

## Jeu de l'infini

Le jeu a été créé en vue de la préparation à l'évaluation mais pourra être utilisé par chaque enseignant à tout moment de sa progression.

Le plateau comporte des cases « discipline », qui correspondent à autant de matières sur lesquelles porteront les questions (cases vides sur le plateau). Il est alors possible de faire intervenir différentes matières durant le jeu.

Le ou les enseignants, suivant leurs modalités de jeu et leurs objectifs, créent leurs propres cartes en y inscrivant les questions qu'ils désirent, grâce aux patrons à imprimer proposés ci-après.

Une version Word est téléchargeable en cliquant sur le lien Google Drive suivant, afin que chacun puisse s'appropriier la ressource.

<https://drive.google.com/open?id=1QcxeigjkkkhTGw-WUVGQdaN6mIXrYKs>

### Règles du jeu:

**En équipe :** Chaque équipe reçoit un pion qu'elle fera évoluer sur le plateau en fonction du chiffre indiqué sur le dé, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. L'équipe qui obtient le plus de jetons en répondant correctement aux questions à la fin du temps défini par l'enseignant remporte la partie.

Toutes les équipes placent leur pion sur la case départ. La première équipe lance le dé et avance du nombre indiqué, et ainsi de suite pour les autres équipes. La main change après chaque question en suivant l'ordre des aiguilles d'une montre.

**Seul :** même déroulement de la partie, mais élèves répondent aux questions de manière individuelle.

### Les cases « discipline » :

Lorsque l'équipe tombe sur une case discipline, un des membres tire une carte. Lorsque l'on joue avec plusieurs disciplines, toutes les cartes sont mélangées et le joueur en pioche une au hasard. Deux niveaux de difficulté sont alors possibles: répondre à la question directement (ce qui rapporte 2 jetons) ou bénéficier d'une réponse à choix multiple (ce qui rapporte 1 jeton). L'équipe choisit un mode de réponse avant d'entendre la question. L'équipe adverse lit la question. L'équipe jouant dispose alors du temps délimité par le sablier pour trouver la bonne réponse.

### Les cases « défi » :

Lorsqu'une équipe tombe sur une case défi, toutes les équipes jouent. Il s'agit d'une épreuve de rapidité. L'équipe la plus rapide remporte 2 jetons.

### Les cases « surprise » :

Lorsqu'une équipe tombe sur une case surprise (« ? » sur le plateau), elle doit suivre les instructions énoncées sur cette dernière. (Recevoir ou donner des pions...)

**Matériel :** ressource à imprimer (plateau + cartes + jetons + pion + dé), sablier.

**Cartes discipline**



### Cartes surprise

Donnez 2 jetons à l'équipe à votre droite

Recevez 2 jetons de la banque

L'équipe à votre gauche vous donne  
2 jetons

Rejouez!

Recevez le double des points si vous  
répondez juste à la question du tour  
suivant

Recevez le double des points si vous  
répondez juste à la question du tour  
suivant

Rejouez!

Recevez le double des points si vous  
répondez juste à la question du tour  
suivant

Donnez 2 jetons à l'équipe à votre droite

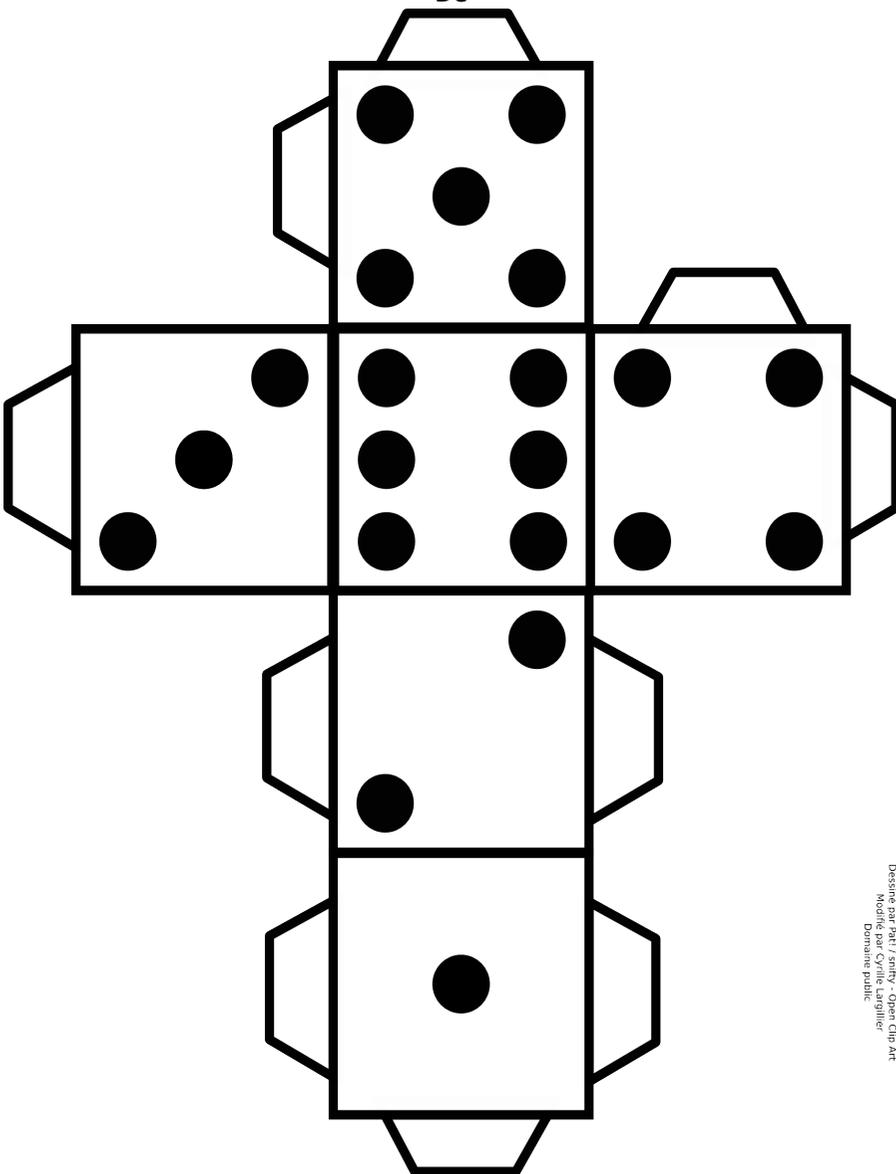
Cartes défi



Pions



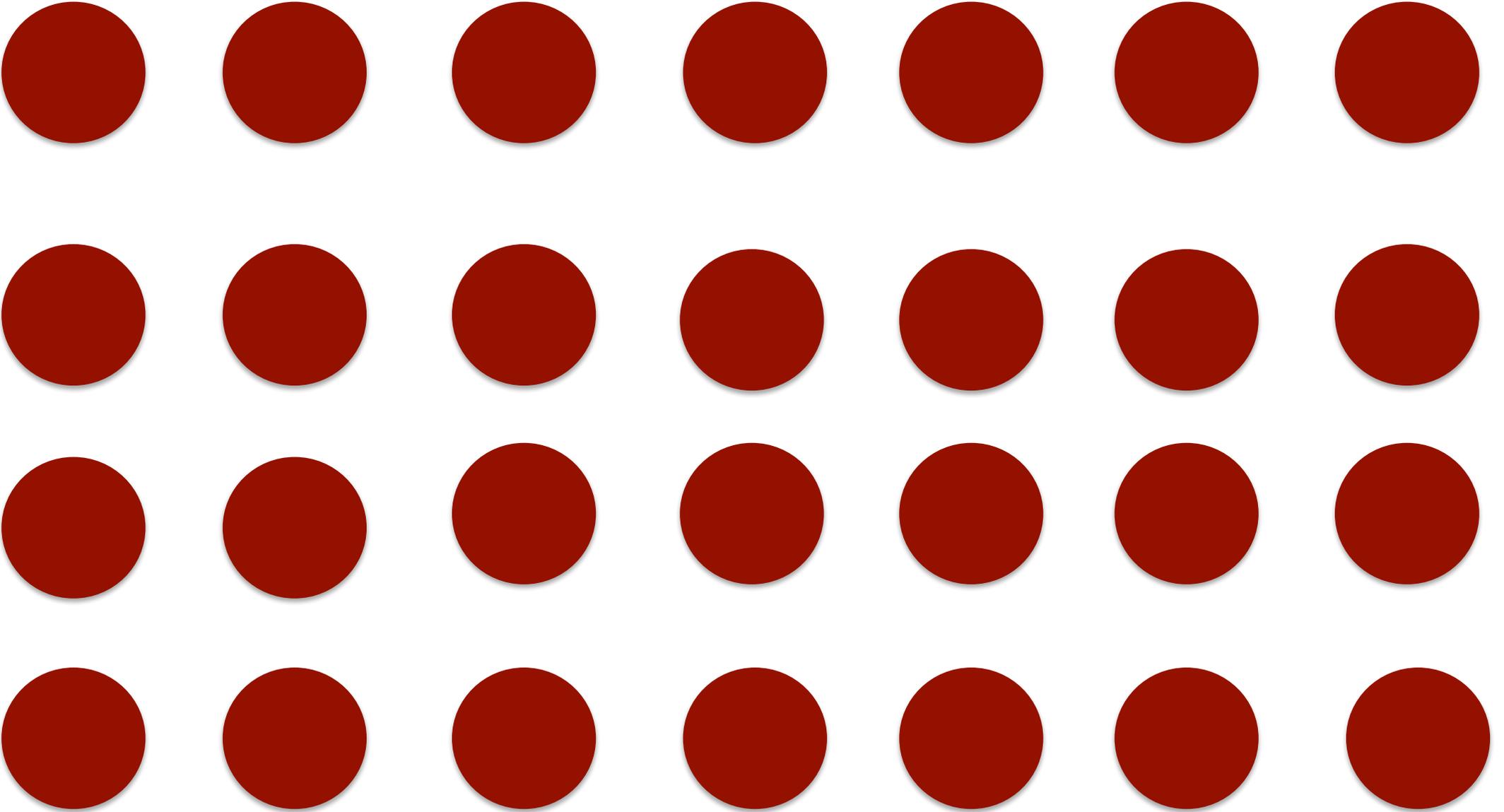
Dé



Dessiné par Paël / sathy - Open Clip Art  
Modèle par Paël / sathy - Open Clip Art  
Dessiné par Paël / sathy - Open Clip Art

Dessiné par Paël / sathy - Open Clip Art  
Modèle par Paël / sathy - Open Clip Art  
Dessiné par Paël / sathy - Open Clip Art

Jetons



Plateaux

