



Commission  
européenne

# UNI!

Le jeu des régions

Dossier  
pédagogique



Politique  
régionale  
et urbaine



## UNI! Dossier pédagogique

1	Avant-propos	4
2	Introduction	5
	<b>Le jeu</b>	6
1	Principes du jeu	6
2	Gagner des étoiles	6
3	Les 6 secteurs d'activité	6
4	Les cartes Défis	8
5	Les cartes «Cata» et Chances	10
6	L'arbitrage du jeu	11
7	Durée d'une partie	11
8	Univers du jeu	11
9	La partie	13
10	Objectifs pédagogiques généraux	13
11	Introduire le jeu	13
12	Activités de synthèse	14
	<b>La politique régionale – Info Regio</b>	15
1	Qu'est-ce que la politique régionale?	15
2	Quel en est le fonctionnement?	15
3	Qui en profite?	15
4	Les fiches régions	15
	<b>Les régions</b>	17



*La politique régionale européenne, dont j'ai la responsabilité, a pour but de réduire les différences de niveau de développement entre les pays et les régions.*

*Elle aide les régions européennes à améliorer leur compétitivité et à accélérer leur développement économique de manière durable.*

*C'est par cette politique que s'exprime la solidarité au sein de l'Union européenne.*

*Le « jeu des régions » vise à illustrer de manière concrète les réalisations de cette politique en faisant découvrir aux enfants le très large éventail de ses actions: l'environnement, l'énergie, la recherche et l'innovation, l'aide aux entreprises, le transport, le tourisme et la culture.*

*En investissant dans des secteurs porteurs de croissance, la politique régionale est en phase avec les ambitions plus larges que se fixe l'Union européenne notamment en matière d'emploi et de lutte contre le changement climatique. Les projets européens sont partout autour de nous, il suffit d'ouvrir les yeux!*

**Corina Crețu,**  
Commissaire européen en charge de la politique régionale

## Dossier pédagogique

### 1 Avant-propos

La construction de l'Europe, et en particulier de la politique régionale, est un vaste projet qui passe notamment par **l'éducation et la compréhension de valeurs cruciales** telles que la compétitivité et la solidarité.

UNI! est un jeu de rôles qui, mis à la disposition des écoles et des professeurs, **offre la possibilité à chaque enfant de ressentir intensément l'élaboration d'un projet commun**, avec tout ce que cette initiation comporte de joies et de bonheurs mais aussi de décisions à prendre afin de faire rimer gratification personnelle et victoire collective.

Bien entendu, le but de ce jeu n'est pas d'inculquer l'ensemble des mécanismes politiques, techniques et financiers nécessaires à la construction européenne. Néanmoins, il a l'ambition de servir de support de cours à chaque professeur afin d'aborder, de manière ludique, les défis que chaque région d'Europe a à relever.

L'objectif de la construction d'une Europe équilibrée dans ses différents territoires passe par une politique de solidarité visant à réduire l'écart entre les niveaux de développement des diverses régions. La réussite de ce projet dépend largement de **la conscience de la richesse du « vivre ensemble »**. C'est cet esprit que ce jeu tend à mettre en évidence.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et de riches moments de joies et de réflexion avec UNI!

### 2 Introduction

UNI! a été conçu pour donner la possibilité aux enfants de vivre la création de projets européens de développement régional à travers des mécanismes conjoints de solidarité et de compétitivité.

À travers ce jeu basé sur de petits défis à relever, chaque enfant est amené à vivre des expériences individuelles ou collectives. Sur base de cette expérience ludique, le professeur a ensuite la possibilité de faire réfléchir sa classe sur les mécanismes de construction d'un projet commun.

À l'issue de la partie, les enfants, pour avoir vécus les défis personnels et collectifs, le devoir de solidarité et les opportunités à saisir collectivement au travers des situations de jeu, seront à même de comprendre les nuances entre ceux-ci.

Sur cette base, et parce que nous avons souhaité que **ce jeu soit intimement connecté à une certaine réalité**, une série de fiches sont ainsi mises à la disposition des enseignants afin qu'ils puissent prolonger les sensations de jeu de leurs élèves avec des faits réels, des cas concrets de réussite de réalisation de projets régionaux.

# Le jeu

## 1 Principe du jeu

Chaque région d'Europe a ses atouts et ses faiblesses, dans différents secteurs d'activités. En début de partie, les joueurs se répartissent en équipes. Chaque équipe doit pêcher le profil d'une région imaginée et tenter d'améliorer la situation de cette région qui est désormais sienne. Pour ce faire, les membres de chaque équipe devront accumuler des étoiles qu'ils gagneront en relevant les défis lancés par les six personnages thématiques de UNI!

Cependant, au hasard des cartes Défis pêchées, l'équipe sera amenée à améliorer aussi la situation d'une région voisine (de son choix) ou de toutes les régions participantes.

## 2 Gagner des étoiles

L'objectif final du jeu est qu'une des régions représentées par une équipe accumule le plus d'étoiles possible et soit déclarée vainqueur. Mais, attention, un vainqueur ne peut être déclaré comme tel que si toutes les régions ont accumulé au moins 3 étoiles dans chaque secteur d'activité.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Respecter les envies de compétition de l'enfant
- Inculquer la notion de solidarité
- Insuffler l'esprit de projection et de stratégie

## 3 Les 6 secteurs d'activité

Les forces et faiblesses d'une région sont classifiables dans de multiples secteurs. Pour UNI!, six d'entre eux ont été épinglés :

- ENVIRONNEMENT
- ÉNERGIE
- INVENTIONS
- ÉDUCATION & SOCIAL
- TOURISME & CULTURE
- TRANSPORT

Au démarrage de la partie, chaque équipe tire au hasard une fiche Région fictive. La région tirée au sort se voit attribuer un certain nombre d'étoiles qui constitueront le «pédigrée» de leur région. Un petit texte introductif décrit la région et la série de défis à relever.

C'est donc sur la base de ce profil que les équipes devront choisir de relever plutôt tel ou tel défi afin d'améliorer la situation de leur région (et éventuellement les situations des autres régions car la condition de ce jeu n'est pas seulement d'accumuler le plus d'étoiles possible ; il faut aussi que chaque équipe ait au minimum 3 étoiles dans chaque secteur).

Après la lecture de sa carte Région, chaque équipe complète, à l'aide d'un crayon effaçable, une grille vierge prévue à cet effet afin d'y noter les étoiles gagnées ou perdues.

Exemple d'une grille de région au démarrage du jeu :

RÉGION:	ENVIRONNEMENT	ÉNERGIE	INVENTIONS	ÉDUCATION & SOCIAL	TOURISME & CULTURE	TRANSPORT
	★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆	★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆ ☆	★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆ ☆	★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆

Remarques : Le professeur est libre de proposer à ses élèves de donner un nom à la région qu'ils ont pêchée. Ce nom peut être réel ou fictif. S'il décide de s'inspirer de cas réels, il pourra trouver des cas similaires dans la documentation qui lui est fournie, à travers un ouvrage (voir références à la fin de ce dossier) ou des fiches téléchargeables sur Internet à l'adresse <http://ec.europa.eu/inforegio/uni>

**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

- Découverte des potentiels et des carences des régions
- Compréhension de texte
- Compréhension qu'une force d'un côté peut entraîner une faiblesse d'un autre
- Établir une stratégie d'action pragmatique (propre à une région) face à une problématique posée

**4 Les cartes Défis**

Pour faire progresser le jeu et permettre à chaque équipe de remporter des étoiles, les élèves devront relever des « défis ».

Ces défis, généralement simples en soi, sont essentiellement des prétextes à créer des situations de jeu et instaurer des rapports de force, d'alliance et de solidarité.

**I. Les types de défis**

**Les défis sont classés en trois catégories :**

- Mimer pour faire deviner
- Dessiner pour faire deviner
- Faire deviner sur base de 4 mots successifs.  
Remarque : les mots proposés ne peuvent avoir la même étymologie que les mots à découvrir. Cependant, cette règle peut être contournée pour les classes d'âge inférieur, à l'appréciation du professeur ou du Commissaire de jeu.

**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

- Développer les aptitudes à la synthétisation de l'information
- Inciter chaque élève à s'exprimer en public

**II. La manière de relever les défis**

- En « **équipe seule** » : l'équipe qui tire ce genre de carte doit relever un défi dont elle sera la seule bénéficiaire ou perdante.  
*Cette situation de jeu tend à illustrer les régions d'Europe qui mettent en place des politiques pour faire face aux défis qui leur sont propres.*
- En « **2 équipes** » : l'équipe qui tire ce genre de carte doit relever un défi dont elle partagera les gains ou la défaite avec une équipe-région de son choix.  
*Cette situation de jeu tend à valoriser les régions d'Europe qui sont inscrites dans des programmes de coopération transrégionaux.*
- En « **collectif** » : l'équipe qui tire ce genre de carte doit relever un défi dont elle partagera les gains ou la défaite avec toutes les équipes en jeu.  
*Cette situation de jeu tend à valoriser la politique de solidarité de l'ensemble des 271 régions d'Europe.*

Les différentes situations de jeu sont clairement signalées sur chaque carte.

**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

- Susciter le débat et la prise de décision en groupe
- Développer l'esprit d'analyse et d'adaptation
- Établir un distinguo entre développement propre et développement collectif de la ou des régions.

**III. Le temps pour relever un défi**

Afin de rendre le jeu dynamique, la durée d'un défi a été fixée à 30 secondes. Néanmoins, en fonction des classes d'âges, le professeur pourra, s'il en ressent la nécessité, allonger ce temps de jeu.

Selon les classes d'âge, on peut pimenter le jeu et envisager d'instaurer une règle plus ambitieuse : que chaque équipe doive obtenir 4 ou

5 étoiles dans chaque secteur plutôt que 3. Néanmoins, comme cette exigence risque d'allonger le temps de jeu, cette mesure peut être accompagnée d'une seconde règle: la possibilité de faire deviner un maximum de mots contenus sur la carte Défi pêchée, en 30 secondes. Les gains d'étoiles se feront dès lors en proportion des défis effectivement relevés.

#### IV. Le choix des cartes

Lorsque c'est son tour de jouer, chaque équipe détermine son représentant et le secteur d'activité pour lequel il va relever un défi.

Le choix de ce secteur d'activité sera stratégiquement déterminé par:

- ses velléités de progression
- son intérêt à tenter de faire progresser une région voisine.

Chaque membre de l'équipe doit, au moins une fois:

- aller pêcher une carte et proposer un défi
- être choisi par son équipe pour relever un défi

#### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES:

- *Susciter le débat et la prise de décision en groupe*
- *Développer l'esprit d'analyse, d'adaptation et de stratégie*
- *Apprendre à pondérer ses élans*
- *Apprendre à déléguer*
- *Aiguiser le sens de la solidarité*
- *Initier à l'esprit de groupe et de cohésion*

#### 5 Les cartes «Cata» et Chances

Des cartes «Cata» et Chances sont mélangées dans chaque tas de cartes. De façon aléatoire, ces cartes pêchées représentent une opportunité inattendue pour le joueur... ou une catastrophe. Ces cartes peuvent gratifier ou handicaper la ou les régions participantes.

#### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES:

- *Sensibiliser aux aléas positifs ou négatifs qui peuvent toucher tout projet humain*
- *Inculquer la notion de solidarité et de cohésion*
- *Aiguiser les attitudes de résilience et de réactivité*

#### 6 L'arbitrage du jeu

Le jeu est arbitré par un «Commissaire de jeu» qui veillera à ce que tout le monde participe, dans la mesure du possible. Ce Commissaire pourra être le professeur ou un enfant désigné par le professeur, par la classe ou tiré au sort.

Tout au long de la partie, le Commissaire de jeu conservera les tas de cartes que les différents représentants de chaque équipe viendront tirer.

C'est également le Commissaire qui déterminera si un défi est réussi ou non. Et d'une manière plus large, il veillera à pondérer l'esprit de compétitivité par l'esprit de solidarité.

#### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES:

- *Développer l'esprit d'équité*
- *Conscientiser à la difficulté d'arbitrer des conflits d'intérêts*
- *Clin d'œil par rapport au rôle des Commissaires européens.*

#### 7 Durée d'une partie

Une partie est conçue pour durer une période de cours de 50 minutes.

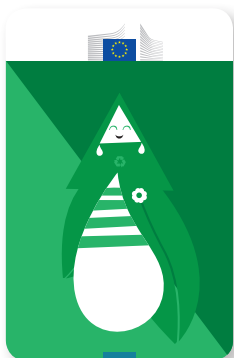
À l'appréciation du professeur, la partie pourra être prolongée, d'une ou plusieurs périodes, par l'étude de cas réels de régions. À cette fin, des fiches Régions sont mises à la disposition des professeurs.

#### 8 Univers du jeu

Le développement de chaque région d'Europe dépend de un ou plusieurs secteurs d'activité qui constituent ses forces et ses faiblesses.

Dans UNI! , six de ces secteurs ont été retenus et personnifiés à travers des personnages thématiques.

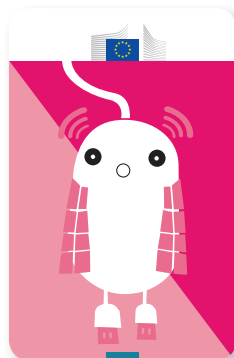
**Madame Bourjon**  
ENVIRONNEMENT



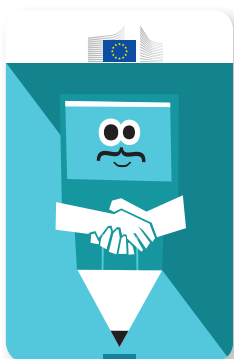
**Monsieur Milvolte**  
ÉNERGIE



**Madame Azerty**  
INVENTIONS



**Monsieur Bonemyne**  
ÉDUCATION & SOCIAL



**Madame Allegro**  
TOURISME & CULTURE



**Monsieur Mobilos**  
TRANSPORT



Cette personnification permet une appropriation et une reconnaissance immédiate du thème par l'enfant. Ces personnages peuvent ensuite servir de support de cours pour aborder chaque thématique.

Néanmoins, le professeur pourra, a posteriori, sensibiliser ses élèves aux autres thématiques abordées et traitées par la politique régionale européenne. Ces thématiques peuvent être découvertes sur la page :

[http://ec.europa.eu/regional\\_policy/themes/index\\_fr.htm](http://ec.europa.eu/regional_policy/themes/index_fr.htm).

## 9 La partie

Le règlement (cfr document annexe) tend à circonscrire au plus près les conditions dans lesquelles le jeu se déroule. Cependant, le professeur est libre d'en modifier l'une ou l'autre règle afin de pimenter le jeu ou de mettre en évidence telle ou telle configuration d'action ou mécanique de jeu.

Quoi qu'il en soit, le professeur sera attentif, tout au long de la partie, à rappeler aux enfants les conditions de la victoire (trois étoiles au minimum dans tous les secteurs pour toutes les équipes) et le devoir de solidarité des équipes entre elles.

## 10 Objectifs pédagogique généraux

UNI! n'est pas conçu pour apprendre des matières telles que la finance, l'histoire, etc. L'apprentissage est orienté majoritairement vers l'expérience de jeu et la sensibilisation des enfants aux grands secteurs d'activités des régions.

Il appartiendra à l'enseignant de tirer les enseignements de la partie qui se sera déroulée et lors de laquelle chaque enfant aura été un acteur de développement de la région qu'il a défendue et des régions voisines.

Ces enseignements seront orientés vers :

- L'intérêt de la collaboration
- La force de la cohésion de groupe
- La difficulté à prendre des décisions communes
- Le bénéfice final de prendre des décisions communes pour le bien commun

Sur base de cette expérience inscrite dans le réel du jeu, l'enseignant pourra ensuite aborder des thématiques de développements régionaux réels.

Néanmoins, le support cartographique présent dans la boîte de jeu permettra à chaque classe de situer sa région sur la carte d'Europe et de découvrir ses régions voisines et lointaines.

## 11 Introduire le jeu

La boîte de jeu UNI! contient une carte des régions d'Europe. Toute partie, outre la présentation du règlement, pourra être précédée d'une mise en situation géopolitique et économique.

Cette introduction permettra à chaque élève de situer sa région (réelle ou adoptive dans le cadre du jeu) sur la carte de l'Europe et de prendre la mesure de la diversité régionale européenne et des enjeux soutenant les efforts de convergence et de solidarité.

Ensuite, la mécanique de jeu sera là pour illustrer pratiquement les mécanismes théoriques énoncés : développement propre d'une région (« équipe seule »), développement collaboratif (partenariats interrégionaux, « 2 équipes »), développement collectif (le développement de chaque région contribue au développement global « collectif »).

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Lire une carte d'Europe
- Se situer sur une carte
- Comprendre la nuance entre un « pays » et une « région »

## 12 Activités de synthèse

Sur base des fiches Régions mises à la disposition du professeur, ce dernier pourra étudier quelques cas de figure de développements régionaux.

Ces cas d'écoles lui permettront de mettre en relief :

- les spécificités des secteurs d'activité avec lesquels les enfants ont joués ;
- les interactions et répercussions existantes entre ces secteurs.

Le professeur pourra également, avec ses élèves, étudier le cas spécifique de la région qu'ils habitent ou d'une région voisine. À cette fin, une documentation volumineuse est disponible sur le site internet de la Commission Européenne/ politique régionale et urbaine [http://ec.europa.eu/regional\\_policy](http://ec.europa.eu/regional_policy).

L'opportunité de « jouer » avec d'autres écoles qui possèdent le jeu est aussi envisageable. Cette démarche originale donnerait l'occasion de vivre encore plus intensément le concept de collaboration et de co-développement.

Pour les classes d'âge supérieures, la réalisation d'un dossier régional pourra également être envisagée, en concertation avec les instances locales.

## La politique régionale – Info Regio

### 1 Qu'est-ce que la politique régionale ?

La politique de cohésion est la principale politique d'investissement de l'UE. Elle cible toutes les villes et régions de l'Union européenne dans le but de soutenir la création d'emploi, la compétitivité des entreprises, la croissance économique, le développement durable et d'améliorer la qualité de vie des citoyens.

### 2 Quel en est le fonctionnement ?

La Commission collabore avec les États membres et les régions pour élaborer des accords de partenariat et des programmes opérationnels définissant les priorités des investissements et les besoins en matière de développement. Les autorités de gestion au sein des États membres gèrent les programmes et sélectionnent les projets individuels.

### 3 Qui en profite ?

La politique régionale profite à toutes les régions de l'UE. Le niveau des investissements reflète les besoins des États membres en matière de développement.

Les régions sont classées selon leur produit Intérieur Brut (PIB) en tant que régions **plus développées, en transition** ou **moins développées**.

Selon ces catégories, les Fonds peuvent fournir entre 50 % et 85 % du financement total d'un projet. Le financement restant peut provenir de sources publiques (nationales ou régionales) ou privées. L'objectif final de la politique consiste à rendre les villes et régions européennes plus compétitives, à encourager la croissance et à créer de l'emploi.

### 4 Les fiches régions

Exemples de projets financés par la politique régionale européenne. Des centaines d'exemples de projets sont disponibles sur le site Info Regio : [http://ec.europa.eu/regional\\_policy](http://ec.europa.eu/regional_policy).



## Les régions

Pour télécharger toute la documentation (fiches pédagogiques de régions, nouvelles fiches-régions de jeu, cartes de défis supplémentaires, etc.), rendez-vous sur : <http://ec.europa.eu/info/regio/uni>

### BELGIQUE

- 1 Région de Bruxelles-Capitale
- 2 Vlaams Gewest
- 3 Région Wallonne

### BULGARIE

- 4 Severozapaden
- 5 Severen tsentralen
- 6 Severoiztochen
- 7 Yugoiztochen
- 8 Yugozapaden
- 9 Yuzhen tsentralen

### RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

- 10 Praha
- 11 Střední Čechy
- 12 Jihozápad
- 13 Severozápad
- 14 Severovýchod
- 15 Jihovýchod
- 16 Střední Morava
- 17 Moravskoslezsko

### DANEMARK

- 18 Hovedstaden
- 19 Sjælland
- 20 Syddanmark
- 21 Midtjylland
- 22 Nordjylland

### ALLEMAGNE

- 23 Baden-Württemberg
- 24 Bayern
- 25 Berlin
- 26 Brandenburg
- 27 Bremen
- 28 Hamburg
- 29 Hessen
- 30 Mecklenburg-Vorpommern
- 31 Niedersachsen
- 32 Nordrhein-Westfalen
- 33 Rheinland-Pfalz
- 34 Saarland
- 35 Sachsen
- 36 Sachsen-Anhalt
- 37 Schleswig-Holstein
- 38 Thüringen

### ESTONIE

- 39 Eesti

### IRLANDE

- 40 Border, Midland and Western
- 41 Southern and Eastern

### GRÈCE

- 42 Anatoliki Makedonia, Thraki
- 43 Kentriki Makedonia
- 44 Dytiki Makedonia
- 45 Thessalia
- 46 Ipeiros
- 47 Ionia Nisia
- 48 Dytiki Ellada
- 49 Sterea Ellada
- 50 Peloponnisos
- 51 Attiki
- 52 Voreio Aigaio
- 53 Notio Aigaio
- 54 Kriti

### ESPAGNE

- 55 Galicia
- 56 Principado de Asturias
- 57 Cantabria
- 58 País Vasco
- 59 Comunidad Foral de Navarra
- 60 La Rioja
- 61 Aragón
- 62 Comunidad de Madrid
- 63 Castilla y León
- 64 Castilla-La Mancha
- 65 Extremadura
- 66 Cataluña
- 67 Comunidad Valenciana
- 68 Illes Balears
- 69 Andalucía
- 70 Región de Murcia
- 71 Ciudad Autónoma de Ceuta
- 72 Ciudad Autónoma de Melilla
- 73 Canarias

### FRANCE

- 74 Île de France
- 75 Champagne-Ardenne
- 76 Picardie
- 77 Haute-Normandie
- 78 Centre

- 79 Basse-Normandie
- 80 Bourgogne
- 81 Nord - Pas-de-Calais
- 82 Lorraine
- 83 Alsace
- 84 Franche-Comté
- 85 Pays de la Loire
- 86 Bretagne
- 87 Poitou-Charentes
- 88 Aquitaine
- 89 Midi-Pyrénées
- 90 Limousin
- 91 Rhône-Alpes
- 92 Auvergne
- 93 Languedoc-Roussillon
- 94 Provence-Alpes-Côte d'Azur
- 95 Corse
- 96 Guadeloupe
- 97 Martinique
- 98 Guyane
- 99 Réunion

### MAYOTTE

- 100 Mayotte

### CROATIE

- 101 Jadranska Hrvatska
- 102 Kontinentalna Hrvatska

### ITALIE

- 103 Piemonte
- 104 Valle d'Aosta/Vallée d'Aoste
- 105 Liguria
- 106 Lombardia
- 107 Abruzzo
- 108 Molise
- 109 Campania
- 110 Puglia
- 111 Basilicata
- 112 Calabrie
- 113 Sicilie
- 114 Sardaigne
- 115 Provincia Autonoma di Bolzano/Bozen
- 116 Provincia Autonoma di Trento
- 117 Veneto
- 118 Friuli-Venezia Giulia
- 119 Emilia-Romagne
- 120 Toscane
- 121 Umbrie

- 122 Marche  
123 Lazio

---

#### CHYPRE

- 124 Kýpros

---

#### LETTONIE

- 125 Letvija

---

#### LITUANIE

- 126 Lietuva

---

#### LUXEMBOURG

- 127 Luxembourg

---

#### HONGRIE

- 128 Közép-Magyarország  
129 Közép-Dunántúl  
130 Nyugat-Dunántúl  
131 Dél-Dunántúl  
132 Észak-Magyarország  
133 Észak-Alföld  
134 Dél-Alföld

---

#### MALTE

- 135 Malta

---

#### PAYS-BAS

- 136 Groningen  
137 Friesland (NL)  
138 Drenthe  
139 Overijssel  
140 Gelderland  
141 Flevoland  
142 Utrecht  
143 Noord-Holland  
144 Zuid-Holland  
145 Zeeland  
146 Noord-Brabant  
147 Limburg (NL)

#### AUTRICHE

- 148 Burgenland (AT)  
149 Niederösterreich  
150 Wien  
151 Kärnten  
152 Steiermark  
153 Oberösterreich  
154 Salzburg  
155 Tirol  
156 Vorarlberg

---

#### POLOGNE

- 157 Łódzkie  
158 Mazowieckie  
159 Małopolskie  
160 Śląskie  
161 Lubelskie  
162 Podkarpackie  
163 Świętokrzyskie  
164 Podlaskie  
165 Wielkopolskie  
166 Zachodniopomorskie  
167 Lubuskie  
168 Dolnośląskie  
169 Opolskie  
170 Kujawsko-Pomorskie  
171 Warmińsko-Mazurskie  
172 Pomorskie

---

#### PORTUGAL

- 173 Norte  
174 Algarve  
175 Centro (PT)  
176 Lisboa  
177 Alentejo  
178 Região Autónoma dos Açores  
179 Região Autónoma da Madeira

---

#### POLOGNE

- 180 Nord-Vest  
181 Centru  
182 Nord-Est  
183 Sud-Est  
184 Sud - Muntenia  
185 București - Ilfov  
186 Sud-Vest Oltenia  
187 Vest

#### SLOVENIE

- 188 Vzhodna Slovenija  
189 Zahodna Slovenija

---

#### SLOVAQUIE

- 190 Bratislavský kraj  
191 Západné Slovensko  
192 Stredné Slovensko  
193 Východné Slovensko

---

#### FINLANDE

- 194 Länsi-Suomi  
195 Helsinki-Uusimaa  
196 Etelä-Suomi  
197 Pohjois- ja Itä-Suomi  
198 Åland

---

#### SUÈDE

- 199 Stockholm  
200 Östra Mellansverige  
201 Småland med öarna  
202 Sydsverige  
203 Västsverige  
204 Norra Mellansverige  
205 Mellersta Norrland  
206 Övre Norrland

---

#### ROYAUME-UNI

- 207 North East (England)  
208 North West (England)  
209 Yorkshire and the Humber  
210 East Midlands (England)  
211 West Midlands (England)  
212 East of England  
213 London  
214 South East (England)  
215 South West (England)  
216 Wales  
217 Scotland  
218 Northern Ireland



Commission  
européenne

# UNI!

Le jeu des régions

## Règlement



Politique  
régionale  
et urbaine

## Règlement du jeu

### UNI! Règlement du jeu

1	Contenu de la boîte	3
2	But du jeu	3
3	Condition pour gagner	3
4	Nombre de participants maximal	3
5	Principes du jeu	3
6	Les défis	4
7	Mise en place du jeu	8
8	Déroulement de la partie	8
9	Fin de la partie	10
10	Exemples de grilles de jeu	10

#### 1 Contenu de la boîte

- 1 carte des Régions
- 72 cartes « défis », « chance » et « cata »
- 20 cartes « profil de Région »
- 1 bloc de fiches à remplir
- 1 dossier pédagogique

#### 2 But du jeu

Relève les défis des six personnages du jeu et développe les atouts de ta région en remportant le plus d'étoiles possibles.

#### 3 Condition pour gagner

Chaque équipe défend les intérêts de sa région. Mais tant que chaque région ne possède pas au minimum 3 étoiles dans chaque secteur d'activité, aucune équipe ne peut prétendre à la victoire.

#### 4 Nombre de participants maximal

Pour maximum 6 équipes de minimum 2 joueurs.

#### 5 Principes du jeu

Chaque région d'Europe a ses atouts et ses faiblesses dans différents secteurs d'activités. Chaque équipe tire au sort la fiche d'une région imaginaire. L'équipe devra améliorer la situation de cette région et la défendre en accumulant des « étoiles ». Ces étoiles se gagnent en relevant les défis des 6 personnages, chacun responsable d'une thématique (environnement, transport, inventions,...). Mais comme dans ce jeu on ne peut gagner qu'ensemble ! parfois, au hasard des cartes Défis pêchées, l'équipe devra être solidaire ; elle sera amenée à améliorer aussi la situation soit d'une équipe voisine (de son choix) qui représente une autre région, soit de toutes les équipes qui jouent.

## 6 Les défis

Les défis sont posés par 6 personnages qui représentent chacun une thématique :

- **Les défis Environnement de madame Bourjon :**

Madame Bourjon change d'humeur comme de saison. Parfois tête en l'air (pur), elle garde la cîme sur les branchages quand il s'agit d'environnement. Face à une poubelle non triée, elle devient triste comme un soir d'automne et pleure des trombes de pluie. Elle ne retrouve une humeur de printemps qu'en se promenant dans le champ d'éoliennes de madame Azerty. Madame Bourjon est secrètement amoureuse de monsieur Milvolte mais – chuut! – c'est un secret.

- **Les défis Energie de monsieur Milvolte :**

Faut pas l'énerver, m'sieur Milvolte, il a une tension un peu élevée. Un peu timide la journée, il se fait très discret mais, quand vient la nuit, ce qu'il préfère c'est passer en triphasé. Entre le chauffage et les ampoules basse consommation il est survolté. Attention à la surchauffe Super Milvolte ! Le coup de foudre de madame Bourjon le guette...

- **Les défis Inventions de madame Azerty :**

On trouve madame Azerty un peu trop sérieuse mais elle est surtout prodigieusement inventive ! Sans elle, monsieur Mobilos serait toujours en retard, monsieur Milvolte à plat et monsieur Bonemyne aurait des problèmes de mémoire : Madame Azerty trouve des solutions à tout ! Quand elle est boguée, ce que madame Azerty aime par-dessus tout, c'est se promener dans son champ d'éoliennes ou de panneaux solaires avec Madame Bourjon.

- **Les défis Éducation & Social de monsieur Bonemyne :**

Monsieur Bonemyne est toujours enjoué. Un peu pince-sans-rire, rien ne peut miner le moral de ce collégien exemplaire... mais farceur. « On ne sort jamais sans une parenthèse bien peignée et une mine bien taillée », aime-t-il répéter.

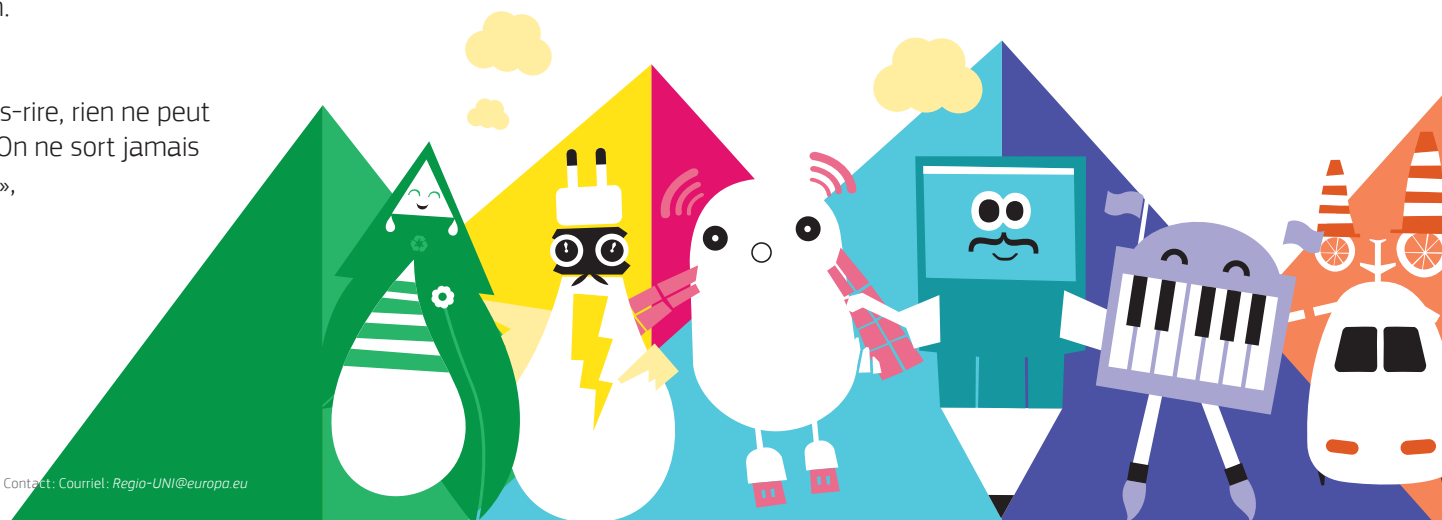
Toujours à la pointe des bonnes manières, monsieur Bonemyne attache une grande importance à l'esprit civique et aux services que chacun peut se rendre. Le dimanche, quand il fait beau, monsieur Bonemyne accompagne volontiers madame Allegro au parc écouter du rock et du roll sur le kiosque.

- **Les défis Tourisme & Culture de madame Allegro :**

Madame Allegro n'a pas de commune mesure : presto ou mollo, il faut que ça swingue ! Le dynamisme joyeux et la curiosité friponne de madame Allegro font vibrer les cordes sensibles de monsieur Bonemyne. Avec la précision d'un métro-nome, ils organisent des expositions, des spectacles et des balades musicales qui enchantent et envoûtent les plus grognons. Quand ces deux croque-notes sont partis en goguette, c'est la planète entière qui gigote !

- **Les défis Transport de monsieur Mobilos :**

Monsieur Mobilos déteste être en retard. On le dit un peu carré, à sens unique. Quand madame Bourjon laisse traîner sa glace sur ses rues en pente, il voit rouge. Mais en période de vacances il s'en tamponne les bretelles d'autoroute, il prend le train en marche et rejoint fissa-fissa madame Azerty à qui il aime tant répéter : « Ma chère, inutile de tourner autour du rond-point, allons droit au but ! ».



## Trois sortes de défis à relever

Les 6 personnages vous imposent de relever 3 sortes de défis :



**Mimer** : le représentant désigné doit faire deviner, en mimant (sans bruit), l'objet ou l'action qui se trouve sur la carte Défi qu'il a pêchée.



**Dessiner** : le représentant désigné doit faire deviner, en dessinant, l'objet ou l'action qui se trouve sur la carte Défi qu'il a pêchée. Il dessinera sur le tableau de la classe ou sur une feuille de papier.



**Mots mystère** : le représentant désigné doit faire deviner, en maximum quatre mots successifs l'objet ou l'action qui se trouve sur la carte Défi qu'il a pêchée.

Exemple : il faut faire deviner le mot « crocodile » :

- ↳ Le représentant dit « reptile » ; l'équipe propose un mot, par exemple, « serpent » ;
- ↳ Le représentant propose à son tour « pattes » ; l'équipe propose « lézard » ;
- ↳ Le représentant dit « bottes » ; l'équipe propose « crocodile » ;
- ↳ C'est gagné !

Chaque membre de chaque équipe doit, au moins une fois, représenter son équipe. Il doit :

- aller pêcher une carte et présenter un défi
- être choisi par son équipe pour relever un défi

## Comment relever les défis ?

Tout comme dans la vraie vie, dans UNI ! les joueurs sont confrontés à plusieurs manières de relever les défis. Soit les joueurs relèveront des défis pour faire progresser leur région, soit ils devront être solidaires et participer à la progression d'une ou de plusieurs autres régions. Suivant le hasard des cartes pêchées, ils devront relever des défis de mime, de dessin et de mots mystères de trois manières différentes :



Le défi « **équipe seule** » : le représentant de l'équipe qui joue doit faire deviner l'objet ou l'action au joueur désigné de son équipe.



Le défi « **2 équipes** » : le représentant de l'équipe doit choisir quelle autre équipe/région il souhaite aider. Il fait ensuite deviner l'objet ou l'action au joueur désigné par l'équipe choisie.



Le défi « **collectif** » : le représentant de l'équipe qui joue doit faire deviner l'objet ou l'action aux représentants qu'il choisit parmi chacune des équipes.

Défis	Gain	Perte
« <b>Équipe seule</b> »	Pour l'équipe à qui c'est le tour : + 1 ★	Pour l'équipe à qui c'est le tour : + 0
« <b>2 équipes</b> »	Pour l'équipe à qui c'est le tour : + 1 ★ Pour la région qui collabore : + 1 ★	Pour l'équipe à qui c'est le tour : + 0 Pour l'équipe qui collabore : + 0
<b>Collectif</b>	Pour l'équipe à qui c'est le tour : + 2 ★ ★ Pour toutes les équipes : + 1 ★	Pour toutes les équipes : - 1 ★

## Le Commissaire de jeu

Le Commissaire de jeu est désigné avant le début de la partie. Il peut être un enfant ou un professeur. Le Commissaire fait office d'arbitre. Il s'occupera de :

- Vérifier que les équipes soient équitablement constituées et de forces plus ou moins égales.
- Superviser la distribution des fiches Régions au démarrage du jeu (chaque équipe tire une fiche au hasard en début de partie).
- Conserver les 6 tas de cartes Défis.
- Superviser la pêche des cartes Défis par chaque représentant d'équipe.
- Annoncer à tous le défi à réaliser et éventuellement préciser s'il s'agit d'un objet, d'une action, d'un métier, etc.
- Chronométrer le temps accordé à chaque participant pour relever son défi (30 secondes).
- Accorder ou non les étoiles.
- Lire à voix haute les cartes « Cata » et Chances.
- Veiller à ce que tous les joueurs participent.

Le rôle du Commissaire est important car il devra se montrer le plus juste et le plus impartial possible. Il favorise un bon esprit de jeu et veille à ce que la solidarité soit bien respectée.

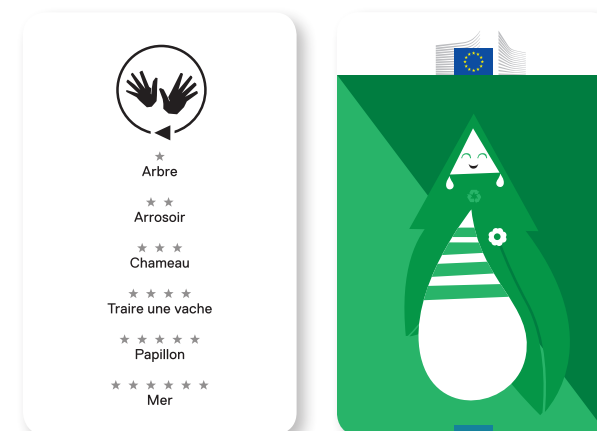
## 7 Mise en place du jeu

1. Quelqu'un est désigné comme « Commissaire de jeu ». Les 6 paquets de cartes Défi de Messieurs et Mesdames Bourjon, Milvote, Azerty, Bonemyne, Allegro et Mobilos sont disposés devant lui.
2. Les équipes sont constituées.
3. Chaque équipe tire au sort une fiche Région où ses points forts et ses faiblesses sont déterminés (nombre d'étoiles).
4. Chaque équipe commence par noircir au crayon ses étoiles, sur la grille de sa région. Si elle le souhaite, l'équipe peut donner un nom fictif ou réel à sa région.
5. Chaque équipe lit, à haute voix, le nom qu'elle a donné à sa région imaginaire et le descriptif qui se trouve sur la fiche qu'elle a tirée au sort.
6. Pour déterminer l'équipe qui commencera, le Commissaire tire une carte Défi mime ou dessin et exécute le défi de son choix. La première équipe qui trouve débute la partie.

## 8 Déroulement de la partie

1. Après une rapide concertation, la première équipe annonce pour quelle thématique sa région va concourir (Énergie, Environnement, etc.) et le nombre d'étoiles que sa région possède déjà dans cette thématique. Ce nombre d'étoiles va déterminer le défi à relever sur la carte pêchée.  
*Exemple*: si sa région possède 2 étoiles en « Environnement », il devra relever le défi 3 étoiles de Madame Bourjon pour remporter une nouvelle étoile.
2. La première équipe envoie son premier représentant pêcher un défi dans l'un des 6 tas de cartes conservés par le Commissaire de jeu. Le Commissaire et le représentant découvrent ensemble le défi, sans rien dire aux autres, et le Commissaire annonce ensuite à l'assemblée le genre de défi à réaliser.

## Exemples de carte:

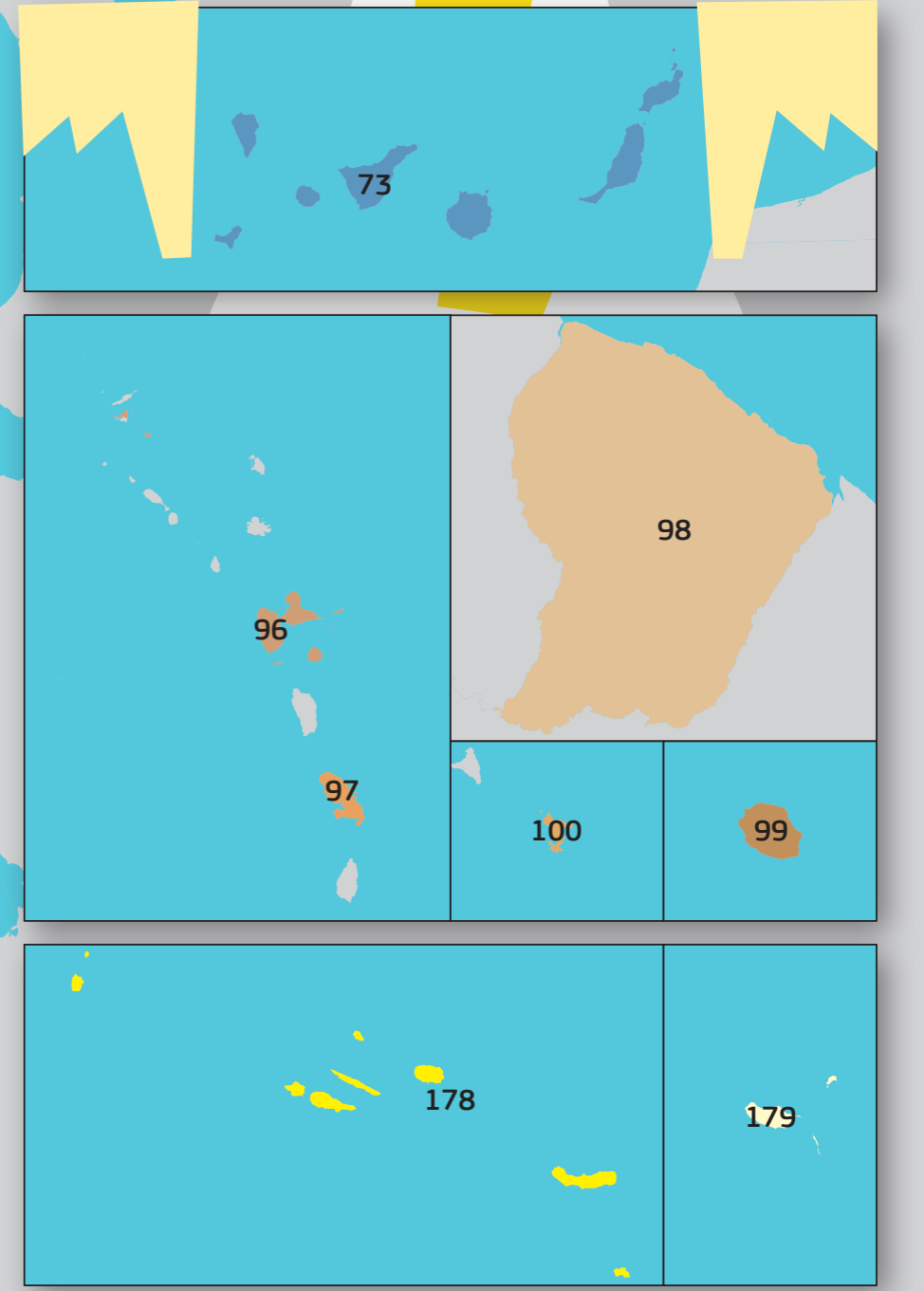
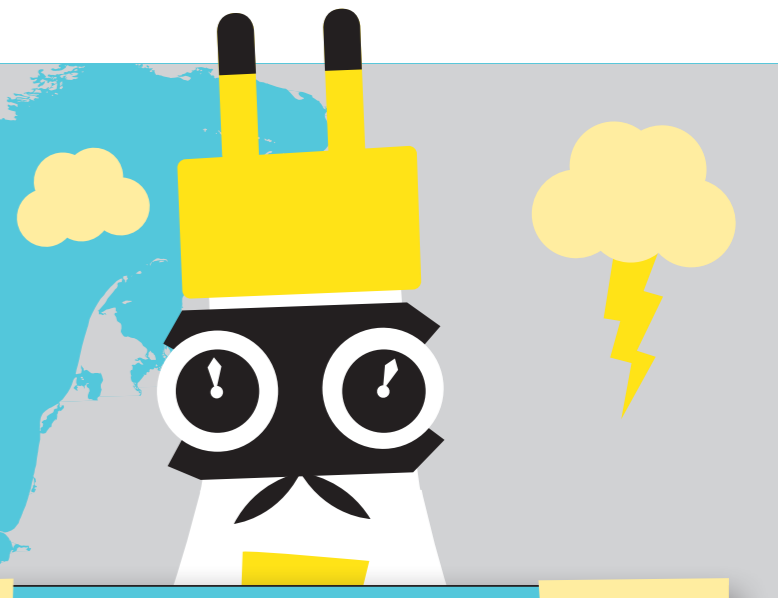


Le Commissaire dit alors: « Pour remporter une troisième étoile en Environnement, Maxime doit relever l'un des défis de Madame Bourjon. C'est un défi « Équipe seule ». Il doit donc faire deviner au représentant de son équipe un objet, en le mimant. Qui sera le représentant de l'équipe? (rapide concertation du groupe). Le représentant désigné par l'équipe est Fabienne. Trente secondes, c'est parti!

3. Le premier représentant de l'équipe (Maxime) réalise son défi devant l'assemblée dans un temps réglementaire de 30 secondes. Le deuxième représentant de l'équipe (Fabienne) peut faire autant de propositions qu'il veut. Il peut également se faire aider par les joueurs de son équipe.
4. À la fin du temps réglementaire, le Commissaire de jeu attribue (si le défi est relevé) ou enlève (si le défi n'est pas gagné) la ou les étoiles remportées ou perdues. La ou les équipes de participants noircissent (ou gomment), sur leur grille, les étoiles qu'ils ont gagnées ou perdues.
5. Ensuite la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
6. Dès qu'une équipe a accumulé 3 étoiles dans ses 6 secteurs, elle crie « UNI! ».
7. Une équipe qui possède déjà 6 étoiles dans un secteur d'activités peut décider de concourir dans ce secteur afin d'aider une autre équipe de son choix à gagner des étoiles. Si elle gagne, c'est la région choisie (et non la sienne) qui pourra prétendre à une étoile supplémentaire.
8. Quelques cartes « Cata » et Chance sont mélangées dans les tas de cartes Défis. Surprises...



Commission européenne



# UNI!

## Le jeu des régions

