

EDITIONS PEDAGOGIQUES du GRAND CERF

3, Avenue du grand cerf

93220 GAGNY

Tel : 01.64.21.70.85

E-Mail : EPGC@WANADOO.FR



## *jeu des aventuriers*

Conception : Patrice CAUSSE

Matériel : Coffret de 127 cartes

36 cartes scènes (12 en mer, 12 sur l'île, 12 dans la grotte)

4 x 4 cartes étapes (en mer, l'île, la grotte, le trésor)

3 x 22 cartes objets utiles

3 x 3 cartes trésors (le Graal, l'or, le grimoire)

But du jeu : Jeu de langage collectif en ateliers ou par équipes.

Inspirée du diaporama «le plus beau des trésors» illustré par P. Causse, ce jeu de langage se veut interactif. En suivant le même voyage que les héros de l'histoire, les joueurs devront élucider chaque énigme rencontrée en décrivant d'une part, les différentes situations et en les résolvant d'autre part, à l'aide des objets mis à leur disposition. Chaque étape réussie leur permettra de progresser lors du voyage en mer, puis sur l'île et enfin dans la grotte et peut-être là, le trésor se présentera à eux...

Objectifs pédagogiques :

- ✓ Analyser une situation, la verbaliser aux autres joueurs.
- ✓ Proposer des solutions pour résoudre des problèmes rencontrés à l'aide de différents objets mis à leur disposition.
- ✓ Formulation d'hypothèses.

# *jeu des aventuriers*

## Quelques principes de jeu...

Le joueur ou le groupe de joueurs démarre son aventure en recevant et en positionnant les 4 cartes dans l'ordre suivant :

1°- carte départ en mer / 2°- carte arrivée sur l'île / 3°- carte devant la grotte / 4°- carte dans la salle du trésor

Entre chacune de ces cartes-étapes, on pourra décider du nombre d'énigmes qu'il faudra résoudre (de 1 à 12).

Ces énigmes seront prises au hasard.

Le ou les joueurs piochent alors une carte-objet (?) pour résoudre l'énigme. Si celle-ci ne permet pas sa résolution, le joueur doit passer son tour. Cette démarche sera répétée autant de fois qu'il y a d'énigmes à résoudre.

Une fois la dernière énigme résolue, on verbalise son histoire, si cette dernière est jugée cohérente, le ou les joueurs gagnent la carte-trésor.

Variante possible : Distribuer au préalable un lot de cartes-objet, pour résoudre chaque énigme, le ou les joueurs ont alors la possibilité de choisir l'objet le plus approprié à la situation et verbalisent ainsi leur choix.

Dans le cadre d'un atelier de 4 groupes de joueurs, 3 énigmes maximum par étape peuvent être proposées.

Pour une utilisation avec des plus jeunes, utiliser simplement les cartes-énigmes et les cartes-objets (face dessin à vue). Après analyse et verbalisation de chaque situation, plusieurs choix d'objets sont proposés aux joueurs :

- pour une même situation, justifier tous les choix possibles d'objets.
- ou verbaliser toutes les combinaisons (objet-situation) réalisables.

Pour chaque bonne réponse, on donne alors une carte-trésor.

...