

Allo

Europe
barbare
(Gaulois,
Étrusques,
etc.)

Afrique du
Nord et
subsaharienne

Empire
perse

Égypte
(égyptien
ancien /
copte)

Croissant
Fertile
(Phénicien,
Hébreu,
Akkadien)

Indes
(Sanskrit /
Pali /
Prakrit)

Europe
barbare
(Gaulois,
Étrusques,
etc.)

Afrique du
Nord et
subsaharienne

Empire
perse

Égypte
(égyptien
ancien /
copte)

Croissant
Fertile
(Phénicien,
Hébreu,
Akkadien)

Indes
(Sanskrit /
Pali /
Prakrit)



1

Iaspis

2

Oryza

3

Sappheiros

4

Pousi

5

Papyros

6

Gaza

7

Oryx

8

Sardonyx

9

Peperi

10

Malabathron

11

Nardos

12

Krokos

13

Gaius

14

Gausapa

15

Pharaō

16

Hyssōpos

17

Chitōn

18

Naphtha

19

Mastigia

20

Ficus

21

Sakcharon

22

Baris

23

Kinnamōmon

24

Magos

25

Carthago

26

Oasis

27

Kophinos

28

Gazella

29

Zingiberis

30

Paraveredus

31

Gaulus

32

Murra

33

Ibis

34

Tigris

35

Affinis

36

Ambactus

37

Lēdanon

38

Satrapēs

39

Karpasos

40

Sindōn

41

Persona

42

Carpentum

43

Tiara

44

Phrēn

45

Purpura

46

Ouraios

47

Stibium

48

Kasiditēs

49

Asbestos

50

Sandarakē

51

Sandalon

52

Nariki

53

Bracae

54

Kommi

55

Sakkos

56

Angaros

57

Margarita

58

Atrium

59

Ammi

60

Struthio

61

Beryllos

62

Hebenos

63

Balanion

64

Pardalis

65

Kandys

66

Elephas

67

Kostos

68

Lancea

69

Histriō

70

Poenus

71

Magalia

72

Tigillum

73

Sagus

74

Kalamos

75

Paradeisos

76

Arrhabōn

77

Ammōniakos

78

Nitron

79

Caballus

80

Rheda

81

Ōthos

82

Ginnos

83

Rhodon

84

Basanitēs

85

Kerkōps

86

Mapalia

87

Cerevisia

88

Hermēs

89

Sari

90

Bulga

Alia



Matériel :

- 1 plateau de jeu représentant la carte du monde antique avec 6 zones : Europe barbare, Empire perse, Croissant fertile, Égypte, Indes, et Afrique du Nord et subsaharienne.
- 90 cartes numérotées comportant uniquement un mot latin ou grec (ex: Papyros, Gaza, Oryza) .
- 1 fiche de correction pour vérifier les réponses à la fin.

Déroulement

But du jeu : être le joueur ayant correctement identifié le plus grand nombre de mots appartenant à sa zone géographique.

Mise en place :

Les 6 joueurs se réunissent autour du plateau.

Chaque élève choisit ou tire au sort sa zone géographique de prédilection (ex: un élève s'occupe de l'Égypte, un autre des Indes, etc.).

On mélange les cartes et on les pose face cachée.

Déroulement de la partie :

Le jeu se déroule en plusieurs tours de table :

La pioche : chacun leur tour, les joueurs piochent une carte et lisent le mot à haute voix (par exemple : n°37 - Papyros).

Le dépôt :

Si un des joueurs pense que ce mot appartient à sa zone, il réclame la carte et la dépose sur l'emplacement correspondant du plateau.

En cas de doute, chacun argumente en essayant de trouver des mots de la même famille ou en expliquant la raison pour laquelle ce mot peut provenir de la zone géographique à compléter. Un dictionnaire de langue peut être autorisé.

La validation : on utilise la fiche de correction pour vérifier le mot. Si la carte est mal placée, elle est déposée en-dessous de la carte géographique dans la zone prévue à cet effet. On peut aussi attendre la fin de la partie pour vérifier l'ensemble des mots posés.

Chaque joueur doit tenter de retrouver ses 15 cartes de provenance géographique.

Fin de partie et victoire :

La partie s'arrête quand toutes les cartes ont été jouées ou que les zones sont complètes. On compte les cartes ; le joueur qui a le plus de cartes justes a gagné.