

## JEU DES METIERS DE L'ALS (Autonomie. Longévité. Santé) Dans le cadre du dispositif AIGUILL'AGE (A VOUS LE SUP !)

### REGLES DU JEU :



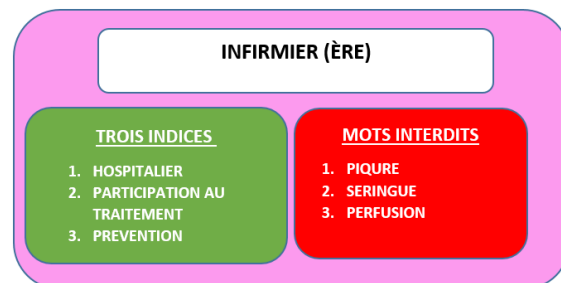
**Matériel** : 4 sabliers (1 minute), 4x 60 cartes (30 petites cartes avec des mots indices et des mots interdits et 30 grandes cartes avec le descriptif, les compétences et le lieu d'exercice) par code couleur métiers.

**Participants** : constituez des équipes de 4-5 élèves (max. 16 élèves en total, idéalement 4 équipes)

#### MANCHE 1 :

L'animateur place les 30 petites cartes (mots indices et mots interdits) au centre de la table.

- Le joueur le plus jeune commence.
- La personne à droite du joueur est responsable du chronomètre/sablier. Il le lance en criant « c'est parti ! ».
- Le joueur a alors une minute pour **faire deviner oralement un maximum de cartes métiers** aux autres membres de son groupe, en se **servant s'il le souhaite des indices**. **Il ne devra pas prononcer les mots interdits**. Si le métier n'a pas été deviné (3 essais), la carte sera remise dans le jeu (en dessous). Si le métier a été deviné, la personne qui a deviné garde la carte.
- A l'issue du temps imparti, le joueur placé à la gauche du premier joueur continue la partie.
- La partie de termine lorsque toutes les cartes ont été retournées et devinées.
- A l'issue de la partie, chaque joueur comptabilise le nombre de métiers qu'il a réussi à faire deviner. Celui qui a deviné le plus grand nombre de métiers est le gagnant de la manche 1.



Opération soutenue par l'Etat dans le cadre de l'action « Territoires d'innovation pédagogique » du Programme d'investissements d'avenir, opéré par la Caisse des Dépôts

## **MANCHE 2**

L'animateur place les 30 grandes cartes (avec le descriptif, les compétences et le lieu de travail) au centre de la table.

- Le perdant de la manche précédente commence.
- La personne à droite du joueur qui commence est responsable du chronomètre. Il le lance en criant « c'est parti ! ».
- Le joueur a alors **une minute pour faire deviner, en posant des questions ou en mimant, à tous les autres joueurs, le métier inscrit sur sa carte.**
- Si la carte n'a pas été devinée après 3 essais, elle sera remise au centre de la table (en dessous). A l'issue du temps imparti, le joueur placé à la gauche du premier joueur continue la partie.
- Quand un joueur a fait deviner une carte, il la garde, pioche une autre et la fait deviner aux autres.



La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été retournées et devinées et chaque joueur comptabilise le nombre de métiers qu'il a réussi à faire deviner. Celui qui a réussi à faire deviner le plus grand nombre de métiers est le gagnant de la manche 2.

## **MANCHE 3 – compétition entre deux groupes**

### **30 grandes cartes métiers par groupe**

- Groupe 1 et Groupe 2 se réunissent et forment un seul groupe – Groupe 1
- Groupe 3 et Groupe 4 se réunissent et forment un seul groupe – Groupe 2
- Une personne du groupe 1 doit faire deviner à son groupe, en une minute, le maximum de cartes. Son groupe a le droit à une seule réponse. Si la bonne réponse a été donnée, le groupe 1 garde la carte devinée. Si la réponse a été mauvaise, le groupe 2, qui a écouté les questions, a le droit de donner la réponse et de gagner la carte, donc 1 point.
- La partie se termine lorsque toutes les 30 cartes ont été devinées et chaque groupe comptabilise le nombre de métiers qu'il a réussi à deviner.