



## Présentation du jeu « Bonne route »

Bonne route est un jeu **sur la Sécurité Routière** se présentant sous la forme d'un jeu de l'oie.

Avec deux niveaux de difficulté, le jeu se veut **accessible à tous**, aussi bien aux plus jeunes (**jouable dès l'âge de 10 ans**) qu'aux adultes.

Il s'avèrera ainsi **très utile** pour les enfants préparant l'**ASSR** (Attestation Scolaire de Sécurité Routière) et le **BSR** (Brevet de Sécurité Routière), ainsi que pour ceux désirant mettre leurs connaissances à l'épreuve. Avec « Bonne Route », les enfants de la Commission Sécurité-Communication peuvent donc se targuer de proposer un produit à la fois **éducatif et ludique**.

Le Conseil Municipal d'Enfants n'en est pas à son coup d'essai puisqu'on lui doit déjà le jeu de société « A tâtons la nutrition », sorti en décembre 2005.

### Historique :

Le projet est **né de l'imagination des Elus du Conseil Municipal d'Enfants** dès la première réunion du mandat 2005-2006.

L'objectif de la Commission **Sécurité-Communication** était de sensibiliser les jeunes, mais aussi les moins jeunes sur les dangers que peut représenter la route, ainsi que sur la nécessité d'observer certaines règles de courtoisie au volant.

**Le 15 novembre 2005**, le principe du jeu a été décidé. Il s'agira d'un mélange entre le Monopoly et le Trivial Pursuit. **Le 1<sup>er</sup> juin 2006**, le plateau de jeu est conçu. Il ne reste alors

**Mairie de Châteauroux – BP 547 – 36012 CHATEAUROUX**

Contact : Service Communication – NB : 02 54 08 33 19

communication@ville-chateauroux.fr

plus qu'à lui trouver un nom. C'est « **Bonne Route** », nom approprié s'il en est, qui sera retenu par les enfants.

## **Descriptif :**

Le but de ce jeu est **de faire progresser son pion en répondant correctement aux questions**. Se faisant, le joueur peut gagner des voitures (s'il donne la bonne réponse tout en se trouvant sur une case « voiture »). Pour remporter la partie, gagner des voitures n'est pas suffisant. En effet, **il faut avoir en sa possession 2 ou 3 voitures de couleurs différentes tout en ayant conservé au moins 8 points sur son permis**.

Les éléments qui constituent le jeu sont :

- ⇒ Un plateau imprimé en couleur
- ⇒ 6 pions
- ⇒ 252 cartes
- ⇒ 20 petites voitures
- ⇒ Des carnets « points de permis »
- ⇒ Un dé
- ⇒ Une règle

Les enfants du Conseil Municipal ont créé 252 cartes avec des questions/réponses dont 110 cartes « jeune-voiture rouge » et 110 autres proposant des questions plus ardues appelées « expérimenté-voiture jaune ». Les 32 autres cartes sont des cartes « imprévus ».

Les questions, rédigées par la Prévention Routière, englobent 4 thèmes : **le véhicule, la signalisation, le conducteur et la réglementation**.

En plus des cases basiques, ils ont également imaginé **8 types de cases, dites « spéciales »**, en cela que même en donnant une bonne réponse, le joueur ne peut rejouer lorsqu'il se trouve sur l'une d'entre elles :

Les **cases « voitures »**, au nombre de 4, représentant chacune une grosse voiture rouge, bleue, verte ou orange, donne la possibilité au joueur de gagner une voiture de couleur correspondante si il donne la bonne réponse à la question posée.

Les **cases « imprévus »**, représentent un mouton avec, en premier plan, l'inscription « aléas ». Une façon sympathique de présenter les événements imprévisibles qui peuvent survenir sur la route. Lorsqu'un joueur tombe sur cette case, celui situé à sa gauche tire une

carte « imprévis » et lui pose une question à laquelle il doit répondre correctement si il ne veut pas se voir destitué d'un point sur son permis.

La **case « école »** est représentée par un enfant traversant la route. Le joueur tombant juste avant cette case, jugé alors prudent, se voit remettre un point si il en a besoin.

Les **cases « radar »** sont, à l'instar des cases « imprévis », agrémentée d'une touche humoristique. Elles représentent un policier guettant un excès de vitesse qu'il semble avoir trouvé puisque sa casquette fait un bond du haut de son crâne. Une fois sur cette case, le joueur doit lancer le dé. De 1 à 3 il est en dessous de la vitesse maximale autorisée. Si il fait **4,5 ou 6 il perd respectivement 1,2 ou 3 points.**

La **case « alcootest »** reprend le même système que la case radar. Aucune infraction si le dé s'arrête sur 1,2 ou 3. Mais le joueur se voit retirer 1 point si il fait 4, 2 points si il fait 5 et 3 points si il fait 6. Petite particularité pour les cases « radar » et « alcootest », si le joueur perd plus de points qu'il n'en a en sa possession, son permis est annulé, le joueur se place alors sur la case prison et n'a pas le droit de jouer le tour suivant.

La **case « prison »**, des plus explicites avec le dessin d'un homme derrière les barreaux, est ce qui attend celui qui, sur la case « alcootest » ou « radar », perd plus de points que le nombre qu'il lui reste. Sur cette case, le joueur passe son tour. De plus, il est dans l'obligation de se rendre sur la « case auto-école » le tour qui suit.

La **case « auto-école »**, illustrée par un jeune homme en plein examen de conduite sous l'œil d'un l'examineur, concerne ceux qui doivent repasser leur permis. Comment récupérer celui-ci ? Le joueur à votre gauche vous pose les 4 questions d'une même carte (rouge, bleue, verte et jaune) auxquelles vous devez répondre correctement pour récupérer un permis neuf avec 6 points. En cas d'échec, le joueur doit prendre son mal en patience jusqu'au tour suivant.

La **case « stage de récupération de points »** permet au joueur tombant par hasard dessus de récupérer des points. Pour ce faire, il doit répondre aux 4 questions posées par le joueur situé à sa gauche. A raison de 1 point par bonne réponse, le joueur peut récolter jusqu'à 4 précieux points.

En plus de ces cases, les enfants ont pensé à placer ça et là des **panneaux de signalisation**, ajoutant encore plus de réalisme au jeu.

Les **panneaux « stop »**, de la même façon que dans la vie de tous les jours, obligent le joueur à s'arrêter et ce peu importe le chiffre sur lequel s'est arrêté le dé.

**Mairie de Châteauroux – BP 547 – 36012 CHATEAUROUX**

Contact : Service Communication – NB : 02 54 08 33 19

communication@ville-chateauroux.fr

Les « **carrefours à feux** » ajoutent une dose de complexité au jeu. En effet, le joueur peut passer si le feu est vert. Toutefois, si le score réalisé l'oblige à s'arrêter en plein milieu du carrefour, alors il devra s'arrêter au niveau du feu et répondre à la question. Les points excédentaires seront perdus. Si le feu est rouge, peu importe le score du joueur, il devra, de façon logique, s'arrêter. Au tour suivant ce feu rouge, le joueur pourra progresser à condition de réaliser un score lui permettant de ne pas s'arrêter en plein carrefour.

Les **panneaux « arrêt et stationnement interdit** » obligent le joueur à passer son tour lorsque la malchance y arrête son pion.

### **Réalisation du projet :**

Plusieurs séances ont été nécessaires à la Commission Sécurité-Communication pour donner naissance à un tel projet.

L'orientation donnée au jeu a été décidée lors de la réunion du **15 novembre 2005**. C'est lors de celle-ci que les enfants ont décidé que le jeu serait à mi-chemin entre le Monopoly et le Trivial Pursuit.

**Le 4 Avril 2006**, les enfants découvrent le plateau de jeu et établissent les règles. La Prévention Routière se voit confier la rédaction des questions-réponses.

Le mois suivant, lors de la Commission du **16 mai 2006**, le projet de jeu est présenté à Yves Renou, Editeur de jeu.

**Le 1<sup>er</sup> juin 2006**, quelques semaines avant la fabrication du jeu, les enfants tranchent parmi plusieurs propositions de noms pour le jeu. « Bonne Route » est choisi.

### **Concrétisation de « Bonne Route » :**

La fabrication du jeu a été confiée à **Yves Renou**, Paille Editions (Pazat 87 110 LE VIGEN), pour un devis d'un montant de 24 757,20 euros TTC.

Pour aider leur Conseil Municipal à réaliser ce projet, les enfants ont sollicité **l'aide de l'Etat** via Monsieur Jean-Yves Hugon, ancien député de l'Indre. Une subvention de **4 000 euros** leurs a été accordée.

Ils ont également requis une **aide financière auprès du Conseil Général de l'Indre**-lequel œuvre depuis plusieurs années dans le domaine de la Sécurité Routière et déjà vu sa

**Mairie de Châteauroux – BP 547 – 36012 CHATEAUROUX**

Contact : Service Communication – NB : 02 54 08 33 19

communication@ville-chateauroux.fr

politique couronnée par les Echarpes d'Or de la Prévention Routière- et du **Conseil Régional**, compétant dans les domaines de l'éducation et de la formation. S'en est suivi un vote à l'issue duquel une subvention de **3 900 euros** a été accordée par l'assemblée départementale.

La concrétisation du projet a aussi été rendue possible par l'implication de la Prévention Routière dans le projet et ce dès le début.

### **Distribution du jeu :**

Sur les **1000 exemplaires** du jeu, la moitié sera mise en vente au prix unitaire de **29,50 euros**. 100 seront mis en ventes à la **Boutique des Musées** et 100 à la **Médiathèque**. 130 autres ont été réservés par le Conseil Général. Tous les collèges du département se verront ainsi remettre chacun 4 exemplaires de « Bonne Route ».

Un exemplaire du jeu défend les couleurs du Conseil Municipal d'Enfants et de la Ville à l'occasion du **concours des écharpes d'Or**, dont les résultats seront communiqués lors du dernier trimestre de 2007.

**Ainsi, depuis la fin de l'année scolaire 2006-2007, ludisme, éducation et sensibilisation routière se complètent dans un jeu simple, à la portée de tous mais néanmoins complet pour apprendre ou se remémorer les règles de sécurité routière et de courtoisie à observer sur la route.**



**Mairie de Châteauroux – BP 547 – 36012 CHATEAUROUX**

Contact : Service Communication – NB : 02 54 08 33 19

communication@ville-chateauroux.fr