

# Contenu du jeu

## 42 Cartes Métiers

Elles sont réparties en 7 familles, chacune représentant un domaine spécifique. Chaque famille (domaine) contient 6 **Cartes Métiers**.

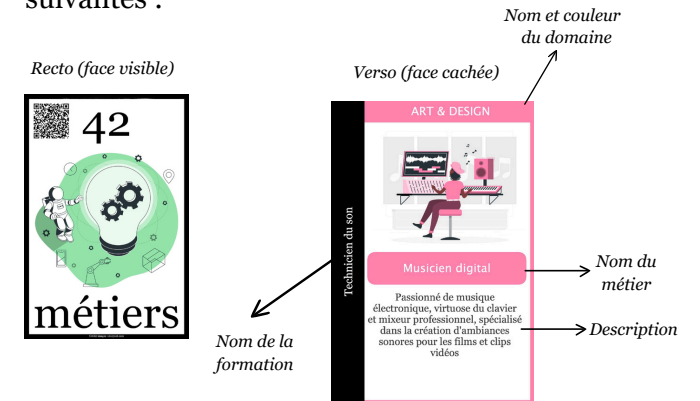


# 42 MÉTIERS

## Règles du jeu

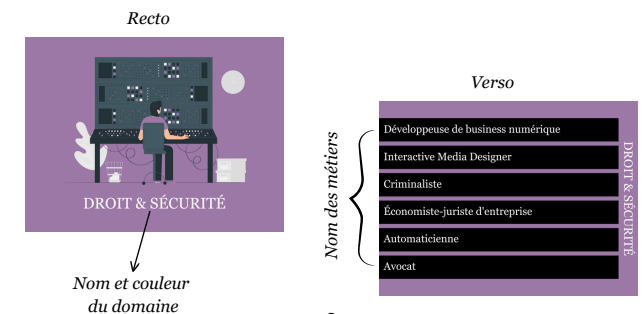
**Centre LEARN - EPFL**  
Crédit images : storyset.com  
CC-BY-NC-SA

Sur chaque carte, on retrouve les informations suivantes :



## 7 Cartes Domaines

Elles représentent les familles ou domaines, chacun associé à une liste de 6 métiers, chaque métier correspondant à une carte. Elles sont placées au centre de la table.



## 42 Cartes Formation

Chacune correspond à une formation et contient un résumé décrivant les informations disponibles sur le site [orientation.ch](http://orientation.ch), accessible via le QR Code.



## Préparation

Placez les **Cartes Domaines** au centre de la table. Celles-ci permettent aux joueuses et joueurs de voir les métiers de chaque domaine.

Mélangez les **Cartes Métiers**, puis distribuez-en 6 à chaque personne. Le reste des cartes constitue la pioche et est placé face cachée à côté du plateau central.

La personne la plus jeune commence.

## Déroulement

À chaque tour, un joueur demande à un autre une carte spécifique d'un métier, en précisant le domaine et le métier recherché. Par exemple : *"Dans le domaine Art & Design, as-tu le Graphiste ?"*

- Si l'autre joueur possède la carte demandée, il doit la donner. Le joueur qui a demandé la carte peut alors continuer à en demander une autre à n'importe quel joueur.
- Si le joueur interrogé ne possède pas la carte, il répond *"Pioche !"* Le joueur pioche alors une carte dans la pioche centrale, et son tour s'arrête.

Lorsqu'un joueur réunit les 6 cartes métiers d'un même domaine, il forme une famille. Il la pose devant lui, face visible.

La partie continue jusqu'à ce que toutes les familles aient été complétées ou que la pioche soit épuisée.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les familles de métiers ont été constituées ou que la pioche est vide et aucun joueur ne peut continuer à demander des cartes. Le joueur ayant réuni le plus de familles gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo partagent la victoire.

## Pour aller plus loin

À la fin de la partie, chaque personne choisit le métier qui l'intéresse le plus et prend la **Carte Formation** correspondante. Elle lit le contenu de la carte et en fait un résumé au reste de son groupe.

Elle peut approfondir ses recherches sur la formation associée en scannant le QR Code de la carte, qui renvoie vers des informations détaillées sur le site [orientation.ch](http://orientation.ch).