

Game Designer en herbe

Pour parler des activités des hommes et des femmes au Moyen âge et des relations sociales entre les ordres de la société au sein des seigneuries ou dans le monde urbain, j'ai proposé aux élèves de réaliser un projet dont la forme pouvait être : un post Instagram, un article de journal ou un jeu de société. Je vous laisse découvrir quelques exemples de leurs magnifiques réalisations.

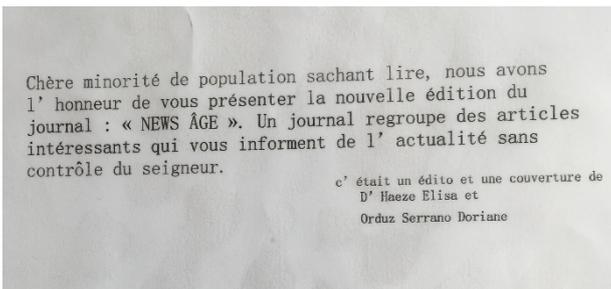
Ce Monopoly médiéval permet de se rendre compte, en jouant, des inégalités présentes dans la société du Moyen âge. Les paysans sont littéralement accablés d'impôts et le seigneur s'enrichit énormément !



Si Instagram avait existé à l'époque médiévale... Des élèves ont imaginé les photos du profil d'un seigneur voyageant dans sa seigneurie.



Un Qui est-ce médiéval pour réactiver ses connaissances en jouant.



Différents articles, rédigés

par les élèves d'une classe, ont été réunis en un journal !



Un Loup-Garou pour lequel les cartes originales ont été remplacées par des personnages appartenant aux trois ordres de la société. Ils agissent dans le jeu en

fonction de la catégorie sociale et des rôles qui leur sont assignés à l'époque médiévale.

Et voici deux articles écrits par les élèves pour présenter leur projet :

GAME DESIGNER EN HERBE !

Dina et Shaima (2I à Roodebeek)

Au cours d'Histoire, notre professeur nous a demandé de réaliser un projet autour des relations sociales et des activités des hommes et des femmes au Moyen âge. Parmi les projets proposés, nous avons choisi de créer un jeu de société.

D&S est un jeu qui vous permet d'apprendre beaucoup de vocabulaire et enrichir son vocabulaire, c'est important !



Matériel :

60 cartes sur lesquelles sont inscrits des mots sur le thème du Moyen âge (ex : « hôtel de ville », « les chevaliers », « ceux qui travaillent » etc.).

Nombre de joueurs : entre 1 et 8 personnes

Règle du jeu :

Chaque joueur reçoit 7 cartes et le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes. Pour cela, il faut trouver dans ses cartes une information qui a un lien avec la carte déposée juste avant au centre de la table. Attention, le lien doit être cohérent sinon le dernier joueur ramasse toutes les cartes accumulées au centre de la table.

Si aucune des cartes en main n'a de lien avec la carte déposée par le joueur précédent, on pioche une carte dans la pioche, si elle a un lien on peut la poser, si pas, on passe son tour.

Le premier qui a réussi à déposer toutes ses cartes est le vainqueur de la partie !

