



à destination de l'animateur

Monitrice/Moniteur esf
(et le/la professeur(e) des écoles
s'il (elle) souhaite participer !)

*Culture
Montagne*

ESF

Introduction

Ce jeu ludique et éducatif a été réalisé pour faire découvrir la vie à la montagne aux enfants. C'est un outil pédagogique qui permet d'échanger, ouvrir les discussions, sensibiliser et transmettre la connaissance liée aux territoires de montagne. Ce jeu est facilement adaptable pour l'animateur, en fonction du nombre de joueurs, de la durée de jeu souhaitée et de l'âge des enfants.

Caractéristiques du jeu

- **De 9 à 30 joueurs**
Répartis entre 3 et 5 équipes
Entre 3 et 6 joueurs par équipe
- **Nombre de points à atteindre :**
10, 15 ou 20 points suivant
le temps de jeu souhaité
- **Durée moyenne du jeu :**
entre 40 et 60 minutes
(selon le nombre d'équipes)

*Selon la durée souhaitée et le nombre d'équipes,
adapter le nombre de points à atteindre
(Si 5 équipes viser 10 à 15 points au plus,
mieux vaut refaire une partie plutôt que d'avoir
un temps d'attente trop long)*

Contenu du jeu

- **1 guide du jeu** pour l'animateur avec
un QR code renvoyant vers un modèle de
comptage des points et des éléments visuels
- **73 cartes :**
 - 50 cartes Question**
(sur la connaissance de la montagne)
 - 5 questions sur la vie à la montagne
 - 5 questions sur la biodiversité
dont 1 plus difficile niveau CM1/CM2
 - 8 questions sur le cycle de l'eau
dont 4 plus difficiles niveau CM1/CM2
 - 4 questions sur aménagements & paysages
dont 2 plus difficiles niveau CM1/CM2
 - 5 questions sur la gestion des déchets
dont 2 plus difficiles niveau CM1/CM2

- 5 questions Bonus sur le ski
- 7 questions Qui suis-je ?
dont 2 plus difficiles niveau CM1/CM2
- 11 questions Métier
dont 5 plus difficiles niveau CM1/CM2

NB : Les cartes difficiles niveau CM1/CM2
sont identifiées par une étoile



14 cartes Action

7 cartes Événement

- 5 cartes "positives" (bonus)
- 2 cartes "négatives" (passe un tour)

2 cartes Joker

Sur chaque carte, la durée temps de réponse est indiquée
en haut à gauche, et le nombre de points en haut à droite.

Préparation du jeu

• Matériel à prévoir par l'animateur :

1. Les feuilles de comptabilisation
des points, les visuels, à imprimer
via le QR Code suivant :



2. 1 chronomètre
(ex. téléphone portable de l'animateur).
3. Chanson "La Montagne"
de Jean Ferrat (3 min.)
(ex. sur smartphone de l'animateur).
4. Extrait vidéo "Les Bronzés font du ski"
Jean-Claude Dusse sur le téléskiège
(50 sec.) (ex. sur smartphone de l'animateur).
5. Tableau ou paperboard ou grandes
feuilles pour faire les dessins.

• Avant l'arrivée des enfants :

1. Prévoir un espace dégagé avec les
enfants par équipe, soit assis sur le sol,
soit sur différentes tables.
L'espace dégagé au milieu ou devant
les enfants sert pour les activités
"Action".
2. Préparer les feuilles de comptabilisation
des points à présenter de manière
visible pour tous.
3. Choisir le nombre de points à
atteindre selon la durée de jeu
souhaitée.

• À l'arrivée des enfants

1. L'animateur répartit les enfants en
équipes de nombre équivalent.
2. L'animateur désigne un porte-parole
par équipe, les enfants devront se
concerter avant de répondre !



Introduction du jeu

L'animateur explique le déroulé du jeu :

"Vos équipes vont jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Je vais tirer une carte au hasard (ou la faire tirer aux enfants), ce sera soit une carte QUESTION, soit une carte ACTION, soit une carte ÉVÉNEMENT, soit une carte JOKER.

- Vous devez marquer 10 points pour gagner. (nombre de points à déterminer au départ suivant le nombre de joueurs et la durée souhaitée). Je noterai les points au fur et à mesure.
- La carte QUESTION vous rapporte des points si vous répondez correctement à la question. Vous devez vous mettre d'accord entre vous avant de répondre et c'est le porte-parole de l'équipe qui donne votre réponse. Attention, vous avez parfois un temps limité pour répondre à la question, j'ai le chronomètre !
- La carte ACTION vous rapporte des points si vous réussissez l'action à faire.
- La carte ÉVÉNEMENT vous apporte des points bonus ou vous fait passer un tour.
- La carte JOKER vous donne une seconde chance pour recommencer une question ou une action.
- Lorsqu'une équipe rate une action ou une question, l'équipe suivante peut tenter sa chance pour gagner les points.
Alors soyez attentifs ! Cette équipe rejoue ensuite pour son tour à elle, elle peut donc gagner deux fois de suite !
- L'équipe qui a le joueur le plus jeune commence à jouer !"

Au cours du jeu

- Une fois la question répondue ou l'action terminée, dans un but pédagogique et de mémorisation, l'animateur donne la carte jouée à l'équipe (pour voir les illustrations, visualiser les réponses...).

Explication aux enfants :

- carte ÉVÉNEMENT verte (bonus) "C'est une carte bonus qui vous rapporte directement des points". Une fois cette carte donnée et les points comptabilisés, l'animateur tire une carte pour faire jouer l'équipe suivante.
- carte ÉVÉNEMENT rouge (passe un tour) "C'est une carte qui vous fait passer un tour, vous rejouerez au tour suivant". Une fois cette carte donnée, l'animateur tire une carte pour faire jouer l'équipe suivante.
- carte JOKER jaune ("Éclaircie") lorsqu'elle est tirée : "Cette carte est un JOKER, elle vous donne une seconde chance : vous la

conservez et pouvez l'utiliser une fois en cas d'échec à n'importe quel tour !

Si vous échouez à une question, vous pouvez redonner une réponse.

Si vous échouez à une action, vous pouvez la refaire." Une fois cette carte donnée, l'animateur retire une carte pour faire jouer l'équipe.

- carte QUESTION avec une étoile : Ces cartes sont de niveau CM1/CM2 :
 - Si les joueurs sont de ce niveau : ne pas en tenir compte
 - Si les joueurs sont des CP ou CE1/CE2, 2 possibilités :
- Ils veulent tenter la question et :
 1. si bonne réponse = les points comptent double
 2. si mauvaise réponse = pas de gain de points et l'équipe suivante peut répondre si elle le souhaite.
- Ils ne veulent pas tenter et ils tirent une nouvelle carte !

Conclusion du jeu

- La première équipe qui atteint les 10 points gagne le jeu (ou le nombre de points déterminé au départ suivant le nombre de joueurs et la durée souhaitée).

