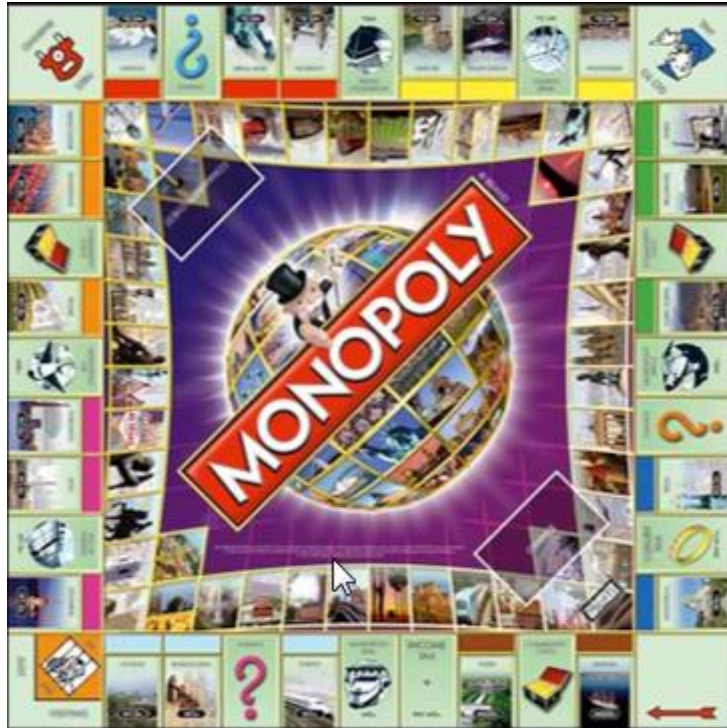


La règle du Monopoly



LE CÉLÈBRE JEU DE TRANSACTIONS IMMOBILIÈRES

LE JEU EN BREF

Monopoly est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à accroître ses richesses, le joueur le plus riche étant le vainqueur. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui n'appartient encore à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si vous décidez de ne pas l'acheter, la propriété sera proposée aux autres joueurs dans une vente aux enchères et reviendra au plus offrant. Les joueurs qui sont propriétaires perçoivent des loyers de la part des adversaires s'arrêtant sur leur terrain. La construction de maisons et hôtels augmente considérablement le loyer que vous pouvez percevoir pour vos propriétés ; aussi, il est conseillé de construire dans un maximum de sites. Si vous avez besoin davantage d'argent, la banque peut vous en prêter par le biais d'hypothèques sur vos propriétés. Vous devez toujours vous référer aux instructions données par les cartes caisse de communauté et chance. Parfois, vous serez envoyé en prison.

BUT DU JEU

Etre le seul joueur qui n'ait pas fait faillite.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu
10 pions
28 cartes de propriété
16 cartes chance
16 cartes caisse de communauté
1 paquet de billets de banque pour MONOPOLY
32 maisons
12 hôtels
2 dés



Prison

Vous serez envoyé en prison si :

- ≠ vous vous arrêtez sur la case Allez en prison,
- ≠ vous tirez une carte chance ou caisse de communauté qui vous indique Allez en prison,
- ≠ vous faites trois doubles à la suite.

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison. Pour sortir de prison il faut effectuer l'une des actions suivantes :

- ≠ payer une amende de € 50 et jouer au prochain tour,
- ≠ acheter une carte Vous êtes libéré de prison à un autre joueur, à un prix convenu entre vous,
- ≠ utiliser une carte Vous êtes libéré de prison si vous en possédez une,
- ≠ attendre en prison pendant trois tours, en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant ce lancer de dés pour avancer.

Si après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez € 50 et déplacez votre pion suivant votre lancer de dés. Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers. Si vous n'êtes pas envoyé en prison, mais que vous vous arrêtez sur la case prison, vous êtes un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité.

Question : « Un des joueur est en prison et vient son tour de jouer. Quelle chance a-t-il de faire un double qui lui permettrait de sortir de prison sans payer ».
Comment pouvez-vous évaluer (mesurer) cette chance ? Proposez un protocole expérimental.

Consignes :

1. Individuellement, pendant 2 à 3 minutes, proposer par écrit une réponse au questionnement.
2. Constituer des groupes de 3 élèves
Elaborer une méthode expérimentale afin de répondre au problème posé
Rédiger cette méthode sur le support fourni (affiche, transparent...)
Demander le matériel nécessaire
Réaliser l'expérimentation

lancers	10	50	100	200	300	400	500	1000	2000	3000	4000	5000
Nombre de doubles	1	8	22	40	55	67	83	180	364	522	684	845
Fréquences	10,0%	16,0%	22,0%	20,0%	18,3%	16,8%	16,6%	18,0%	18,2%	17,4%	17,1%	16,9%

