

Le Mafispolin

C'est un vrai jeu, avec un scénario sur le développement durable et l'écologie.

Il met en scène la coordination des compétences individuelles au sein d'une équipe, et oblige la participation de chacun. Ainsi, il valorise la personne, développe le respect mutuel et la confiance au sein de l'équipe. De plus, face à une épreuve l'équipier doit servir ses coéquipiers et prendre ses responsabilités au sein de l'équipe.

Le jeu reste en relation directe et de façon humoristique avec le monde professionnel. C'est une compétition, qui se veut éducative mais toujours ludique et humoristique.

Principe

Face au défi de la consommation : énergie, eau, produit de consommation courante... Chaque équipe dispose au départ d'un capital énergétique en Joules. (Sous forme de billets) Elles doivent trouver les solutions les plus écologiques sur certaines épreuves ou réaliser le meilleur score sur d'autres et ainsi dépenser le moins de joules possible. En fin de journée l'équipe à qui il reste le plus de joules remporte l'épreuve.

A tous moment les équipes peuvent si elles le souhaitent regagner des joules au casino-quizz.

Le groupe est divisé en équipes de + ou - 7 personnes.

La composition des équipes peut être faite par l'organisation ou pré défini par l'entreprise. La répartition des rôles fait partie intégrante du jeu. Chaque équipe doit nommer : 2 «malices », 2 «cerveaux », 2 «costauds », 1 «joker ».

Ils seront reconnus par leurs badges respectifs.

Le Joker sera coiffé d'un chapeau de fou du roi. Il est le capitaine d'équipe, le gestionnaire du temps et de l'énergie restante. Il peut seconder tous ses coéquipiers.

Le jeu se présente sous forme d'une piste de jeu géante, fermée, formée par des cases, au sol.

Chaque équipe est représentée sur la piste par un pion géant, et le jeu s'anime à l'aide d'un dé géant. Chaque case représente un lot de trois épreuves parmi les thèmes «sport », «culture », «logique », «réflexion », «rapidité »... où représente une malchance, une chance, une reculée, une avancée...

Déroulé :

Les « vérifs » : Chaque équipe doit passer devant les juges, sur scène, percevoir du matériel et présenter ses compétences devant tout le monde.

Sont livrées à toutes les équipes en même temps, 3 épreuves. L'ordre de réussite à ces épreuves est l'ordre de départ du jeu.

Puis le jeu commence, le départ est donné toutes les 30 secondes, temps qu'il faut à une équipe pour lancer le dé, avancer son pion et percevoir ses épreuves.

Puis l'équipe part pour les accomplir.

Après réalisation des épreuves d'une case, l'équipe peut revenir et lancer à nouveau le dé.

Chaque équipe dispose d'un temps limite pour accomplir le plus grand nombre de tours de piste à compter de son horaire de départ .