

APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE
PÉDAGOGIQUE

EMC
FRANÇAIS

COOPÉRATIF

L'ÎLE INTERDITE

N° 15 - avril 2019



Matt Leacock, C. B. Canga [ill.],
édité par Cocktail Games

© Cocktail Games

NIVEAU

Cycles 3, 4 et lycée

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 4 joueurs

MISE EN PLACE

10 minutes

DURÉE

30 minutes

THÈMES

Aventure, archéologie

BUT DU JEU

En équipe, les joueurs doivent collaborer pour mener à bien l'expédition de récupération de quatre trésors des Atlantes et quitter l'île avant qu'elle ne disparaisse sous la mer. L'île est matérialisée par des tuiles placées au centre de la table. Chacune d'elles comporte deux faces : une face « immergée » et une face « asséchée ». Les joueurs doivent rassembler des cartes Trésor identiques et se rendre sur des tuiles précises pour y récupérer les trésors, tout en asséchant l'île qui s'immerge peu à peu. Une fois les quatre trésors sauvés, ils se rendent tous sur l'héliport pour s'échapper... avant que l'île ne soit engloutie par les flots.

LOGIQUE

PLACEMENT

OBSERVATION

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



L'île interdite

APPRENTISSAGES VISÉS

- Coopérer en vue d'un objectif commun.
- Échanger et réfléchir avec les autres.

POINTS DE VIGILANCE

- Les élèves peuvent être déstabilisés par le nombre d'actions possibles.

ADAPTATIONS POSSIBLES (VARIABLES DIDACTIQUES)

Pour les joueurs avertis, utiliser un sablier afin de limiter le temps de réflexion des joueurs ou retourner certaines tuiles face « immergée » dès la mise en place du jeu.

JEUX SIMILAIRES

D'autres jeux reposent sur une mécanique similaire de sauvetage en équipe, chacun ayant un rôle particulier :

- *Le désert interdit* (10 ans et +),
- *Pandémic* (10 ans et +).