

Bénidorm

Yvan Hochet

RÈGLES DÉTAILLÉES :

1) avant le jeu : l'enseignant dispose les tables et les chaises autour du plan de jeu. Il a à portée de main les pions. Il constitue les équipes qui peuvent être

équipes	objectifs	parcelles a protéger	coût de la parcelle
club de plongée	protéger la mer contre les extensions terrestres	mer	12 points par parcelle de mer
amis de la randonnée	préserver le sentier du littoral	toutes les parcelles où passe le sentier	variable selon le type de parcelle (dunes, montagne, champs, village)
amis du patrimoine	protéger les monuments historiques	monuments historiques (château, chapelle ...)	Parcelle de l'église : 11 points Parcelle du château : 15 points Parcelle de l'abbaye : 13 points
chambre d'agriculture	protéger les parcelles agricoles	agriculture	8 points par parcelle de champs
le vieux village	garder la tranquillité du vieux village	village	6 points par parcelle du village
résidents secondaires	garder leur vue sur la mer	plages et dunes	15 points par parcelle de dunes et plages
syndicat des pêcheurs	éviter la transformation du port de pêche en port de plaisance	port de pêche	20 points pour la parcelle du vieux port
comité anti-pollution	lutter contre la pollution sonore et chimique de l'autoroute	parcelles où passe l'autoroute	5 points par parcelle de départementale
ligue de protection de la nature	préserver l'arrière-pays montagnoux	montagnes	10 points par parcelle de montagne

Chaque équipe reçoit une fiche récapitulative de son objectif, des parcelles à protéger et du coût de protection de chaque parcelle. En général, il y a un équilibre : les parcelles nombreuses à protéger par une même équipe sont peu coûteuses. Inversement, quand une équipe n'a que quelques parcelles à protéger, il faut beaucoup de points.

Pour que toutes les équipes se connaissent, prévoir un petit carton de présentation posé devant l'équipe pour la présenter.

2) le jeu commence : les équipes jouent à tour de rôle.

Quand c'est à une équipe de jouer, elle lance le dé. Le chiffre indiqué représente les points de protection qu'elle obtient : l'enseignant leur donne alors un pion (de 1 à 5) de la même valeur que le résultat du dé. Exception : si le dé tombe sur 6, le promoteur joué par l'enseignant construit tout de suite sur une parcelle de son choix (il pose alors un pion "immeuble" ou "villa" ou "autoroute" sur une des cases du plateau).

L'équipe choisit ensuite soit de conserver les points obtenus grâce au dé, soit de les donner à une autre équipe de son choix.

Si l'équipe qui joue a totalisé assez de points pour protéger une de ses parcelles, elle redonne le nombre de points nécessaires à l'enseignant qui, en échange, lui donne un pion "protégé". L'équipe

pose alors ce pion sur une des parcelles qu'elle doit protéger. Le promoteur ne peut plus construire sur cette parcelle.

L'enseignant peut "faire la monnaie" : si une équipe a deux pions de 5 points pour protéger une parcelle qui en vaut 6, elle donne ses deux pions à l'enseignant qui redonne à l'équipe un pion "protégé" et 4 points en "monnaie".

Puis c'est à l'équipe suivant de jouer, sur le même principe.

Quand toutes les équipes ont joué, le tour est terminé : si aucune équipe n'a réussi à protéger une parcelle durant ce tour, le promoteur construit à nouveau sur une parcelle de son choix en posant alors un pion "immeuble" ou "villa" ou "autoroute" sur une des cases du plateau (d'où l'importance de la coopération entre les équipes).

Puis on recommence un nouveau tour de jeu où chaque équipe joue à tour de rôle.

Quand une équipe a protégé toutes ses parcelles, elle peut lancer le dé à son tour mais au lieu de garder les points pour elle, elle les donne automatiquement à l'équipe de son choix.

VARIANTES DES RÈGLES :

- avoir plus ou moins d'équipes
- avoir des équipes avec le même objectif (pour déclencher une rivalité ou une coopération)

PRÉSENTATION DES RÈGLES :

- suggestion : "je suis un promoteur immobilier qui veut construire des immeubles et des villas sur un ravissant littoral méditerranéen. Mon rêve est un deuxième Bénidorm (*montrer la photo*). Vous allez essayer de m'en empêcher car vous voulez protéger ce littoral (*monter le plateau de jeu*). Mais chaque équipe ne défend qu'un morceau de littoral, différent des autres (*faire se présenter les équipes*).

Comment les défendre ? (*faire un tour pour rien pour deux ou trois équipes*).

Votre équipe aura gagné si elle réussit à protéger plus de parcelles que je n'en ai construites chez elle.

Le groupe tout entier a gagné si j'ai construit moins de parcelles que vous n'en avez défendues."

- ne surtout pas parler de la nécessité de la coopération : aux élèves de la découvrir seuls !

PROJETS DE DÉVELOPPEMENT :

- un beau plateau de jeu (couleurs peintes, relief, petits immeubles en bois ...) renforcerait l'attrait.
- jouer sur une carte de littoral exacte (à partir des séries 1 / 25 000 par exemple) avec les noms d'associations locales ou d'institutions (comme le Conservatoire du Littoral).
- il est possible d'envisager d'accroître le réalisme du jeu par quelques pistes de modification qui peuvent être étudiées ensemble ou séparément :

* le promoteur indique à l'avance quel groupe de parcelles il vise (principe du permis de construire)

* les associations de défense ont plusieurs moyens d'intervention, plus ou moins efficaces contre le promoteur, mais aussi plus ou moins coûteux en points d'action (article de la presse locale, manifestation publique, appui des élus locaux, passage à la télévision nationale, appui d'élus nationaux et européens, classement en zone protégée). Ainsi, un article dans la presse locale serait facile à obtenir (donc peu coûteux en points d'action) mais peu efficace pour le promoteur (il ne protège qu'une parcelle que pendant un tour) alors qu'un appui des élus nationaux est plus difficile à obtenir mais est beaucoup plus dissuasif pour le promoteur. Le classement en zone protégée serait une protection définitive de la parcelle.

* intervention de forces divergentes (exemple : le maire qui veut plus d'emplois, la chambre de commerce qui veut plus d'équipements ...) qui pourraient être incarnées par d'autres équipes pouvant faciliter la construction ou neutraliser une association de défense.