Les experts de l’entreprise : KiféKoi ?

* **Pour 2 à 4 joueurs**
* **Contient :**
* 12 cartes « situation problème » avec solution
* 3 jeux de 6 cartes « acteur de l’entreprise » : délégué du personnel, délégué syndical, médecin du travail, inspecteur du travail, CHSCT, SST
* 6 fiches « consultation » (1 fiche par acteur)
* 100 jetons
* **But du jeu :**

Faire intervenir les bons acteurs de prévention ou représentants du personnel pour résoudre des situations posant problème en entreprise afin de cumuler des points.

Le gagnant est celui qui a obtenu le score maximal une fois toutes les cartes « situation problème » posées.

* **Règles du jeu :**

2 modes de jeu : débutant et expert.

Voir au dos de la feuille

* **Source des informations pour les fiches « documentation » :**

<http://www.e-sante.fr>

<http://www.infoprudhommes.fr/note-juridique>

http://vosdroits.service-public.fr

http://droit-finances.commentcamarche.net

<http://www.prevention-secourisme.fr/le_role_du_sauveteur_secouriste_du_travail.html>

<http://vosdroits.service-public.fr/particuliers>

www.sauveteur-secouriste-du-travail.org

**4 joueurs :**

**Premier tour** :

Un joueur est désigné « maître du jeu » et prend :

* les 12 cartes « situation problème »
* les 6 fiches « consultation »

- les jetons

Chacun des 3 autres joueurs, désignés « joueur s», prend un jeu de 6 cartes « acteur de l’entreprise »

Le « maître du jeu » distribue à chaque « joueur » 6 jetons.

Il fait tirer une carte « situation problème » au « joueur » le + jeune et la lit à haute voix.

Les « joueurs » doivent abattre la carte « acteur de l’entreprise » correspondant à l’acteur qui intervient dans la « situation problème » posée.

Avant d’abattre sa carte, chaque « joueur » peut utiliser un ou plusieurs jeton(s) pour consulter une (des) fiche(s) de renseignements sur l’un des acteurs de l’entreprise.

Mode débutant : 1 jeton / consultation

Mode expert : 2 jetons / consultation

Si le « joueur » a épuisé tous ses jetons, il ne peut plus accéder aux renseignements.

Le « maître du jeu » laisse un temps de consultation/réflexion. À son « top », tous les « joueurs » abattent leur carte en même temps.

Une fois les cartes abattues, le « maître du jeu » donne la solution.

Chaque « joueur » ayant gagné remporte :

en mode débutant : 2 jetons

en mode expert : 1 jeton.

Dans le cas contraire, il ne remporte rien…

La carte « situation problème » est retirée du jeu.

Le « joueur » situé à gauche du + jeune tire la situation suivante, le 3ème « joueur » tire la dernière.

**Deuxième, troisième et quatrième tours :**

Les « joueurs » du premier tour deviennent tour à tour « maître du jeu ».

**Fin du jeu :**

À l’issue des 4 tours, chaque joueur a été une fois « maître du jeu » et 3 fois « joueur » pour 3 « situations problème ».

Le joueur ayant cumulé le + de jetons gagne la partie.**3 joueurs :**

**Premier tour** :

Un joueur est désigné « maître du jeu » et prend :

* les 12 cartes « situation problème »
* les 6 fiches « consultation »
* les jetons

Chacun des 2 autres joueurs, désignés « joueur s», prend un jeu de 6 cartes « acteur de l’entreprise »

Le « maître du jeu » distribue à chaque « joueur » 6 jetons.

Il fait tirer une carte « situation problème » au « joueur » le + jeune et la lit à haute voix.

Les « joueurs » doivent abattre la carte « acteur de l’entreprise » correspondant à l’acteur qui intervient dans la « situation problème » posée.

Avant d’abattre sa carte, chaque « joueur » peut utiliser un ou plusieurs jeton(s) pour consulter une (des) fiche(s) de renseignements sur l’un des acteurs de l’entreprise.

Mode débutant : 1 jeton / consultation

Mode expert : 2 jetons / consultation

Si le « joueur » a épuisé tous ses jetons, il ne peut plus accéder aux renseignements.

Le « maître du jeu » laisse un temps de consultation/réflexion. À son « top », tous les « joueurs » abattent leur carte en même temps.

Une fois les cartes abattues, le « maître du jeu » donne la solution.

Chaque « joueur » ayant gagné remporte :

en mode débutant : 2 jetons

en mode expert : 1 jeton.

Dans le cas contraire, il ne remporte rien…

La carte « situation problème » est retirée du jeu.

Le 2ème « joueur » tire une nouvelle situation, puis le 1er à nouveau…

**Deuxième et troisième tours :**

Les « joueurs » du premier tour deviennent tour à tour « maître du jeu ».

**Fin du jeu :**

À l’issue des 3 tours, chaque joueur a été une fois « maître du jeu » et 2 fois « joueur » pour 4 « situations problème ».

Le joueur ayant cumulé le + de jetons gagne la partie**2 joueurs :**

Un joueur est désigné « maître du jeu » et prend :

* les 12 cartes « situation problème »
* les 6 fiches « consultation »
* les jetons

L’autre joueur, désigné « joueur », prend un jeu de 6 cartes « acteur de l’entreprise »

Le « maître du jeu » distribue au « joueur » 6 jetons.

Il fait tirer au « joueur » une carte « situation problème » et la lit à haute voix.

Le « joueur » doit abattre la carte « acteur de l’entreprise » correspondant à l’acteur qui intervient dans la « situation problème » posée.

Avant d’abattre sa carte, le « joueur » peut utiliser un ou plusieurs jeton(s) pour consulter une (des) fiche(s) de renseignements sur l’un des acteurs de l’entreprise.

Mode débutant : 1 jeton / consultation

Mode expert : 2 jetons / consultation

Si le « joueur » a épuisé tous ses jetons, il ne peut plus accéder aux renseignements.

Le « maître du jeu » laisse un temps de consultation/réflexion. À son « top », le « joueur » abat sa carte.

Une fois la carte abattue, le « maître du jeu » donne la solution.

Si le « joueur » a gagné, il remporte

en mode débutant : 2 jetons

en mode expert : 1 jeton.

Dans le cas contraire, il ne remporte rien…

La carte « situation problème » est retirée du jeu.

Le « joueur » devient « maître du jeu » et inversement, en alternance jusqu’à ce que toutes les cartes « situation problème » aient été jouées.

**Fin du jeu :**

À l’issue du jeu, chaque joueur a été 6 fois « maître du jeu » et a joué en tant que « joueur » 6 cartes « situation problème ».

Le joueur ayant cumulé le + de jetons gagne la partie.