

# Climat

## Règles du jeu

### PRÉPARATION

Mélange et distribue à tou-te-s les joueur-euse-s toutes les cartes à jouer. Les joueur-euse-s ne regardent pas les cartes et placent leur propre pile de cartes devant eux-elles sur la table. Cherche ensuite un objet à saisir (par exemple, une bouteille d'eau, une gourde, une éponge...) et place-le au milieu de la table.

### JEU

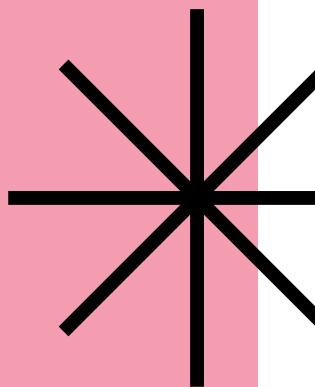
À tour de rôle, tou-te-s les joueur-euse-s retournent une carte de leur pile. La carte doit être retournée dans un mouvement vers l'extérieur pour que tout le monde puisse la voir en même temps. Si ta carte est identique à celle d'un-e autre joueur-euse, attrape l'objet le plus rapidement possible. ATTENTION ! Certaines images se ressemblent très fort. Mais tu ne peux saisir l'objet que si les images sont absolument identiques.

Celui-celle qui a attrapé l'objet en premier lit la mesure figurant sur les deux cartes identiques et l'associe avec le thème correspondant du tableau synoptique

(mobilité, biodiversité...). Le-La joueur-euse qui a perdu met toutes les cartes retournées au bas de sa pile, mais il-elle peut commencer le prochain tour de jeu.

Si un-e joueur-euse saisit l'objet alors que les images ne sont pas identiques (et commet donc une erreur), il-elle doit placer les cartes retournées au bas de sa pile.

Le jeu se termine lorsque deux joueur-euse-s ont complètement vidé leur pile (et n'ont plus de cartes) OU lorsque des cartes ont été déposées sur tous les thèmes du tableau synoptique. Lorsque le jeu est terminé, appelle ton professeur pour qu'il-elle vérifie que les mesures ont été associées aux bons thèmes.



# Climat

## Règles du jeu

### PRÉPARATION

Mélange et distribue à tou-te-s les joueur-euse-s toutes les cartes à jouer. Les joueur-euse-s ne regardent pas les cartes et placent leur propre pile de cartes devant eux-elles sur la table. Cherche ensuite un objet à saisir (par exemple, une bouteille d'eau, une gourde, une éponge...) et place-le au milieu de la table.

### JEU

À tour de rôle, tou-te-s les joueur-euse-s retournent une carte de leur pile. La carte doit être retournée dans un mouvement vers l'extérieur pour que tout le monde puisse la voir en même temps. Si ta carte est identique à celle d'un-e autre joueur-euse, attrape l'objet le plus rapidement possible. ATTENTION ! Certaines images se ressemblent très fort. Mais tu ne peux saisir l'objet que si les images sont absolument identiques.

Celui-celle qui a attrapé l'objet en premier lit la mesure figurant sur les deux cartes identiques et l'associe avec le thème correspondant du tableau synoptique

(mobilité, biodiversité...). Le-La joueur-euse qui a perdu met toutes les cartes retournées au bas de sa pile, mais il-elle peut commencer le prochain tour de jeu.

Si un-e joueur-euse saisit l'objet alors que les images ne sont pas identiques (et commet donc une erreur), il-elle doit placer les cartes retournées au bas de sa pile.

Le jeu se termine lorsque deux joueur-euse-s ont complètement vidé leur pile (et n'ont plus de cartes) OU lorsque des cartes ont été déposées sur tous les thèmes du tableau synoptique. Lorsque le jeu est terminé, appelle ton professeur pour qu'il-elle vérifie que les mesures ont été associées aux bons thèmes.

