Les clés du latin - Règle du jeu

Collège • 2 à 6 élèves par groupe • 12 cartes • Un score collectif

BUT DU JEU

Comprendre un mot français grâce à deux indices latins. Le groupe gagne **1 clé** si sa réponse **et son explication** sont justes : **12 clés** au maximum.

MATÉRIEL ET INSTALLATION

12 cartes, une tabula dans une pochette transparente, un feutre effaçable et le corrigé séparé. Les 6 personnages pliables sont facultatifs, pour représenter les joueurs. Classez les cartes de 1 à 12, questions cachées. Gardez les cartes jouées visibles.

UN EXEMPLE HORS JEU

Que mange un animal **piscivore** ? **Piscis** signifie « poisson » et **vorare** « manger ».
La preuve : « Je choisis les poissons, car les deux indices indiquent qu'il mange du poisson. »

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Retournez la carte suivante et lisez la question avec les indices latins.
2. Choisissez ensemble A, B ou C. Sur la tabula, notez les deux indices et leur sens, puis écrivez votre explication.
3. À tour de rôle, un élève présente la réponse du groupe. L'enseignant ou un élève meneur consulte alors le corrigé et valide la proposition.
4. Si la réponse et la preuve sont justes, ajoutez **1 clé**. En cas d'erreur, corrigez ensemble. Gardez votre score et effacez la réponse avant de poursuivre.

RÉUTILISER LES INDICES ET TERMINER

Les cartes **4, 8 et 12** demandent un indice déjà rencontré : vous pouvez relire la carte indiquée. Connaître le mot ne suffit pas : il faut le justifier. Après la carte 12, comparez les scores collectifs ; en cas d'égalité, la victoire est partagée.

IMPRESSION ET DÉCOUPE

Cartes : **A4 paysage, taille réelle 100 %, recto verso, retourner sur le bord court**. Le PDF alterne rectos (1, 3, 5) et versos (2, 4, 6). Découpez sur les traits du recto : 4 grandes cartes par feuille. Règle, corrigé, tabula et personnages : recto simple.