

# Règle du jeu

## « Quel paysage est-ce ? ».

Chacun des deux joueurs dispose d'un même ensemble de 18 photos, face paysage vers le haut.

Une pioche des 18 mêmes photos, face paysage vers la table est posée entre les deux joueurs. En la cachant soigneusement, chaque joueur pioche une carte. Il la positionne sur son présentoir sans la faire voir à l'autre joueur.

Le but du jeu est de découvrir le plus rapidement possible quel paysage l'autre joueur a pioché.

Pour ce faire, à tour de rôle, chaque joueur pose une question à propos de la photo de l'adversaire.

La question peut porter sur :

- la présence et, éventuellement, la situation d'éléments dans le paysage,
- les activités/fonctions exercées dans l'espace figurant sur la photo,
- le type de milieu qui est photographié.

A chaque question, la réponse ne peut être que « oui » ou « non ».

Les questions ne répondant pas aux caractéristiques prescrites peuvent être refusées par le joueur interrogé.

Les joueurs doivent poser une question à la fois, chacun leur tour, que la réponse soit positive ou non.

Grâce aux réponses fournies, chaque joueur peut éliminer certaines des photos en les retournant.

Lorsqu'un joueur(1) pense avoir découvert la photographie piochée par l'autre joueur, au tour suivant, il donne le numéro de cette photo.

Si la réponse est correcte, le joueur(1) a remporté la partie.

Sinon, les joueurs débriefent la partie pour identifier l'erreur commise (mauvaise réponse du joueur(2) à l'une des questions ou mauvaise exploitation par le joueur(1) de l'une des réponses). Le joueur fautif a perdu la partie.

# Règle du jeu

## « Quel paysage est-ce ? » (Version numérique).

Après la diapositive de titre, une deuxième diapositive explique brièvement le principe du jeu et demande aux joueurs de tirer une photographie au hasard. Chaque joueur découvre sa photo, celle que son adversaire doit deviner.

En cliquant sur « Voir comment jouer », chaque joueur découvre comment manipuler la présentation.

Un nouveau clic lui permet de découvrir les 18 paysages parmi lesquels figure celui de son adversaire

A tour de rôle, chaque joueur pose une question à propos de la photo de l'adversaire.

La question peut porter sur :

- la présence et, éventuellement, la situation d'éléments dans le paysage,
- les activités/fonctions exercées dans l'espace figurant sur la photo,
- le type de milieu qui est photographié.

A chaque question, la réponse ne peut être que « oui » ou « non ».

Les questions ne répondant pas aux caractéristiques prescrites peuvent être refusées par le joueur interrogé.

Les joueurs doivent poser une question à la fois, chacun leur tour, que la réponse soit positive ou non.

Grâce aux réponses fournies, chaque joueur peut éliminer certaines des photos en cliquant sur celle-ci. (ATTENTION : Si un joueur élimine une photo par erreur, il peut la récupérer en cliquant sur le cache de couleur bleue ou orange qui la recouvre.)

Si, pour répondre à une question, un joueur veut revoir sa photo, il doit cliquer sur « Voir ma photo ».

Si un joueur veut voir l'agrandissement d'une photo, il doit cliquer sur son numéro.

Lorsqu'un joueur(1) pense avoir découvert la photographie de l'autre joueur, au tour suivant, il donne le numéro de ladite photo.

Si la réponse est correcte, le joueur(1) a remporté la partie.

Sinon, les joueurs débriefent la partie pour identifier l'erreur commise (mauvaise réponse du joueur(2) à l'une des questions ou mauvaise exploitation par le joueur(1) de l'une des réponses). Le joueur fautif a perdu la partie.

# **Règle du jeu**

## **« Quel paysage est-ce ? »**

### **(Version numérique en groupe classe).**

Au tableau, figure un ensemble de 18 photos de paysages.

L'ordinateur a tiré au hasard une de ces 18 photos.

Le but du jeu est de découvrir le plus rapidement possible quel paysage l'ordinateur a pioché.

A tour de rôle, chaque élève pose une question à propos de la photo « mystère ».

La question peut porter sur :

- la présence et, éventuellement, la situation d'éléments dans le paysage,
- les activités/fonctions exercées dans l'espace figurant sur la photo,
- le type de milieu qui est photographié.

A chaque question, l'enseignant ne peut répondre que « oui » ou « non ».

Les questions ne répondant pas aux caractéristiques prescrites seront refusées.

Grâce à chaque réponse fournie et après discussion, la classe peut éliminer certaines des photos en cliquant sur celle-ci. (ATTENTION : Si une photo est éliminée par erreur, il est possible de la récupérer en cliquant sur le cache de couleur bleue ou orange qui la recouvre.)

A tout moment, les élèves peuvent demander à voir l'agrandissement d'une photo. (Il suffit que l'enseignant clique sur son numéro.)

Lorsque la classe pense avoir découvert la photographie « mystère » (il ne reste qu'une photo visible à l'écran), l'enseignant clique sur « Voir ma photo » pour vérifier la réponse.

Si la réponse est correcte, la classe a remporté la partie.

Sinon, les joueurs débriefent la partie pour identifier l'erreur commise.