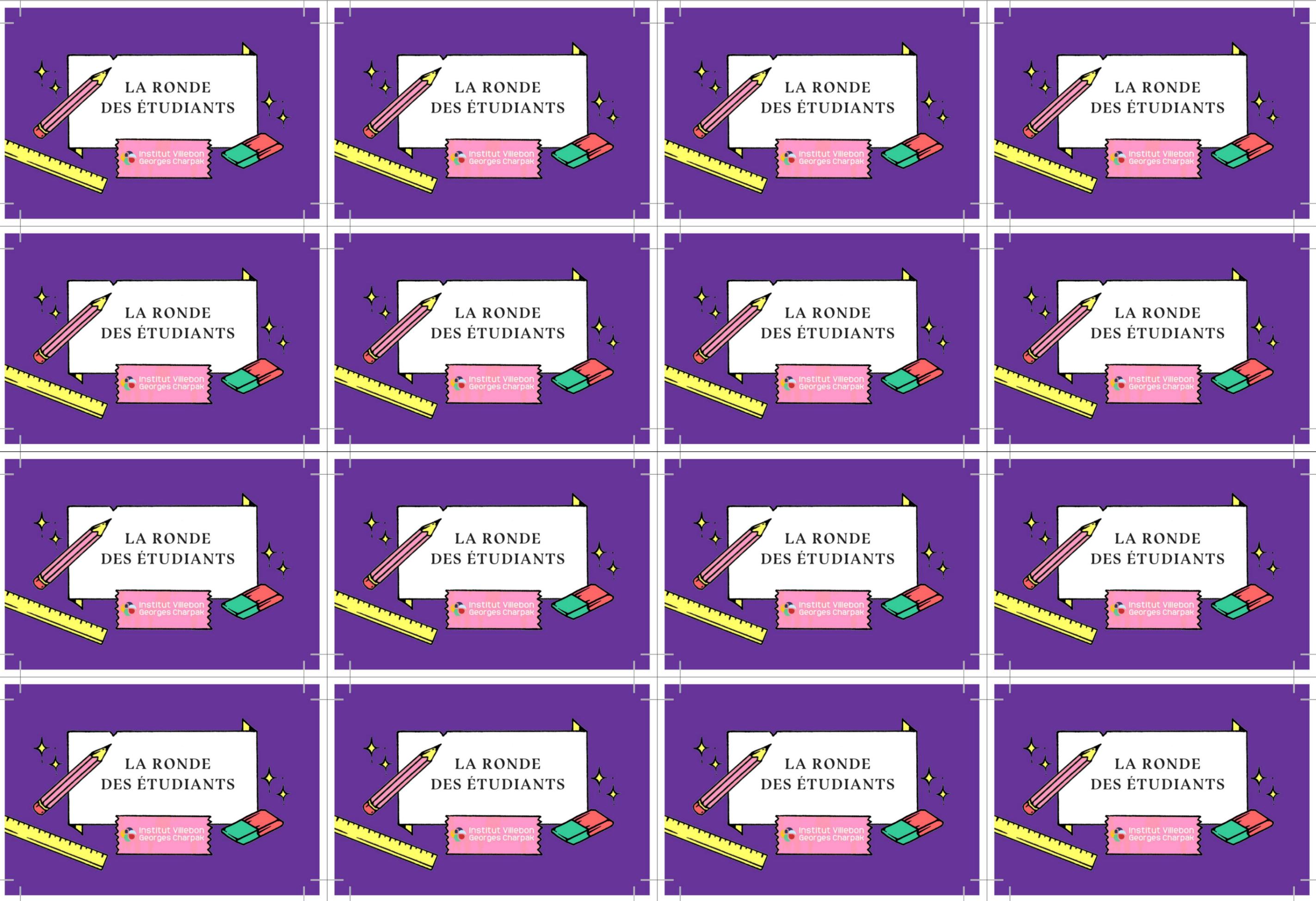




CONCEPT À DESSINER

biologie



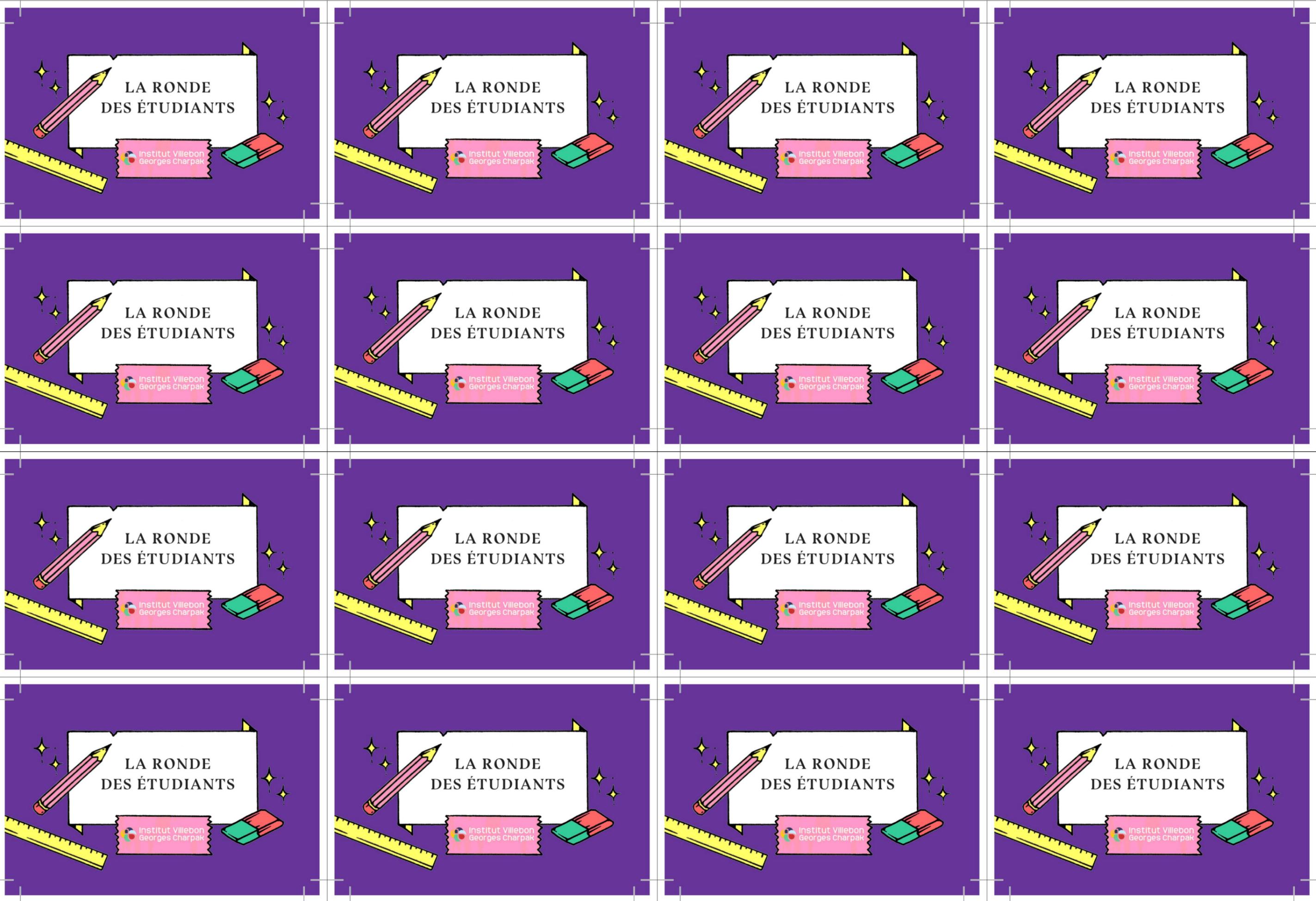
LA RONDE  
DES ÉTUDIANTS

Institut Villebon  
Georges Charpak



CONCEPT À DESSINER

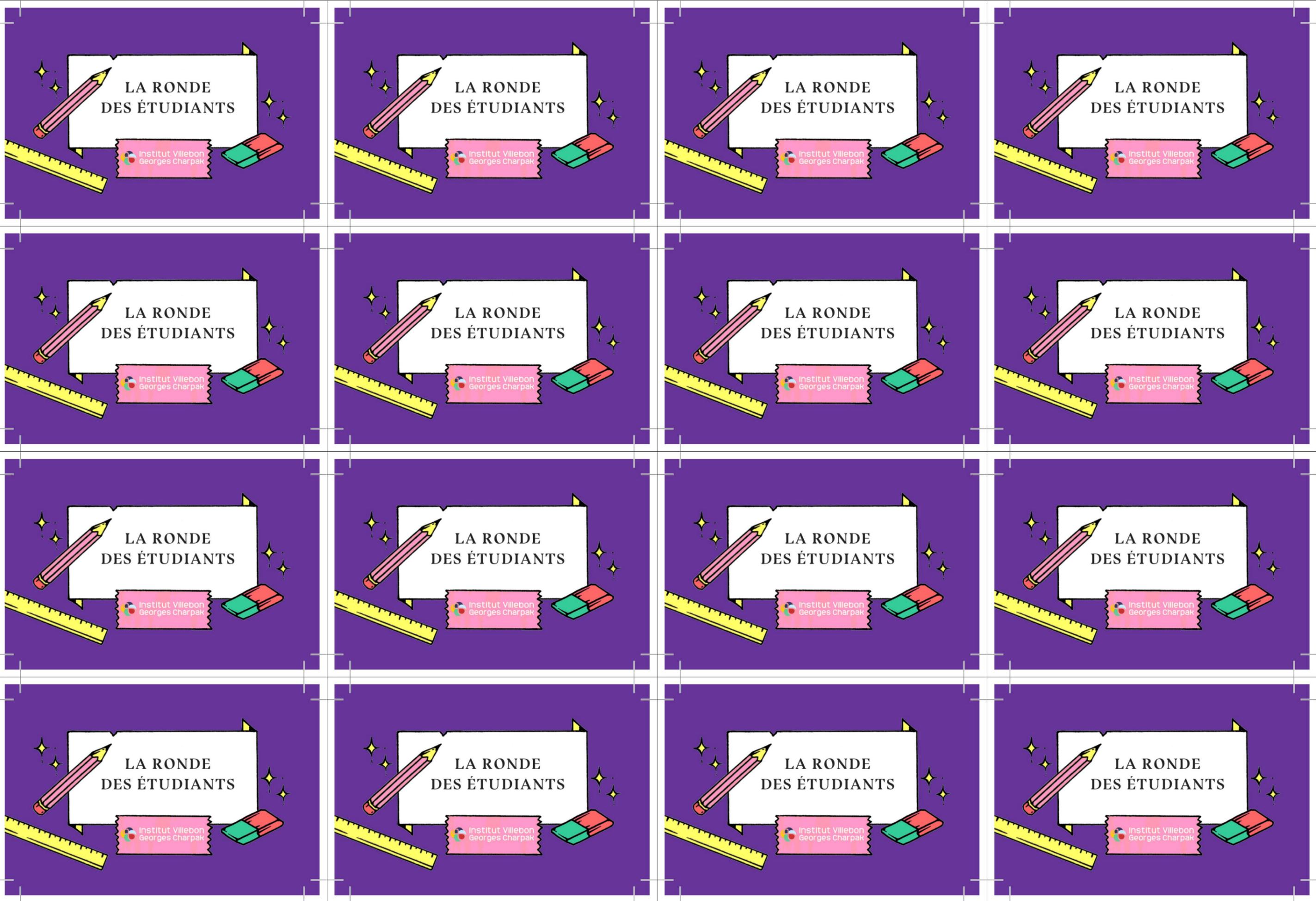
biologie

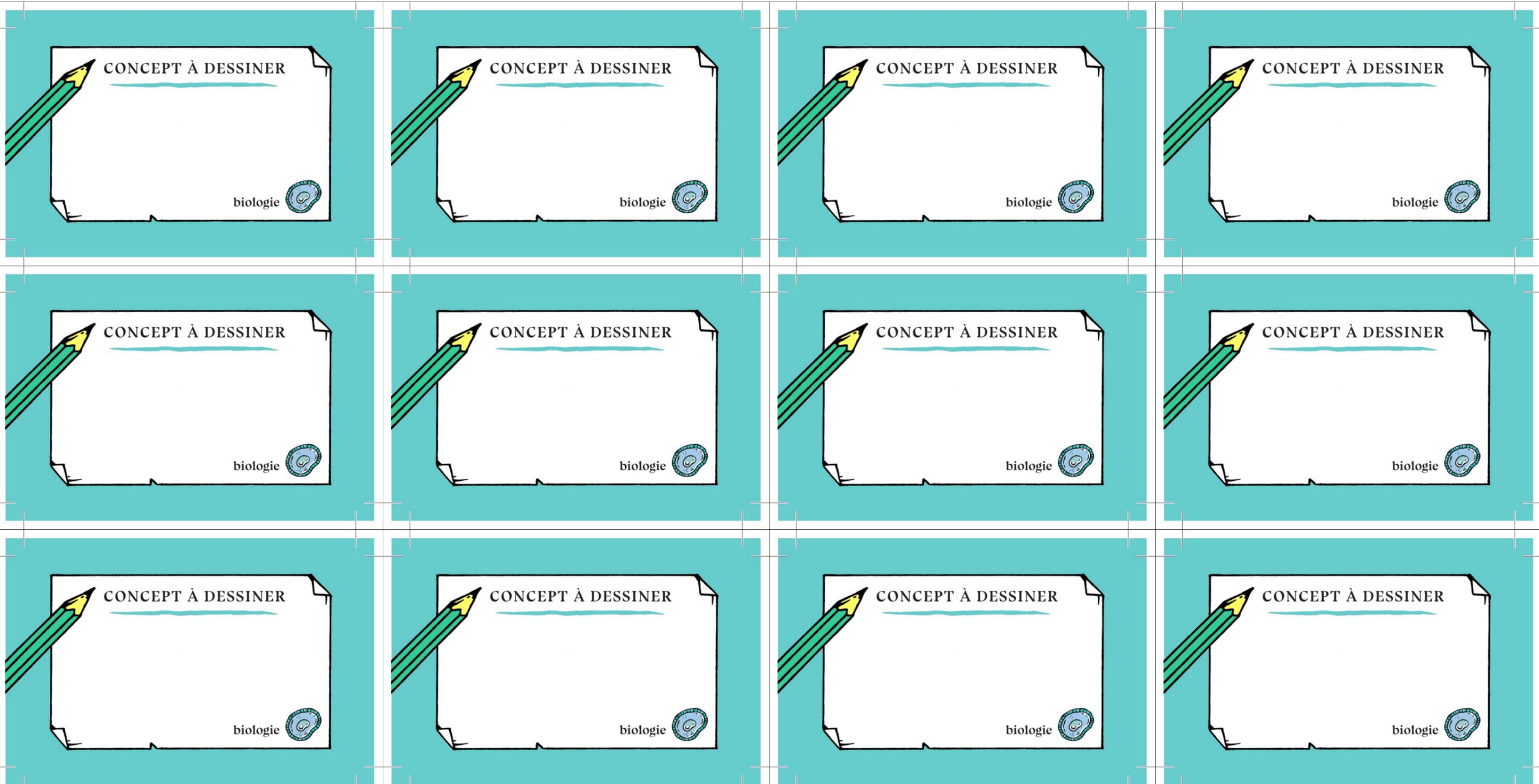


LA RONDE  
DES ÉTUDIANTS

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



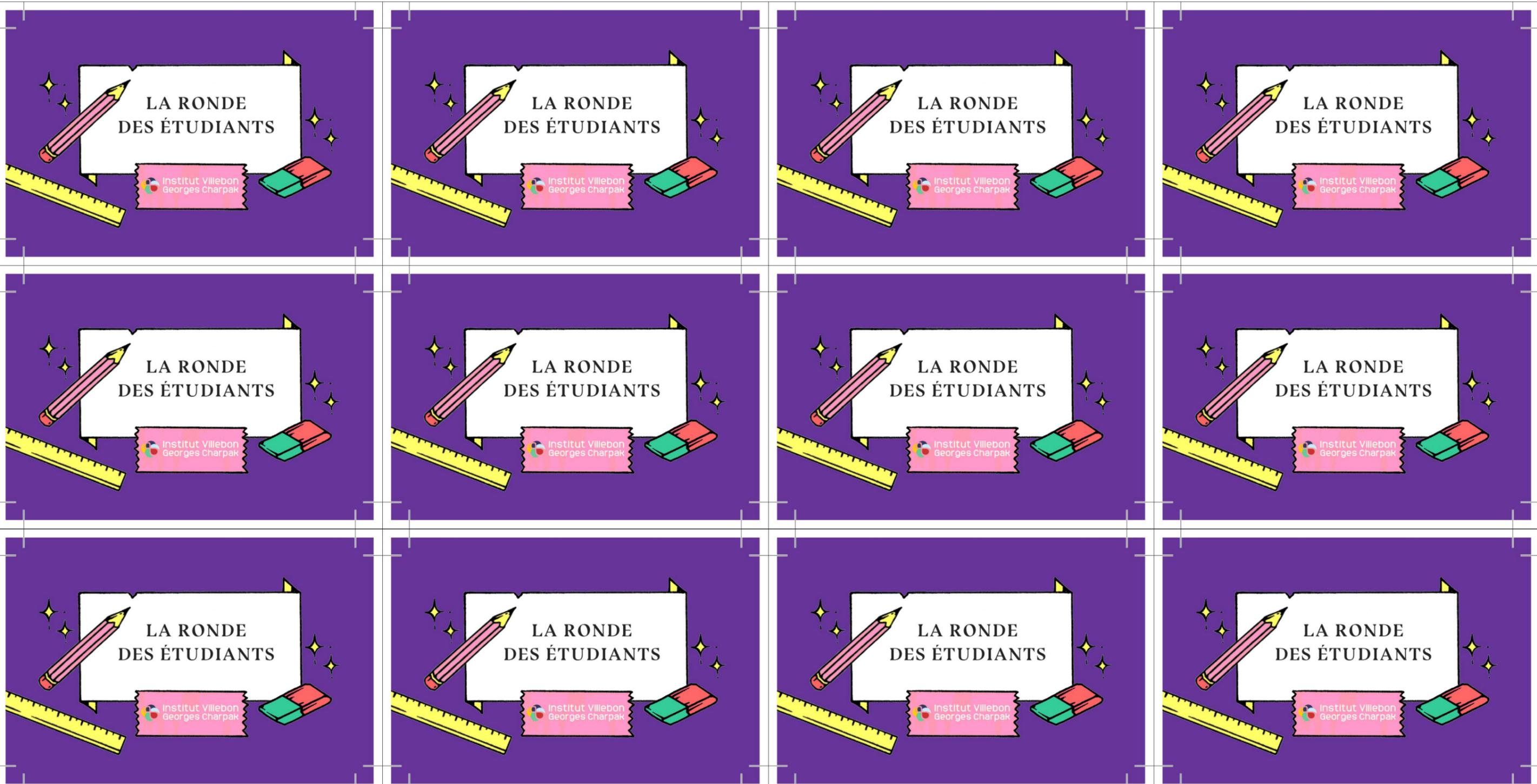
un sablier ou un chronomètre



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. 