

Connaissez vous vraiment le réseau des centres sociaux ?
Connaissez vous bien l'éducation populaire ?
Et les grandes dates du 20^{ème} siècle ?
Dater un événement n'est pas toujours évident.



©2015 CENTRES SOCIAUX DE LA VENDÉE.
UNE CRÉATION ÈREDEJEUX. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



JEU DE CARTES

memoRezo

centres sociaux, éducation populaire

RÈGLES DU JEU

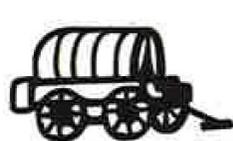
Saurez-vous les situer les uns par rapport aux autres ? Dire si la constitution de la FCSF a eu lieu avant ou après la mise en place des congés payés par le Front Populaire par exemple ?

Le jeu se compose d'une centaine de cartes, réparties en **4 thématiques** :

-  Histoire de la société française
-  Histoire de l'éducation populaire
-  Histoire des centres sociaux
-  Histoire de votre organisation

Ce quatrième thème sera consacré à vos dates clés. Les cartes sont vierges, libre à chaque structure d'y inscrire les dates qui lui paraissent importantes.

... qui comportent **4 périodes** :



L'émergence



Les inventions



La consolidation



Les transformations

Deux façons différentes de jouer :

- 1° Collectivement**, sans former d'équipe. De 2 à 12 joueurs.
- 2° En équipes adverses**. De 2 à 48 joueurs.

Le principe du jeu : Constituer une ligne du temps en plaçant les 25 événements constitutifs de chaque thématique dans un ordre chronologique.

1
règle n°1

Vous pouvez jouer avec une thématique ou les 4 en même temps si vous souhaitez que la partie dure plus longtemps.

- Une main innocente pioche une carte au hasard et **fait deviner la date de l'événement** aux joueurs.
- **Cette date constitue le point de départ** de la partie.

- Le premier joueur passe le paquet de cartes à son voisin de gauche.
- Le jeu de cartes circule parmi les joueurs.
- Chacun pioche une carte, sans regarder la date au recto, et lit à voix haute la description de l'événement.
- Collectivement, les joueurs tentent de **déterminer si l'événement qui y est inscrit a eu lieu avant ou après la date de la première carte.**
- Pour les **événements suivants**, il s'agit d'**insérer les cartes au bon endroit dans la ligne du temps ainsi constituée.**
- Plus on avance dans le jeu, plus il est facile de se tromper !

1
règle n°1

2
règle n°2

- En fonction du nombre de joueurs, vous constituez une, deux, trois ou quatre équipes n'excédant pas dix joueurs.
- Chaque équipe choisit une des 4 thématiques : histoire des centres sociaux, histoire de l'éducation populaire, histoire de la société française contemporaine, histoire de votre organisation.
- Cette seconde façon de jouer instaure une compétition entre les équipes !
- Les équipes disposent les 25 cartes en tas, face **« événement »** (la date ne doit pas être visible par l'équipe).
- Les joueurs de chaque équipe ont **20 minutes pour constituer une ligne du temps en plaçant les 25 cartes dans un ordre chronologique**, du plus ancien (à gauche) au plus récent (à droite).

- **Lorsque le temps est écoulé**, chaque équipe retourne les cartes de sa ligne du temps, face **« date »** visible. **À chaque erreur chronologique, les joueurs retirent la carte mal placée.**
- L'équipe gagnante est celle qui garde le plus de cartes dans sa ligne du temps.

Variante de cette seconde façon de jouer : toutes les équipes s'affrontent sur la même thématique, librement choisie par l'ensemble des participants, en utilisant plusieurs jeux.

2
règle n°2