartes ACTION (20 cartes par période) / 90 cartes EVENEMENTS / 20 cartes DANGER / 30 cartes OBJETS/ 10 cartes personnages

REGLES DU JEU

Nombre de joueurs : de 3 à 6

Il s'agit d'un jeu de coopération : les joueurs doivent faire équipe pour arriver tous ensemble en 1945. Fidèles aux valeurs de la Résistance et partageant un objectif commun, la libération de la France, les joueurs doivent s'aider et être solidaires.

L'objectif est de parvenir à la fin du jeu avec le maximum de cartes (bonnes réponses) mais le principe essentiel est aussi d'aider les autres Résistants à parvenir à la fin du jeu avec le maximum de cartes EVENEMENTS et ACTION.

Pour démarrer le jeu :

- Chaque joueur tire au hasard une carte RESISTANT/E et découvre l'identité de celui / celle qu'il incarne.

Selon le personnage, vous entrez dans la Résistance à partir d'une certaine date.

- Si vous entrez dans la Résistance dès 1940. Vous pouvez jouer immédiatement.
- Si vous entrez dans la Résistance à partir de 1942 -1943, placez vous sur la case 1942- 43. Vous devez attendre qu'un autre résistant vous dépasse. En attendant, vous pouvez aidez les autres joueur à répondre aux questions.
- -Si vous entrez dans la Résistance entre 1944 et 1945, placez- vous sur la case 1944- 45. Vous devez attendre qu'un autre résistant vous dépasse. En attendant, vous pouvez aider les autres joueurs à répondre aux questions.

Pour jouer

- Pour avancer dans le jeu, vous devez lancer le dé et avancer du nombre de cases correspondantes. En fonction de la couleur de votre case, vous devez tirer la carte correspondante :
- Lorsqu'un joueur doit répondre à une question, un autre joueur pose la question sans participer évidemment à la réponse. L'ensemble des joueurs peut se concerter. Si la réponse est correcte, avancez d'une case.
- Lorsqu'un joueur est en mission ou face à une carte danger, un autre joueur peut l'aider grâce à une carte objets.