

Fiche installation – Jeu

Note de l'auteur : Cette fiche est une « checklist » pour être sûr de ne pas oublier du matériel ainsi que pour guider la préparation de la salle.

Matériel à avoir

Pour le jeu

- 1 livret des règles du jeu par profil joué
- 9 plateaux de jeu
- Cartes de jeu et leurs boîtes (cartes savoir-faire : 57, cartes plant/semence : 199, cartes équipement/intrants : 110, cartes récoltes : 90)
- 1 feutre fin effaçable pour tableau blanc par profil joué
- 500g de haricots blancs secs et 500g de haricots rouges secs pour les buns qui serviront de monnaie
- Feuilles blanches
- Post-its (pour debriefing)
- Catalogues fournisseurs et conseillers techniques
- 1 calculatrice par profil maraîcher joué + au moins 1 calculatrice pour chacun des autres rôles (facultatif)

Pour l'animateur

- 1 livret pédagogique
- 1 livret des règles du jeu
- 1 Fiche de l'animateur du jeu imprimée
- 1 Fiche de debriefing imprimée
- 1 Fiche d'installation du jeu
- Diaporama Support d'animation La clé du sol
- 1 Vidéoprojecteur (avec sortie son audible pour toute la classe)
- 1 Ordinateur
- 1 carnet ou feuille + stylo pour la prise de note (facultatif)

Préparation dans la salle

- 1- Installer les tables et chaises
- 2- Installer les plateaux
- 3- Installer les cartes avec l'aide des catalogues
- 4- Distribuer les buns
- 5- Distribuer les feuilles, post-its et feutres (veledda et normaux)
- 6- Distribuer les catalogues
- 7- Installer ordi et projection
- 8- Préparer les questions au tableau noir