

Chimie élémentaire – Règles du jeu

But du jeu

Les enfants acquièrent un premier aperçu ludique des éléments chimiques. Un élément chimique est caché dans chaque carte qui met en scène un animal. Le joueur doit trouver les cartes qui vont par paire, chaque carte 'animal' correspondant à une carte 'élément chimique'. Idéalement, un enseignant ou un adulte est présent pour guider la discussion, donner les bonnes réponses et les explications.

Nombre et âge des joueurs

Une partie ou toute la classe, 8-12 ans

Matériel

- 13 cartes d'éléments chimiques
- 13 cartes d'animaux
- 26 cartes de questions

Préparation du jeu

- Imprimer et découper les cartes d'animaux et d'éléments chimiques sur du papier (de préférence cartonné)
- Conseil: on peut aussi plastifier les cartes en papier pour qu'elles soient plus solides ou les coller sur des cartes pour memory qu'on trouve dans le commerce
- Imprimer les cartes de questions et les plier (les enfants ne doivent pas voir la réponse qui se trouve au dos)
- Imprimer les règles du jeu, les réponses et les suggestions de discussion (on ne les montre pas aux enfants)

Former les paires

- Les enfants peuvent jouer individuellement ou en groupe, selon le nombre d'enfants. On tire au sort qui commence.
- Toutes les cartes sont disposées face visible sur la table.
- A tour de rôle, chaque enfant (ou groupe) choisi une paire élément-animal et la prend.

Discussion des paires de cartes

- Quand toutes les cartes ont été prises, on commence la discussion.

- ❑ Chaque enfant/ groupe explique à tour de rôle pourquoi il a choisi ces paires-là, ce qui lie l'animal et l'élément. Par exemple, la souris et le calcium forment une paire car la souris mange du fromage qui contient, ainsi que le lait, du calcium.
- ❑ Tous les enfants votent s'ils sont d'accord avec ce choix ou pas. Celui ou celle qui n'est pas d'accord doit expliquer pourquoi et donne sa solution.
- ❑ L'enseignant-e/ un adulte donne la bonne réponse. Si la première réponse est juste, le groupe dont c'est le tour peut garder les cartes. Sinon, le groupe qui a donné la bonne réponse les prend. Si personne n'a trouvé la réponse juste, on remet les cartes sur la table.
- ❑ On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les paires soient correctes.

Discussion des cartes questions

- ❑ Il y a deux cartes question pour chaque élément chimique.
- ❑ On mélange les cartes et on les empile, les faces réponses tournées vers le bas.
- ❑ Le groupe qui a le plus de paires commence. Il prend une question de la pile et la soumet au groupe à sa droite.
- ❑ Si le groupe questionné répond juste, il peut prendre cette carte.
- ❑ Si la réponse est fautive, un autre groupe peut répondre. Pour cela, il doit très vite annoncer le nom de l'animal qui correspond à l'élément dont il est question. Par exemple: si la question est à propos de l'aluminium, il faut dire très vite 'écureuil'. Le premier qui a dit 'écureuil' a le droit de répondre à la question. S'il répond juste, il prend la carte question.
- ❑ Ensuite c'est le groupe à droite de celui qui a répondu (juste ou faux) en premier qui pose la prochaine question, peu importe le groupe qui a répondu juste.
- ❑ La partie se termine quand toutes les cartes questions ont été tirées (et répondues).

On peut aussi utiliser les cartes questions en discutant des paires de cartes. Dans ce cas le groupe qui a pris une paire doit répondre aux deux questions à propos de l'élément en question.

Fin du jeu

A la fin du jeu, on compte les cartes (animaux, éléments, questions) de chaque groupe. Le gagnant est celui qui en a accumulé le plus.

Variante memory

Si les enfants ont déjà joué au jeu d'association et sont à l'aise avec les cartes, on peut aussi jouer au memory avec les paires de cartes.

Dans ce cas, on peut encore utiliser les cartes questions pour consolider les connaissances acquises.

Si c'est trop difficile, on peut noter sur la carte avec l'animal le nom de l'élément ou encore jouer avec moins de cartes.