

Règle du jeu matériel quiz SVT

Nombre de joueurs : 3

2 joueurs et un arbitre

Nombre de parties jouées : 3

Chaque élève sera deux fois "joueur" et une fois "arbitre"

Le jeu se joue donc en trois manches.

Mise en place d'une manche :

Le jeu comporte 31 cartes.

L'arbitre distribue 15 cartes faces cachées à chaque joueur

La dernière carte est retournée entre les deux joueurs

Les deux joueurs forment une pile avec leur 15 cartes et retournent la pile côté images visibles.

L'arbitre dispose d'une feuille récapitulative qu'il ne dévoilera pas aux joueurs



Pile
joueur 1

carte de
départ
et pile
de
défausse

Pile
joueur 2

Fonctionnement du jeu

Entre la carte du milieu et la carte d'un joueur il n'y a toujours qu'un seul élément en commun

Le premier joueur à trouver et à prononcer à voix haute (mais pas trop fort..) le nom de l'élément se débarrasse de sa carte au centre du tas en recouvrant la précédente.

Le jeu continue ainsi, les joueurs ayant donc de moins en moins de cartes.

Le premier joueur à ne plus avoir de carte gagne la manche.

Le joueur ayant gagné le plus de manche est le vainqueur.

En cas d'égalité vous partagerez la victoire!

Attention!

Les objets doivent être nommés exactement. L'arbitre veillera à ce qu'il n'y ait pas d'erreur et pourra ne pas valider un mot si il n'est pas correct

Les joueurs ont le droit d'aller voir sur la paillasse le nom du matériel en cas de perte de mémoire

En cas de litige, l'arbitre délibère en son âme et conscience ou il propose d'annuler la carte et les joueurs placent leur carte sous leur paquet pour redémarrer avec une nouvelle carte.

Bonne partie!!!

