

La seigneurie de Carcassone

Celia-aurelie.magdeleine@ac-orleans-tours.fr

La règle du jeu.

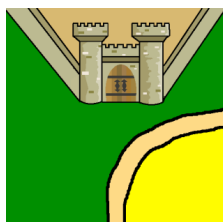
On place une tuile au centre et chaque joueur doit continuer la construction de la seigneurie. Le règle est simple : une route si la tuile précédente possède une route, un château si la tuile précédente possède un morceau de château, etc...

Lorsque le joueur pose une carte « blason », il peut poser un de ses 3 personnages (représentant en bleu le seigneur, en rouge un paysan et en violet un membre du clergé). Attention : deux seigneurs ne peuvent coexister dans la même seigneurie, ni deux membres du clergé. Par contre, les paysans peuvent être plusieurs sur les tenures (jaune)

Le gagnant est celui qui a posé le plus de personnages et qui règne sur le plus grand territoire.

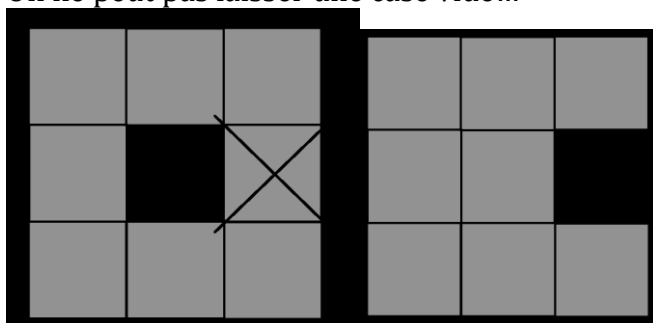
Le matériel :

- 88 tuiles
- 12 boules en bois représentant les personnages
- 4 élèves



On commence en posant au centre cette tuile. Puis chacun tire une carte au hasard, qu'il est obligé de poser.

On ne peut pas laisser une case vide...



Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes.

On peut rajouter un rapporteur : celui qui dessine la seigneurie au fur et à mesure pour son groupe...

Compétences travaillées

- coopérer/mutualiser
- raisonner
- construire des repères historiques : on aborde la notion des trois ordres de la société et cela permet de construire le schéma de la seigneurie (château du seigneur, réserve du seigneur autour, tenures avec le village et le moulin, et même la forêt...), à partir de leur propre « jeu ».

Fabriquer le jeu :

Je vous conseille d'imprimer les cartes sur un papier à étiquette, de tout coller sur une plaque de Depron (3mm) et de recouvrir de film transparent (type recouvre-livre). Ensuite, vous découpez et le tour est joué !

