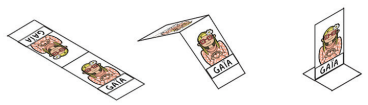
Le Jeu de l'oie
du projet de construction

(très très très difficile d'en venir à bout, on vous prévient...)

La mairie de Saint-Jean-Sive-sur-Port a besoin de construire une nouvelle école.
Serez vous l'architecte de ce projet ambitieux ?



Choisissez et découpez votre personnage



Si vous préférez préserver ce livre

Téléchargez le jeu
et ses personnages.

Règle du jeu

Pour jouer

Découpez le pion-architecte de votre choix
et placez-le sur la case départ. Munissez-vous d'un dé...
C'est parti !

Important

Les cases « ÉTAPE » sont des points de passage obligatoires.
Pour les dépasser, il faut réussir le lancer de dé demandé.

Prenez votre mal en patience, ça va être long ! Si vous arrivez jusqu'à la case 113, vous aurez le plaisir de voir les enfants investir votre école, enfin construite... Quelle réussite !

Le plateau
est à l'intérieur !

Départ

La commune de Saint-Jean-Sive-sur-Port publie son appel d'offres de maîtrise d'œuvre pour sa nouvelle école !

1 Trouve l'**AO** sur la plateforme

2 Lis, relis le **dossier**

3 Choisis les bons **partenaires**

4 Récupère les **DC1** et **DC2**

5 Il manque une attestation de l'acoustician, **reviens 3 cases en arrière**

6 Mets en page le dossier

7 Fais un **PPT**

8 Étape

Admis à concourir

Si tu fais un **6 suivi d'un 4** d'affilée, place ton pion 10 case suivante

9 Dépose le dossier

10

11 **Bravo !!!** Tu commences le concours

12 Visite de site

13 Idées

14 Mise en place sur la parcelle

15 Intégrer les locaux techniques

16 Matérialité

17 Tu retournes faire des photos sur le site

18 Le **« Persman »** bosse

19 **Chiffrage** Si tu fais 3, 4, 5 ou 6 : c'est trop cher ! **Retourne en case 13**

20 C'est beau ! **Passe directement à la case 24**

21 Impression

22 Tu ne respectes pas la surface... **Recule en case 14**

23 Tu rates le dépôt à cause d'un pneu crevé. **Retourne à la case départ**

24 **Concours rendu !** Si tu as le pion Jean-Mi, **avance directement à la case 31**

25 Attente...

26 Attente...

27 Attente...

28 La commune perd ses subventions et abandonne le projet. **Retourne à la case départ**

29 Étape

Épreuve du jury

Fais un **1** ou un **2** pour aller à la case suivante, sinon **retourne à la case départ**

30 **Félicitation !** Tu as gagné le marché

31 Signature du marché

32 Lancement de l'**APS**

33 Il faut revoir les surfaces

34 Chercher des économies

35 **Rencontre l'ABF** Si tu as le pion Karen, qui a fait Chaillot, continue, sinon **recule de 3 cases**

36 Dessin

37 Gestion de l'équipe

38 Dessin

39 **Estimation APS !** Le budget explose. **Retourne en case 34**

40 Rendu APS

41 Étape

Analyse par le client

Si tu fais un 6 le projet est abandonné. **Retourne à la case départ**

42 Le client réfléchit...

43 ... encore...

44 ... et encore...

45 **Validation APS !**

46 Lance l'**APD**

47 Nomenclature

48 Complexe de façade

49 Gestion des eaux pluviales

50 Calcul **RE2020**

51 Le client demande d'inverser les étages... **Retourne en case 46**

52 Revoir les locaux techniques

53 **Rencontre les pompiers** Si tu as le pion Ines qui est pompier volontaire **va directement en case 68**

54 AJuster

55 Reprendre un détail

56 Et un autre...

57 Oh ! non ! La paille porteuse ne fonctionne pas... **Retourne en case en 48**

58 On y est presque...

59 Étape

Estimation APD

Si tu dépasses 4 au dé, c'est trop cher ! **Retourne en case 47.**

Si tu fais 6 : **retourne en case 32.**

60 Dossier ficelé

61 **APD rendu !**

62 Analyse

63 Analyse

64 Le client refuse le budget. **Retourne en case 46**

65 **APD validé !**

66 Dépôt du **PC**

67 Étape

Fouille archéologique

Si tu fais un 6, change de site de projet et **retourne à la case départ**

68 **Rendez-vous pompiers** Si tu fais un 3 ou un 4, **recule de 2 cases**

69 **Accessibilité handicapés** Si tu fais un 3 ou un 4, **recule de 2 cases**

70 **Urbanisme** Façade non conforme, **retourne en case 66**

71 **ABF** prescriptions

72 Il manque l'étude faune et flore. **Retourne en case 58**

73 Étape

Élections

Si tu fais 3 ou 4, la mairie change de bord et abandonne le projet : **retourne à la case départ.**

Sinon, passe deux tours.

74 Détails **C+D**

75 En attendant, tu avances sur le **PRO**

76 Le potentiel géothermique est mauvais... **Saute ton tour**

77 Question existentielle : hêtre ou peuplier, le placage ?

78 **Ingénieur structure** Il faut deux fois plus de poteaux...

79 Ça va quand même être super cette école...

80 Calepinage

81 **Non !** Le contrôleur technique refuse ta recherche sur la paille porteuse. **Retourne en case 56**

82 Réunion on avance... A2 lignes sur la nomenclature

83 L'ingé fluides a le poignet cassé. **Saute ton tour**

84 Oh, non ! On n'avait pas vu ce détail qui ne marche pas...

85 Ça va le faire...

86 Bientôt la réponse du Permis !

87 Étape

Permis de Construire

Si tu fais 1, 2, 3, 4, 5 : continue. **Sinon retourne en case 66**

88 **PC** vraiment refusé ! **Retourne à la case départ**

89 Le **PRO** est fini, **bravo !**

90 Étape

RICT

Si tu fais :

- 1 ou 2, continue
- 3 ou 4, **saute ton tour**
- 5 ou 6, **retourne en case 84**

91 Relecture du **CCAP**, de l'**AE**, du **RC**, du **CCAP** et du **CCTG**

92 Appel d'offres entreprises

93 Question 1

94 Question 2

95 Question 3

96 Question 4

97 Question 5

98 Question 6

99 Question 7

100 Question 8

101 Oh, non... irrégularité dans l'**AO** ! **Retourne en case 92**

102 Question 21

103 Sélection des entreprises

104 Étape

ACT

Si tu fais 1, 2, 3, continue. Sinon **retourne au PRO en case 75**

105 **CR de Chantier** N° 3

106 L'entreprise la moins chère coule. **Retourne en case 92**

107 **Problème !** Recule de **2 cases**

108 **CR de Chantier** N° 12

109 **Problème !** Recule de **2 cases**

110 **COVID** Passe **3 tours**

111 **CR de Chantier** N° 58

112 **Gros problème !** Recule de **7 cases**

113 **CR de Chantier** N° 124

Bravo !

Le chantier est fini. **Rends-toi à la page 318 pour l'inauguration...**

Conclusion du jeu de l'oie

(À lire quand le jeu est terminé uniquement !)



Quatre années se sont passées depuis que tu as décidé de répondre à cet appel d'offre. Malheureusement, l'aboutissement de ce projet, aussi audacieux que ruineux, ne t'as a pas apporté que des amis.

Les pétitions contre l'école pleuvent, la mairie vous attaque en justice, et sept départs de feux « accidentels » sont recensés avant même l'inauguration officielle.

Tu apprends que l'on a relancé le prix du parpaing d'or en ton honneur…



Si tu as joué Maël :

Tu abandonnes ta jeune carrière d'architecte pour devenir maraîcher en Ariège. Ton psy te fait remarquer que ta manie de vendre des tomates trop mûres prouve que tu n'as toujours pas digéré le trauma de cette inauguration. Tu décides de te mettre à la courge et au navet. Ton psy te parle de « transfert »… mystère…



Si tu as joué Inès :

Lors des départs de feux répétés dans l'école, tu as pu constater que tes collègues n'étaient pas très motivés pour intervenir, oubliant soit les lances à incendie, soit la citerne… Écœurée, tu quittes la brigade des pompiers volontaires (et la région par la même occasion).



Si tu as joué Gaïa :

Après six mois en hôpital psychiatrique, tu es devenue électrosensible, accro aux anxiolytiques et au chocolat. Une fois sortie, tu deviens végétarienne et pars dans un ashram en Inde, loin d'autoCAD… Namasté !



Si tu as joué Karen :

Exclue du corps des architectes du patrimoine, tu te reconvertis dans l'industriel. Tu finis par péter les plombs, tu te lances dans le rap en tant que Kar'Haine, avec un tube qui cartonne : « L'ABF dans la Hess ».



Si tu as joué Jean-Mi :

Tu pars au ski et tu te dis que ce n'est pas très grave : tu comptais partir en retraite anticipée de toute façon… Tu offres le parpaing d'or à René, ton pote de promo, pour ses soixante ans surprises ! Ahlàlà… Quel boute-en-train, ce Jean-Mi !