



CONCEPT TO DRAW

Art

CONCEPT TO DRAW

Money

CONCEPT TO DRAW

Business

CONCEPT TO DRAW

Communication

CONCEPT TO DRAW

Personality

CONCEPT TO DRAW

Crime

CONCEPT TO DRAW

Punishment

CONCEPT TO DRAW

Economics

CONCEPT TO DRAW

Environment

CONCEPT TO DRAW

Family

CONCEPT TO DRAW

Children

CONCEPT TO DRAW

Food

CONCEPT TO DRAW

Health

CONCEPT TO DRAW

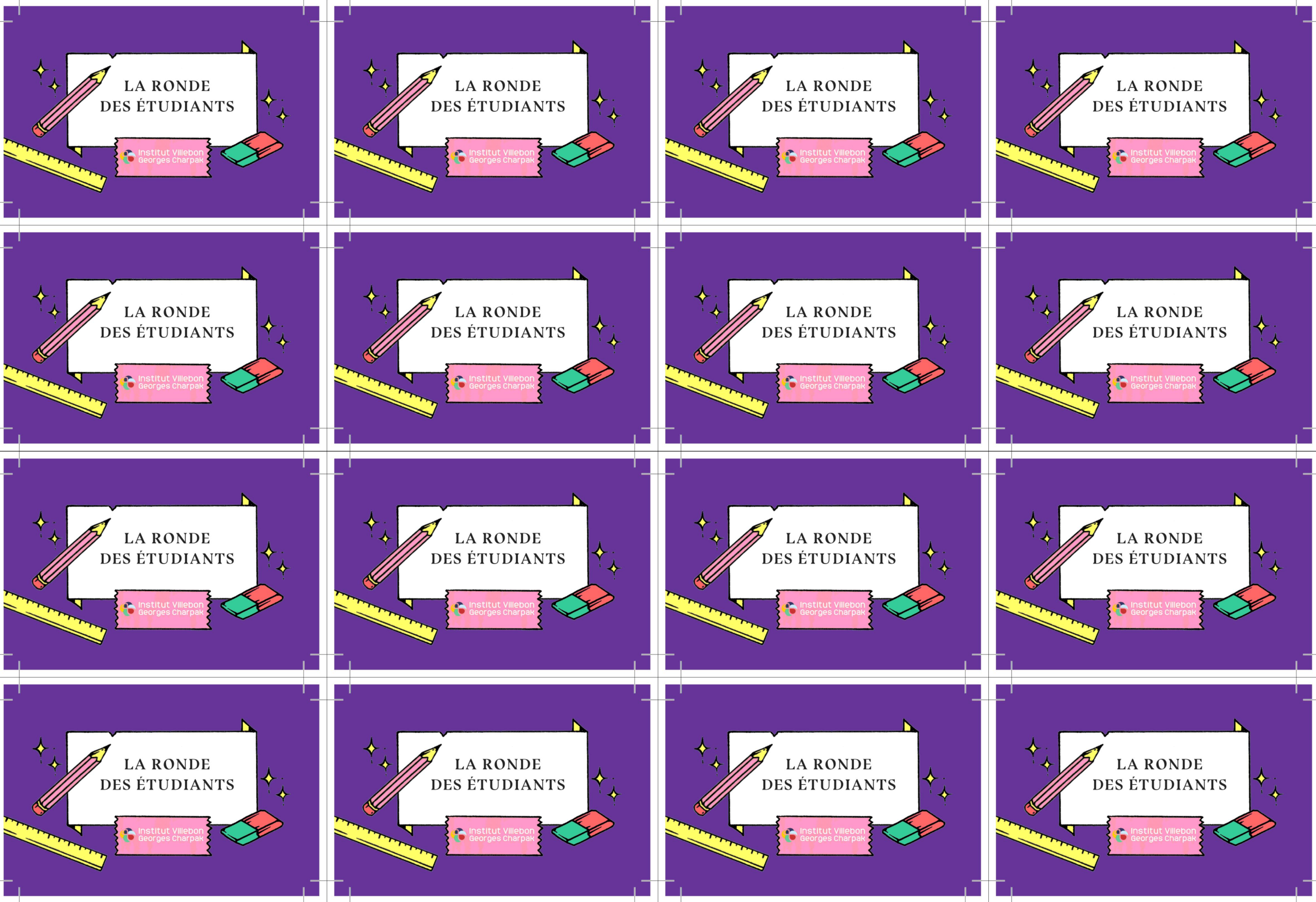
Language

CONCEPT TO DRAW

Media

CONCEPT TO DRAW

Advertising



CONCEPT TO DRAW

Space Exploration

CONCEPT TO DRAW

Reading

CONCEPT TO DRAW

Technology

CONCEPT TO DRAW

Transport

CONCEPT TO DRAW

Travel

CONCEPT TO DRAW

Society

CONCEPT TO DRAW

Sport

CONCEPT TO DRAW

Work

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 : Edward Bell

dans le cadre du cours : English class L3

Licence Février 2019

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.



