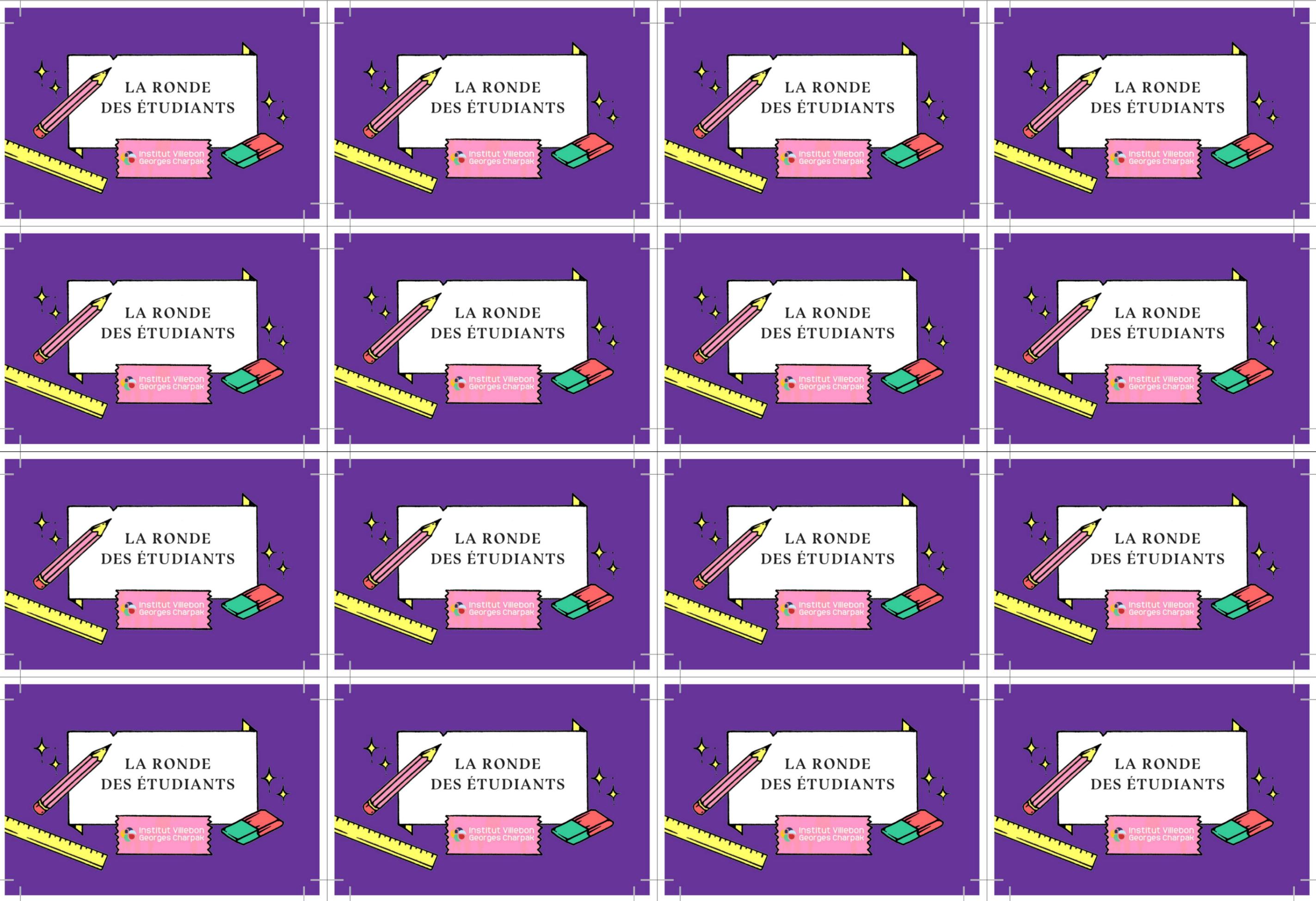




CONCEPT À DESSINER

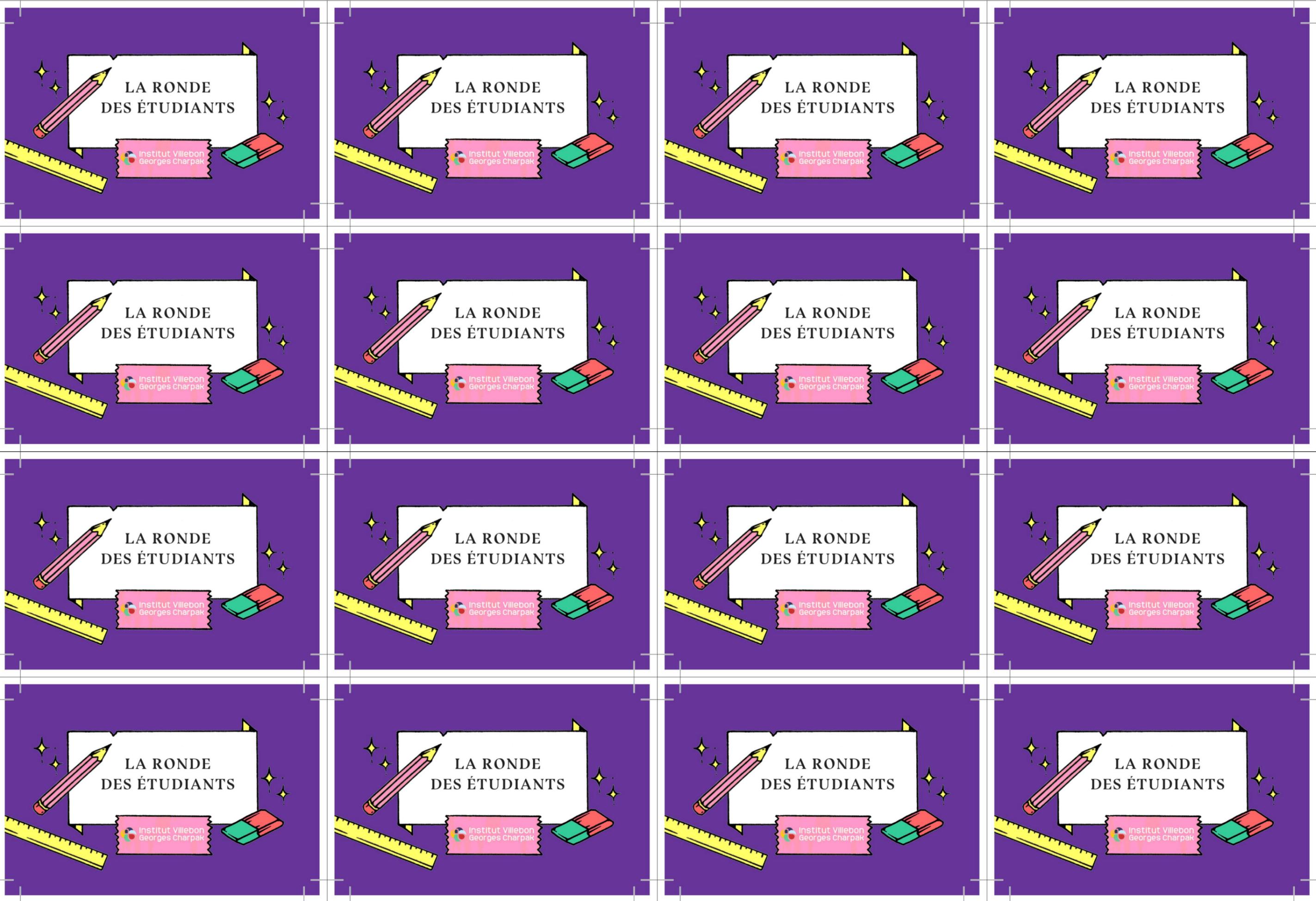
mathématiques



LA RONDE
DES ÉTUDIANTS

Institut Villebon
Georges Charpak

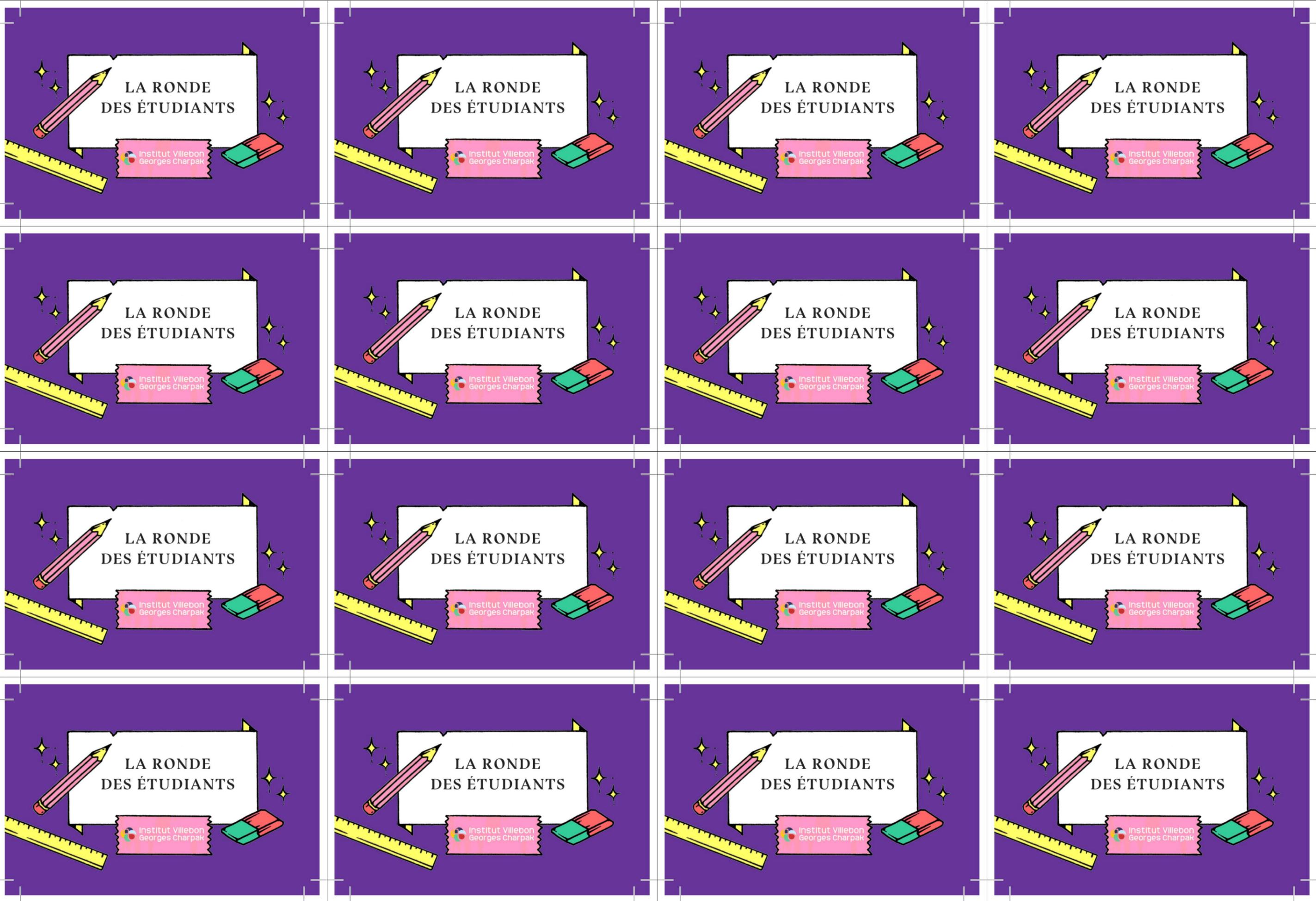




LA RONDE
DES ÉTUDIANTS

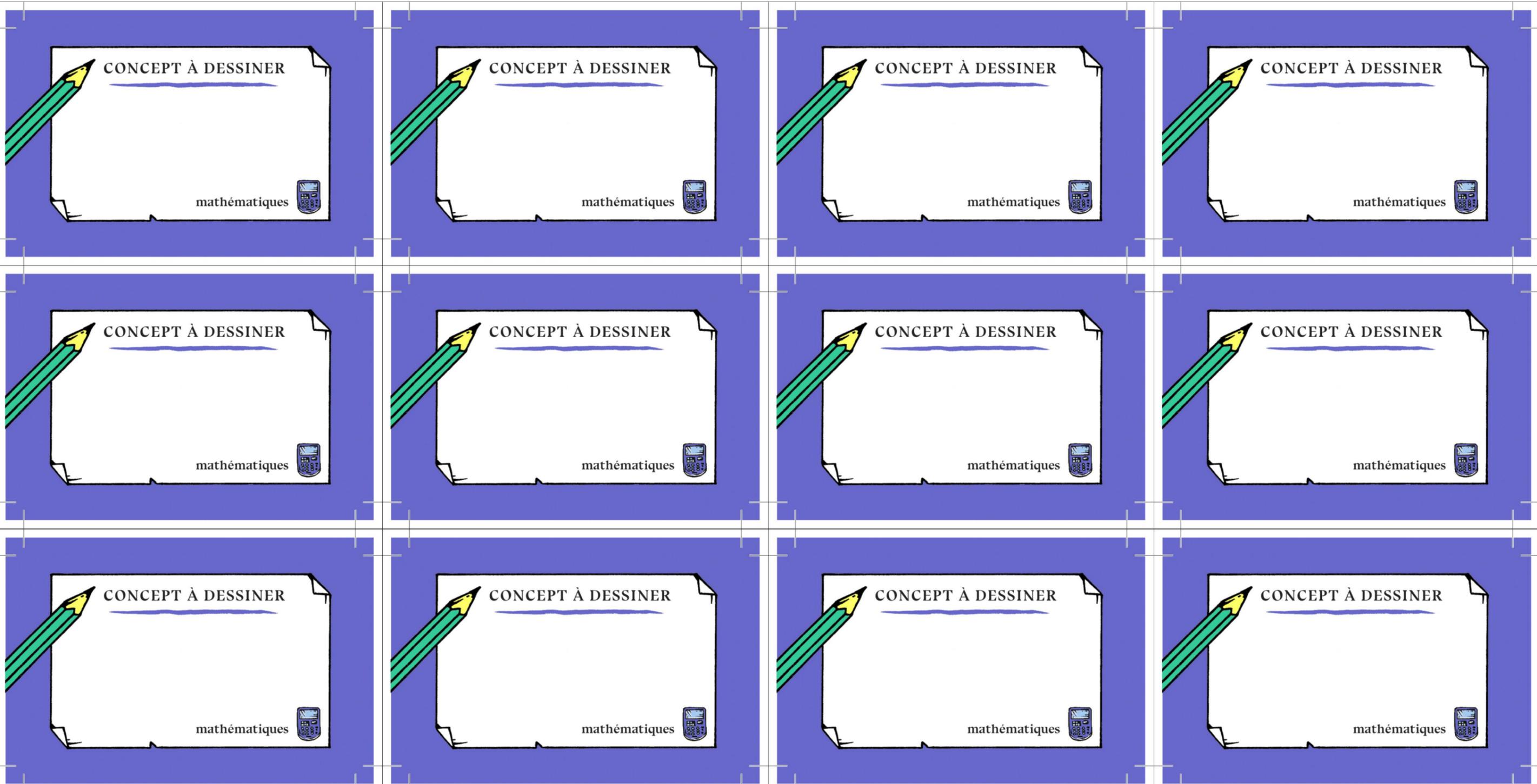
Institut Villebon
Georges Charpak





LA RONDE
DES ÉTUDIANTS

Institut Villebon
Georges Charpak



CRÉDITS

Jeu créé par Jeanne Parmentier & Marine Guilmont à l'Institut Villebon – Georges Charpak illustrations : Marine Joumard

Une idée, un commentaire, un retour ? Vous pouvez nous écrire à :

jeux@villebon-charpak.fr
L'Institut Villebon – Georges Charpak est un centre d'innovation pédagogique pour faciliter l'inclusion dans l'enseignement supérieur.
Plus d'infos :

Le contenu des cartes a été créé par : dans le cadre du cours :



CRÉDITS

Jeu créé par Jeanne Parmentier & Marine Guilmont à l'Institut Villebon – Georges Charpak illustrations : Marine Joumard

Une idée, un commentaire, un retour ? Vous pouvez nous écrire à :

jeux@villebon-charpak.fr
L'Institut Villebon – Georges Charpak est un centre d'innovation pédagogique pour faciliter l'inclusion dans l'enseignement supérieur.
Plus d'infos :

Le contenu des cartes a été créé par : dans le cadre du cours :



CRÉDITS

Jeu créé par Jeanne Parmentier & Marine Guilmont à l'Institut Villebon – Georges Charpak illustrations : Marine Joumard

Une idée, un commentaire, un retour ? Vous pouvez nous écrire à :

jeux@villebon-charpak.fr
L'Institut Villebon – Georges Charpak est un centre d'innovation pédagogique pour faciliter l'inclusion dans l'enseignement supérieur.
Plus d'infos :

Le contenu des cartes a été créé par : dans le cadre du cours :



RÈGLES DU JEU

Matériel nécessaire



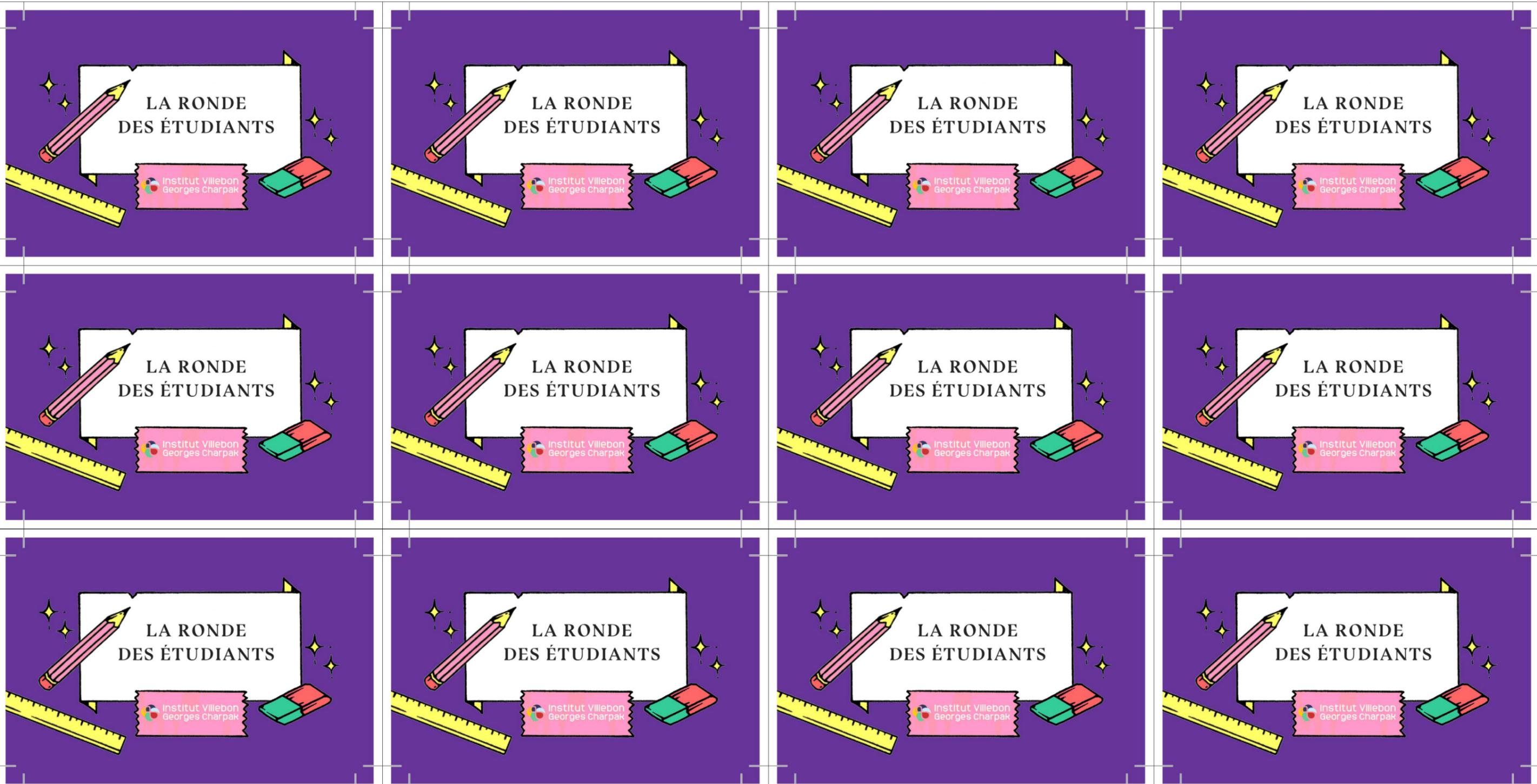
un sablier ou un chronomètre



un carnet par joueur



un crayon par joueur



Un mot par carte — Déroulement de la partie :

Chaque joueur tire un mot mystère de la pile, qu'il recopie sur la première page de son cahier. Ensuite, il essaie de représenter le concept du mieux qu'il peut sur la deuxième page. Quand tout le monde a fini, chaque joueur passe son carnet au joueur à sa droite. Il récupère le carnet du joueur à sa gauche et essaie de trouver le mot dessiné. Il l'écrit sur la page suivante du carnet et passe le carnet à son voisin de droite. Les tours continuent jusqu'à ce que les joueurs retrouvent leur carnet d'origine. Tous les joueurs comparent alors le mot initial et le mot final, en dévoilant les dessins et mots successifs dans le carnet. 



RÈGLES DU JEU

Matériel nécessaire



un sablier ou
un chronomètre



un carnet
par joueur



un crayon
par joueur

RÈGLES DU JEU

Matériel nécessaire



un sablier ou
un chronomètre



un carnet
par joueur



un crayon
par joueur

Un mot par carte — Déroulement de la partie :

Chaque joueur tire un mot mystère de la pile, qu'il recopie sur la première page de son cahier. Ensuite, il essaie de représenter le concept du mieux qu'il peut sur la deuxième page. Quand tout le monde a fini, chaque joueur passe son carnet au joueur à sa droite. Il récupère le carnet du joueur à sa gauche et essaie de trouver le mot dessiné. Il l'écrit sur la page suivante du carnet et passe le carnet à son voisin de droite. Les tours continuent jusqu'à ce que les joueurs retrouvent leur carnet d'origine. Tous les joueurs comparent alors le mot initial et le mot final, en dévoilant les dessins et mots successifs dans le carnet. 

Un mot par carte — Déroulement de la partie :

Chaque joueur tire un mot mystère de la pile, qu'il recopie sur la première page de son cahier. Ensuite, il essaie de représenter le concept du mieux qu'il peut sur la deuxième page. Quand tout le monde a fini, chaque joueur passe son carnet au joueur à sa droite. Il récupère le carnet du joueur à sa gauche et essaie de trouver le mot dessiné. Il l'écrit sur la page suivante du carnet et passe le carnet à son voisin de droite. Les tours continuent jusqu'à ce que les joueurs retrouvent leur carnet d'origine. Tous les joueurs comparent alors le mot initial et le mot final, en dévoilant les dessins et mots successifs dans le carnet. 