

JOUER EN CLASSE À

7 WONDERSTM ARCHITECTS

Un dossier réalisé par Frédéric Cogghe (Ludismart) en partenariat avec Repos Production



TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos.....	3
Prise en main rapide du jeu	4
Intérêts pédagogiques du jeu	5
Les activités	4
1) <i>C'est une Merveille !</i>	9
2) <i>Architecte 3D</i>	13
3) <i>Premier regard</i>	15
4) <i>Il n'y a pas de bonne ni de mauvaise situation</i>	18
5) <i>À la loupe</i>	21
6) <i>À l'échelle du monde antique</i>	23
7) <i>Le jeu des 7 Merveilles</i>	26



AVANT-PROPOS

7 Wonders est **LE** jeu le plus primé au monde ! Avec près de 2 millions d'exemplaires vendus et plus de 30 prix internationaux, *7 Wonders* est un classique incontournable du jeu de société moderne. Créé par Antoine Bauza et publié en 2010, il a été récompensé par une dizaine de prix de par le monde (International Gamers Awards, Spiel des Jahres, As d'or, Golden Geek, Deutscher SpielePreis, Gouden Ludo, Swiss Gamers Award, Tric Trac d'or).

Ancien enseignant, Antoine Bauza est l'un des plus grands créateurs de jeux français. Il a à son actif des jeux aussi célèbres que *TAKENOKO*, *TOKAIDO*, *HANABI*, *CHABYRINTHE*, *LAST BASTION*, etc.

Souvent considéré comme un jeu destiné à un public « expert », *7 Wonders* a été renouvelé dans une version familiale, aux règles plus épurées, d'une durée de jeu écourtée, plus accessible à un jeune public (à partir de 8 ans), mais en préservant l'ADN du jeu, qui a fait son succès.

Au-delà de l'aspect ludique, nous sommes convaincus que le jeu *7 Wonders Architects* (tout comme le jeu dans sa globalité) a un intérêt certain au sein des classes. Nous allons vous exposer son intérêt pédagogique ainsi que les compétences qui y sont développées.

Dans ce dossier, qui se veut pratique, nous nous intéressons à la manière dont ce jeu peut être exploité au sein des classes et en grand nombre.

Ensuite, nous vous proposons une série d'activités transposables afin d'exploiter *7 Wonders Architects* dans toutes ses dimensions. Toutes ces activités peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres.

Elles pourront aussi être adaptées en fonction de vos objectifs, de vos besoins, de votre groupe d'élèves.

Libre à vous de réfléchir encore à d'autres utilisations possibles. Cette liste n'est donc pas exhaustive.

Ludiquement vôtre,

Frédéric Cogghe (Ludismart) & Repos Production

LE PRINCIPLE DU JEU

Avec *7 Wonders Architects*, bâtissez l'une des 7 merveilles du monde antique et collectez un maximum de points de victoire pour remporter la partie !



Bâissez votre merveille étage par étage, grâce aux cartes que vous aurez à votre disposition.

Regardez votre merveille prendre forme peu à peu pour profiter de ses effets à chaque nouvelle étape construite.



À votre tour, choisissez une carte parmi trois et appliquez immédiatement son effet. Vos ressources, votre or, vos découvertes scientifiques et vos armées vous aideront à prospérer et à gagner !

Le jeu s'arrête lorsqu'un de vos adversaires a terminé sa merveille. Celui qui comptabilise le plus de points gagne la partie

INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES DU JEU

Les jeux de société, par le respect des règles qu'ils imposent et par les relations entre joueurs qu'ils induisent, favorisent l'acquisition progressive des domaines constituant le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Dans le cadre scolaire, le jeu, en tant qu'outil pour apprendre, est un moyen pédagogique efficace pour contribuer à la formation de la personne et du citoyen tout en favorisant l'apprentissage du langage pour penser et communiquer.

Dans une classe, il sera parfois le déclencheur qui permettra aux élèves de renforcer leur attention, d'être plus motivés et ce, tout au long de l'activité. Il pourra également être un activateur de savoirs antérieurs ou en cours d'acquisition.

Les + :

- Le matériel est impressionnant
- Il s'installe et se range facilement grâce à ses compartiments dédiés
- Il peut être une porte d'entrée pour les non-initiés au jeu de société
- Les parties sont rapides
- Les règles sont simples
- C'est un des rares jeux qui se joue à 7 en toute fluidité
- Il est à noter que le jeu est adapté aux daltoniens (chaque couleur utilisée dans le jeu est associée à un symbole et donc facilement identifiable)

7 Wonders Architects, un jeu pour développer ses compétences disciplinaires

Selon l'âge, la matière enseignée, le moment choisi, vous pourrez facilement trouver un intérêt à ce jeu, tant les pistes pédagogiques sont nombreuses. Nous vous proposons ci-dessous plusieurs pistes à explorer avec votre classe :

En français :

- Renforcer le vocabulaire à l'oral
- Renforcer la syntaxe
- Renforcer le bagage lexical
- Aborder les mots de la même famille
- Travailler sur la nature des mots
- Verbaliser sur les stratégies utilisées
- Aborder la production d'écrit (avec contraintes)

En mathématiques :

- Aborder les échelles
- Aborder la notion de proportionnalité
- Travailler sur les volumes
- Mesurer des grandeurs

En éveil (géographie, histoire, sciences) :

- Découvrir certaines civilisations par le biais de plusieurs prismes (découvertes, dirigeants, capitale, période historique, Merveille, etc.)
- Situer sur une carte les différentes Merveilles du monde antique
- Situer dans le temps des bâtiments édifiés

En éveil à la citoyenneté :

- Comprendre certains régimes politiques antiques
- Être ouvert aux autres cultures

En éveil artistique :

- Créer collectivement ou individuellement une œuvre

Pour les classes FLA ou DASPA :

Comme les règles du jeu sont simples et que le jeu ne nécessite pas de vocabulaire spécifique, les enfants dont le français n'est pas la langue d'origine prennent tout autant de plaisir à jouer à *7 Wonders Architects*.

***7 Wonder Architects*, un jeu pour développer ses compétences transversales**

- Respecter une consigne, une règle
- Faciliter l'expression orale
- Faciliter la communication au sein d'un groupe
- Valoriser certains élèves en difficulté
- Reasonner avec logique

- Émettre des hypothèses
- Pratiquer la déduction
- Travailler la mémoire à court et à moyen terme
- Aider à vaincre la timidité
- Prendre sa place au sein d'un groupe
- Développer l'imaginaire et la créativité des élèves
- Faire preuve de curiosité culturelle
- Prendre des décisions
- Développer la confiance en soi, en l'enseignant
- Anticiper

Jouer en groupe permet également de :

- Créer du lien entre les joueurs
- S'entraider pour réussir ensemble dans le respect de tous
- Améliorer la communication positive avec autrui
- Encourager une dynamique de groupe
- Mieux comprendre et mieux accepter les règles en gagnant ou en perdant tous ensemble
- Considérer les autres joueurs comme des alliés et non comme des adversaires
- Échanger avec l'autre (dans le cas des duos)
- Se mettre d'accord sur une solution commune
- Accepter le développement de chaque être
- Enrichir les relations entre joueurs
- Développer la collaboration
- Travailler en équipe
- S'auto-évaluer et, si besoin, s'ajuster

D'autres idées :

- Construire le chat (pion) en 3D
- Construire une des 7 Merveilles en 2D
- Construire une des 7 Merveilles en 3D
- Pour les plus jeunes, réaliser le puzzle d'une des 7 Merveilles
- Mélanger toutes les pièces de puzzle des Merveilles pour que les élèves les reconstituent collectivement ou individuellement.

LES ACTIVITÉS

NOUS VOUS PROPOSONS ICI 7 ACTIVITÉS EN LIEN
AVEC LES 7 MERVEILLES DU MONDE ANTIQUE



C'EST UNE MERVEILLE !

1

Cette activité permettra d'aborder l'architecture en la liant à l'art plastique.

Matériel :

- Le document « C'est une Merveille ! »

But : Choisir, argumenter son choix et représenter une nouvelle Merveille du monde

Déroulement :

Étape 1 : Quelles sont les 7 nouvelles Merveilles du monde moderne ?

À la suite d'une enquête ayant eu lieu en 2007, le public a élu 7 édifices. Grâce aux représentations de celles-ci, vos élèves retrouveront-ils le nom de chacun d'entre eux ?

Étape 2 : Choisir une nouvelle Merveille

À eux de décider quelle serait la 8^e Merveille du monde. Mais attention, il sera important ici d'argumenter leur choix.

Étape 3 : Représenter celle-ci

Vos élèves pourront, en partant d'une photographie qu'ils auront trouvée, la dessiner, en prenant soin des détails (couleurs, perspective, lumière, formes, etc.).

Étape 4 : Présenter son dessin ainsi que l'argumentaire

Proposez à ceux qui le souhaitent de montrer leur dessin au reste de la classe, tout en expliquant le choix de cette Merveille.

Étape 5 : Construire sa Merveille

Voici venu le moment pour vos élèves d'avoir la possibilité de créer une Merveille. Leur créativité sera mise en avant. Et elle n'aura aucune limite...

En lien avec les référentiels du tronc commun :

Éducation culturelle et artistique (ECA) :

S1 : Éléments liés aux lieux de culture, au patrimoine et aux objets culturels

S2 : Espaces/Formes/Matières/Supports

SF2 : Utiliser des outils, des instruments, l'image

SF4 : Exercer son imagination, sa créativité ; Partager une réalisation

C1 : Fréquenter des lieux, des œuvres et des objets culturels variés

C4 : Créer collectivement et/ou individuellement

Mathématiques (MATHS) :




Tracer des figures

Établir des relations entre des objets en 3D et leurs représentations en 2D

Réaliser des agrandissements de figures

Mesurer des grandeurs

Utiliser la proportionnalité directe pour exploiter la notion d'échelle

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				

C'EST UNE MERVEILLE !

En 2007, l'UNESCO a réalisé un concours pour élire les 7 nouvelles Merveilles du monde moderne. Des millions de votes ont révélé ces édifices. Les reconnaitras-tu (indique aussi le pays où elles se situent) ?



.....



.....



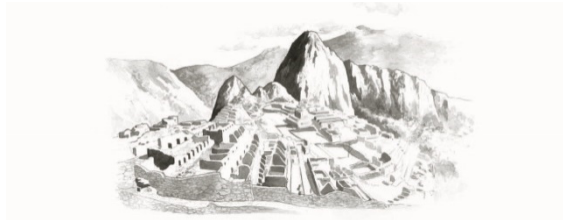
.....



.....



.....



.....



.....

Si tu avais la possibilité de choisir une 8^e nouvelle Merveille, laquelle choisirais-tu ? Pourquoi souhaites-tu qu'elle le devienne ?

.....
.....

.....

.....

.....

Dessine-la avec le plus possible de détails.

(Aide-toi d'une photo)



Quel est son nom et où se trouve-t-elle ?

.....

Pourquoi as-tu choisi cette Merveille ?

.....

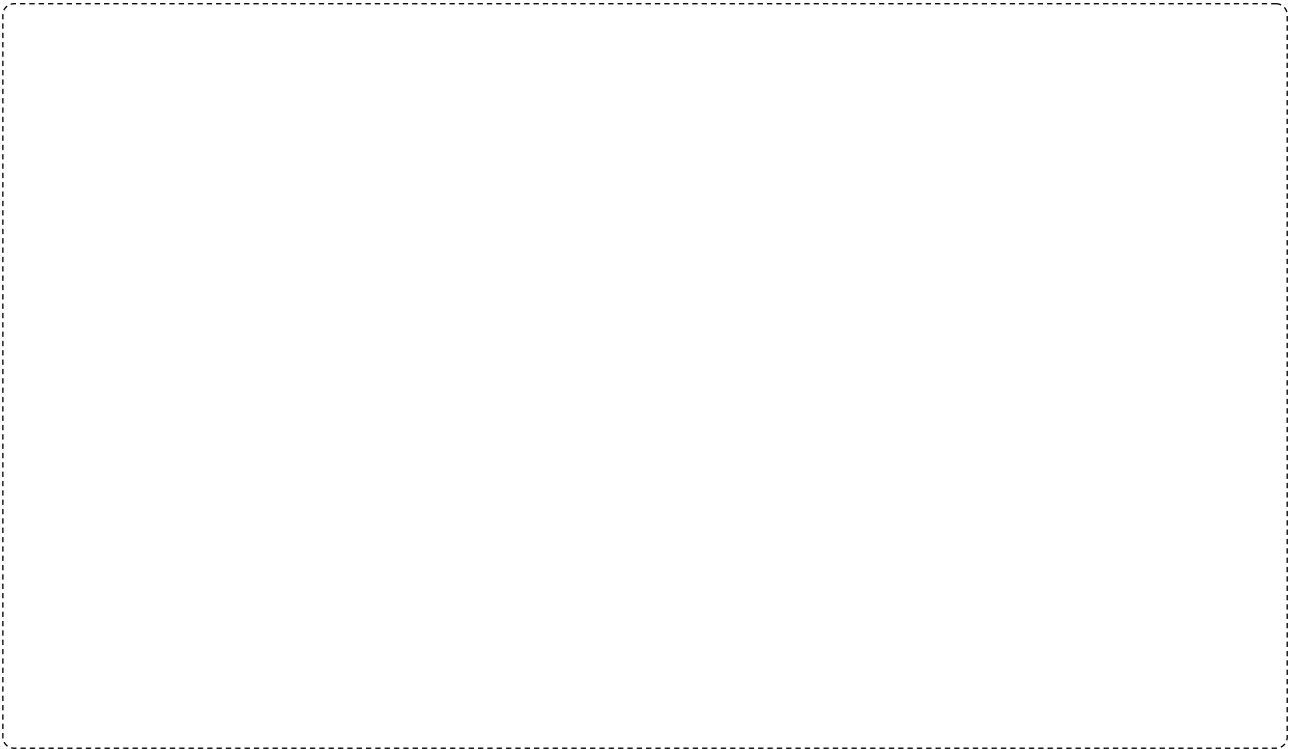
.....

.....

Construis ta Merveille

Si tu avais la possibilité de construire une Merveille, que ferais-tu, pourquoi et quel lieu choisirais-tu pour l'édifier ?

Dessine-la en détail.



.....

Pourquoi as-tu choisi cette Merveille ?

.....

.....

.....

.....

.....

Où la placerais-tu ?

.....

.....

Cette activité permettra à vos élèves de créer une merveille existante ou inventée en 3D, à l'aide des matériaux de leur choix.

Matériel :

- Une variété dans les matériaux proposés
- Un appareil photo (ou un Smartphone ou une tablette)

But : Construire à 3 une Merveille existante ou rêvée en 3D

Déroulement :

Formez des trios. Les élèves devront réfléchir à 3 à ce qu'ils souhaitent construire : une Merveille existante ou une des Merveilles qu'ils auront créée lors de l'activité 1.

La deuxième question à se poser concernera les matériaux à utiliser : « Comment allons-nous la construire ? » Il est possible que certains groupes peinent à faire ces choix. À vous de les motiver, les guider, etc.

Variantes :

- Vous pouvez également leur demander de reproduire un bâtiment remarquable de votre commune ou de votre ville.
- Vous pourriez aussi élire les 7 Merveilles de votre commune.
-

En lien avec les référentiels du tronc commun :

Éducation culturelle et artistique (ECA) :

S1 : Éléments liés aux lieux de culture, au patrimoine et aux objets culturels

S2 : Espaces/Formes/Matières/Supports

SF2 : Utiliser des outils, des instruments, l'image

SF4 : Exercer son imagination, sa créativité ; Partager une réalisation

C4 : Créer collectivement et/ou individuellement

Mathématiques (MATHS) :

Tracer des figures

Établir des relations entre des objets en 3D et leurs représentations en 2D

Réaliser des agrandissements de figures

Mesurer des grandeurs

Utiliser la proportionnalité directe pour exploiter la notion d'échelle






Français (FRALA) :

Organiser un message écrit selon une structure textuelle dominante

Produire un écrit

Réviser sa production écrite

Communiquer sa production écrite

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				

ARCHITECTE 3D

Choisis le(s) matériau(x) (carton, Lego®, déchets recyclés, etc.) que tu veux pour construire la maquette de ta Merveille.



Décris la manière dont tu as construit ta Merveille, étape par étape :

This image shows a full page of primary-ruled paper. It features a series of horizontal dotted lines spaced evenly down the page, with a single solid line at the very top. The left edge of the page has a vertical border line. There are no markings or text on the page.

PREMIER REGARD

3

Cette activité permettra à vos élèves d'approfondir leurs connaissances dans une période historique choisie tout en produisant un écrit original.

Matériel : Le document « Premier regard »

But : Produire individuellement un écrit avec contraintes

Déroulement :

Étape 1 : Rechercher des informations

Après avoir choisi une Merveille du monde, et donc une période historique, vos élèves devront faire des recherches sur le contexte social, historique et politique de l'époque.

Étape 2 : Production d'écrit : premier jet

Dès que l'élève a récolté suffisamment d'informations, il peut passer à la production de son écrit. Il doit se mettre à la place d'un voyageur qui arrive dans la région de la Merveille choisie et il se retrouve nez à nez avec l'édifice. Comment réagit-il ? Que pense-t-il ? Que dit-il dans une lettre qu'il envoie à une personne de son choix (conjoint, ami, patron, roi, etc.) ? L'aventurier peut bien entendu être une voyageuse.

Étape 3 : La grille autocorrective

Après avoir terminé son premier jet, nous vous proposons une grille formative autocorrective. Cet outil sert également afin de donner des conseils d'écriture. L'élève et vous-même pouvez donc la compléter. Il est recommandé de prendre le temps d'en discuter avec lui.

Étape 4 : La production finale

En tenant compte des remarques et des conseils, l'élève se relance dans le processus de production d'écrit.

Étape 5 : Partager les récits de voyage au reste du groupe

Si les élèves sont d'accord, chacun lit son récit au reste de la classe. S'il ne le souhaite pas, vous pouvez tout de même lui demander s'il préfère que ce soit vous qui le lisiez.

Variantes :

- Changer le contexte, les contraintes, sous forme de bande dessinée, de dépliant touristique, etc.

En lien avec les référentiels du tronc commun :

Français (FRALA) :

Orienter son écrit

Organiser un message écrit selon une structure textuelle dominante

Produire un écrit

Réviser sa production écrite

Communiquer sa production écrite

Formation historique, géographique, économique et sociale (FHGES) :

Associer un fait marquant au moment clé correspondant et à la période correspondante

Dater les faits marquants

Utiliser un outil d'information

Lire et exploiter des documents

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
	😊	😊	😊	😊

PREMIER REGARD

Tu es un grand voyageur/une grande voyageuse. Tu découvres pour la première fois une des 7 Merveilles (celle de ton choix). Que vois-tu ? En te basant sur des sources fiables, retranscris dans ton journal de bord ce que tu vois, entends, ressens, etc. Fais-nous rêver !

[illegible]

JE M'AUTO-ÉVALUE

	1 ^{er} jet		2 ^e jet	
	MOI	Enseignant-e	MOI	Enseignant-e
Mes connaissances à propos de l'une des 7 Merveilles				
J'ai intégré au moins 10 informations à propos de la Merveille et de son contexte (historique, géographique, sociétal, etc.)				
Les informations que je donne sont issues d'une/de source(s) fiable(s)				

	MOI	Enseignant-e	MOI	Enseignant-e
Mes compétences en écriture				
J'ai tenu compte du destinataire de ma lettre et de mon intention (raconter – décrire – faire découvrir – faire ressentir)				
Je parle à la 1 ^{re} personne du singulier (« je »)				
J'ai écrit la date de ma découverte				
Je vais à la ligne à la fin d'un paragraphe				
Je vérifie si le temps de conjugaison est adéquat				
J'évite les répétitions et je remplace les mots si nécessaire				
Je veille au sens de mes phrases, de mon texte				
J'utilise des mots exacts et précis				
Je vérifie les majuscules				
Je vérifie la ponctuation (. , ; ! ?)				
Je vérifie l'orthographe (homophones uniquement)				
Je vérifie l'orthographe usuelle des mots				
Je vérifie l'accord sujet-verbe				
Je vérifie les accords en genre et en nombre				
Je présente mon texte de façon lisible				
Je respecte la structure d'un journal intime				

Cette activité permettra à vos élèves d'utiliser un atlas, de resituer la position géographique des 7 Merveilles, de montrer que le nom des villes change dans l'histoire (ou qu'elles n'existent plus).

Matériel : Le document « Il n'y a pas de bonne ni de mauvaise situation »

But : Resituer les 7 Merveilles sur une carte

Déroulement :

En s'appuyant sur l'atlas géographique que vous utilisez en classe, les élèves devront, le plus précisément possible, resituer les 7 Merveilles du monde antique (et la Belgique en supplément).

Dans un second temps, ils devront compléter le tableau avec les informations manquantes.



En lien avec les référentiels du tronc commun :

Formation historique, géographique, économique et sociale (FHGES) :

Se situer, situer, localiser un lieu

Annoter une représentation de l'espace

Utiliser des repères spatiaux et/ou des représentations de l'espace pour situer un lieu

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
😊	😊	😊	😊	😊

IL N'Y A PAS DE BONNE NI DE MAUVAISE SITUATION



COLORIE LA BELGIQUE EN JAUNE

Où se trouvent-elles aujourd'hui ?

	À l'époque		Aujourd'hui			
	Ville	Nom du pays	Nom de la ville	Nom du pays	Capitale	Existe-t-elle encore ?
La pyramide de Khéops	Memphis					
Les jardins suspendus	Babylone					
La statue de Zeus	Olympie					
Le phare	Alexandrie					
Le colosse	Rhodes					
Le tombeau de Mausole	Halicarnasse					
Le temple d'Artémis	Éphèse					

Relie le dessin de la Merveille à son nom

La pyramide de Khéops Les jardins suspendus La statue de Zeus Le phare Le colosse Le tombeau de Mausole Le temple d'Artémis

O

O

O

O

O

O

O



Cette activité permettra à vos élèves d'améliorer leur esprit de synthèse, leurs stratégies de lecture.

Matériel :

- Le document « À la loupe ! »

But : Compléter le tableau en réalisant le moins d'erreurs possibles

Déroulement :

En allant récupérer les informations à la source (encyclopédies, livres, manuels scolaires, référentiels, etc.), vos élèves doivent compléter ce tableau. Qui obtiendra le plus de bonnes réponses ?

En lien avec les référentiels du tronc commun :

Formation historique, géographique, économique et sociale (FHGES) :

Lire, exploiter des documents

Utiliser un outil d'information

Inscrire dans une perspective historique une réalité d'aujourd'hui, en mettant en évidence des continuités, des changements et des étapes d'une évolution entre hier et aujourd'hui

Collecter et/ou extraire des informations économiques et sociales

Se situer, situer, localiser un lieu

Annoter une représentation de l'espace

Utiliser des repères spatiaux et/ou des représentations de l'espace pour situer un lieu

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
	😊	😊	😊	😊

À LA LOUPE !

En faisant tes propres recherches, complète ce tableau.

Merveille construite	Civilisation	Capitale	Chef d'état	Régime politique	Inventions
La pyramide de Khéops					
Les jardins suspendus de Babylone					
La statue de Zeus					
Le mausolée d'Halicarnasse					
Le temple d'Artémis					
Le colosse de Rhodes					
Le phare d'Alexandrie					

À L'ÉCHELLE DU MONDE ANTIQUE

6

Cette activité permettra à vos élèves d'aborder les échelles en partant d'un matériel existant dans le jeu, dont les représentations sont à l'échelle.

Matériel :

- Les 7 Merveilles du jeu
- Les 2 documents « À l'échelle du monde antique »
- Si nécessaire, voici un [document de synthèse sur les échelles](#) (disponible en cliquant sur le titre souligné)
- Latte
- Feuille(s) de brouillon pour les calculs éventuels

But : Retrouver les dimensions réelles des 7 Merveilles en partant de leurs représentations

Déroulement :

Les 7 Merveilles du jeu **7 Wonders Architects** ont été, pour des raisons logiques, réduites à l'échelle... mais laquelle ? En s'appuyant sur les informations que les élèves ont à leur disposition (sources diverses + mesure des pièces du jeu), ils doivent retrouver les échelles utilisées par les concepteurs du jeu.

Il se peut que les mesures ne soient pas les mêmes entre les élèves. Étant donné que nous ne connaissons pas précisément les vraies dimensions des Merveilles, le processus est plus important que le résultat. À vous d'en juger...

Variantes :

- Vous pouvez les classer dans l'ordre, de la plus petite à la plus grande échelle.
- Vous pouvez aussi, par souci de gain de temps, leur donner les informations concernant les dimensions réelles des Merveilles (mais cela a moins d'intérêt).

En lien avec les référentiels du tronc commun :

Mathématiques (MATHS) :

Établir des relations entre des objets en 3D et leurs représentations en 2D

Réaliser des agrandissements de figures

Mesurer des grandeurs

Utiliser la proportionnalité directe pour exploiter la notion d'échelle

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
	😊	😊		

À L'ÉCHELLE DU MONDE ANTIQUE I

En te basant sur les Merveilles du jeu, détermine leur échelle réelle.

Nom de la Merveille	Hauteur de la Merveille du jeu	Hauteur réelle de l'édifice	Mes calculs	Échelle
La pyramide de Khéops				
Les jardins suspendus de Babylone				
La statue de Zeus				
Le mausolée d'Halicarnasse				
Le temple d'Artémis				
Le colosse de Rhodes				
Le phare d'Alexandrie				

À L'ÉCHELLE DU MONDE ANTIQUE 2

En te basant sur les Merveilles du jeu, détermine leur échelle réelle.

Nom de la Merveille	Hauteur de la Merveille du jeu	Hauteur réelle de l'édifice	Mes calculs	Échelle
La pyramide de Khéops				
Les jardins suspendus de Babylone				
La statue de Zeus				
Le mausolée d'Halicarnasse				
Le temple d'Artémis				
Le colosse de Rhodes				
Le phare d'Alexandrie				

LE JEU DES 7 MERVEILLES

7

Cette activité permettra à vos élèves d'améliorer leur déduction, les stratégies, la mémoire et, surtout, d'en apprendre un peu plus sur les 7 Merveilles et le contexte de leur construction.

Matériel :

- 42 cartes du jeu des 7 Merveilles (réparties en 7 familles)

But : Être le joueur/l'équipe qui comptabilise le plus de familles de Merveilles

Déroulement :

Chaque famille est composée de 6 cartes en rapport avec une des 7 Merveilles :

- | | | |
|-------------------------------|--|-----------------------------|
| 1° Sa représentation | 2° L'endroit où elle est/était érigée | 3° Sa date de fondation |
| 4° Le nom du/des fondateur(s) | 5° La raison pour laquelle la Merveille a été fondée | 6° Une information insolite |

Les cartes des familles choisies sont mélangées. Le distributeur en donne six à chaque joueur, le reste des cartes constituant la pioche. Le premier joueur est celui qui se trouve à la gauche du distributeur. Il demande au joueur de son choix :

« À "nom d'un joueur", dans la famille "nom de la famille", je voudrais "nom de la carte" ».

Si le joueur à qui la carte est demandée l'a dans son jeu, il la donne au demandeur. C'est à nouveau au demandeur de jouer. Il peut demander au même joueur ou à un autre, dans la même famille ou dans une autre famille.

- Si le joueur à qui la carte est demandée ne l'a pas dans son jeu, le demandeur pioche.
- Si la pioche est bonne, c'est encore à lui.
- Si la pioche n'est pas bonne, c'est au tour du joueur suivant, à la gauche du demandeur.
- Quand un joueur réunit les six cartes d'une même famille, il dit « famille », pose les six cartes sur la table et continue à jouer.

La partie est terminée quand toutes les cartes ont été réunies par familles. Celui qui a le plus de familles gagne la partie.

Variantes :

- Pour des parties plus courtes, vous pouvez retirer une ou plusieurs catégories.
- Une huitième famille peut être créée si vous le souhaitez (votre école, une autre Merveille, un lieu remarquable dans votre commune, province, etc.).

En lien avec les référentiels du tronc commun :




Français (FRALA) :

S'adapter à la situation de communication

Stratégies/habiletés de compréhension

Émettre des hypothèses d'anticipation et d'interprétation puis les vérifier

Élaborer des inférences

Primaire		Secondaire		
Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
				

Il faudrait aussi prévoir un verso avec motif pour les cartes qui permet de ne pas voir la carte par transparence



LE TEMPLE D'ARTÉMIS



LE PHARE D'ALEXANDRIE



LE COLOSSE DE RHODES



LE TEMPLE DE ZEUS



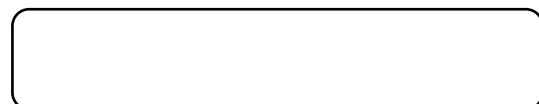
LES JARDINS SUSPENDUS



LA PYRAMIDE DE KHÉOPS



LE MAUSOLÉE D'HALICARNASSE







Éphèse (Turquie)

LE TEMPLE D'ARTÉMIS



Alexandrie (Égypte)

LE PHARE D'ALEXANDRIE



Rhodes (Grèce)

LE COLOSSE DE RHODES



Olympie (Grèce)

LE TEMPLE DE ZEUS



Irak

LES JARDINS SUSPENDUS



Gizeh (Égypte)

LA PYRAMIDE DE KHÉOPS



Bodrum (Turquie)

LE MAUSOLÉE D'HALICARNASSE









<p>IV^e siècle avant J.-C.</p> <p>LE TEMPLE D'ARTÉMIS</p>	<p>III^e siècle avant J.-C.</p> <p>LE PHARE D'ALEXANDRIE</p>
<p>III^e siècle avant J.-C.</p> <p>LE COLOSSE DE RHODES</p>	<p>V^e siècle avant J.-C.</p> <p>LE TEMPLE DE ZEUS</p>
<p>VI^e siècle avant J.-C.</p> <p>Les jardins suspendus</p>	<p>XXVII^e siècle avant J.-C.</p> <p>La pyramide de Khéops</p>



<p>IV^e siècle avant J.-C.</p> <p>Le mausolée d'Halicarnasse</p>	<div></div>
---	-------------

<p>Théodore de Samos et Chersiphron</p> <p> Le temple d'Artémis</p>	<p>Sostrate de Cnide</p> <p> Le phare d'Alexandrie</p>
<p>Charès de Lindos</p> <p> Le colosse de Rhodes</p>	<p>Phidias</p> <p> Le temple de Zeus</p>



<p>Maître d'œuvre inconnu</p> <div>  <div>Les jardins suspendus</div> </div>	<p>Hémiounou</p> <div>  <div>La pyramide de Khéops</div> </div>
<p>Satyros et Pythéos de Priène</p> <div>  <div>Le mausolée d'Halicarnasse</div> </div>	<div>  <div></div> </div>
<p>Ce temple fut construit à la suite de la destruction de l'ancien temple, en l'honneur de la déesse Artémis.</p> <div>  <div>Le temple d'Artémis</div> </div>	<p>Cet ouvrage a été érigé pour aider les marins à la navigation.</p> <div>  <div>Le phare d'Alexandrie</div> </div>



<p>Cette statue a été réalisée en souvenir d'un siège militaire défendu courageusement par Rhodes.</p> <p> Le colosse de Rhodes</p>	<p>La cité d'Olympie souhaitait construire un nouveau lieu pour y siéger.</p> <p> Le temple de Zeus</p>
<p>Le roi Nabuchodonosor II souhaitait offrir un jardin d'agrément à son épouse Amytis de Médie.</p> <p> Les jardins suspendus</p>	<p>La pyramide renferme le tombeau du pharaon Khéops.</p> <p> La pyramide de Khéops</p>
<p>Ce mausolée renfermait le tombeau du roi Mausole et de la reine Artémise II.</p> <p> Le mausolée d'Halicarnasse</p>	<p> <input type="text"/></p>



<p>Il est considéré comme l'un des premiers établissements bancaires du monde.</p> <p> Le temple d'Artémis</p>	<p>On pouvait apercevoir les feux du phare à 50 kilomètres (la tour culminait à 135 m de hauteur).</p> <p> Le phare d'Alexandrie</p>
<p>Il n'a malheureusement pas pu être admiré longtemps (environ 60 ans). La statue, haute de plus de 30m, s'est effondrée lors d'un tremblement de terre en -226.</p> <p> Le colosse de</p>	<p>La statue était constituée de 2 matériaux : de l'or et de l'ivoire. On appelle ce style « chryséléphantine ».</p> <p> Le temple de Zeus</p>
<p>Les historiens ne sont pas sûrs qu'ils aient jamais existé. Des auteurs en parlent, mais aucune preuve tangible n'a été découverte jusqu'à aujourd'hui.</p> <p> Les jardins suspendus</p>	<p>C'est la plus ancienne Merveille du monde antique, et, pourtant, c'est la seule que nous pouvons encore observer aujourd'hui.</p> <p> La pyramide de Khéops</p>
<p>Ce monument était tellement admiré que tous les tombeaux de grande taille s'appelèrent « mausolée » en référence à celui-ci.</p> <p> Le mausolée d'Halicarnasse</p>	<p> <input type="text"/></p>

