

Numéri Parkour

Scénario : Une rue à traverser

Synopsis

Dans ce scénario votre objectif est de décrocher un emploi.

Pour cela, vous allez devoir surmonter les obstacles numériques qui vont se dresser sur votre chemin.

Dans ce scénario V0, vous incarnez tous le même joueur avec les mêmes caractéristiques socioculturelles. Vous êtes Jean Jacques, âgé de 22 ans. Vous commencez tous avec 3 cartes outils et zéro point de stress.

Gestion du stress

En fonction de votre progression, votre niveau de stress va monter. Plus vous vous rapprochez de votre objectif, plus votre niveau de stress sera élevé. Vous allez devoir le gérer. Si votre stress arrive à 10 ou plus, vous êtes en burn out et êtes hors-jeu. A chaque tour de jeu, vous prenez un point de stress. En fonction des cartes que vous allez recevoir au cours de la partie, vous prendrez plus ou moins de stress. A tout moment de la partie, vous pouvez passer un tour et remettre votre stress à zéro.

Les cases du jeu

Le jeu est constitué de 9 cases de trois types. Les cases rectangles sont des questions, les cases ovales sont des événements, les cases carrées-dès sont des aléa de la vie / coups du sort (positifs ou négatifs).

Les cartes du jeu

Il y a quatre types de cartes. Les cartes personnages, les cartes effets positifs, les cartes effets négatifs, les cartes outils. Vous ne pouvez garder que 5 cartes outils en main. Défaussez vos cartes en trop sur le plateau.

Le début du jeu

Tous les joueurs (4 au maximum) commencent sur une des cases situées dans un coin. Avant chaque déplacement, tous les joueurs reçoivent une carte et un point de stress.

Tour 0

Les joueurs reçoivent leur carte personnage et 3 cartes outils. Ils se placent chacun sur un case libre dans un coin du plateau.

Tour 1 : Question

Le maitre du jeu prend la parole, donne une carte outil à chaque joueur. Chaque joueur prend un point de stress. Le maitre du jeu pose la question suivante :

« Pour vous aider dans vos recherches d'emploi et financer vos éventuelles formations, vous décidez de vous adresser à :

réponse 1 : aux assedics

réponse 2 : à pôle emploi

réponse 3 : à la mission locale

Je vous invite à déplacer vos pions.

Les joueurs qui sont sur la case 3 peuvent continuer à jouer.

Les autres prennent un point de stress et sautent leur tour »

Pour marquer leur saut de tour, les joueurs posent leur pions à coté de la case carrée.

Tour 2 : Évènement

Le maitre du jeu prend la parole, donne une carte outil à chaque joueur. Chaque joueur prend un point de stress. Pour ceux qui ne sautent pas leur tour, le premier évènement a lieu.

Le maitre du jeu poste la question suivante : « Pour votre premier rendez-vous avec la mission locale, vous avez besoin de deux documents administratifs accessibles en ligne. Votre carte nationale d'identité et votre carte vitale. Les avez-vous en votre possession ?

Les joueurs qui ont les documents peuvent continuer à jouer.

Les autres sautent un tour et prennent un point de stress.

Tour 3 : Aléa de la vie / Coup du sort

Le maitre du jeu prend la parole, donne une carte outil à chaque joueur. Chaque joueur prend un point de stress.

Pour ceux qui ont traversé l'évènement avec succès, le premier coup du sort arrive. Chaque joueur lance un dé à deux faces (effets positifs ou effets négatifs) et tire la carte correspondante. Les joueurs appliquent l'effet de leur carte.

Tour 4 : Question

Le maitre du jeu prend la parole, donne une carte outil à chaque joueur. Chaque joueur prend un point de stress.

Le maitre du jeu pose la question suivante :

« Pour obtenir votre avis d'imposition, nécessaire à l'instruction de votre dossier, vous devez vous connecter avec un navigateur compatible. Vous choisissez d'utiliser :

réponse 1 : Google

réponse 2 : Brave

réponse 3 : Internet Explorer

Je vous invite à déplacer vos pions.

Les joueurs qui sont sur la case 2 peuvent continuer à jouer.

Les autres prennent un point de stress et sautent un tour »

Tour 5: Évènement

Le maitre du jeu prend la parole, donne une carte outil à chaque joueur. Chaque joueur prend un point de stress.

« Vous devez relever le mail qui vous a été adressé par la mission locale. Avez-vous le matériel nécessaire (smart phone ou pc) ? »

Les joueurs qui ont les outils adéquats peuvent continuer à jouer.

Les autres sautent un tour et prennent un point de stress.

Tour 6 : Aléa de la vie / Coup du sort

Le maitre du jeu prend la parole, donne une carte outil à chaque joueur. Chaque joueur prend un point de stress.

Pour ceux qui ont traversé l'évènement avec succès, le troisième coup du sort arrive. Chaque joueur lance un dé à deux faces (effets positifs ou effets négatifs) et tire la carte correspondante. Les joueurs appliquent l'effet de leur carte.

Tour 7 : Question

Le maitre du jeu prend la parole, donne une carte outil à chaque joueur. Chaque joueur prend un point de stress. Le maitre du jeu pose la question suivante :

« Parmi ces trois sites, lequel vous permet de visualiser le contenu sans vous créer de compte :

réponse 1 : Indeed

réponse 2 : LinkedIn

réponse 3 : Letrottoirdenface.fr

Je vous invite à déplacer vos pions.

Les joueurs qui sont sur la case 3 peuvent continuer à jouer.

Les autres prennent un point de stress et sautent un tour »

Pour marquer leur saut de tour, les joueurs posent leur pions à coté de la case carrée.

Tour 8 : Évènement

Le maitre du jeu prend la parole, donne une carte outil à chaque joueur. Chaque joueur prend un point de stress. Pour ceux qui ne sautent pas leur tour, le troisième évènement a lieu.

Le maitre du jeu pose la question suivante : « Pour monter votre dossier, vous avez besoin de votre avis d'imposition ou de celui de vos parents, si vous êtes encore rattachés (sinon bon courage).

Avez-vous votre avis d'imposition ? »

Les joueurs qui ont les documents peuvent continuer à jouer.

Les autres sautent un tour et prennent un point de stress.

Tour 9 : Aléa de la vie / Coup du sort

Le maitre du jeu prend la parole, donne une carte outil à chaque joueur. Chaque joueur prend un point de stress.

Pour ceux qui ont traversé l'évènement avec succès, le troisième coup du sort arrive. Chaque joueur lance un dé à deux faces (effets positifs ou effets négatifs) et tire la carte correspondante. Les joueurs appliquent l'effet de leur carte.

Tour 10 : CONDITION DE VICTOIRE

Le maitre du jeu prend la parole, donne une carte outil à chaque joueur. Chaque joueur prend un point de stress. Le maitre du jeu pose la question suivante :

« Vous êtes sur le point de décrochez un contrat d'apprentissage. Avez vous trouvé votre organisme de formation et un employeur. Vous devez possédez une carte formation, une carte linkedin ou une carte power / piston) »