

La Boîte à Compétences du SPRO

REGLES DU JEU :

La boîte à compétences du SPRO se joue en deux manches avec deux équipes et un arbitre. Le but est de deviner les métiers à travers les compétences. L'équipe qui totalise le plus de métiers à l'issue de la partie a gagné. Dans un deuxième temps, il faudra échanger sur les compétences transverses selon les métiers piochés.

CONTENU :

- 42 cartes avec 84 métiers
- Un carnet de résultats
- Un sablier

CONSTITUTION DES EQUIPES :

Vous êtes 7 joueurs :

Deux équipes de 3 joueurs et un arbitre

Placez-vous autour de l'espace de jeu de manière à ce que les coéquipiers soient face à face.

DEMARRAGE RAPIDE :

Une partie se déroule en deux manches et se joue en équipe.

Chaque équipe détermine sa couleur soit vert ou jaune.

Première manche « Compétences » :

Une équipe doit faire deviner le maximum de métiers en 30 secondes à l'équipe adverse en utilisant uniquement les compétences de celui-ci. (Savoir-faire, savoir être, techniques...) A la fin de ce tour, l'équipe adverse fait deviner à son tour. Cette manche se termine dès que l'ensemble des cartes ont été devinées. L'arbitre aura pour but de cadrer les interventions en respectant la règle d'énonciation des compétences et non la description. Equipe contre Equipe.

Deuxième manche « La passarelle » :

L'arbitre va prendre une carte métier avec la couleur qui a été définie en début de jeu dans les tas gagnés par chacune des équipes lors de la 1ère manche. L'arbitre cite les métiers de chacune des équipes et laisse les participants échanger sur les compétences transverses entre ces deux métiers. Tous ensemble.