

CREATIVISTEAM



CREATIVISTEAM

OBJECTIFS

- Découvrir et intérioriser du vocabulaire relatif aux STEAM.
- Stimuler la créativité.

LE PRINCIPE

Ce jeu est une adaptation du jeu de société Creativity. Dans ce jeu collaboratif, chaque joueur doit faire preuve de créativité pour faire deviner cinq mots différents par l'un des huit moyens à sa disposition: mime, chanson, dessin, fil de fer à sculpter, questionner, donner des indices... Il dispose, pour ce faire, de 2 minutes 30.

Le nombre de points obtenus varie selon la modalité choisie : faire deviner un mot en modelant de la pâte à modeler vaut davantage de point que de le dessiner.

Les différentes manières de faire les mots sont les suivantes :

- Dessin : en utilisant seulement un crayon et du papier.
- Pâte à modeler : en faisant une sculpture avec la pâte à modeler.
- Mime : en silence, bien évidemment
- Fredonner : en fredonnant la bouche fermée ou en sifflant.
- Fil de fer : en sculptant des formes avec le fil de fer.
- Clown : en faisant des grimaces avec le visage et des onomatopées ou autres bruitages, sans prononcer de mots intelligibles, ni chanter ou fredonner.
- Un mot : en donnant un seul mot, sans utiliser de traductions ou de mots ayant la même racine que la réponse.
- Deux mots : en donnant deux mots, sans utiliser de traductions ou de mots ayant la même racine que la réponse.

CONSTITUTION DES GROUPES

Deux groupes : répartir les participants en deux équipes équilibrées

MATÉRIEL :

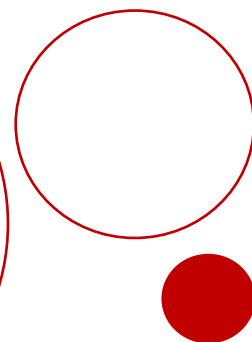
- Les cartes « Mot »
- Un sablier (2'30)
- De la Pâte à modeler
- Deux fils de fer
- Un bloc de feuilles à dessin
- Deux crayons

DÉROULEMENT DU JEU

- Répartissez l'ensemble des joueurs en deux équipes équilibrées.
- Chaque équipe se choisit un nom et le note sur la feuille de score.
- L'équipe avec le plus jeune joueur commence. Les équipes jouent à tour de rôle
- La partie prend fin quand toutes les équipes ont joué quatre tours chacune.
- Un tour de jeu se déroule selon les étapes suivantes :
 - Un animateur est désigné dans l'équipe.
 - L'animateur pioche 5 cartes Mot et les étale face cachée devant lui sans les regarder.
 - Dès que le sablier est retourné, l'Animateur regarde la première carte.
 - Lorsque l'Animateur a choisi la manière de faire deviner le mot, il l'annonce, puis tente de le faire deviner.
 - Une fois la première carte devinée, l'Animateur fait de même avec les 4 autres cartes, les unes après les autres. À chaque fois, il doit annoncer la manière de faire deviner les mots avant de se lancer.
 - L'Animateur peut passer autant de fois qu'il veut : il replace la carte face cachée et en prend une autre. S'il lui reste assez de temps, il peut revenir sur la ou les cartes passées et tenter de les faire deviner. Il doit alors utiliser la même méthode que celle avec laquelle il avait tenté de faire deviner la première fois.
 - Le tour de jeu prend immédiatement fin lorsqu'une des deux conditions survient : soit le temps est écoulé, soit les 5 cartes ont été devinées.

Pendant qu'une des deux équipes tente de deviner les mots, un membre de l'autre équipe aura la responsabilité de compter les points. À chaque fois qu'une réponse est trouvée, la personne qui compte inscrit le nombre de points appropriés sur la feuille de score.

L'équipe qui obtient le plus de point après 8 tours de jeux (4 par équipe) gagne la partie. S'il y a égalité, les deux équipes jouent un tour de plus



LE SCORE

Les différentes façons de faire deviner vont permettre d'acquérir plus ou moins de points, avec les points associés.

Par exemple, pour faire deviner "marteau", vous pouvez dessiner, sculpter avec de la pâte à modeler, mimer ou bien fredonner une chanson. Plus la manière choisie sera compliquée, plus vous remporterez de points si le mot est deviné.

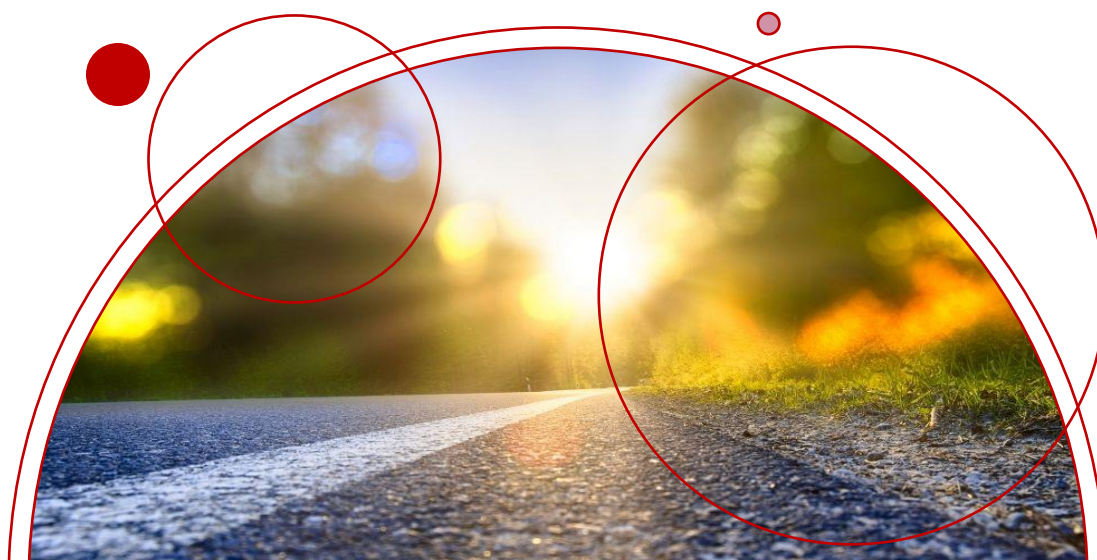
Dessin	1 point
Pâte à modeler	3 points
Mime	2 points
Fredonner	3 points
Fil de fer	3 points
Clown	3 points
Un mot	2 points
Deux mots	1 point

POUR ALLER PLUS LOIN...

Nous vous proposons une série de mots dans cette fiche.

Afin de vous permettre de constituer le jeu, celles-ci sont disponibles dans un fichier PDF imprimable.

N'hésitez pas à créer de nouvelles cartes et/ou à proposer à vos apprenants d'en rédiger de nouvelles.



LES MOTS

Abstraction	Couleurs	Gravité	Modem	Recherche
Acoustique	Cryptographie	Hache	Modulation	Résonance
Algorithme	Diagramme	Harmonie	Mouvement	Robotique
Aquarelle	Drone	Impression	Musique	Satellite
Architecte	Échelle de pH	Imprimante	Numérique	Sculpture
Augmenté	Élasticité	Infinité	Optique	Séquence
Batterie	Énergie	Ingéniosité	Ordinateur	Seringue
Biotechnologie	Engrenage	Innovation	Palette	Soudeuse
Calcul	Équation	Invention	Perspective	Spectre
Calculatrice	Équilibre	Laboratoire	Photographie	Statisticien
Circuit	Étau	Maçonnerie	Pince coupante	Statistique
Clavier	Expérience	Manomètre	Pinceau	Synthèse
Clé à molette	Fer à souder	Maquette	Pixel	Système
Clé USB	Fibre optique	Mathématicien	Polygone	Télescope
Code	Fréquence	Matrice	Pont	Théorème
Code QR	Fusion	Mécanique	Potentiel	Thermomètre
Composition	Génétique	Mémoire	Programmation	Trépied
Conception	Géologue	Microphone	Programmeur	Variables
Conduction	Géométrie	Microprocesseur	Prototype	Vecteur
Corrélation	Graphiste	Microscope	Réaction	Visuel

Abstraction

Couleurs

Acoustique

Cryptographie

Algorithme

Diagramme

Aquarelle

Drone

Architecte

Échelle de pH

Augmenté

Élasticité



Batterie	Énergie
Biotechnologie	Engrenage
Calcul	Équation
Calculatrice	Équilibre
Circuit	Étau
Clavier	Expérience



Clé à molette	Fer à souder
Clé USB	Fibre optique
Code	Fréquence
Code QR	Fusion
Composition	Génétique
Conception	Géologue



Conduction

Géométrie

Corrélation

Graphiste

Gravité

Modem

Hache

Modulation

Harmonie

Mouvement

Impression

Musique



Imprimante

Numérique

Infinité

Optique

Ingéniosité

Ordinateur

Innovation

Palette

Invention

Perspective

Laboratoire

Photographie



Maçonnerie

Pince coupante

Manomètre

Pinceau

Maquette

Pixel

Mathématicien

Polygone

Matrice

Pont

Mécanique

Potentiel



Mémoire

Programmation

Microphone

Programmeur

Microprocesseur

Prototype

Microscope

Réaction

Recherche

Robotique

Résonance

Satellite



Sculpture

Statistique

Séquence

Synthèse

Seringue

Système

Soudeuse

Télescope

Spectre

Théorème

Statisticien

Thermomètre



Trépied	Vecteur
Variables	Visuel

