

CONCEPT À DESSINER

Un ordinateur

informatique 

CONCEPT À DESSINER

Une imprimante 3D

informatique 

CONCEPT À DESSINER

Erreur d'indentation

informatique 

CONCEPT À DESSINER

Paramètre d'une fonction

informatique 

CONCEPT À DESSINER

List index out of range

informatique 

CONCEPT À DESSINER

Boucle FOR

informatique 

CONCEPT À DESSINER

Boucle WHILE

informatique 

CONCEPT À DESSINER

Sortie d'une fonction

informatique 

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 : jeux@villebon-charpak.fr

Le contenu des cartes a été créé par : **Alain Viroulleau** dans le cadre du cours : Cours Informatique LI

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. 

Plusieurs mots par carte — Déroulement de la partie :

Les joueurs se mettent d'accord sur un chiffre entre 1 et 6. Chaque joueur tire une carte de la pile et lit le mot mystère associé au numéro choisi, qu'il recopie sur la première page de son carnet. 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. 

