

HISTO DINGO



MOYEN ÂGE
RÈGLES



HISTODINGO

MOYEN ÂGE

Histodingo vous propose 7 jeux sur le Moyen Âge à jouer en classe ou en famille. Les parties sont rapides (5 à 15 minutes).

JEUX PROPOSÉS

	Connaissances Historiques	Stratégie	Page
Bataille	Non	Non	p4
8 familles	Non	Simple	p5
Dominos	Non	Elaborée	p6
Rami	Non	Elaborée	p7
Quiz	Moyennes	Non	p8
Compatible	Assez fortes	Non	p9
Devinette	Fortes	Non	p10

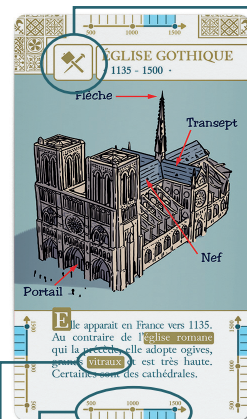
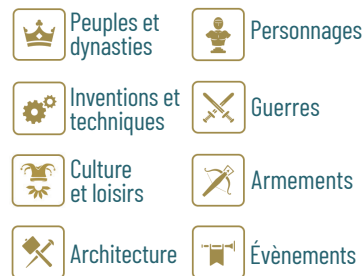
Un manuel pédagogique téléchargeable gratuitement est disponible (www.aritma.net, rubrique téléchargements) et sera très utile aux enseignants.

Vous pourrez y trouver notamment un support numérique pour travailler en classe sur un **écran interactif**.

PRINCIPE DES CARTES

1. Les familles

Les 56 cartes du jeu sont classées en 8 familles de 7 cartes chacune.



2. Les frises chronologiques

Sur les 4 côtés de la carte, il y a une frise chronologique qui représente la période du Moyen Âge (500 à 1500 après JC). Un intervalle de la frise correspond à 100 ans. Les parties bleues correspondent à l'espace-temps que couvre le fait historique.

3. Les hyperliens

Les mots écrits en blanc et surlignés en doré indiquent qu'il existe dans le jeu une carte portant ce titre.



Les niveaux de difficulté

Au verso de la carte, les niveaux de difficulté sont indiqués par des blasons (de 1 à 4 ).



Le texte explicatif peut être utilisé par l'enseignant comme support pédagogique ou comme complément d'informations pour l'élève.

BATAILLE (3 à 6 joueurs)

But du jeu : Gagner un maximum de cartes.

Préparation : Mélanger les cartes. Distribuer toutes les cartes aux joueurs en pile face cachée. Chaque joueur prend sa pile de cartes dans une main.

Déroulement : À chaque tour, les joueurs retournent en même temps face visible la première carte de leur pile, et cherchent la carte avec la date de début la plus ancienne.

– Si une des cartes posées est de la même famille, les joueurs posent chacun une nouvelle carte en recouvrant celle qu'ils venaient de poser. Ils cherchent à nouveau la carte avec la date de début la plus ancienne.

– Sinon, le joueur qui l'a posée remporte toutes les cartes et les place sous sa pile.

Fin du jeu : Quand un des joueurs n'a plus de cartes, la partie prend fin. Le vainqueur est le joueur ayant le plus de cartes.

Variante à 2 joueurs : Quand un joueur gagne les cartes, il les pose devant lui face cachée (au lieu de les mettre sous sa pile) pour former un tas des cartes qu'il a gagnées.

Quand toutes les cartes ont été posées et remportées, le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de cartes gagnées.

Variante : Le joueur qui pose la carte avec la date de fin la plus récente l'emporte.

8 FAMILLES (3 à 5 joueurs)

But du jeu : Constituer le plus de familles.

Préparation : Distribuer 6 cartes par joueur. Les cartes restantes forment la pioche.

Déroulement : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur :

1) Demande une carte à un joueur de son choix (ex. « Clovis » dans la famille « Personnages »).



Cette carte doit appartenir à une famille dont il a déjà au moins une carte dans son jeu.

- Si ce joueur possède la carte demandée, il la donne au demandeur qui rejoue.
- Si ce joueur n'a pas la carte demandée, le demandeur pioche une carte.

2) Pose les 7 cartes d'une famille s'il les a.

Fin du jeu : Le gagnant est le joueur qui pose le plus de familles complètes.

Remarque : Utiliser la liste et le détail des familles au dos de ce livret pour vous aider dans vos demandes de cartes.

DOMINOS (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Poser toutes ses cartes.

Préparation : Poser une carte sur la table face visible. Distribuer 7 cartes par joueur. Le reste des cartes forme une pioche.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour :

- Le joueur pose une de ses cartes à côté d'une carte (ou plusieurs) déjà posée selon les contraintes suivantes :
 - Le sens de lecture est le même entre cartes connectées.
 - Les plages de dates se chevauchent entre cartes connectées.
 - Deux cartes connectées horizontalement (en ligne) doivent faire partie de la même famille.

PS : Il y a uniquement une famille par ligne (par exemple : personnages, inventions ou architecture).

- Sinon il pioche une carte et passe son tour, à moins qu'il en ait déjà 7, auquel cas il échange une de ses cartes contre une de la pioche.

Fin du jeu : Le premier joueur qui pose toutes ses cartes remporte la partie.

RAMI (2 à 4 joueurs)

But du jeu : N'avoir que des suites dans son jeu.

Des cartes forment une suite si :

- Une carte mentionne la carte suivante dans son texte descriptif.
- Plusieurs cartes mentionnent la même carte (ne faisant pas partie de la suite).



Préparation : Distribuer 6 cartes par joueur. Chacun les prend en main en éventail sans les montrer. Former une pioche avec les autres cartes et retourner la première face visible.

Déroulement : Le jeu tourne. À son tour, le joueur :

- Prend soit la carte sur la pioche soit celle posée face visible à côté de la pioche,
- Rejette une de ses cartes sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur a un jeu composé uniquement de suites, il dit Rami et gagne.

QUIZ (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner un maximum de cartes.

Préparation : Poser les cartes en tas face cachée pour former une pioche.

Déroulement : Le meneur de jeu, qui change à chaque tour :

- Tire au hasard une carte de la pioche, sans la montrer aux autres. Il peut par exemple la cacher en la cachant derrière une seconde carte pour que les autres joueurs ne puissent pas en lire le dos.
- Lit à haute voix le texte de la carte.

Le premier joueur qui trouve le titre de la carte remporte la carte.

Si personne ne trouve, le meneur de jeu lit le titre et met la carte de côté.

Fin du jeu : On compte les cartes gagnées par chacun. Celui qui a le plus de cartes a gagné.

Variante : Trier les cartes par niveau de difficulté. En fonction du niveau des joueurs, on peut enlever les niveaux les plus difficiles.

COMPATIBLE (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner un maximum de cartes.

Préparation : Trier les cartes par famille, et les poser en 8 tas face cachée.

Déroulement : Le meneur de jeu tourne. Il :

- Tire au hasard deux cartes des familles de son choix dans leurs tas respectifs, par exemple « Personnages » et « Inventions », sans les montrer aux autres.
- Demande si les sujets de ces cartes ont pu exister à la même époque, en le formulant d'une façon logique (par exemple : « est-ce que Charlemagne a pu connaître les charrues ? »).

Les joueurs peuvent en discuter et donnent ensuite chacun leur conclusion. Le meneur de jeu donne alors une carte à chaque joueur qui a bien répondu.

Fin du jeu : Quand les cartes sont épuisées, le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Variante (plus facile) : On peut enlever du jeu les niveaux les plus difficiles.

DEVINETTE (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner un maximum de cartes.

Préparation : Poser les cartes en tas (face cachée) pour former une pioche.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le meneur de jeu, qui change à chaque tour, tire une carte de la pioche.

Les autres joueurs doivent essayer de deviner le titre de la carte. Ils lui posent des questions auxquelles il répond en s'aidant de la carte. Après 5 questions, il peut donner un indice en s'aidant de la face ou du dos de la carte (date, élément du texte, etc.).

Le premier joueur qui trouve le titre de la carte remporte la carte. Si personne ne trouve, le meneur de jeu lit le titre et met la carte de côté.

Fin du jeu : On compte les cartes gagnées par chacun. Celui qui a le plus de cartes a gagné.

Variante : Pour rendre le jeu plus facile, on peut enlever du jeu les niveaux les plus difficiles.

Conseil : Le meneur de jeu peut lire la carte pour mieux répondre aux questions.



Peuples et dynasties

Français
Francs
Ottomans
Mérovingiens
Carolingiens
Capétiens
Omeyyades



Personnages

Jeanne d'Arc
Charlemagne
Mahomet
Saint Louis (Louis 9)
Clovis
Hugues Capet
Philippe Auguste



Inventions et techniques

Boussole
Papier
Imprimerie
Chiffres arabes
Charrue
Caravelle
Étrier



Guerres

Guerre de Cent Ans
Invasions barbares
Conquête arabe
Croisades
Invasions mongoles
Reconquête de l'Espagne
Attaques des Normands



Culture et loisirs

Vitrail
Jeu d'échecs
Troubadour
Tournoi ou joute
Ballade
Ménestrel
Chanson de geste



Armements

Canon
Épée
Chevalier
Armure
Arc long
Arbalète
Francisque



Architecture

Château fort
Palais
Église gothique
Église romane
Maison à colombages
Abbaye
Mosquée



Évènements

Découverte de l'Amérique
Peste noire
Chute de l'Empire Byzantin
Chute de l'Empire Romain
Hégire
Prise de Jérusalem
Bataille de Poitiers

