

JEU PÉDAGOGIQUE «SUD DE LA MÉDITERRANÉE»

Match local - version 1 octobre 2018

À l'échelle locale, lycée ou groupe de jeunes, les règles du jeu peuvent être moins strictes qu'à l'échelle interville, nationale ou internationale. Elles peuvent même légèrement changer en fonction des suggestions et de l'expérience dans les pays divers. C'est donc à la date la plus récente de cet article qu'il faut se référer.

Le match le plus simple se déroule dans un établissement. Il peut y avoir une compétition interclasse ou la formation de seulement deux équipes initiales. C'est le but final.

Comme les deux équipes de 3 à 5 joueurs peuvent se trouver dans une même pièce, il n'y a donc besoin que d'un seul arbitre. Elles disposent chacune d'un ordinateur branché sur internet à l'adresse <https://dakerscocode.blogspot.fr>. Elles disposent également de la même planche numérotée, que l'arbitre aura imprimée en format A4, ou mieux en format A3 selon les capacités de l'imprimante locale, planche qui lui a été envoyée par internet avant la séance (l'arbitre a également reçu le corrigé). Elles disposent également d'une feuille réponse.

Une planche comporte 14 illustrations numérotées de 1 à 14. La durée du jeu est de 1 heure. Le jeu consiste à trouver pour chaque illustration :

- la rubrique parmi les rubriques suivantes : Algérie, Maroc, Tunisie, Moyen Orient, Asie, Napoléon III, Algues vertes, Phéniciens.
- l'article qui contient l'illustration (chaque article est référencé, par exemple a 65).

Les téléphones portables ne sont pas autorisés pendant la séance, pour éviter une aide extérieure.

Le nom de la rubrique et le numéro de l'article sont à écrire dans les colonnes de la feuille réponse. À la fin du match, l'arbitre ramasse les copies. Il peut donc y avoir au total 28 bonnes réponses, soit 14 pour les noms des bonnes rubriques, et 14 pour les numéros des bons articles. L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de points.

Pour éviter un enlisement des équipes, le corrigé contient pour chaque illustration une suggestion que l'arbitre donne en même temps aux deux équipes pour relancer l'activité du jeu. L'usage des suggestions est laissée au libre choix de l'arbitre.

Il est possible aux équipes de faire un échauffement avant la séance en utilisant la planche N°1 (qui se trouve dans la rubrique « L'explorateur » du site <https://uniondesmeds.com> et qui peut être utilisée sans limitation de temps ...

En cas d'ex-aequo, l'arbitre dispose d'une planche de secours, qu'il pourra distribuer aux deux équipes afin de prolonger la session.

Les bulletins réponses des deux équipes sont envoyées par l'arbitre au secrétariat de l'Association UDM : uniondesmeds@laposte.net

Le palmarès est publié ensuite dans la rubrique « L'explorateur » Chaque équipe reçoit un diplôme par l'Association et une récompense par les mécènes de l'Association. La récompense de l'équipe gagnante est bien entendu la plus importante.

Les deux équipes fusionnent en une seule équipe de 3 à 5 participants pour une compétition inter établissements d'une même ville.

Tous les ans, le match est repris pour les équipes volontaires.

Bien entendu, la lecture des articles est recommandée : elle permet d'élever le niveau de culture générale plus agréablement et plus rapidement que par les méthodes classiques. Et elle est gratuite !