

Sous la loupe



Règles du jeu

Centre LEARN - EPFL

Crédit images : storyset.com et Canva

CC-BY-NC-SA

Tim vient tout juste de terminer ses études et se lance dans la recherche d'un stage. Malgré des candidatures bien ciblées et un profil qui semble coller aux offres, il essuie refus sur refus. Déterminé à percer ce mystère, Tim, frustré mais motivé, cherche à comprendre ce qui bloque.

But du jeu

Progressez dans l'histoire pour atteindre la dernière carte en prenant les bonnes décisions.

Contenu du jeu

Le jeu contient deux lots de cartes, un par niveau.

Niveau 1 : 38 Cartes



Niveau 2 : 43 Cartes



Types de cartes

Une Carte Retournez moi !

La **Carte Retournez moi !** permet de débiter la partie.



Une seule carte contient l'inscription **Retournez moi !**

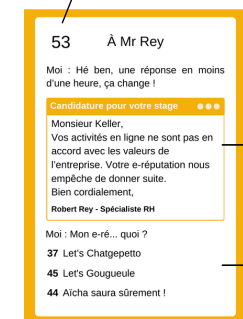
Cartes Choix Multiples

Les **Cartes Choix Multiples** contiennent un texte à lire décrivant la situation et proposent de 1 à 3 options que vous pouvez choisir librement.

Recto (face visible)



Numéro de la carte retournée



Texte à lire

Différentes options pour en choisir une

Verso (face cachée)

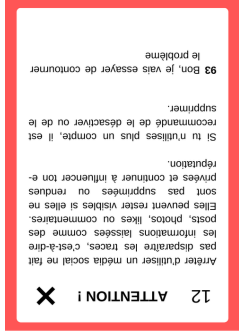
Cartes Risque

Les **Cartes Risque** correspondent à de mauvaises pratiques ou des situations à éviter.

Recto (face visible)

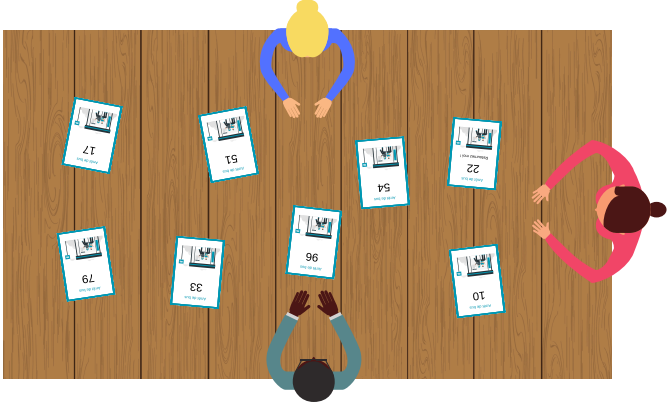


Verso (face cachée)



Préparation du jeu

Placez l'ensemble des cartes face cachée sur la table.



Fin d'un niveau

Option : si toutes les cartes n'ont pas été retournées, vous pouvez explorer les choix non sélectionnés en retournant les cartes correspondantes.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la dernière carte retournée n'offre plus d'option pour continuer ou explorer d'autres pistes.

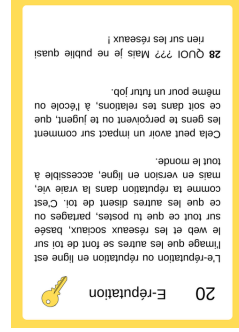
Cartes Clé

Les **Cartes Clé** apportent des explications importantes sur le thème abordé dans le jeu.

Recto (face visible)



Verso (face cachée)



Suite de la partie

Le premier qui trouve la **Carte Retournez moi** ! commence le jeu. Il retourne la carte et la lit à haute voix. Les joueuses et joueurs décident ensemble le choix à réaliser.

Déroulement du jeu

Début de la partie

ensemble le choix à réaliser.

Pour impliquer tout le monde, designez une personne différente pour lire chaque carte découverte, par exemple en suivant le sens des aiguilles d'une montre.