

Déroulement d'une partie du jeu « l'école de l'avenir »

1) *Mise en route de la partie :*

Les équipes doivent, dans un premier temps piocher une carte métier qu'ils ne doivent pas divulguer aux autres joueurs.

Dans un deuxième temps, Chaque équipe jette le dé.

Celle qui obtient le nombre le plus élevé prend le rôle d'arbitre et va diriger la manche.

Cet arbitre va distribuer les cartes 12 à chaque équipe dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Une fois le travail terminé, elle peut commencer la partie en jetant le dé et en déplaçant son pion.

2) *Comment poser les cartes formations ?*

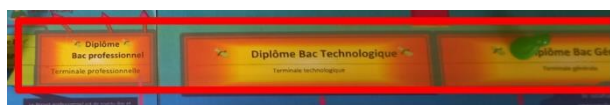
1^{ère} méthode : Dans ma main-----



2^{ème} méthode : Je détiens la carte
« Orientation » et je me place sur les cases
« lieux de formation » -----



3^{ème} méthode : Lorsqu'un pion se situe sur une case
« Diplôme », -----



4^{ème} méthode : La case « Réorientation »
permet -----



5^{ème} méthode : Je place mon pion sur la case représentant le niveau de formation à avoir pour exercer le métier. **Dans ce cas, je pose toutes les cartes de la main et le gagne la manche à l'exception des cartes « les formations de ma région ».**



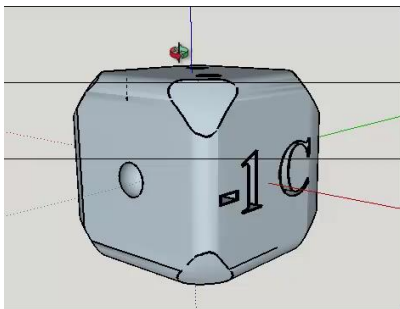
6^{ème} méthode : **La carte « Formation de ma région »** -----



3) *Comment déplacer son pion sur la voie supérieure ?*

Deux méthodes possibles

1^{ère} possibilité qui consiste à -----



2^{ème} méthode : Tenter-----

