

Conte Arbour

Fois une était il...



De façon collaborative, racontez une histoire grâce à une série de cartes, puis souviens toi de l'histoire en ordre inverse comme un compte à rebours.

NOTE : Les règles sont expliquées en fonction du jeu « 50+ façons de jouer avec Les scientifiques inspirants ». C'est un exemple. Vous devez adapter le jeu en fonction des cartes que vous voulez utiliser pour jouer.



TYPE DE JEU Intellectuel



MATÉRIEL REQUIS



ÂGE 12 et +



JOUEURS 2 et +

- > Jeu de cartes « 50+ façons de jouer avec Les scientifiques inspirants »



DURÉE 10 minutes



PRÉPARER LE JEU



BUT DU JEU

- > En équipe, se rappeler une histoire afin de gagner le plus de cartes possible.

- > Sélectionner les cartes « Scientifique » (*contour rouge*).

- > Bien mélanger les cartes et en faire une pioche (*illustration cachée*).



INTENTION PÉDAGOGIQUE

- > Connaître les différents scientifiques.



BÉNÉFICE

- > Développer la capacité de mémorisation.



JOUER

L'animateur doit :

- Désigner le 1^{er} joueur (*le dernier à avoir lu un livre ou une BD*), puis jouer dans le sens horaire.

Le 1^{er} joueur doit :

- Prendre la 1^{re} carte de la pioche.
- Déposer la carte (*illustration visible*) sur l'espace de jeu (*ex. : Dorothy Crowfoot*).
- Raconter le début d'une histoire en s'inspirant de l'illustration et des informations qui se trouvent au verso de la carte (*ex. : Il était une fois une scientifique, Dorothy Crowfoot, qui aimait beaucoup jongler...*). Attention ! Toujours nommer le scientifique illustré.

Le joueur suivant doit :

- Piocher une nouvelle carte et poursuivre l'histoire en déposant la carte piochée sur la précédente afin de former la pile de l'histoire (*ex. : l'un de ses amis, Ptolémée, l'invita à faire un spectacle de cirque avec lui...*).

Poursuivre la partie jusqu'à ce que 10 cartes soient dévoilées. L'histoire peut devenir très loufoque !

Lorsqu'il y a 10 cartes dans la pile de l'histoire :

- Cacher la pile sous une table.
- En équipe, se remémorer l'ordre d'apparition des différents scientifiques en reprenant l'histoire à partir de la fin, comme un compte à rebours (*ex. : le dernier scientifique dont nous avons parlé est Albert Einstein qui fait de la moto sur un rayon de lumière...*).
- Révéler la carte du dessus de la pile pour vérifier la réponse.
- Continuer de reconstituer l'histoire dans l'ordre inverse d'apparition des 10 cartes (*ex. : Albert Einstein était observé par Hubert Reeves avec son grand télescope... Ensuite, Ptolémée proposa à Dorothy Crowfoot de faire un spectacle de cirque. Cette dernière aimait beaucoup jongler.*).

Si la carte révélée :

- Est la bonne (*le bon nom dans le bon ordre*), le groupe gagne la carte.
- N'est pas la bonne (*le mauvais nom ou dans le mauvais ordre*), défausser la carte.

Calculer le nombre de cartes gagnées par le groupe.

Évaluer votre mémoire collective grâce au tableau ci-dessous.

| | |
|---------------|--|
| 0 CARTE | Rejouez ! Vous ne pourrez que vous améliorer. |
| 1-3 CARTES | C'est un début ! Persévérez et jouez encore 1 ou 2 parties. |
| 4-6 CARTES | C'est bon ! Vous êtes en route vers l'excellence. |
| 7-9 CARTES | Félicitations ! Votre histoire est presque parfaite. |
| 10 CARTES | Un sans-faute ! Vous avez vraiment une mémoire d'éléphant. Félicitations ! |



POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- Augmenter le nombre de cartes à se remémorer (*ex. : 15, 20...*).