Bulletin d'offre

Équipe : .....

Écrire l'offre en secret, la plier, la révéler en même temps que les autres. Un seul projet par manche, ou « passe ».

Manche	Projet (A, B, C)	Heures offertes	Heures avant / après
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Bulletin d'offre

Équipe : .....

Écrire l'offre en secret, la plier, la révéler en même temps que les autres. Un seul projet par manche, ou « passe ».

Manche	Projet (A, B, C)	Heures offertes	Heures avant / après
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Bulletin d'offre

Équipe : .....

Écrire l'offre en secret, la plier, la révéler en même temps que les autres. Un seul projet par manche, ou « passe ».

Manche	Projet (A, B, C)	Heures offertes	Heures avant / après
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Bulletin d'offre

Équipe : .....

Écrire l'offre en secret, la plier, la révéler en même temps que les autres. Un seul projet par manche, ou « passe ».

Manche	Projet (A, B, C)	Heures offertes	Heures avant / après
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Brevets verts · score

Classe : ..... Table : .....

	● Équipe :	▲ Équipe :	■ Équipe :	✚ Équipe : .....
Points des projets				
Subventions				
Contrats publics				
Total				
Heures restantes (égalité)				

Brevets verts

mémo · verso

Qui gagne une enchère ?

On compare les offres **+ le savoir-faire** de la filière (+1 par carte). Égalité : l'équipe qui a le moins de projets ; sinon, personne.

Projet invendu

Il reste au salon et gagne une **subvention** : +1 point (2 au plus) pour qui l'achètera.

Contrats publics

La première équipe qui remplit la condition prend le contrat et ses points.

Fin : 8 manches

Points des projets + subventions + contrats. Égalité : le plus d'heures restantes.

Brevets verts

mémo · recto

Une manche en trois temps

1. **Conjoncture** : un dé fixe le prix plancher : ⚀⚁ 2 h · ⚂⚃ 3 h · ⚄⚅ 4 h.
2. **Recherche** : chaque équipe répond à une flashcard. Juste : **+4 heures** ; fausse : +1 heure. Chaque Laboratoire : +1 heure.
3. **Enchères** : chaque équipe écrit en secret une offre sur **un** projet (A, B ou C), au moins le plancher, ou passe. On révèle tout en même temps.

La plus forte offre gagne le projet et paie son offre ; les autres ne paient rien.

Brevets verts

mémo · recto

Une manche en trois temps

1. **Conjoncture** : un dé fixe le prix plancher : ⚀⚁ 2 h · ⚂⚃ 3 h · ⚄⚅ 4 h.
2. **Recherche** : chaque équipe répond à une flashcard. Juste : **+4 heures** ; fausse : +1 heure. Chaque Laboratoire : +1 heure.
3. **Enchères** : chaque équipe écrit en secret une offre sur **un** projet (A, B ou C), au moins le plancher, ou passe. On révèle tout en même temps.

La plus forte offre gagne le projet et paie son offre ; les autres ne paient rien.

Brevets verts

mémo · recto

Une manche en trois temps

1. **Conjoncture** : un dé fixe le prix plancher : ⚀⚁ 2 h · ⚂⚃ 3 h · ⚄⚅ 4 h.
2. **Recherche** : chaque équipe répond à une flashcard. Juste : **+4 heures** ; fausse : +1 heure. Chaque Laboratoire : +1 heure.
3. **Enchères** : chaque équipe écrit en secret une offre sur **un** projet (A, B ou C), au moins le plancher, ou passe. On révèle tout en même temps.

La plus forte offre gagne le projet et paie son offre ; les autres ne paient rien.

Brevets verts

mémo · recto

Une manche en trois temps

1. **Conjoncture** : un dé fixe le prix plancher : ⚀⚁ 2 h · ⚂⚃ 3 h · ⚄⚅ 4 h.
2. **Recherche** : chaque équipe répond à une flashcard. Juste : **+4 heures** ; fausse : +1 heure. Chaque Laboratoire : +1 heure.
3. **Enchères** : chaque équipe écrit en secret une offre sur **un** projet (A, B ou C), au moins le plancher, ou passe. On révèle tout en même temps.

La plus forte offre gagne le projet et paie son offre ; les autres ne paient rien.

Brevets verts

mémo · verso

Qui gagne une enchère ?

On compare les offres **+ le savoir-faire** de la filière (+1 par carte). Égalité : l'équipe qui a le moins de projets ; sinon, personne.

Projet invendu

Il reste au salon et gagne une **subvention** : +1 point (2 au plus) pour qui l'achètera.

Contrats publics

La première équipe qui remplit la condition prend le contrat et ses points.

Fin : 8 manches

Points des projets + subventions + contrats. Égalité : le plus d'heures restantes.

Brevets verts

mémo · verso

Qui gagne une enchère ?

On compare les offres **+ le savoir-faire** de la filière (+1 par carte). Égalité : l'équipe qui a le moins de projets ; sinon, personne.

Projet invendu

Il reste au salon et gagne une **subvention** : +1 point (2 au plus) pour qui l'achètera.

Contrats publics

La première équipe qui remplit la condition prend le contrat et ses points.

Fin : 8 manches

Points des projets + subventions + contrats. Égalité : le plus d'heures restantes.

Brevets verts

mémo · verso

Qui gagne une enchère ?

On compare les offres **+ le savoir-faire** de la filière (+1 par carte). Égalité : l'équipe qui a le moins de projets ; sinon, personne.

Projet invendu

Il reste au salon et gagne une **subvention** : +1 point (2 au plus) pour qui l'achètera.

Contrats publics

La première équipe qui remplit la condition prend le contrat et ses points.

Fin : 8 manches

Points des projets + subventions + contrats. Égalité : le plus d'heures restantes.

Brevets verts

mémo · verso

Qui gagne une enchère ?

On compare les offres **+ le savoir-faire** de la filière (+1 par carte). Égalité : l'équipe qui a le moins de projets ; sinon, personne.

Projet invendu

Il reste au salon et gagne une **subvention** : +1 point (2 au plus) pour qui l'achètera.

Contrats publics

La première équipe qui remplit la condition prend le contrat et ses points.

Fin : 8 manches

Points des projets + subventions + contrats. Égalité : le plus d'heures restantes.