



UMR 6240 LISA

CCU FLLASHS ESPE de Corse



MALLETTE DE JEUX ÉDUCATIFS EN LANGUE CORSE

A CASCETTA DI I CINQUI CAPATOQHJI



www.universita.corsica

DOSSIER DE PRESSE
INVITATION PRESSE : 28 NOVEMBRE 2015, BUCUGNÀ

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DE LA MALLETTE	4
RÈGLES DES JEUX.....	5
A Capretta Scrianzata	5
À Chinasapè	6
E Sette Chjappelle	7
U Chjapparughjoni	8
U Cirneatrust	9
GHJUSTRA/TOURNOI DÉCEMBRE 2015	10
SQUADRA	11

A CASCETTA DI I CINQUI CAPATOGHJI

3 JEUX DE PLATEAU – 1 JEU DE CARTES – 1 JEU DE LOTO :

5 JEUX POUR TESTER SES CONNAISSANCES SUR LA CORSE
DE 7 À 77 ANS, À DÉCOUVRIR EN FAMILLE



Dans le cadre de ses activités de recherche et de transfert, l'Université di Corsica Pasquale Paoli a réalisé une mallette éducative intitulée « A Cascetta di i Cinqui Capatoghji » (A3C) éditée par Albiana.

Cette mallette, réalisée sous la direction scientifique de Dominique Verdoni, Professeur Langue et culture régionales à l'Université de Corse, est née d'une volonté de transmission des savoirs patrimoniaux de la Corse (bâti, savoir-faire, traditions, religions, langue...) par les enseignants-chercheurs du laboratoire « Lieux, Identités, eSpaces, Activités » (UMR CNRS 6240 LISA). Elle a été conçue dans le cadre des activités de la Médiathèque Culturelle de la Corse et des Corses, la M3C (<http://m3c.universita.corsica>).

La mallette est composée de cinq jeux destinés aux enfants, adolescents et adultes :

- > **A Capretta Scrizanzata** (jeu de plateau) à suivre dans son univers pastoral, jeu de parcours de 63 cases, le premier arrivé a gagner !
- > **À Chinasapè** (loto) dont les planches de loto guident dans la découverte des savoir-faire, des aliments, de la chasse, du Sporting, du chant, des sites archéologiques, de la littérature, de l'actualité socio-politique en Corse...
- > **E Sette Chjappelle** (jeu de cartes de type 7 familles) pour repérer les caractéristiques patrimoniales du bâti traditionnel en faisant le tour des villages de Corse
- > **U Chjapparughjoni** (jeu de plateau) afin de tester sa culture générale sur la Corse
- > **U Cirneatrust** (jeu de plateau) pour imaginer le développement d'activités en Corse

Chaque jeu permet simultanément de faire de tour des nombreuses ressources de la Corse et d'envisager des perspectives.

La mallette de jeux sera prochainement en vente au tarif de 70€, dans les points habituels en Corse (librairies, grandes surfaces, magasins de jouets).

A CAPRETTA SCRIANZATA

8 joueurs max.



Composition du jeu

- > 1 plateau de 63 cases
- > 2 dés
- > 8 pions

But du jeu

La partie se termine lorsqu'un des joueurs tombe pile sur la case 63.

Déroulement du jeu

Au départ, le pion de chaque joueur se situe sur la case départ. Le joueur le plus jeune lance les dés en premier : il avance d'autant de cases que l'addition des 2 dés. Son voisin de gauche est le prochain joueur à avancer son pion. Attention !!! Certaines cases peuvent avantager un joueur tandis que d'autres le contraignent dans son avancée :

Cases « Avantages »

- > Cases 9, 18, 27, 36, 45, 54 : « caprette » : elles permettent au joueur de relancer les dés.

Cases « Obstacles »

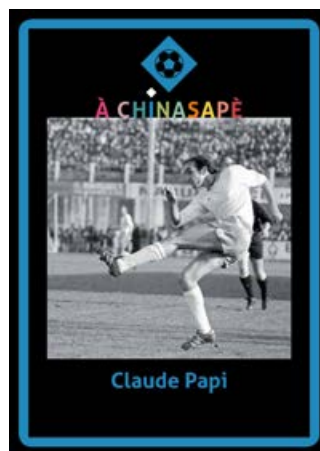
- > Case 19 : un camiò di latte frusteru : Un camion important du lait de Sardaigne est contrôlé par les douaniers du port de Bonifacio. Le joueur passe 2 tours.
- > Case 31 : A Santa di u Niolu : le joueur s'arrête à la foire du Niolu. Il doit attendre qu'un adversaire passe devant lui : il passe alors le prochain tour avant de pouvoir relancer les dés.
- > Case 42 : una muvra : les chèvres tentent de suivre le mouflon. Le joueur retourne à la case 30.
- > Case 52 : un cane di pastore : le chien de berger ne surveille plus le troupeau. Le joueur attend qu'un adversaire tombe sur la même case pour relancer les dés au prochain tour.
- > Case 58 : e strette di u Lancone : Tout le troupeau tombe dans le précipice du Lancone. Le joueur recommence la partie depuis la case « Partenza ».

Celui qui est rejoint par un autre joueur sur la même case devra se rendre sur la case où l'autre joueur se situait avant de jouer.

La partie se termine lorsqu'un des joueurs tombe pile sur la case 63. Si le score des dés est supérieur au nombre de cases séparant le joueur concerné de la case 63, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

À CHINASAPÈ

2 à 30 joueurs



Les planches de loto guideront les joueurs dans la découverte des savoir-faire, des aliments, de la chasse, du Sporting, du chant, des sites archéologiques, de la littérature, de l'actualité socio-politique en Corse...

Composition du jeu

- > 30 cartons (8 éléments par carton)
- > 80 cartes à piocher
- > 240 jetons

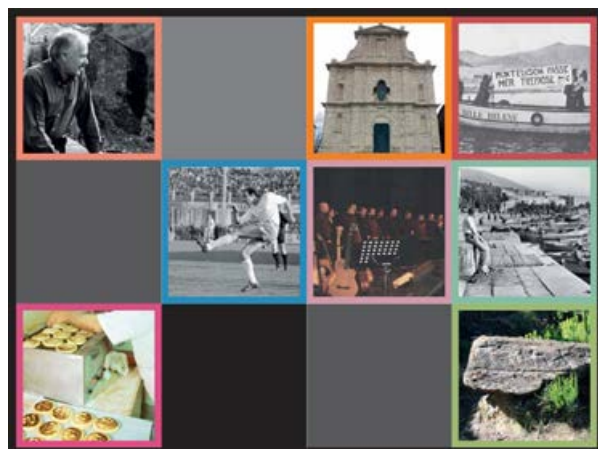
But du jeu

Le premier joueur à remplir entièrement un de ses cartons est le vainqueur. À la pose de son dernier jeton, il doit crier « China ! » pour montrer à ses adversaires qu'un de ses cartons est complet et « Tombula » quand tous ses cartons sont complets et qu'il a gagné la partie.

Déroulement du jeu

Chaque joueur sélectionne le nombre de cartons qu'il souhaite et les pose devant lui. A tour de rôle, les joueurs piochent une carte au hasard :

- > Si l'image ou le texte de la carte piochée correspond à un élément de leur(s) carton(s), le(s) joueur(s) concerné(s) place(nt) un jeton sur l'élément correspondant.
- > Si l'image ou le texte de la carte piochée ne correspond pas à un élément de leur carton, le(s) joueur(s) concerné(s) attend(ent) le prochain tour.



E SETTE CHJAPPELLE

2 à 6 joueurs



Composition du jeu

- > 49 cartes
- > 1 carte récapitulative des 7 familles et des 7 membres

L'EDIFIZI

- > 1 A CASA
- > 2 U FORNU
- > 3 A FUNTANA
- > 4 A GHJESGIA
- > 5 U MULINU / U FRAGNU
- > 6 U MUNUMENTU À I MORTI
- > 7 A PIAZZA

RUGHJONI

- > U BOZIU
- > I DUI SORRU
- > U FIUM'ORBU
- > A GRAVONA
- > U NEBBIU
- > U NIOLU
- > U PRUNELLI

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui réussira à regrouper le plus grand nombre de familles en réunissant, pour chaque famille, ses 7 membres.

Déroulement du jeu

Un joueur distribue 8 cartes à chaque participant, le reste constituant la pioche.

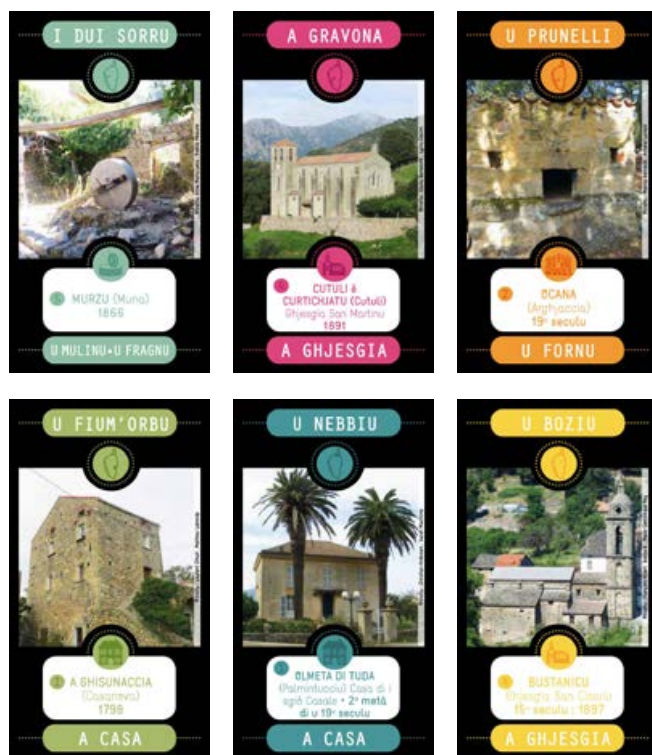
Le joueur placé à la gauche du donneur parle le premier. Tout d'abord, il désigne l'adversaire auquel il va s'adresser.

Une fois l'adversaire désigné, le joueur lui demande une carte qu'il souhaite obtenir afin de compléter une famille. Pour cela, il s'adresse de la façon suivante : « Dans la famille ..., je voudrais » (ex. : Dans la famille Boziu, je voudrais le four).

A ce moment-là, plusieurs situations peuvent se présenter :

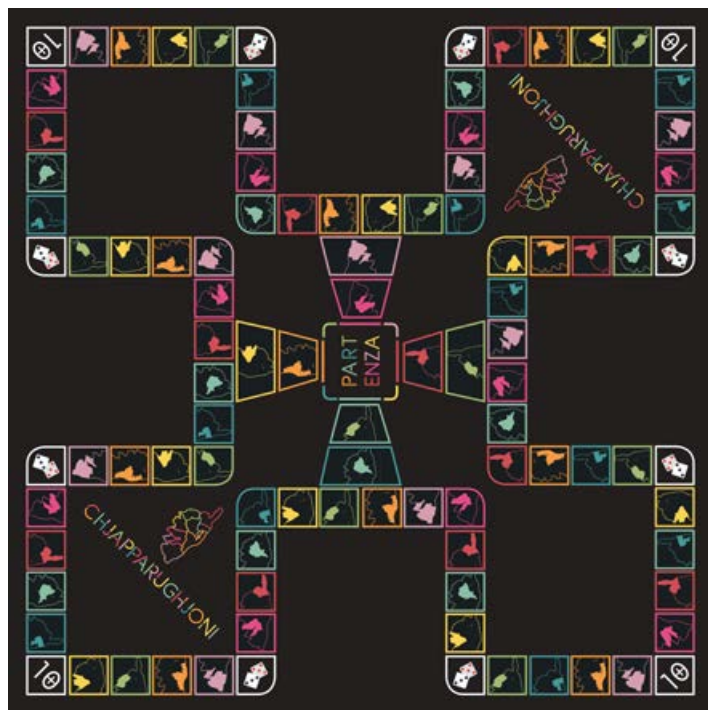
- > Si l'adversaire désigné possède la carte, il doit la lui donner ; le demandeur peut alors jouer encore une fois.
- > Si le demandeur n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche :
 La carte piochée est la carte demandée : le joueur peut rejouer,
 La carte piochée n'est pas la carte demandée : c'est au tour du joueur situé à sa gauche de jouer.

Dès qu'un joueur réunit une famille entière il doit la poser devant lui. Un autre joueur joue à son tour. La partie se termine lorsque toutes les familles sont posées sur la table.



U CHJAPPARUGHJONI

2 à 6 joueurs



Afin de tester sa culture générale sur la Corse
Parcours sur plateau à plus de 1000 questions

Composition du jeu

- > 1 plateau de 101 cases
- > 6 pions
- > 1 dé « chiffre » (de 1 à 6)
- > 1 dé « thème »
- > 1 carte récapitulative des 8 régions et des 5 thèmes
- > 1000 « questions-réponses »
- > 200 cartes « questions-réponses » (25 par zone)
- > 800 jetons de 1 point (100 par couleur x 8 zones)
- > 80 jetons de 10 point (10 par couleur x 8 zones)

But du jeu

Le premier joueur à remporter X jetons pour X zones est le vainqueur de la partie.

Déroulement du jeu

Avant le début de la partie, chaque joueur place son pion sur la case centrale « Partenza » et dispose les 8 paquets de cartes « questions-réponses » (correspondant aux 8 zones) face cachée.

Il faut ensuite déterminer le but de la partie, soit : combien de jetons doit-on avoir pour l'emporter et pour combien de zones ?

Pour cela, il est conseillé :

- > Niveau 1 (Débutant) : 15 jetons pour une zone
- > Niveau 2 (Moyen) : 25 jetons pour une zone
- > Niveau 3 (Confirmé) : 35 jetons pour une zone

Les 8 zones sont :

- > A Corsica settentrionale
- > A Corsica nordu occidentale
- > Centru Corsica
- > A Castagniccia
- > U Fium' orbu
- > U Liamone
- > U Punente suttanu
- > U Meziornu

Le premier joueur lance les 2 dés « chiffres » et « thèmes ». Il se déplace du nombre de cases désigné par le dé « chiffre ». Il tombe donc sur une case correspondant à l'une des 8 zones. Un adversaire pioche une carte « question-réponse » de la zone concernée et pose la question correspondant au thème affiché par le dé « thème ». Le « joker » du dé « thème » permet au joueur de choisir son thème parmi les 5 existants :

> Le joueur répond juste, il remporte 1 jeton de la zone concernée et relance les 2 dés

> Le joueur répond faux, il ne remporte aucun jeton, reste à sa place et le joueur situé à sa gauche peut lancer les 2 dés.

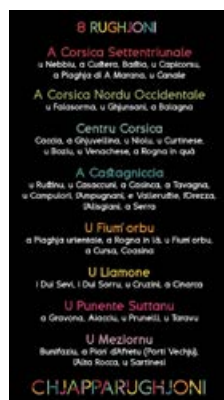
Le plateau possède 2 types de cases spéciales :

> Cases « Biribbi » : le joueur relance le dé

> Cases « 10 » : le joueur choisit la zone sur laquelle il souhaite être interrogé mais sur le thème affiché par le dé « thème » :

S'il répond juste, il remporte 10 jetons de la zone concernée, il se replace sur la case « Partenza » et relance les 2 dés.

S'il répond faux, il passe son tour et relancera les 2 dés au prochain tour.



U CIRNEATRUST

3 à 6 joueurs



Pour imaginer le développement d'activités en Corse
Plateau représentant la Corse et sur un parcours de 56 sites.

Composition du jeu

- > Plateau de 56 cases représentant la carte de la Corse et/ou plateau en E avec l'icône du développement durable.
- > 6 pions
- > 2 dés
- > 8 jeux de billets (inspirés de la monnaie de Pascal Paoli) :
- > 40 cartes « Sites »
- > 10 cartes « Règlementation »
- > 10 cartes « Innovation »
- > 120 supports à ajouter sur les cases des sites acquis : « R » (=Restaurer/Rénover), « V » (= Valoriser) et « P » (=Produire)

But du jeu

Le gagnant de la partie est celui qui réussit à « Produire » 5 sites.

Déroulement du jeu

Avant le début de la partie, chaque joueur dispose de 12 000 000 soldi matérialisés par les billets de Pasquale Paoli :

Tous les joueurs se placent sur la case « Partenza ».

Le premier joueur lance les 2 dés. Il peut alors tomber sur 5 types de cases :

Cases « Siti » : Si l'exploitation de ce site n'a pas encore été acquise, le joueur peut décider de l'acquérir ou non. S'il souhaite l'acquérir, il devra payer la somme indiquée sur la case à la « banque ». En échange, la carte correspondante lui sera remise. Au cours de la partie, il peut faire prendre de la valeur à son site en 3 étapes, « Restaurer », « Valoriser », « Produire », en investissant à chaque fois la somme mentionnée sur la carte (« Coût de l'activité sur le site pour le joueur qui »). Une fois une étape réalisée, le joueur place le support : « R » (=Restaurer/Rénover), « V » (= Valoriser) et « P » (=Produire) sur la case du site.



/// GHJUSTRA – GRAND TOURNOI DE JEUX, DÉCEMBRE 2015

UNIVERSITÀ DI CORSICA
PASQUALE PAOLI

CNRS
UMR 6240 LISA

CCU FLASHS ESPE de Corse

M3C MÉDIATHÈQUE CITOYENNE DE CORSE

EUROPEAN UNION
CORSE CORSICA

GHJUSTRA DI GHJOCHI DI SUCETÀ

A CASCETTA DI I CINQUI CAPATOGHJI

8, 10, 16 DI DICEMBRE 2015

Di più infurmazione nant'à
www.univ-corse.fr

Inscription gratuite
labarde@univ-corse.fr

Facebook Twitter YouTube

Cooperazioni : Università di Corse
Servizi comunicazione - Grafik Pictorial

À partir de ce nouvel outil pédagogique, l'Università di Corsica (UMR 6240 LISA ; CCU ; FLLASHS ; ESPE de Corse) organise un tournoi mettant en compétition les établissements scolaires insulaires du 1er et du 2nd degré, ainsi que le monde universitaire.

Ce tournoi se déroulera sur 3 dates :

> 8 DÉCEMBRE | TOURNOI ÉCOLES PRIMAIRES, COLLÈGES ET LYCÉES :

Plus de 40 établissements scolaires en Corse organiseront un tournoi au sein de leur établissement le 8 décembre 2015, dans le cadre des festivités di A Festa di a Nazione.

- *Écoles primaires* : tournoi autour du jeu de cartes « E Sette Chjappelle »
- *Collèges* : tournoi autour du jeu de loto « À Chinasapè »
- *Lycéens* : tournoi autour du jeu de plateau « U Chjapparughjoni »

Les représentants sélectionnés participeront aux finales du 16 décembre à l'Université de Corse !

> 10 DÉCEMBRE, DE 10H À 15H | TOURNOI UNIVERSITÀ :

Tournoi dédié à la communauté universitaire (étudiants et personnels) autour des jeux « U Chjapparughjoni » et « U Cirneatrust » (Campus Mariani, 1er étage de l'ancienne BU).

> 16 DÉCEMBRE, DE 10H À 17H, SPAZIU UNIVERSITARIU NAIALE LUCIANI, CORTI

LES FINALES :

Cette grande finale réunira plus de 200 participants à Corte : les élèves insulaires et les universitaires sélectionnés s'affronteront autour de 4 finales (1 finale par jeu).

DIREZIONE SCIENTIFICA

Dominique VERDONI

Professeur Langue et culture régionales, Université de Corse / verdoni@universita.corsica

SQUADRA SCIENTIFICA – UMR CNRS 6240 LISA (UNIVERSITÉ DE CORSE)

Jean-Marie COMITI

Alain DI MEGLIO

Tony FOGACCI

Denis JOUFFROY

Eugène GHERARDI

Angélique NONZA

Sébastien QUENOT

Nicolas SORBA

Marie-Michèle VENTURINI

SQUADRA TECNICA – UMR CNRS 6240 LISA (UNIVERSITÉ DE CORSE)

Claire-Marie DON IGNAZI

Mathieu LABORDE

Christophe LUZI

Serena TALAMONI

Anne-Laure WOJCIK

CI ANU AIUTATU

Audrey ACQUAVIVA, Université de Corse

Johanna CASANOVA, Université de Corse

Patrizia GATTACECA, Université de Corse

I studenti di u «DU Patrimoniu»



Università di Corsica Pasquale Paoli - Service Communication
Bâtiment Administration | BU - Av. du 9 septembre
Campus Grimaldi - BP52 - 20250 Corti
www.universita.corsica

Sylvia FLORE
Responsable de la communication
flore@universita.corsica
04 95 45 02 71
06 26 91 95 35

Jérôme CHIARAMONTI
Chargé de communication
jchiaromonti@universita.corsica
04 20 20 21 95