

Activité : le soleil à l'origine des sources d'énergie renouvelable

Jeux sérieux : Brise de Nice

Une éolienne qui fait la girouette

Les vents locaux agissent sur de petites étendues. La brise de terre et la brise de mer sont des vents locaux qui se produisent sur les zones côtières.

Un habitant du bord de mer à Nice décide d'installer une mini éolienne dans son jardin pour produire de l'électricité. Il est alors étonné de voir que son éolienne change régulièrement de sens entre le jour et la nuit. Les pâles sont dirigées face à la mer le jour et face à la terre la nuit.

A l'aide des indices suivants, construire un schéma pour lui expliquer comment le soleil est à l'origine du changement de sens de sa girouette.

Objectif du jeu : construire un schéma fonctionnel sur les mouvements atmosphériques.

Principe du jeu : Jeu du mistigri (ou pouilleux)

Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes.

Il faut associer 2 cartes correspondantes de même nom et même numéro (une carte "élément" et une carte "indice") pour pouvoir poser la carte "indice" et un élément cartonné sur le plateau de jeu. Exemple : Posséder la carte "indice 4 nuage" et la carte "élément 4 nuage" permet de poser la carte "indice 4" et l'élément cartonné "nuage".

Celui qui reste avec le Mistigri (Brice de Nice) a perdu.

Composition du jeu :

- Le jeu comporte 2 plateaux, un pour la brise de terre et un pour la brise de mer, qui peuvent être utilisés séparément ou simultanément (Ne garder dans ce cas qu'une carte "légende" et qu'une carte "Brice de Nice")

- Pour chaque plateau on dispose de :

- Un plateau de jeu avec des emplacements identifiés pour les cartes "indice" et les éléments cartonnés.

- 22 cartes dont 20 assorties par deux :

- 10 cartes "élément" qui correspondent chacune à un élément cartonné à placer sur le schéma.

- 10 cartes "indice" qui portent des informations utiles pour placer les éléments du schéma.

- 1 carte légende

- 1 carte Brice de Nice

- 10 éléments cartonnés à placer sur le plateau.

Remarque : les cartes "éléments" portent des informations et des Qrcodes pour les "curieux" qui veulent en savoir plus.

Règle du jeu :

- Le jeu se joue individuellement ou par équipes : 4 joueurs ou 4 équipes maximum avec un plateau et 8 maximum avec les deux plateaux.

- Toutes les cartes sont distribuées en début de partie.

Début du jeu :

- L'équipe qui possède la carte "légende" commence et pose la carte sur le plateau sur son emplacement en haut à gauche.

- Si elle possède 2 cartes correspondantes (même nom et même numéro), elle pose sur le schéma la carte indice et l'élément cartonné correspondant sur leur emplacement. L'indice doit être lu aux autres joueurs et la carte "élément" utilisée est sortie du jeu.

Remarque : Les autres joueurs vérifient que la logique du schéma est respectée tout au long de la partie. Les éléments cartonnés pourront être déplacés en cas d'erreur.

- L'équipe suivante tire alors une carte au hasard dans le jeu de l'équipe qui a commencé.

Si elle possède un couple de cartes "indice" et "élément", elle peut jouer à son tour sur le plateau. Sinon, elle passe son tour et c'est à l'équipe suivante de tirer au sort une carte dans son jeu.

Fin du jeu :

Le jeu est fini lorsque toutes les cartes "indice" et les éléments cartonnés ont été posés sur le (ou les) plateau(x) qui représente(nt) alors un schéma de la brise de mer et/ou de la brise de terre.

L'équipe qui reste avec la carte "Brice de Nice" doit expliquer comment le soleil est à l'origine de la brise.