

MATÉRIEL

Sciences à vivre

CYCLE 3

DOMINOS DES MÉCANISMES

6 ÉQUIPES
DE 4 À 5 JOUEURS

18 cartes

DÉROULEMENT DU JEU

- Chaque équipe reçoit trois dominos et les place à tour de rôle au tableau.
- Les associations de dominos se font entre un objet, un mécanisme ou un mouvement.
- Des dominos *Machine à coudre* font office de joker car une machine à coudre possède tous les mécanismes proposés.
- Le gagnant est le groupe qui aura placé ses trois dominos en premier.



HISTOIRE DES OBJETS

JUSQU'À 12 JOUEURS

36 cartes

INSTALLATION DU JEU

- Une carte est placée au centre de la table. Chaque joueur démarre avec deux ou trois cartes posées devant lui côté image visible. Le reste des cartes constitue une pioche.

BUT DU JEU

- Le but du jeu est de reconstituer une frise chronologique avec l'ensemble des objets proposés.

DÉROULEMENT DU JEU

- À tour de rôle, chaque joueur place une carte avant ou après les cartes initialement posées sur la table. Il vérifie son positionnement en retournant la carte. Si le placement est correct, la carte reste posée, sinon il la reprend en main et pioche une carte supplémentaire.
- Le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes gagne la partie.



PRÉHISTOIRE
L'homme préhistorique domestique le feu.
En brûlant du bois, il se chauffe,
s'éclaire et cuit ses aliments.



-2000
Le cadran solaire est un instrument astronomique.
En fonction de la latitude, le style est incliné d'un angle
à ce que son ombre indique l'heure sur le cadran orienté
selon le méridien.



1924
En 1924, la téléphonie de Graham Bell bénéficie
de nombreuses améliorations technologiques.
Le transmission de son est toujours électrique.
Un appareil transmetteur intégré des années
en circuit électrique dans un seul appareil.
et dont l'autre se relie à des câbles
et fait fonctionner dans de grands
centres téléphoniques.

9 cartes *Histoire du temps*
9 cartes *Histoire de l'énergie*
9 cartes *Histoire de la communication*
9 cartes *Histoire de la photographie*

7 FAMILLES DE L'ÉNERGIE

5 À 7 JOUEURS

45 cartes

BUT DU JEU

Niveau 1

- Le but du jeu est de reconstituer des centrales de production d'énergie électrique. Pour cela, un joueur doit regrouper dans sa main une carte SOURCE, les cartes CONVERTISSEURS nécessaires et une carte ÉLECTRICITÉ. Exemple: pétrole - chaudière - générateur - électricité.

Niveau 2

- Le jeu se déroule de façon identique mais le gagnant n'est pas forcément celui qui a le plus grand nombre de centrales mais celui qui a le plus grand nombre de points en faisant le total des points indiqués sur les cartes de ses centrales. Pour calculer les points d'une carte source, il faut multiplier ou diviser sa puissance par son bonus ou son malus.

DÉROULEMENT DU JEU

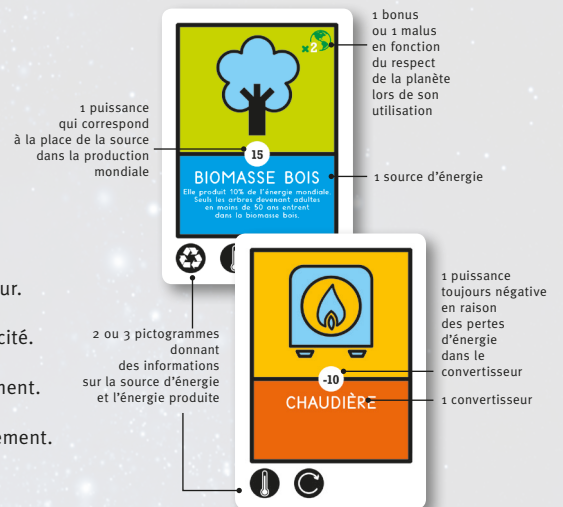
- Les cartes sont mélangées. Chaque joueur reçoit cinq cartes. Le reste des cartes constitue la pioche.
- Le joueur le plus jeune ou l'équipe dans laquelle se trouve le joueur le plus jeune commence. Il demande à un autre joueur de son choix une carte lui manquant pour reconstituer une centrale. Si le joueur questionné possède cette carte, il doit la donner au demandeur qui peut alors rejouer. Sinon, le joueur pioche une carte. S'il tire la carte qu'il souhaitait il dit à voix haute BONNE PIOCHE! et peut rejouer. S'il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander la carte de son choix. Dès qu'un joueur a reconstitué une centrale de production, il la pose sur la table. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de pioche.
- Le gagnant est celui qui a reconstitué le plus grand nombre de centrales.

STOCK DE LA SOURCE D'ÉNERGIE

- Source d'énergie renouvelable
- Source d'énergie inépuisable
- Source d'énergie épuisable

FORME D'ÉNERGIE PRODUITE

- Cette énergie produit de la chaleur.
- Cette énergie produit de l'électricité.
- Cette énergie produit du mouvement.
- Cette énergie produit du rayonnement.



MEMORY DES SIGNES DE DANGER

5 À 7 JOUEURS

36 cartes

DÉROULEMENT DU JEU

- Les cartes sont disposées face cachée sur une table.
- À chaque tour, un joueur retourne deux cartes. Pour remporter les cartes, il faut associer une photographie de danger au pictogramme qui lui correspond.
- Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de cartes.



OBSERVER C'EST GAGNER!

5 À 7 JOUEURS

36 petites cartes
9 grandes cartes

DÉROULEMENT DU JEU

- Un élève est désigné maître du jeu. Il distribue six petites cartes à chaque joueur et place une grande carte au centre de la table.
- Chaque joueur peut déposer une carte si elle correspond à un attribut servant à décrire l'animal. C'est le maître du jeu qui valide ou non la carte déposée.
- À chaque tour, quand tous les joueurs ont joué, le maître du jeu rajoute un animal au centre de la table.
- Le joueur qui a placé toutes ses cartes en premier a gagné.



EST-CE QU'IL A...?

5 À 7 JOUEURS

9 cartes
Animaux à décrire
6 planches A5
Animaux annotés

DÉROULEMENT DU JEU

- Les posters A5 sont placés face visible sur la table. Les cartes sont observées puis placées dans un sac ou face cachée.
- Un élève est désigné maître du jeu. Il pioche une carte *Animaux à décrire* et fait deviner le nom de l'animal en répondant par oui ou par non à des questions posées par les autres élèves.
- Les questions doivent commencer par *Est-ce qu'il a...* Les élèves doivent en poser au moins cinq avant de proposer un animal. Pour savoir quel vocabulaire utiliser, ils peuvent s'aider des posters A5 *Animaux annotés*.
- Le maître du jeu peut vérifier les propositions des élèves grâce aux attributs notés sur la carte.
- Le gagnant devient maître du jeu.



LE JEU DES MENUS

5 À 7 JOUEURS

9 grandes cartes
Menus à compléter
36 petites cartes
Aliments

DÉROULEMENT DU JEU

- Les élèves ont en main quatre cartes *Aliments*. Les autres cartes constituent la pioche.
- Les neuf cartes *Menus à Compléter* sont disposées en tas, puis une est retournée.
- Chaque menu doit être constitué d'au moins un aliment de chaque groupe alimentaire indispensable: un féculent, un fruit ou un légume, de la viande, de l'œuf ou du poisson, un produit laitier, une matière grasse et une boisson.
- Le joueur le plus rapide à poser une carte *Aliment* sur la carte *Menu à compléter* l'emporte, à condition que le menu ainsi obtenu soit bien équilibré. La présence de toutes les familles permet de valider ou non les réponses.
- Si le joueur s'est trompé, il pioche deux cartes de pénalité.
- Lorsque tous les menus ont été complétés, le gagnant est celui qui a le moins de cartes en main.



PIQUENIQUE DIÉTÉTIQUE

5 À 7 JOUEURS

54 cartes

DÉROULEMENT DU JEU

- Chaque joueur reçoit cinq cartes *Piquenique diététique*. Le reste constitue la pioche.
- Une carte est retournée. Chaque élève doit la recouvrir avec un aliment de la même famille que la dernière carte visible. Les pictos permettent de valider les actions. Le joueur qui ne peut pas jouer pioche une carte. Quand il n'y a plus de carte dans la pioche, utiliser le tas de cartes posées en jeu.
- Lorsqu'un joueur pose une carte *MÉLI-MÉLO*, il peut changer de famille d'aliments.
- Pour pimenter le jeu, on peut retarder l'adversaire avec une carte *CHANGEMENT DE SENS* qui oblige à poursuivre le jeu dans l'autre sens, une carte *J'AI PLUS FAIM* qui empêche le joueur suivant de jouer pour un tour ou une carte *PORTIONS EN RAB* qui l'oblige à prendre deux cartes aliments dans la pioche.
- Le gagnant est le premier à avoir posé toutes ses cartes.



MANGER EN TOUTES SAISONS

5 À 7 JOUEURS

1 plateau de jeu
36 cartes
1 pion, 1 sac opaque

INSTALLATION DU JEU



- Le plateau de jeu est disposé au centre de la table et les 12 cartes *Saisons* sont placées dans un sac opaque.
- Toutes les cartes *Fruits et légumes* sont disposées face visible sur la table.

BUT DU JEU

- Le but du jeu est de remplir le plateau des quatre saisons avant que la dernière case *AU SECOURS! MA TERRE FLAMBE* soit atteinte. Sinon, tout le monde a perdu et le jeu recommence.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le premier joueur pioche une carte *Saisons*. Il choisit une carte *Fruits et légumes* correspondant selon lui à la saison piochée et la retourne.
 - Si c'est juste, il place la carte sur le plateau du jeu.
 - Si c'est faux, il avance le pion d'une case sur la piste *AU SECOURS! MA TERRE FLAMBE* et remplace la carte *Fruits et légumes* à sa place pour qu'un autre puisse la prendre.
- Lorsque toutes les cases d'une saison ont été remplies, les cartes de cette saison sont enlevées du sac.
- Le jeu s'arrête:
 - Lorsque toutes les cartes *Fruits et légumes* ont été placées sur le plateau: dans ce cas tous les joueurs ont gagné.
 - Lorsque la dernière case *AU SECOURS! MA TERRE FLAMBE* est atteinte: dans ce cas tous les joueurs ont perdu.

ÉQUILIBRER C'EST GAGNER!

5 À 7 JOUEURS

54 cartes

BUT DU JEU

- Les joueurs doivent reconstituer des suites de cartes comprenant les sept groupes du classement diététique.

DÉROULEMENT DU JEU

- Au début du jeu, chaque élève a en main sept cartes. Le reste constitue la pioche.
- À tour de rôle, chaque joueur pioche une carte et défusse une carte.
- Dès qu'un joueur possède quatre cartes appartenant à quatre groupes différents, il peut les poser pour commencer sa suite. Il essaie au fil des tours de la compléter. Le premier joueur qui réussit à déposer sept cartes appartenant aux sept groupes gagne la partie.

LES CHAINES ALIMENTAIRES DE LA LITIÈRE

5 JOUEURS

1 plateau de jeu
12 cartes

INSTALLATION DU JEU

- Le plateau est placé au centre de la table. Chaque joueur reçoit trois cartes.

BUT DU JEU

- Le but du jeu est de constituer quatre chaînes alimentaires.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le plus jeune commence. À tour de rôle, chaque joueur pose une carte sur le plateau de jeu. S'il ne peut en poser aucune, il passe son tour.
- On doit obligatoirement commencer chaque chaîne avec un producteur primaire, puis la compléter dans l'ordre: le végétal est mangé par un animal qui est ensuite mangé par un autre animal etc. Les joueurs doivent lire le verso des cartes pour les placer dans la chaîne. Plusieurs chaînes peuvent être commencées et complétées en même temps.
- Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes a gagné. Le jeu se poursuit pour les autres, jusqu'à ce que plus personne ne puisse poser de cartes.



MEMORY DES DÉCHETS

5 JOUEURS

36 cartes

DÉROULEMENT DU JEU

- Les cartes sont disposées face cachée sur une table.
- À chaque tour, un joueur retourne deux cartes. Pour remporter les cartes, il faut associer un déchet et la poubelle qui lui correspond.
- Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de cartes.



MEMORY DU SYSTÈME SOLAIRE

5 À 7 JOUEURS

18 cartes

DÉROULEMENT DU JEU

- Les cartes sont disposées face cachée sur une table.
- À chaque tour, un joueur retourne deux cartes. Pour remporter les cartes, il faut associer une planète et sa description.
- Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de cartes.



LOTO DU RECYCLAGE

4 À 6 JOUEURS

6 planches de jeu
36 cartes

INSTALLATION DU JEU

- Chaque joueur reçoit une planche. Les cartes sont placées dans un sac ou sur la table face cachée.

BUT DU JEU

- Le but du jeu est de remplir sa planche de loto avec les six cartes correspondant au matériau de sa planche: trois cartes d'objets avant recyclage, trois cartes après recyclage.

DÉROULEMENT DU JEU

- Un des joueurs tire une carte au hasard et annonce ce qu'elle représente.
- Le joueur ayant la planche correspondante la place sur un emplacement vide.
- La couleur du logo en haut à droite permet de vérifier que la carte correspond bien à la couleur de la planche.
- Le premier joueur qui a rempli sa planche a gagné. Les autres continuent à jouer jusqu'à épuisement des cartes.



MOINS DE 4 DEGRÉS

5 À 7 JOUEURS

1 plateau de jeu
18 cartes
2 pions
1 dé numéroté de 1 à 3

INSTALLATION DU JEU

- Le plateau de jeu est disposé au centre de la table. Les cartes *Gestes* sont placées côté question visible d'un côté du plateau, les cartes *Le saviez-vous?* sont posées en tas de l'autre côté.

BUT DU JEU

- Le but du jeu est de remplir le centre du plateau avec les cartes *Gestes bons pour la planète* avant que la température n'augmente de plus de quatre degrés.

DÉROULEMENT DU JEU

- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Ils déplacent ainsi le pion sur la piste dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Lorsqu'un joueur tombe sur une case colorée, il choisit une carte correspondant à la couleur de la case. Le joueur situé à sa droite lui pose la question indiquée sur cette dernière. Plusieurs réponses figurent au dos de la carte. Le joueur doit en trouver au moins deux pour pouvoir la placer au centre du plateau. S'il n'y arrive pas, il la repose à côté du plateau de jeu et la température de la Terre augmente d'un degré.
- Lorsqu'un joueur tombe sur une case *Le saviez-vous?*, il lit à haute voix l'information située au dos d'une carte du même nom, puis c'est le tour du joueur suivant.
- À chaque tour de piste, la température de la Terre augmente d'un degré et on avance le deuxième pion sur le thermomètre.
- Le jeu s'arrête:
 - Lorsque l'équipe a placé toutes les cartes *Gestes bons pour la planète* au centre du plateau, elle a gagné.
 - Lorsque la température de la Terre a augmenté de 4 degrés, l'équipe a perdu.



LES P'TITS INFORMATIENS

6 ÉQUIPES OU 6 JOUEURS

6 plateaux de jeu
198 cartes

INSTALLATION DU JEU

- Chaque joueur place devant lui son plateau de jeu sur lequel se trouvent un ordinateur et quatre logiciels: un traitement de texte, un retoucheur de photos, un navigateur Internet et un jeu.
- Chaque joueur reçoit six cartes qu'il garde cachées. Le reste des cartes constitue la pioche.

BUT DU JEU

- Le but du jeu est de créer un fichier correspondant à chacun des logiciels présents sur le plateau de jeu.
- Pour pouvoir démarrer la création des fichiers, il faut une carte ÉLECTRICITÉ.
- Pour pouvoir placer une carte FICHIER sur son plateau de jeu, il faut pour chaque logiciel une configuration différente:
 - TRAITEMENT DE TEXTES: une carte DOSSIER
 - TRAITEMENT DE PHOTOS: une carte DOSSIER + une carte SCANNER ou APPAREIL PHOTO
 - NAVIGATEUR WEB: une carte DOSSIER + une carte ROUTEUR WIFI
 - JEU: une carte DOSSIER + une carte MANETTE DE JEU
- Pour gagner, il faut également avoir une carte IMPRIMANTE et une carte SAUVEGARDE reliée à son ordinateur.

DÉROULEMENT DU JEU

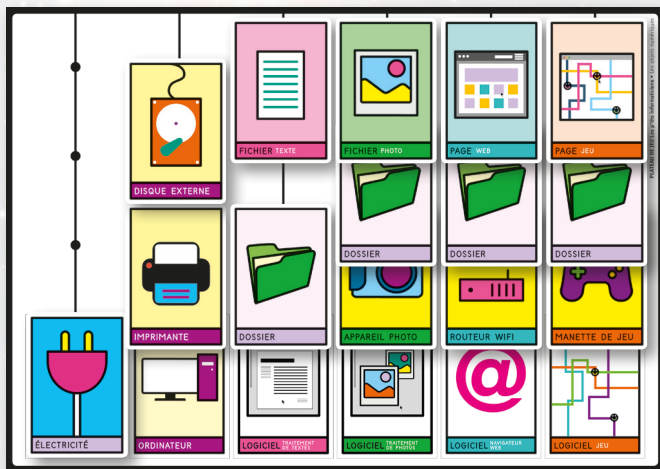
- Pour commencer la partie, le premier joueur pioche une carte. S'il possède une carte ÉLECTRICITÉ ou une carte MATÉRIEL (APPAREIL PHOTO, SCANNER, ROUTEUR WIFI, NAVIGATEUR ou IMPRIMANTE), il la pose sur son plateau. Sinon, il doit jeter une carte afin d'avoir toujours six cartes en main.
- Pour pouvoir poser une carte DOSSIER ou FICHIER, il faut disposer d'une carte ÉLECTRICITÉ.
- Les joueurs jouent à tour de rôle. Ils peuvent soit poser une carte sur leur plateau, soit attaquer un joueur, soit jeter une carte.

LES ATTAQUES

- Dès qu'un joueur a posé une carte ÉLECTRICITÉ sur son plateau, il peut être attaqué. Il ne peut subir qu'une attaque à la fois.
- Un joueur attaqué peut quand même placer une carte MATÉRIEL sur son ordinateur.
- PANNE D'ÉLECTRICITÉ: la carte se pose sur la carte ÉLECTRICITÉ. Pour pouvoir continuer à poser des cartes DOSSIERS et FICHIERS, le joueur devra reposer une carte ÉLECTRICITÉ. Si le joueur attaqué n'a pas une carte SAUVEGARDE sur son plateau, il perd toutes les cartes FICHIERS en cours.
- VIRUS: la carte se pose sur l'ordinateur. Pour pouvoir continuer à poser des DOSSIERS et FICHIERS, le joueur devra poser une carte ANTIVIRUS sur la carte virus.
- PANNE: la carte se pose sur l'ordinateur. Pour pouvoir continuer à poser DOSSIERS et FICHIERS, le joueur devra poser une carte DÉPANNAGE sur la carte PANNE.

LES CARTES SUPER POUVOIR

- Si un joueur possède une carte SUPER POUVOIR, il peut la poser avant d'être attaqué lors de son tour de jeu ou au moment de l'attaque. Il prend alors le tour des joueurs qui auraient dû jouer avant lui.
- La carte SUPER GÉNÉRATEUR permet de ne jamais être en panne d'électricité. La carte SUPER ANTIVIRUS permet de ne jamais avoir de virus. La carte SUPER MACHINE permet de ne jamais tomber en panne.



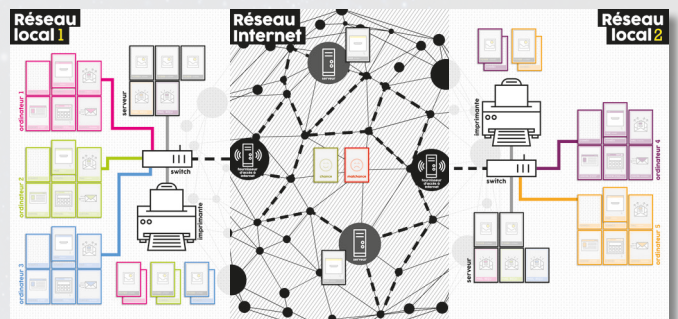
Exemple d'un plateau de jeu de gagnant

LES RÉSEAUX EN JEU

5 ÉQUIPES OU 5 JOUEURS

3 plateaux de jeu A2
54 cartes
2 dés

INSTALLATION DU JEU



- Pour une partie collective avec cinq équipes, les trois posters A2 sont affichés au tableau afin de former le plateau de jeu. Sinon, ils sont posés sur une table.
- Les cartes *Chance* et *Malchance* sont installées à leur place faces cachées.
- Les cartes FICHIER À INTÉGRER sont placées sur les postes serveurs de chaque réseau local. Les cartes PAGE INTERNET sont placées sur les postes serveurs du réseau internet.
- Un ordinateur est attribué à chaque équipe qui reçoit six cartes de sa couleur: trois cartes LOGICIEL (TRAITEMENT DE TEXTE, MESSAGERIE ET MOTEUR DE RECHERCHE), ses deux cartes DONNÉES et sa carte MAIL À ENVOYER.

BUT DU JEU

- Les joueurs ont trois missions.

MISSION 1

Taper un texte à l'aide d'un logiciel de traitement de texte, y insérer un fichier du poste serveur et l'imprimer.

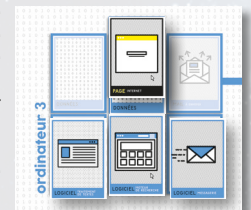
Pour remplir cette mission, il faut poser la carte TRAITEMENT DE TEXTES et une carte DONNÉES sur l'ordinateur de sa couleur. La carte DONNÉES devra aller jusqu'au poste serveur en passant par le switch, revenir à l'ordinateur d'origine avec la carte FICHIER À INTÉGRER. Les cartes DONNÉES et FICHIER À INTÉGRER doivent ensuite être déposées sur l'imprimante après être passées par le switch.



MISSION 2

Faire une recherche documentaire sur Internet à l'aide d'un moteur de recherche.

Pour remplir cette mission, il faut poser la carte MOTEUR DE RECHERCHE et la seconde carte DONNÉES sur l'ordinateur de sa couleur. La carte DONNÉES devra aller dans un des serveurs du réseau internet en passant par le switch puis par le fournisseur d'accès et une des routes du réseau internet. Une fois la carte DONNÉES arrivée au serveur, elle doit revenir à son ordinateur d'origine avec une carte PAGE INTERNET.



MISSION 3

Envoyer un mail au serveur du réseau local opposé au sien sur le plateau de jeu.

Pour remplir cette mission, il faut poser la carte LOGICIEL DE MESSAGERIE et la carte MAIL À ENVOYER sur l'ordinateur de sa couleur. La carte MAIL À ENVOYER devra aller dans le serveur du réseau local opposé en passant par plusieurs étapes: le switch, le fournisseur d'accès de son réseau, le serveur du réseau internet puis par le fournisseur d'accès et le switch du réseau opposé.



DÉROULEMENT DU JEU

- Les cartes se déplacent sur les différents éléments du plateau grâce aux dés. La somme obtenue par le lancé des deux dés correspond au nombre de déplacements possibles. Ces déplacements peuvent être répartis entre les différentes cartes.
- Quand l'un des dés affiche 5, on tire une carte *Malchance*. Lorsqu'il affiche 6, on pioche une carte *Chance*. On peut utiliser le second dé pour se déplacer. Une fois jouées, ces cartes sont remises sous la pile.



- Après avoir tiré une carte VIRUS, la seule action possible aux tours suivants est de tirer une carte *Chance* pour tenter d'obtenir une carte ANTIVIRUS. Le joueur passe son tour s'il pioche PANNE DE RÉSEAU et PANNE ÉLECTRIQUE. Il ne peut pas imprimer à ce tour-là s'il tire une carte PLUS D'ENCRE.

- Les cartes FIBRE permettent de rejouer, la carte WIFI permet d'imprimer sans passer par le switch, la carte RÉSEAU SATELLITE de récupérer une page WEB sans passer par le réseau internet.
- L'équipe gagnante est celle qui a mené ses trois missions la première.

