

Les Cartes de la Curiosité

Les grandes idées commencent par les bonnes questions. Les Cartes de la Curiosité sont un moyen simple, amusant et efficace d'inspirer les enfants à être créatifs en posant des questions surprenantes, merveilleuses et inhabituelles. Suivez ces instructions simples pour savoir comment utiliser les cartes.

Nous espérons que vous apprécierez les Cartes de la Curiosité et qu'elles aideront à inspirer de nouvelles façons de penser pour tous ceux qui les utilisent.

Etape 1 - Démarrage

- › Les Cartes de la Curiosité peuvent être jouées par une à dix personnes. Chaque personne aura besoin de papier et d'un stylo ou d'un crayon.
- › Après avoir téléchargé le pdf des Cartes de la Curiosité, imprimez les pages en couleur. Si cela n'est pas possible, le noir et blanc fonctionnera également.
- › Découpez les 30 cartes et regroupez-les selon leur catégorie en faisant correspondre les cartes qui ont le même motif de fond. Il existe trois catégories: actions, objets et lieux.

Etape 2 - Les Cartes de la Curiosité

- › Placez les cartes face cachée en trois piles, une pile par catégorie.
- › Chaque joueur choisit trois cartes, une dans chaque pile, avant d'aligner les cartes devant lui dans n'importe quel ordre.
- › Une fois que tout le monde a choisi ses cartes, réglez une minuterie de trois minutes. Les joueurs peuvent retourner leurs cartes pour révéler les mots.
- › Pendant les trois minutes, les joueurs doivent réfléchir au maximum de questions qui s'inspirent des mots qu'ils ont choisis.
- › Les joueurs ne doivent pas se limiter à rédiger des questions en utilisant uniquement les trois mots, mais peuvent poser toutes les questions que les mots inspirent.
- › Lorsque le temps est écoulé, laissez les joueurs finir d'écrire leur dernière question.

Step 3 - Choisir une question

- › Chaque joueur passe sa liste de questions au joueur à côté de lui ou, s'il joue seul, il peut suivre les étapes suivantes par lui-même.
- › La minuterie est maintenant réglée sur une minute pendant que les joueurs lisent la liste de questions de chacun. Avant la fin de la minute, ils doivent choisir leur question préférée.

Step 4 - Répondre à une question

- › En réglant le chronomètre sur trois minutes, les joueurs doivent essayer de trouver une réponse à la question qu'ils ont choisie.
- › Il n'y a pas de règles sur la façon dont la réponse est exprimée. Il peut être écrit, dessiné, joué ou même chanté ! Il n'y a vraiment pas de bonnes réponses, seulement des réponses créatives !
- › Lorsque le temps est écoulé, chaque participant lit la question puis partage sa réponse.
- › Le groupe peut prendre le temps de réfléchir aux questions et réponses et d'ajouter leurs idées.

