

# ORES'O

SOIS LE PREMIER À TROUVER L'ÉNERGIE...  
ET RACCORDE TA MAISON AU RÉSEAU !



## DOSSIER PÉDAGOGIQUE



ÂGE



2 à 4

groupes d'élèves / jeu



DURÉE

## Compétences visées

### PARLER ET ÉCOUTER

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

### LIRE

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication
- Élaborer des significations

### LES GRANDEURS

- Comparer et mesurer

### STRUCTURER LES RÉSULTATS, LES COMMUNIQUER, LES VALIDER, LES SYNTHÉTISER

- Rassembler et organiser des informations sous une forme qui favorise la compréhension et la communication
- S'interroger à propos des résultats d'une recherche, élaborer une synthèse et construire de nouvelles connaissances

### LES ÊTRES VIVANTS

- Les êtres vivants métabolisent

### L'ÉNERGIE

- Généralités
- Électricité
- La chaleur

### LA MATIÈRE

- Propriétés et changements

### LE SOL

### LES HOMMES ET L'ENVIRONNEMENT

### RENCONTRER ET APPRÉHENDER UNE RÉALITÉ COMPLEXE

- Identifier des indices et dégager des pistes de recherche propres à la situation

### INVESTIGUER DES PISTES DE RECHERCHE

- Récouter des informations par la recherche documentaire et la consultation de personnes ressources

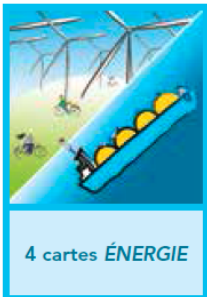
## Le jeu en détail

### BUT DU JEU

L'élève ou le groupe d'élèves doit être le premier à alimenter sa maison en gaz naturel ou en électricité.

### CONTENU DU JEU

Ce jeu contient 93 cartes :



Dans la boîte, vous trouverez aussi :

- les règles du jeu
- le glossaire

68 cartes **RÉSEAU** dont :



### INSTALLATION DU JEU

Chaque élève ou groupe d'élèves reçoit :

- 1 carte **ÉNERGIE**
- 1 carte **MAISON**
- 4 cartes **REBONDISSEMENT**

Toutes les cartes **RÉSEAU** (gaz et électricité) sont mélangées et 6 d'entre elles sont déposées au milieu de la table, face **RÉSEAU** visible (questions cachées). Les cartes restantes constituent la pioche. S'il y a 4 cartes identiques parmi ces 6 cartes, elles sont toutes remises en-dessous de la pioche et elles sont remplacées par 6 autres.

Chaque élève ou groupe d'élèves place devant lui sa carte **MAISON** et sa carte **ÉNERGIE** en les espaçant d'une distance équivalente à 4 cartes **RÉSEAU**. Pour construire un réseau, il faudra donc un minimum de 4 cartes. Cependant, le réseau peut débuter de n'importe quel côté de la carte **ÉNERGIE** ou être dévié par un adversaire, ce qui peut rallonger la distance.

Chaque élève ou groupe d'élèves prend connaissance de ses 4 cartes **REBONDISSEMENT** sans en dévoiler le contenu à ses adversaires !

L'élève ou groupe d'élèves qui a distribué les cartes reçoit la carte **GREG**. L'élève ou groupe d'élèves qui se trouve à la gauche de **GREG** est le premier à jouer.

### RÈGLES DU JEU

L'élève ou groupe d'élèves choisit d'abord une des 6 cartes **RÉSEAU** gaz ou électricité sans regarder la question qui figure au verso de la carte et demande à **GREG** de lui poser la question.

➤ **Soit il choisit de répondre directement à la question sans utiliser le choix multiple.**

- S'il répond correctement, il a le choix d'utiliser la carte pour construire son réseau en partant de la carte **ÉNERGIE** ou pour freiner l'avancement d'un adversaire, tout en respectant les règles d'usage des cartes (voir plus loin).
- Ensuite, il active une des cartes **REBONDISSEMENT** en la plaçant devant lui avec le texte visible. Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment de la partie. Une fois utilisée, elle ne peut plus être rejouée.
- Si la proposition ne correspond pas exactement à la bonne réponse, c'est l'enseignant qui décidera d'accepter ou non la réponse.

➤ Soit il demande à GREG de l'aider à répondre à la question en lui donnant le choix multiple.

- S'il répond correctement, il peut utiliser la carte pour construire son réseau ou pour freiner son adversaire, en respectant les règles d'usage des cartes (voir plus loin).
- Par contre, il n'a pas le droit d'activer une de ses cartes *REBONDISSEMENT*.

Dans les deux cas, s'il ne répond pas correctement, il passe son tour et il replace la carte *RÉSEAU* sous la pioche.

**Quand l'élève ou le groupe d'élèves a fini de jouer son tour :**

- Il prend la première carte *RÉSEAU* de la pioche et il la place au centre de la table, de sorte qu'il y ait toujours 6 cartes *RÉSEAU* sur la table.
- Si parmi les 6 cartes, il y a 4 cartes *RÉSEAU* identiques, il remet l'ensemble des cartes en-dessous de la pioche et il les remplace par 6 autres.
- L'élève ou le groupe d'élèves qui se trouve à sa gauche peut choisir une carte *RÉSEAU* parmi les 6 cartes proposées sans lire la question qui se trouve au verso. C'est à l'élève ou le groupe d'élèves qui vient de jouer de recevoir la carte *GREG* et de lire la question.

**Le premier élève ou groupe d'élèves qui relie un des deux réseaux à sa maison remporte la partie.**

## USAGE DES CARTES

### Cartes *RÉSEAU DROIT*

Les élèves ou groupe d'élèves ont besoin de ces cartes pour :

- construire leur réseau en les plaçant les unes à côté des autres ;
- recouvrir une carte *RÉSEAU DÉFECTUEUX* et continuer la construction de leur réseau.

### Cartes *RÉSEAU COUDÉ*

Les élèves ou groupes d'élèves peuvent utiliser ces cartes pour:

- construire leur réseau en les plaçant les unes à côté des autres ;
- freiner la construction du réseau de leur adversaire en plaçant la carte à côté d'une carte réseau.

### Cartes *RÉSEAU DÉFECTUEUX*

Les élèves ou groupes d'élèves peuvent utiliser une de ces cartes pour freiner la construction du réseau de leur adversaire en la plaçant sur une carte *RÉSEAU DROIT*.

## RÈGLES D'USAGE

Il est interdit de bloquer son adversaire en croisant le réseau de gaz naturel et le réseau d'électricité.  
Le jeu se construit toujours en partant de la carte *ÉNERGIE* jusqu'à la carte *MAISON*.

## Adaptations possibles

### Pour les joueurs qui ont le temps...

Pour allonger la durée du jeu, le premier joueur à relier ses deux réseaux gagne la partie. Un réseau achevé ne peut plus être modifié.

### Pour les joueurs qui n'ont pas de table...

Si vous n'avez pas de table à disposition, GREG prend la première carte du paquet et pose la question. Le premier joueur qui sait y répondre gagne la carte. Ensuite, c'est le joueur à sa gauche qui devient GREG. Dans cette variante, les cartes *REBONDISSEMENT* sont laissées de côté et le gagnant est celui qui remporte le plus de cartes.

### Pour les enseignants...

Ce jeu vous permet d'introduire la matière liée au monde de l'énergie. ORES a également développé deux reportages dans le Journal des Enfants sur le gaz naturel et l'électricité. Ces supports sont disponibles sur [www.ores.be](http://www.ores.be) dans la partie « À propos d'ORES > Junior ».