

C'est pas sorcier

LES MYSTÈRES DE LA SCIENCE

But du jeu :

Réaliser, le premier, une collection de 5 cartes constituée d'une carte de chaque famille (Biologie - Astronomie - Physique - Chimie – Archéologie). Pour gagner ces cartes, il faudra être le premier à deviner le mot décrit par les indices.

Déroulement :

Mélanger les cartes puis les placer en pile pour former la pioche.

Le plus jeune joueur commence. Il est le meneur pour ce tour de jeu. Ce sera ensuite au joueur situé à sa gauche d'être meneur et ainsi de suite. Il pioche une carte et regarde la face cachée, sans la montrer aux autres joueurs. Il annonce le thème de la carte, indiqué en haut de la carte (par exemple : Archéologie).

Il énonce le premier indice. Tous les autres joueurs ont le droit de répondre en même temps et de donner autant de réponses qu'ils le souhaitent. Si personne n'a trouvé la réponse, il lit le second indice. Et ainsi de suite.

Le premier qui réussit à identifier le mot gagne la carte. Le premier joueur ayant réalisé une collection complète a gagné.

Cas particuliers :

- Si le mot n'est pas deviné, les joueurs regardent la carte ensemble et la replace dans la pioche.
- Si personne n'arrive à former une collection complète après avoir fait le tour du jeu, le joueur qui a le plus de cartes gagne.

Adaptations pour la classe :

De nouvelles cartes peuvent être créées directement par les élèves sur base du contenu de leur cours. On variera ainsi les thèmes en fonction de la discipline et du niveau des élèves. Il peut être intéressant de faire créer les cartes par une classe et d'utiliser celles-ci dans un autre groupe.

Selon le niveau en langues étrangères des élèves, le principe de ce jeu peut se décliner dans d'autres langues. Sur le même principe, les élèves identifient 5 catégories et produisent des cartes permettant de révéler des indices pour découvrir le mot.



C'est pas sorcier LE CORPS HUMAIN

But du jeu :

Réaliser, le premier, une collection de 5 cartes constituée d'une carte de chaque famille (La respiration - La digestion - Les muscles - Les os - Les parties du corps). Pour gagner ces cartes, il faudra être le premier à deviner le mot décrit par les indices.

Déroulement :

Mélanger les cartes puis les placer en pile pour former la pioche.

Le plus jeune joueur commence. Il est le meneur pour ce tour de jeu. Ce sera ensuite au joueur situé à sa gauche d'être meneur et ainsi de suite. Il pioche une carte et regarde la face cachée, sans la montrer aux autres joueurs. Il annonce le thème de la carte, indiqué en haut de la carte (par exemple : les muscles).

Il énonce le premier indice. Tous les autres joueurs ont le droit de répondre en même temps et de donner autant de réponses qu'ils le souhaitent. Si personne n'a trouvé la réponse, il lit le second indice. Et ainsi de suite.

Le premier qui réussit à identifier le mot gagne la carte. Le premier joueur ayant réalisé une collection complète a gagné.

Cas particuliers :






- Si le mot n'est pas deviné, les joueurs regardent la carte ensemble et la replace dans la pioche.
- Si personne n'arrive à former une collection complète après avoir fait le tour du jeu, le joueur qui a le plus de cartes gagne.






Adaptations pour la classe :






De nouvelles cartes peuvent être créées directement par les élèves sur base du contenu de leur cours. On variera ainsi les thèmes en fonction de la discipline et du niveau des élèves. Il peut être intéressant de faire créer les cartes par une classe et d'utiliser celles-ci dans un autre groupe.






Selon le niveau en langues étrangères des élèves, le principe de ce jeu peut se décliner dans d'autres langues. Sur le même principe, les élèves identifient 5 catégories et produisent des cartes permettant de révéler des indices pour découvrir le mot.



| | | | | |
|---|---|--|---|---|
|  Les mystères de la science |  Les mystères de la science |  Les mystères de la science |  Les mystères de la science |  Les mystères de la science |
| Biologie | Astronomie | Physique | Chimie | Archéologie |

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
|  Les mystères de la science |  Les mystères de la science |  Les mystères de la science |  Les mystères de la science |  Les mystères de la science |
| Biologie | Astronomie | Physique | Chimie | Archéologie |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  C'EST PAS SORCIER |  C'EST PAS SORCIER |  C'EST PAS SORCIER |  C'EST PAS SORCIER |  C'EST PAS SORCIER |
| Le corps humain | Le corps humain | Le corps humain | Le corps humain | Le corps humain |
| La respiration | La digestion | Les muscles | Les os | Les parties du corps |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  C'EST PAS SORCIER |  C'EST PAS SORCIER |  C'EST PAS SORCIER |  C'EST PAS SORCIER |  C'EST PAS SORCIER |
| Le corps humain | Le corps humain | Le corps humain | Le corps humain | Le corps humain |
| La respiration | La digestion | Les muscles | Les os | Les parties du corps |



Indices

Famille 1



Indices

Famille 2



Indices

Famille 3



Indices

Famille 4



Indices

Famille 5



Indices

Famille 1



Indices

Famille 2



Indices

Famille 3



Indices

Famille 4