



4-6
joueurs



45/60
minutes



10 ans
et plus

Version numérique
à imprimer

Imprimez le jeu sur papier format A4 en recto verso
Découpez les éléments en suivant les pointillés
et pliez le long des doubles traits.

TOUS POUR CENT

BONNE
RENTREE !

Règle du jeu !

Note ton score !

Nom d'équipe	Date	Score final

VOTRE RESULTAT

Égal à 100 points : Vos œuvres sont comme neuves !
Mais est-ce possible ? Vous êtes surhumains ou vous êtes à la tête du ministère de la culture ? On veut savoir votre secret !

Entre 75 et 99 points : Vos œuvres sont en très bon état, bravo !
N'hésitez pas à effectuer des restaurations préventives.
(cf: livret pédagogique).

Entre 50 et 75 points : Vos œuvres sont en bon état, il faudrait quand même penser à effectuer quelques restaurations.

Entre 25 et 50 points : Vous avez sauvé les meubles, vos œuvres sont dans un état passable, il est urgent de faire des restaurations.

Entre 1 et 25 points : Vos œuvres sont proches de la disparition totale, il faut agir vite pour qu'elles restent visibles.

0 point : Toutes les oeuvres de la cité scolaire ont disparu

Les aléas de la vie ont entraîné des dégradations irrémédiables, toutes les œuvres sont détruites. Vous pouvez recommencer une partie afin de tenter de maintenir de nouvelles œuvres en bon état.

SOMMAIRE

- Trombinoscope de l'équipe pédagogique..... p.4
- Mise en place..... p.6
- Déroulement du jeu p.8
- Stages..... p.10
- Mode premier de la classe..... p.12
- Interventions..... p.13
 - / Investigation..... p.13
 - / Restauration..... p.14
 - / Création..... p.15
- Fin du jeu "Tous pour cent" p.16
 - / Votre score..... p.17

Trombinoscope de l'équipe pédagogique

Jardinier



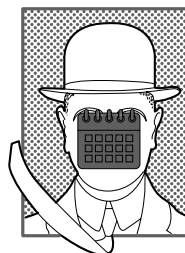
Amédée
ZHERB

**Représentante
des élèves**



Pénélope
OPULERE

Secrétaire



Philippe
LAHNING

Directrice



Andréa
TENSION

Professeure



Sarah
TUHR

Agent polyvalent



Garett
ROUSSEAU

Votre Score !

Comptabilisez vos points :

État de l'œuvre	Points gagnés
Votre œuvre a disparu	0 point
-6	4 points
-5	5 points
-4	6 points
-3	7 points
-2	8 points
-1	9 points
0	10 points

Comptabilisez les points des jauges «Stage»

Avancement du stage	Points gagnés
Bon point atteint	5 points
Intervention atteinte	10 points
Validation atteinte	25 points

Fin du jeu “Tous pour cent”

Quand le jeu s'arrête t-il ?

Quand vous avez fini l'année scolaire (quand le mois de juin est terminé).

État des lieux en fin de partie

Quel que soit l'état des œuvres à la fin de la partie, vous devez être reconnus pour votre investissement !

Toutes vos oeuvres sont présentes ?

Votre équipe a réussi sa mission !

L'affectation des personnages que vous incarnez prend fin dans cet établissement, ils partent vers de nouveaux horizons.

Durant leur passage en ces lieux, les membres de votre équipe ont surmonté toutes les épreuves pour maintenir les œuvres dans le meilleur état possible.

Maintenant, c'est au tour de nouveaux habitants de l'établissement de cohabiter en compagnie des œuvres issues du dispositif du 1% artistique.

Vous pouvez recommencer une partie.

Bienvenue dans l'équipe pédagogique de la cité scolaire Beufolle

Salut ! Bienvenue dans l'équipe pédagogique de la cité scolaire Beufolle.

Pour débiter l'année scolaire, votre équipe va inaugurer 7 œuvres issues du dispositif du 1% artistique.

Au cours de l'année, en utilisant vos compétences uniques, vous travaillerez ensemble à maintenir ces œuvres dans le meilleur état possible malgré les aléas que causent inévitablement le temps, l'oubli et les actions humaines.

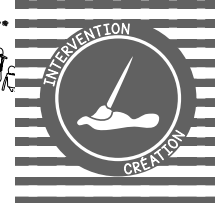
“Tous pour cent” est un jeu coopératif ; vous êtes dans la même équipe, ensemble vous avez comme objectif de défendre et valoriser les œuvres de votre établissement.

Grâce à vos capacités spéciales, vous aiderez l'équipe à réussir sa mission.

Ce jeu fait découvrir les conditions de vie et les différents obstacles auxquels peuvent être confrontées les œuvres issues du dispositif du 1% artistique dans un établissement scolaire.

À la fin de l'année, votre équipe pédagogique pourra auto-évaluer son travail en analysant l'état des œuvres et en comptabilisant ses points.

**1% du montant des travaux des constructions publiques sont consacrés à l'acquisition d'une œuvre d'art contemporaine.
On les appelle les œuvres issues du dispositif du 1% artistiques.**



Mise en place

2



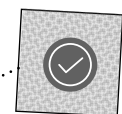
5



6



8



7

9

4

1

3

STAGES

CRÉATION : Vous faites intervenir des artistes lors d'ateliers de sensibilisation autour des œuvres de votre établissement.

INVESTIGATION : Vous engagez un historien de l'art pour valoriser les archives concernant les œuvres de votre établissement.

RESTAURATION : Vous faites intervenir une équipe de restaurateurs pour réhabiliter l'une des œuvres de votre établissement.

CALENDRIER DE L'ANNÉE SCOLAIRE

OCTOBRE	NOVEMBRE	JANVIER	FÉVRIER	MARS
THE GAZETTE Cité scolaire Beufole Informations pratiques RAGOTS ACTUALITÉ Tu sauras tout sur notre établissement!	THE GAZETTE Cité scolaire Beufole Informations pratiques RAGOTS ACTUALITÉ Tu sauras tout sur notre établissement!	THE GAZETTE Cité scolaire Beufole Informations pratiques RAGOTS ACTUALITÉ Tu sauras tout sur notre établissement!	THE GAZETTE Cité scolaire Beufole Informations pratiques RAGOTS ACTUALITÉ Tu sauras tout sur notre établissement!	THE GAZETTE Cité scolaire Beufole Informations pratiques RAGOTS ACTUALITÉ Tu sauras tout sur notre établissement!

Intervention création

But de l'intervention :

Dans ce jeu coopératif, vous êtes un collectif d'artistes, vous allez dessiner une partie d'un mot pour créer ensemble une œuvre.

L'un des joueurs ayant déclenché l'intervention devra deviner ce qui a été dessiné.

Mise en place :

Les joueurs qui dessinent l'œuvre prennent une carte «Création» et un stylo.

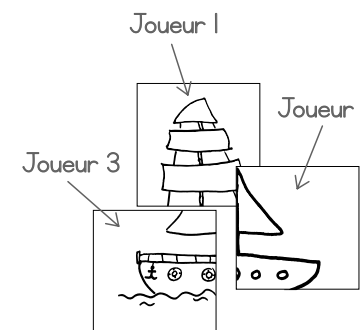
L'intervention :

Le joueur qui a déclenché le jeu devra deviner le mot qui a servi à créer l'œuvre.

Les autres joueurs découvrent ensemble le mot à dessiner, souligné dans «The Gazette» du mois précédent.

Ils devront dessiner une partie du mot souligné.

Mettez en commun les dessins comme vous le souhaitez afin d'illustrer au mieux le mot. Le joueur ayant déclenché l'intervention ne doit dire qu'un mot pour deviner ce qui a été dessiné.



Exemple : Bateau

Fin de l'intervention :

Si le mot est trouvé, avancez le pion sur la validation de la jauge création puis commencez un nouveau mois.

Si le mot n'est pas trouvé, ne bougez pas votre pion.

Intervention restauration



But de l'intervention :

Dans ce jeu coopératif, vous êtes une équipe de restaurateurs d'art. Vous devez poser vos cartes pour limiter la casse.

Mise en place :



1. Trouvez la carte «Mega casse» et placez-la au centre de la table face découverte.
2. Mélangez les cartes et placez-les en pile faces cachées près des joueurs.
3. Chaque membre de l'équipe prend trois cartes en main.

Vous êtes une équipe de restaurateur d'art. Vous travaillez ensemble, vous pouvez donc communiquer entre vous afin de mener au mieux votre mission. Il est interdit de montrer ses cartes aux autres membres de l'équipe ou de décrire les cartes de son jeu.

Intervention :

Le membre de l'équipe ayant déclenché l'intervention commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

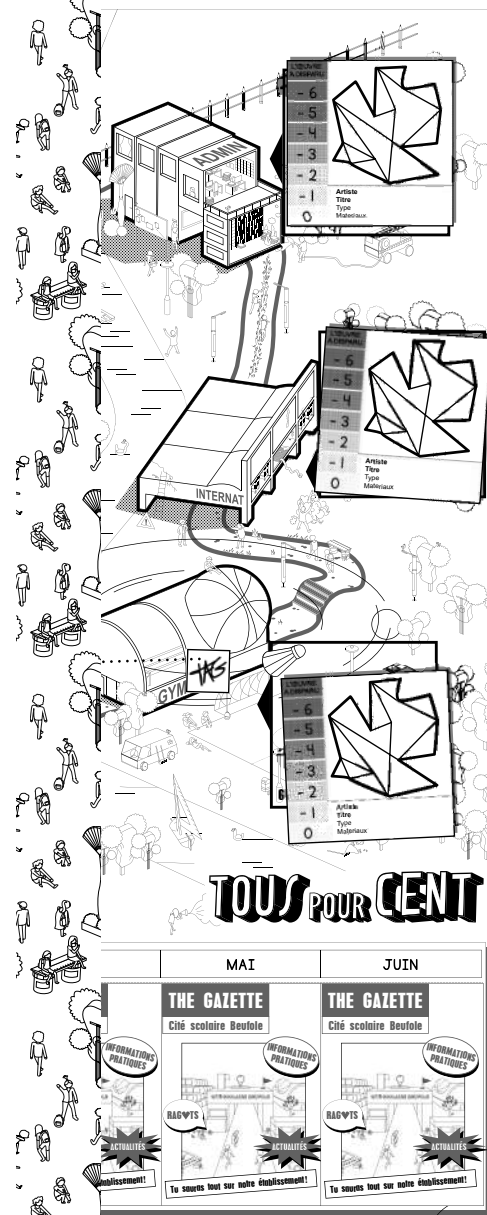
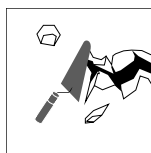


À ton tour, place l'une de tes cartes à côté d'une autre se trouvant déjà sur la table. Attention, la carte doit correspondre parfaitement à toutes les cartes qu'elle touche (à la manière d'un puzzle). Une fois ta carte posée, pioche une nouvelle carte. C'est au tour du membre de l'équipe se trouvant à ta gauche.

Pour gagner, faites en sorte que plusieurs fissures se rejoignent ou colmatez-les grâce aux deux cartes «Truelles».

Fin de l'intervention :

Jouez jusqu'à ce que la pioche soit vide ou jusqu'à ce que toutes les fissures soient contenues (qu'aucune fissure ne puisse se propager). Si toutes les fissures sont contenues, vous avez réussi votre mission, avancez sur la case «Validation» de la jauge «Restauration» puis commencez un nouveau mois. Si une ou des fissures restent ouvertes à la fin de la partie, n'avancez pas votre pion, puis commencez un nouveau mois.



Version numérique : imprimez le jeu sur papier au format A4.

Découpez les éléments en suivant les pointillés et pliez le long des doubles traits.

Munissez-vous de 7 trombones et d'autant de stylos/crayons qu'il y a de joueurs.

Installez le plateau au centre de la table et prévoyez un espace libre à côté.

1. Mélangez les cartes «The Gazette», piochez-en 7 et installez-les en partie basse du plateau, sur chacune des cases correspondant aux mois de votre année scolaire.
2. Installez un pion «Stage» sur la case «Départ» de chaque jauge «Stage».
3. Mélangez et distribuez une carte «Personnage» à chaque joueur.

Attention bien choisir la face correspondant au nombre de joueurs : soit équipe de 6 ou équipe de 4.

4. Prenez le pion «Personnage» correspondant à votre carte «Personnage» et installez-le sur l'entrée.
5. Mélangez les trois types de cartes «Stage» et disposez les en pile sur la table.
6. Posez la carte «Mega casse» sur le haut du paquet «Restauration», mélangez le reste des cartes et disposez-les en pile sur la table.
7. Mélangez les cartes «Bon point» et disposez-les en pile sur la table, face cachée.
8. Choisissez 7 cartes «Œuvre» et placez-les dans les cadres sur le plateau.
9. Si vous jouez en mode «Premier de la classe» placez les cartes «Bidule» sur le plateau (cf page 10).

Contenu :

- 11 Cartes «Gazette»
- 11 Cartes «Œuvre»
- 6 Cartes «Bon point»
- 6 Cartes «Personnage»
- 19 cartes «Bidule»
- 3 Pions «Stage»
- 6 Pions «Personnage»
- 26 Cartes «Stage-investigation»
- 40 Cartes «Stage-restauration»
- 24 Cartes «Stage-crétion»



Déroulement du jeu

Retrouvez le déroulement du jeu en vidéo sur :
<http://milletroiscents.com/tous-pour-cent>

Nous sommes en septembre : c'est le jour de l'inauguration des œuvres de votre établissement, vous êtes tous réunis pour une visite des lieux et vous procédez à l'inauguration. Pour chaque œuvre, le membre de l'équipe pédagogique de votre choix lit à haute voix le contenu de la carte « Œuvre ». Place un trombone sur le 0 de la jauge et positionne l'œuvre dans l'établissement, sur l'un des emplacements prévu à cet effet.

Les œuvres peuvent être implantées près du bâtiment de votre choix, il doit y avoir une seule œuvre par bâtiment.

Octobre : Le jeu débute.

Chaque mois, l'équipe pédagogique se réunit et agit en DEUX phases

Phase 1 - LECTURE

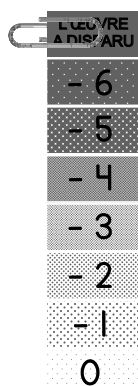
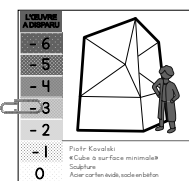
Le membre de l'équipe pédagogique de votre choix lit « The Gazette » !

Il ouvre « The Gazette » du mois en cours et lit son contenu à voix haute. Adaptez l'état des œuvres de votre établissement en fonction de ce qu'il découvrira.

À l'aide du trombone, baisse la jauge d'état de la, ou des, œuvre(s) concernées d'autant de points que décrit dans « The Gazette ».

Quand le trombone est sur « votre œuvre a disparu », elle disparaît à tout jamais. Retournez la carte « Œuvre ».

Comment faire si « The Gazette » annonce une dégradation sur une œuvre disparue ?
Il ne se passe rien.



Intervention investigation

But de l'intervention :

Vous avez accès aux archives concernant les œuvres de votre établissement. Votre équipe doit classer les archives en réalisant le maximum de paires et en évitant les cafards.

Mise en place :

Insérez autant de cartes « Cafard » dans la pile de cartes « Investigation » qu'il y a de membres dans l'équipe. Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table.

Intervention :

À ton tour, retourne les cartes une à une.

Si tes cartes sont :

- différentes: continue et rejoue,
- identiques: tu peux continuer ou t'arrêter.

Dans ce cas mets les paires trouvées de côté.

Si tu retournes un cafard, ton tour s'arrête et toutes les cartes sont remises faces cachées sur la table (même les paires dévoilées).

Note : Tu ne peux pas faire une paire avec les cafards !

C'est au tour de ton coéquipier se trouvant à ta gauche.

Fin de l'intervention:

Arrêtez l'intervention lorsque chaque membre de l'équipe a joué deux fois. Comptez le nombre de paires retournées.

Vous êtes une équipe de 4 :

Si vous avez 6 paires ou plus, vous avancez votre pion sur la validation de la jauge investigation.
Si vous avez moins de 6 paires, vous ne bougez pas votre pion, vous ne gagnez pas de point.

Vous êtes une équipe de 6 :

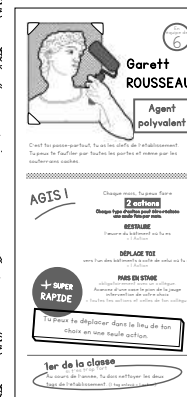
Si vous avez 8 paires ou plus, vous avancez votre pion sur la validation de la jauge investigation. Si vous avez moins de 8 paires, vous ne bougez pas votre pion, vous ne gagnez pas de point.

Mode premier de la classe

Tu es trop fort ? Joue en mode premier de la classe ! Tu dois réaliser l'objectif supplémentaire décrit sur ta carte «Personnage», en utilisant les cartes «Bidule».

Suis ces indications selon les personnages que tu incarnes :

Fonction	Mise en place	Note !	Cartes «Bidule»
L'agent Polyvalent	Avant le début de l'année scolaire, dépose la carte «Bidule-tag» sur le réfectoire et un tag sur le gymnase.	Tu dois être dans le lieu où se trouve le tag pour le nettoyer.	 Retourne le tag quand tu l'as nettoyé
La représentante des élèves	Avant le début de l'année scolaire, dépose la carte «Bidule-cahier de suivi» dans la cour.	Tu dois d'abord être dans la cour pour prendre le cahier puis être dans l'administration pour le déposer.	
Le secrétaire	Avant le début de l'année scolaire, prends autant de carte «Bidule-calendrier» que tu as de collègues.	Arrange-toi avec le reste de l'équipe pour qu'ils te laissent programmer seul toutes leurs actions du mois.	
La professeure	Avant le début de l'année scolaire, prends les deux cartes «Bidule- pile de copies».	Lorsque tu pars en stage, dépose une pile de copies proche des jauges «Stage».	
La directrice	Avant le début de l'année scolaire, prends autant de carte «Bidule-poignées de mains» que tu as de collègues.	Sois dans le même bâtiment qu'une autre personne pour lui donner une poignée de main.	
Le jardinier	Avant le début de l'année scolaire, prends trois cartes «Bidule-fleurs».	Tu peux planter une fleur dans le bâtiment où tu es.	



Phase 2 - ACTION !

Agissez pour conserver les œuvres

L'ensemble de l'équipe va agir.

Concertez-vous pour établir un plan d'action.

Qui fait quoi et dans quel ordre ?

Chaque membre de l'équipe a un capital de deux ou trois actions (selon le nombre de joueurs total) par mois.

Référez vous à vos cartes personnages.

Note !

Chaque personne de l'équipe pédagogique peut réaliser une activité qu'il est le seul à pouvoir effectuer. Cette capacité spéciale ne coûte pas d'action. Attention, on ne peut pas utiliser sa capacité spéciale quand on part en stage.
Voir l'action «Stages» page suivante.

Actions de base possibles :

DÉPLACEMENT

Coût : Une action

Se déplacer sur l'un des lieux à côté de celui où vous êtes, en suivant le chemin. Il n'y a pas de sens de déplacement.

Note : Si tu te déplaces sur un lieu où une œuvre a disparu, ce déplacement coûte toujours une action.

RESTAURATION

Coût : Une action

Effectuez une Restauration sur l'œuvre du lieu où vous vous trouvez. Augmentez d'un point la jauge d'état de l'œuvre à l'aide du trombone.

Stages

Coût : la totalité de vos actions de ce mois

Chaque mois, si vous le souhaitez, vous pouvez partir en stage afin de mettre en place une intervention artistique. Comment faire ?

Attention, un seul stage peut être effectué par mois.

Vous êtes une équipe de 4 :

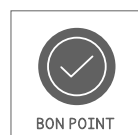
Un seul joueur peut utiliser l'ensemble de ses actions pour avancer d'UNE case le pion de la jauge «Stage» de son choix.

Son pion personnage reste sur le bâtiment où il se trouve déjà.

Vous êtes une équipe de 6 :

Deux membres de l'équipe peuvent utiliser l'ensemble de leurs actions pour avancer d'UNE case le pion de la jauge stage de leur choix.

Leurs pions personnages restent sur le bâtiment où ils se trouvent déjà.



- Lorsque l'un des pions «Stage» arrive sur la case «Bon point» de la jauge «Stage», le ou les joueurs partis en stage en dernier piochent une carte «Bon point» et l'utilisent quand ils le souhaitent au cours de l'année scolaire.

Attention, seul l'un des joueurs qui a permis de poser le pion sur la case «Bon point» peut utiliser le «Bon point», à n'importe quel moment de la partie.



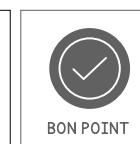
- Lorsque l'un des pions arrive sur l'une des cases «Validation», l'équipe finit le tour de jeu et réalise ensemble l'intervention liée à ce stage.

- Lorsque tous les joueurs ont réalisé leurs actions et que les interventions ont eu lieu, le mois est fini, l'équipe peut débiter un nouveau mois en lisant «The Gazette».

Note !

Vos stages s'effectuent en visio, vous restez dans l'établissement pendant leur durée.

STAGES



BON POINT

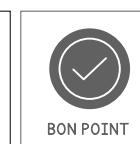


INTERVENTION



VALIDATION

CRÉATION : Vous faites intervenir des artistes lors d'ateliers de sensibilisation autour des œuvres de votre établissement.



BON POINT

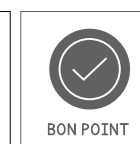


INTERVENTION

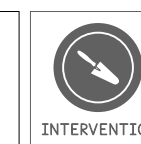


VALIDATION

INVESTIGATION : Vous engagez un historien de l'art pour valoriser les archives concernant les œuvres de votre établissement.



BON POINT



INTERVENTION



VALIDATION

RESTAURATION : Vous faites intervenir une équipe de restaurateurs d'art pour réhabiliter l'une des œuvres de votre établissement.