



GEM IN

Règles du jeu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IP1-SOC-IN]

   

    

Règles du jeu

Le jeu est conçu pour un maximum de 8 joueurs ou plus si vous jouez en équipe.
L'enseignant/modérateur sera celui qui lira les questions aux joueurs.

Le jeu suit un parcours géométrique qui forme une spirale (le thème du logo).
Les joueurs placent leurs jetons sur le point de départ et, après avoir tiré au sort qui est le premier joueur, le jeu commence et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre (joueur de gauche).
Le premier qui arrive au milieu, où il y a le logo GEM IN gagne !

Alors, c'est parti !

Tout ce dont vous avez besoin :

- Le jeu de société avec ses deux paquets de cartes (Questions et *Jump's cards*) et son dé.
- Des papiers
- Des stylos
- Horloge (minuterie)
- Curiosité et créativité

Les triangles (cases) qui composent la spirale ont des couleurs différentes et chaque couleur représente un sujet :

Orange	Sciences humaines
Marron	Musique et art
Rouge	Logique
Vert	Science
Bleu clair	Europe
Violet	Valeurs sociales
Gris	Médias et technologies
Bleu	Sport et loisirs

Vous trouverez 2 paquets de cartes : le paquet Questions et le paquet Sauts.

Le pack Questions :

Chaque carte est recto-verso, numérotée et contient 8 questions à choix multiples, une pour chaque sujet.
Lorsque les joueurs lancent les dés, ils déplacent leurs jetons d'un nombre de cases égal au nombre de dés.
Lorsqu'ils s'arrêtent sur les différentes cases, l'enseignant/modérateur prend une carte du paquet de questions et lit la question correspondant à la couleur de la case atteinte par les joueurs.

- Si le joueur répond correctement, il peut relancer le dé et continuer son tour ;
- Si le joueur obtient une mauvaise réponse, il reste dans la case où il se trouve et le jeu continue avec un autre joueur ; cependant, lorsque son tour revient, avant de lancer les dés, il doit répondre à une autre question sur le sujet pour lequel il a obtenu la mauvaise réponse.

Dans ce cas, l'enseignant/modérateur prendra une carte et lira la question de la même couleur que la case dans laquelle se trouve le joueur. Si le joueur répond correctement, il lance le dé et continue à suivre les règles, sinon il s'arrête à nouveau, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il donne la bonne réponse au sujet dans lequel il se trouve.

- Temps :

A partir du moment où le modérateur lit la question, les joueurs n'ont qu'une minute pour répondre.

Pour toutes les questions de logique et/ou de science qui nécessitent un raisonnement complexe ou des calculs mathématiques, le modérateur fournira du papier et des stylos pour leur transcription (si nécessaire) et les joueurs auront 2 minutes pour répondre.

Paquet de saut :

Il y a également des triangles blancs avec une flèche indiquant une autre case : lorsque les joueurs atteignent une case blanche, l'enseignant ne prendra aucune carte du paquet de questions.

Les joueurs qui atteignent la case blanche tireront une carte du paquet "saut" qui leur donnera la possibilité de faire un saut en avant sans suivre le chemin classique.

Les cartes "saut" sont destinées à stimuler une méthode collaborative.

Le joueur qui tire une carte " saut " a la possibilité de choisir un partenaire (si le jeu se joue en équipe, il doit choisir un partenaire de l'autre équipe) et de jouer ensemble, ce qui signifie qu'ils gagneront ou perdront ensemble.

Chaque carte du pack Jump contient un seul mot et les joueurs qui en tirent une devront faire preuve de créativité pour permettre à leur partenaire choisi de deviner le mot.

- Comment :

Après avoir tiré la carte Jump, sans la montrer à personne, le joueur doit lancer le dé et, en fonction du chiffre qui sort, il doit mimer, dessiner ou chanter le mot de la carte.

- Si les chiffres 1 ou 2 sortent, le joueur doit dessiner l'objet/l'action/le nom sur la carte.

- Si les numéros 3 ou 4 sortent, il/elle doit mimer l'objet/l'action/le nom écrit sur la carte.

- Si les numéros 5 ou 6 sortent, il/elle doit inventer et chanter un couplet d'une chanson parlant du mot écrit sur la carte de saut MAIS sans mentionner le mot lui-même.

- Si le partenaire devine le mot, le joueur qui a pris la carte de saut saute vers la case indiquée par la flèche et continue son tour en relançant les dés.

Le partenaire qui a deviné le mot, au contraire, avance jusqu'à la case Jump la plus proche et, lorsque son tour arrive, il tire une carte du paquet Jump en suivant les règles du Jump.

(Si le partenaire qui a deviné le mot se trouve dans une position où il n'y a pas d'autres cases Jump, il avance de 3 positions).

- Si le partenaire échoue et ne devine pas le mot, les deux joueurs restent dans les cases où ils se trouvent et le jeu continue normalement avec un autre joueur.

L'option Jump ne peut être utilisée qu'une seule fois !

- Temps :

Le joueur jouant la carte Jump aura un maximum de 2 minutes pour laisser son partenaire deviner le mot.

Êtes-vous prêt ?

C'est parti !