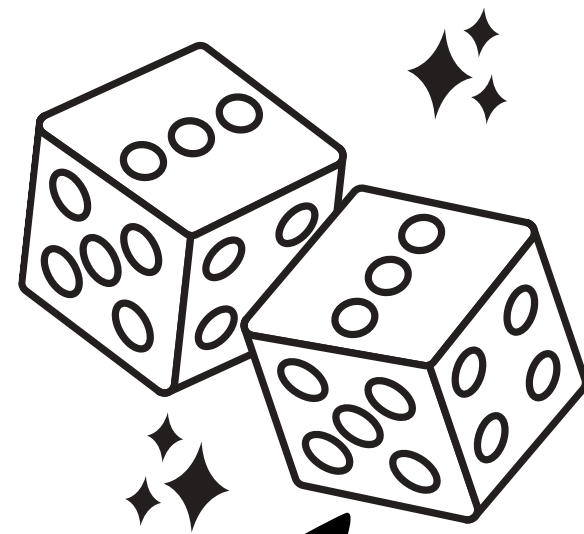


2019/2021



# *Monopoly du vin*

PROJET D'INITIATIVE ET DE  
COMMUNICATION

BTSA VO 2B

Lloret Arthur,  
Danet Etienne,  
Perrot Manoa,  
Rouault antonin





# SOMMAIRE

---

*PAGE 1: Introduction*

*PAGE 2: Communication*

*PAGE 3: Le Public visé*

*PAGE 4: La mise en œuvre*

*PAGE 5: Besoin documentaire*

*PAGE 6/7: Récapitulatif des principales actions*

*PAGE 8: Bilan critique du pic*

# Introduction



On a voulu proposer un jeu ludique et accessible à tous, petit et grand permettant de faire jouer ses connaissances sur le milieu du vin et d'en apprendre de nouvelles.

On a donc repris le concept du monopoly et on y a intégré le milieu viti-vinicole.

On a totalement changé les cartes, les cases, le plateau de jeu et les dés.

Des questions y ont été rajoutées, que l'on pose lorsque les joueurs tombent sur certaines cases. Et la monnaie a été retirée .

L'objectif du jeu est simple: finir le plus rapidement un tour de plateau en répondant correctement aux différentes questions.

On a souhaité s'appuyer principalement sur 3 points.

Que le jeu soit :

✓ *-ludique*

✓ *-Accessible*

✓ *-Pédagogique*

# COMMUNICATION

## *Choix de communication*

On a choisi de communiquer notre pic avec des affiches papier, l'objectif était qu'elles soient le maximum voyantes et attrayantes.

.....



Notre affiche



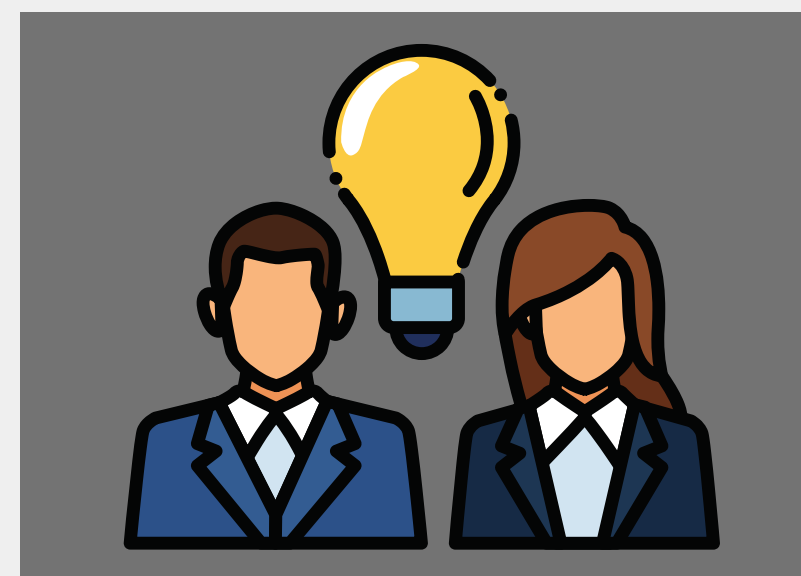
# Le Public visé

OUVERT A TOUS !



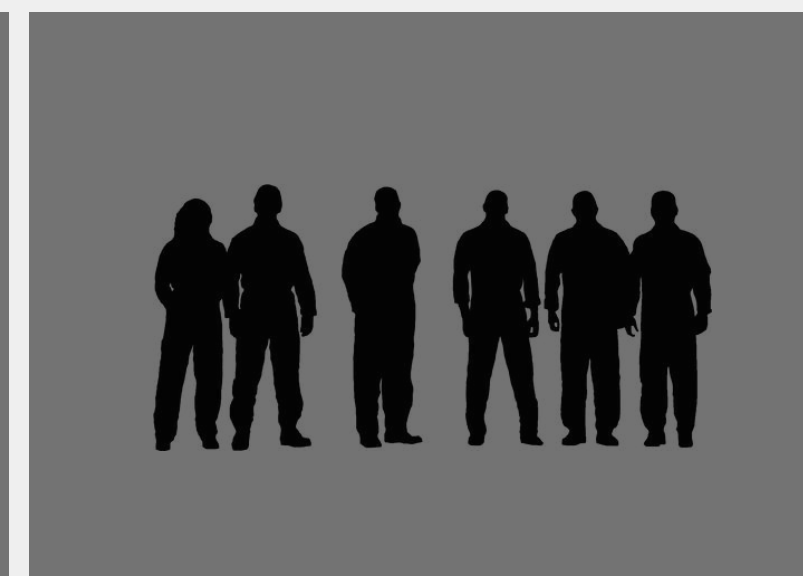
## *Des étudiants*

étudiants, apprentis de l'établissement ou d'ailleurs



## *Des professionnels*

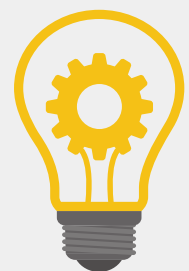
Professeurs, visiteurs issus du milieu viticole ( exemple: maitre d'apprentissage ).



## *Des personnes landas*

Personnes extérieures à l'établissement n'étant pas du milieu viti-vinicole.

# La mise en oeuvre



## ETAPE 1

Mise en commun des idées

## ETAPE 2

Création du jeu sur papier  
(questions, réponses, cases, dés)

## ETAPE 3

Création physique du jeu  
cartes, dés et tapis de jeu

## ETAPE 4

Installation de stand puis  
accueil du public

# Besoins documentaires

0 EUROS DE BUDGET

## *Besoin pour la communication*

Les besoins sont d'une imprimante couleur pour l'impression de nos affiches sur des feuilles A3

## *Besoin pour le jeu*

Les besoins sont d'une imprimante couleur pour l'impression des différentes cartes, du tapis de jeu.

Des dés et des bouchons de différentes formes en guise de pions fournis par des membres de l'équipe



Exemple d'une carte de jeu



# Récapitulatif des principales actions

<u>Date</u>	<u>Action</u>	<u>Partenaires</u>	<u>Résultats</u>
12/10	Reflexions choix pic		Plusieurs idées
02/11	Vote du pic final		Pic choisi
09/11	Répartition dans le temps du travail à faire		début de la création du jeu
07/12	Mise sur papier des règles du jeu		règles du jeu créées
04/01	création au brouillon du tapis de jeu		ébauche du tapis de jeu
01/02	création des questions		questions à moitié créées
09/03	création des questions		fin des créations des questions



13/03	zoom pour préparer le dossier sur l'ordi		
20/03	finalisation du dossier sur l'ordi		fin de la réalisation du dossier

# Bilan critique du Pic

PAGE: 8



En quelques mots: Le projet sur le papier était presque totalement finalisé, il ne manquait plus que la réalisation physique du jeu.

- 👍 -Les points positifs ont été la communication et le relationnel entre les membres de l'équipe facilitant le travail, la compréhension des objectifs (bien intégrer)et les nombreuses idées autour du jeu que ça soit pour la communication à la création du tapis de jeu.
- 👎 -Les points négatifs qui sont aussi les points à améliorer: sont la rapidité d'action pour réaliser certaines étapes du pic (plus de travail aurait du être fourni) et le manque de support papier pour garder en mémoire l'avancée du travail.