

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article1196>



GEOMIND

- Activités - Jeux - Jeux de stratégie -

Publication date: mardi 25 avril 2017

Jeu créé lors de la formation BPJEPS APT 2016-2017

DUREE :

Environ 45 minutes

EFFECTIF :

De 10 à 30 joueurs-euses

AGE :

A partir de 10 ans

MATERIEL :

- ▶ Papier
- ▶ Crayon

TERRAIN :

- ▶ Parc - Espace vert
- ▶ Ville

REGLE DU JEU : C'est l'expression littérale des mécaniques pour rendre compréhensibles et utilisables des joueurs.

But du jeu :

Réunir tous les indices pour trouver la combinaison.

Déroulement :

Tour de jeu Simultané

- ▶ Chaque équipe commence à un endroit différent.
- ▶ L'équipe cherche ensemble les indices, les mémorise ou les note sur un papier et les laisse sur place.
- ▶ L'équipe peut au choix :
 - revenir tous ensemble dans le camp pour écrire les indices
 - partir chercher l'indice suivant.
- ▶ Chaque indice contient une indication sur le lieu suivant.
- ▶ Il faut être dans son camp pour proposer une combinaison.

Fin du jeu :

Une ou plusieurs équipes a/ont trouvé la bonne combinaison.

STRUCTURE SOCIALE :

Ce sont les relations entre les joueurs-euses qu'impose le jeu.

GEOMIND

Chacun pour soi
tous
Coopératif
ou plus

Duel symétrique
Duel dissymétrique

Seul contre
Trois équipes

MECANIQUES :

La mécanique d'un jeu c'est l'ensemble des procédés qui font avancer le jeu en fonction des actions et des joueurs.
Cocher les mécaniques du jeu et souligner les mécaniques dominantes.

Majorité Echange

Association / Correspondance
capture
Parcours / Circuit
Blocage
Cache
Programmation
Construction

Stop ou encore
Pari / Enchère
Développement
Déplacement
Contact
Tirage
Informations cachées

Attrape /
Placement
Lancer / Tir
Rôle

HABILITES :

Les habiletés d'un joueur sont ces capacités à réaliser un actes.
Cocher les habiletés du jeu et souligner les habiletés dominantes.

Linguistique
Négociation
Bluff
Coopération
Organisation
soi
Observation
logique
Rapidité / vitesse

Mémoire
se repérer
Gestion
Anticipation
Capacité physique
Motricité fine
Reconnaissance sensorielle

Expression
Imagination
Abstraction
Dédution
Contrôle de
Calcul /

PLAISIR DU JEU : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

+
-

RESORTS LUDIQUES : Où résident les dimensions ludiques du jeu ?

EVALUATION DU JEU :

- Hasard : 1 2 3 4 5

► Interaction : 1 2 3 4 5

► Complexité : 1 2 3 4 5

► Imagination : 1 2 3 4 5

► Stratégie : 1 2 3 4 5

COMMENTAIRES :