

Assiégés !

Enluminer c'est gagner !

Vous êtes des jeunes enlumineurs* dans un scriptorium* et pour le prestige de votre abbaye* vous devez relever un défi



Compétences :

Collaborer, imaginer, dessiner, produire, maîtriser le vocabulaire et la langue.

Mettre en place l'exercice :

Faire des îlots de 3 à 4 élèves. Chaque îlot devient un atelier d'enluminure qui dispose de feuille de papier et crayons pour dessiner.

Comment jouer ?

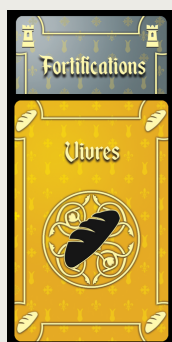
Vous êtes de jeunes enlumineurs* dans un scriptorium* et pour le prestige de votre abbaye* vous devez relever un défi: Vous avez 15min contrôlées par l'abbé pour faire deviner le plus d'enluminures à vos autres camarades novices*.

Etape 1

Répartition en îlots de 4 élèves, chaque table devient un atelier d'enluminure qui doit faire deviner le plus de mots.

Etape 2

Il faut au préalable poser sur la table les 6 cartes thématiques. Mélanger les cartes et poser la pioche face retournée.



Etape 3

Le plus jeune enlumineur commence. Il doit tirer une carte dire à quelle thématique elle appartient.
S'il ne connaît pas la signification du mot sur la carte, il a le droit de se servir du glossaire en se cachant des autres joueurs (20 secondes max pour un mot).

Etape 4

Il doit faire deviner par son dessin le mot le plus rapidement possible. S'il ne parvient pas à faire deviner ce mot, il a le droit de passer de 2 façons possibles :

- Soit en reposant la carte sous la pioche
- Soit en la passant à un camarade (ceux qui ont déjà vu la carte ne peuvent plus la deviner !)



Comptabilité des points par atelier d'écriture :

- ✿ Mots devinés directement = 3 points
- ✿ Mots devinés indirectement = 2 points

Pour comptabiliser les points plus facilement, disposer les cartes trouvées sur la table en 2 colonnes distinctes (3 points ou 2 points).