

~ JEU ~



Un jeu de *timeline*
pour appréhender
l'Histoire en s'amusant

Jeu réalisé par



Julienledoux.fr



Installation et préparation

Esprit du jeu et lien avec *Des jumeaux à Versailles* :

La lecture d'un roman historique comme *Des jumeaux à Versailles* fait toujours grande impression. D'une part, parce que les aventures y sont souvent palpitantes et d'autre part parce que nous prenons conscience des changements immenses qui ont eu lieu entre la période décrite dans l'œuvre et l'époque moderne. Cela incite à une décentration très intéressante. Justement, ce jeu se propose d'engager la réflexion sur l'invention de certains objets ou l'apparition de certaines espèces afin de permettre au joueur de *goûter* à nouveau à cet état.

Préparation :



Imprimez les pages 4 et 5 recto/verso et les pages 6 et 7 recto/verso sur du papier, le plus épais possible.



Découpez les cartes ainsi formées.

Installation :

À Partir de 9 ans

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs.

Installation :

Chaque joueur reçoit 4 cartes. Attention : la face indiquant la date doit être cachée.

Les cartes qui restent forment la pioche.

Poser au centre de l'aire de jeu, la première carte de la pioche en la retournant. La date devient alors visible pour tous les joueurs. C'est à partir de cette carte que se construira la ligne chronologique sur laquelle les joueurs placeront les cartes qu'ils ont devant eux.





Règles du jeu

But du jeu :

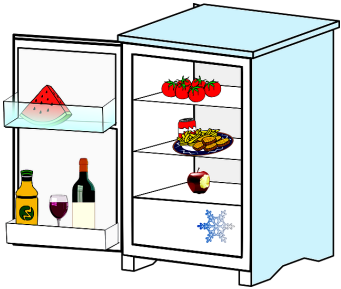
Être le premier à avoir posé toutes ses cartes.

Déroulement :

- 1) Tour à tour, les joueurs posent la carte de leur choix avant, après ou entre les cartes déjà sur la table selon leur ordre chronologique.
- 2) Chaque fois qu'une carte est posée, elle est retournée et l'ensemble des joueurs constate si l'ordre chronologique est respecté.
- 3) Si la réponse est fausse, le joueur pioche une nouvelle carte. Si la réponse est correcte, c'est au tour du joueur suivant.
- 4) Le jeu se termine quand un joueur a réussi à poser toutes ses cartes sans se tromper.

Un petit conseil :

Tentez de poser vos cartes les plus difficiles en premier !



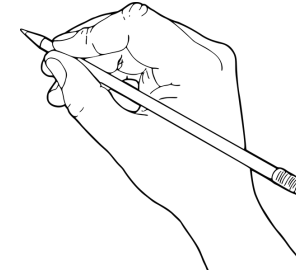
Premier réfrigérateur



Première télévision



Première voiture à moteur



Invention de l'écriture



Invention de la fourchette



Premier ours en peluche



Fin de construction de la
Tour Eiffel



Le conte de Cendrillon



Le conte de Blanche-Neige



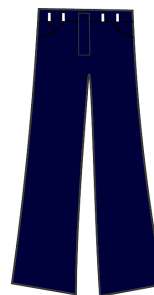
Le premier croissant



Invention des cartes à jouer



Apparition des abeilles



Le premier Jean's



Le premier ordinateur por-
table



Apparition de la monnaie

 972	 - 3500	 1770	 1926	 1918
 1683	 1812	 1697	 1889	 1902
 - 680	 1981	 1873	 - 100 000 000	 900



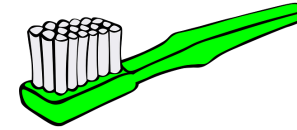
Premiers dés à jouer



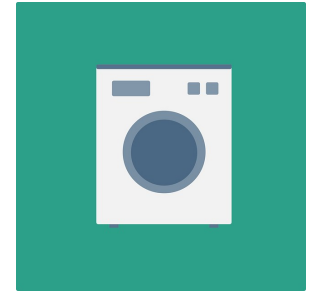
Apparition du shampoing



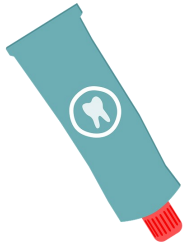
Premier crayon de papier



Première brosse à dent



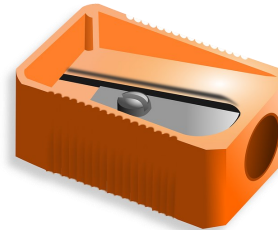
Premier lave linge



Premier tube de dentifrice



Première console de jeux



Premier taille-crayon



Première télécommande



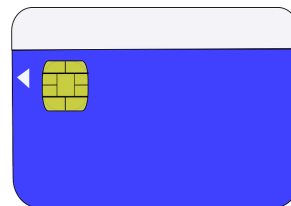
Premier téléphone



Premier fauteuil roulant



Invention de l'imprimerie



Invention de la carte à puce



Invention de la montgolfière



Le premier train

 1765	 1498	 1795	 1814	 - 3000
 1876	 1955	 1828	 1971	 1896
 1804	 1783	 1974	 1454	 -525

