

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

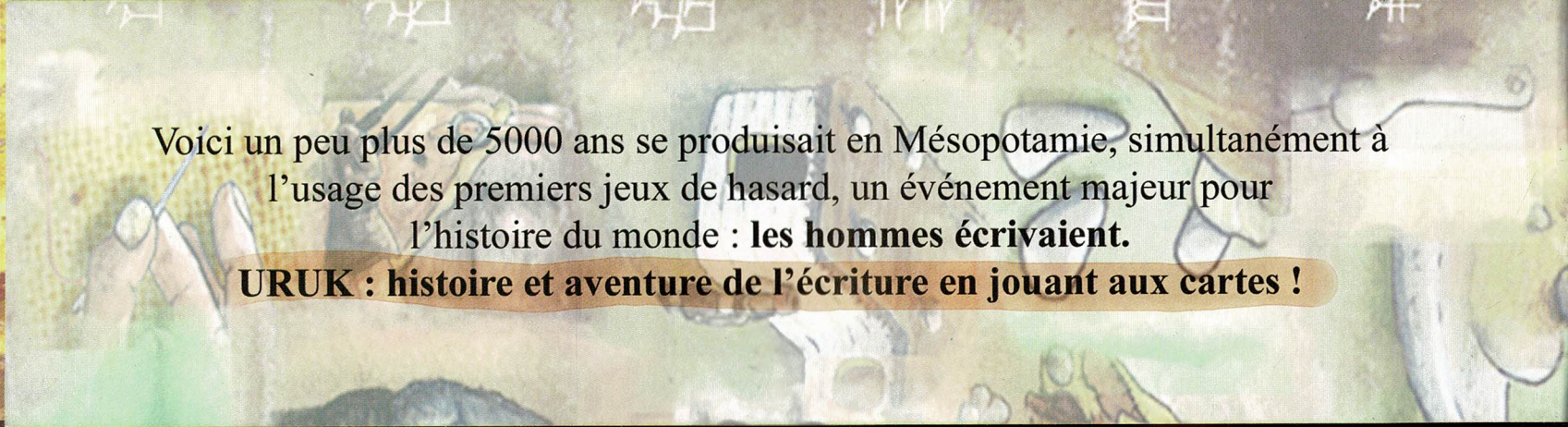


URUK

Naissance de l'écriture

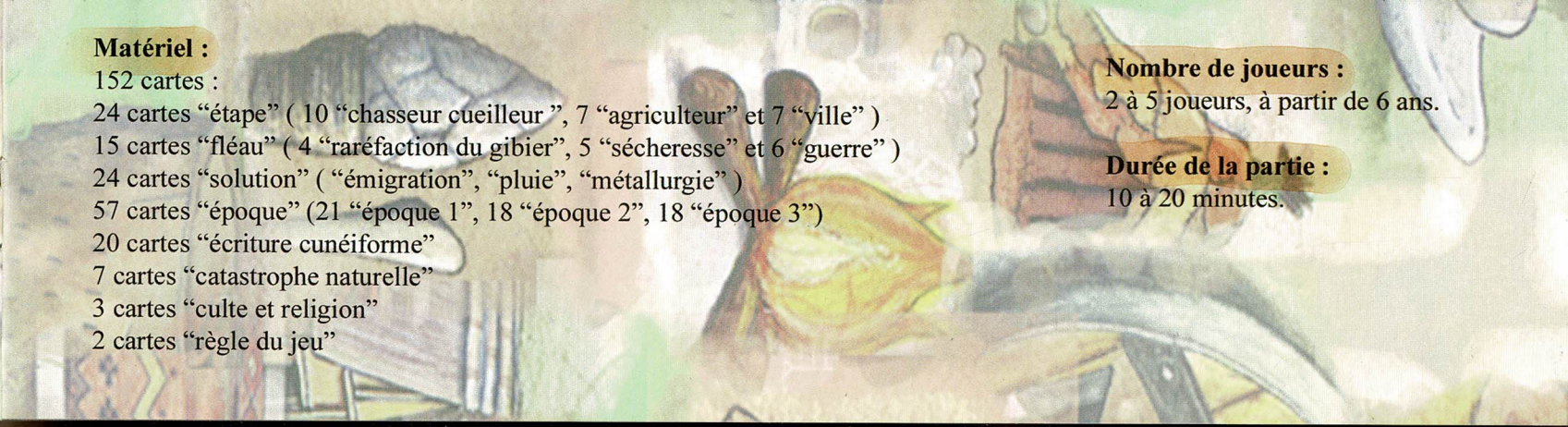


Amusez-vous en vous instruisant !



Voici un peu plus de 5000 ans se produisait en Mésopotamie, simultanément à l'usage des premiers jeux de hasard, un événement majeur pour l'histoire du monde : **les hommes écrivaient.**

URUK : histoire et aventure de l'écriture en jouant aux cartes !



Matériel :

152 cartes :

24 cartes “étape” (10 “chasseur cueilleur”, 7 “agriculteur” et 7 “ville”)

15 cartes “fléau” (4 “raréfaction du gibier”, 5 “sécheresse” et 6 “guerre”)

24 cartes “solution” (“émigration”, “pluie”, “métallurgie”)

57 cartes “époque” (21 “époque 1”, 18 “époque 2”, 18 “époque 3”)

20 cartes “écriture cunéiforme”

7 cartes “catastrophe naturelle”

3 cartes “culte et religion”

2 cartes “règle du jeu”

Nombre de joueurs :

2 à 5 joueurs, à partir de 6 ans.

Durée de la partie :

10 à 20 minutes.

1ère époque : le paléolithique - la pierre taillée -

Au Paléolithique, qui s'étend sur 3 millions d'années, les hommes se déplacent pour vivre, chasser et cueillir. Ils fabriquent leurs premiers outils et construisent des pièges et des cabanes. Ils découvrent le feu et peignent sur les parois des grottes (sûrement pour pratiquer leur culte).



Cueillette



Cueillette

Tente



Tente

Taille de la pierre et de l'os



Taille de la pierre et de l'os

Peinture rupestre



Peinture rupestre

Piège



Piège

Feu



Feu

2ème époque : début du néolithique - la pierre polie -

Le néolithique démarre en Mésopotamie, vers 8000 avant J.C, dans l'actuel Irak, entre le Tigre et l'Euphrate. Les hommes deviennent sédentaires, cultivent les plantes et élèvent des animaux (chiens, chèvres, cochons ...).

Ils utilisent la poterie.

Les outils se spécifient grâce à la découverte de la pierre polie.



Terre cuite



Terre cuite

Meule



Meule

Culture



blé, orge, seigle, pois et fèves

Culture

Pierre polie



Spécialisation des outils

Pierre polie

Maison d'argile



Sédentarisation

Maison d'argile

Elevage



Chien, chèvre, porc ...

Elevage

3ème époque : le néolithique - les premières cités -

Avec les progrès de l'agriculture, les conditions de vie s'améliorent et la population augmente. De gros villages apparaissent, certains deviennent des villes. De nouveaux matériaux sont utilisés pour l'architecture des maisons (plâtre, chaux...). La céramique se répand, les métiers se spécialisent, notamment avec l'invention de la roue (utilisée par le potier), du métier à tisser, de la pratique de l'orfèvrerie (or, cuivre) et de la fabrication du bronze.



Tisserand



Tisserand

Céramiques



Céramiques

Maisons



Plâtre, chaux, torchis

Maisons

Roue



Roue

Bijoutier



Bijoutier

Forgeron



Forgeron

LES DEBUT DE L'ECRITURE :

L'écriture est devenue une nécessité pour conserver la trace des échanges.

Elle est composée de simples dessins, signes images représentant schématiquement les marchandises, objets ou transactions.

Puis les signes s'associent entre eux afin d'exprimer une action, une idée - un épi peut signifier "manger" ou "abondance".

Il s'agit d'un idéogramme.

Enfin certains signes s'éloignent de la réalité et ne deviennent plus qu'un son, permettant de créer des mots par rébus.

La première écriture (-3400avt J.C) est formée de courbes et de droites, fixées sur des tablettes d'argile.

L'écriture se stylise, et l'élément de base devient le "clou" ou le "coin"-cuneus en latin qui donnera cunéiforme-réalisé sur de l'argile fraîche, à l'aide d'un roseau taillé en biseau, dont diverses combinaisons forment un signe.

Les premiers textes ont été trouvés en Irak actuel, dans l'ancienne cité d'Uruk, capitale à l'époque du pays de Sumer.

Naissance
de l'écriture

4700

- 4600 - 4500

- 4400 - 4300

- 4200 - 4100

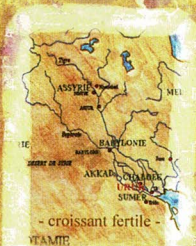
- 4000 - 3900

- 3800 - 3700

- 3600 - 3500

Naissance
de l'écriture

Mésopotamie



Mésopotamie

Tablettes d'URUK



Tablettes d'URUK

Ecriture cunéiforme



Ecriture cunéiforme

But du jeu :

Evoluer jusqu'à la découverte de l'écriture (et entrer dans l'histoire)

Commencer la partie :

On distribue 7 cartes à chacun, le premier pioche une 8ème carte, et pose devant lui la carte "chasseur cueilleur", ou se défausse d'une carte à côté de la pioche s'il ne l'a pas.

Mécanisme du jeu :

Pour poser une carte "1ère époque", il faut avoir posé une carte étape "Chasseur Cueilleur".

Pour poser une carte "2ème époque", il faut avoir posé 3 cartes "1ère époque" et une carte étape "Agriculteur Eleveur".

Pour poser une carte "3ème époque", il faut avoir posé 3 cartes "2ème époque" et une carte étape "Ville".

Enfin, lorsque vous avez posé 3 cartes "3ème époque", vous posez les cartes "Écriture" une à une ou simultanément.

Remarque : Vous avez la possibilité de prendre la carte du dessus de la défausse au lieu de piocher.

Fléau :



La carte “Raréfaction du gibier” empêche de poser des cartes “1ère époque” (marron) tant que vous n’avez pas posé la carte solution adéquate.
La carte “Sécheresse” empêche de poser des cartes “2ème époque” (verte) tant que vous n’avez pas trouvé la carte solution adéquate.
La carte “guerre” empêche de poser des cartes “3ème époque” (beige) tant que vous n’avez pas trouvé la carte solution adéquate.

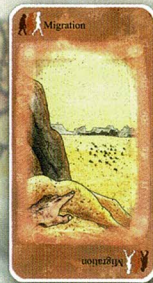


Solution :

La carte "Emigration" permet de contrer la carte "Raréfaction du gibier".

La carte "Pluie" permet de contrer la carte "Sécheresse".

La carte "Métallurgie" permet de contrer la carte "Guerre".



“Catastrophe naturelle” :

Cette carte vous permet de visualiser le jeu d'un de vos adversaires, et de sélectionner la carte qui vous convient contre l'une de vos cartes.

(Cette carte spéciale est à rejeter dans la pioche.)



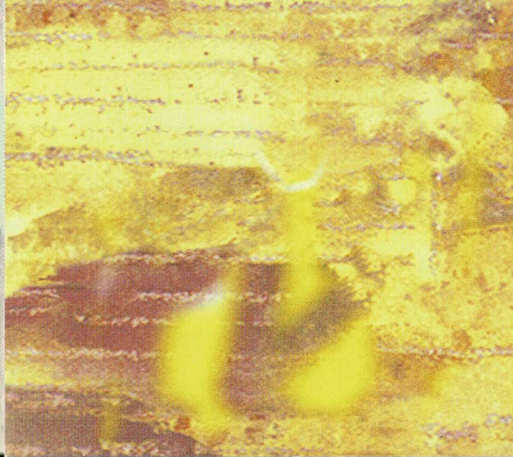
“Culte et religion” :

Cette carte est l'équivalent d'un joker.



Fin de partie :

Le premier qui a posé les quatres cartes suivantes “Ecriture Cunéiforme”, “Tablettes administratives d'Uruk”, “3300 avant J.C” et “Mésopotamie” a gagné.



Un jeu de :
Pascal NIVESSE et de Thomas FIEFFE



La séquence suivante vise à aborder en cycle 3 le thème de la Préhistoire (période qui va de l'apparition des premiers hommes à l'invention de l'écriture) et à introduire par la même occasion un jeu de société qui pourra devenir un des « jeux de la classe », utilisé par les élèves tout au long de l'année : Uruk. Ce jeu de cartes, créé par Pascal NIVASSE et Thomas FIEFFE, reprend en les organisant des éléments significatifs du Paléolithique, du Néolithique et de l'invention de l'écriture.

Activité 1 :

Recueil de représentations sur le sujet

Sur sa fiche, chaque élève tentera de faire le point sur ce qu'il sait ou croit savoir de la Préhistoire (*colonne 1*). Il confrontera ensuite ses réponses avec celles de son groupe ou de la classe (*colonne 2*), ce qui fera sans doute émerger quelques **divergences de représentations**... lesquelles justifieront l'organisation d'activités de recherche documentaire. La 3^{ème} colonne ne sera remplie qu'après l'activité 2.

Activité 2 : Jeu

Les élèves, en petit groupe¹ (2 à 6 joueurs), à tour de rôle, utiliseront le jeu « Uruk – Naissance de l'écriture² ». Ils veilleront à prendre un temps pour **consulter la règle** du jeu et repérer le contenu des différentes cartes voire se liront mutuellement la courte description de l'époque à laquelle elles correspondent (description incluse dans la règle du jeu).

À l'issue de la partie, quelques questions-réponses informelles qu'ils se poseront entre eux pourront amener les élèves à situer ou à nommer les éléments représentatifs d'une époque donnée de la Préhistoire.

Activité 3 : Recherche documentaire

Le jeu aura permis de répondre à certaines questions du tableau (*colonne 3*). Les autres nécessiteront une **recherche sur d'autres supports**, en classe, en BCD, à domicile ou en bibliothèque municipale : dictionnaires, encyclopédies, manuels, documentaires... Les résultats obtenus, qui valideront ou infirmeront les représentations initiales des deux premières colonnes, seront consignés dans la troisième colonne.

Dans la colonne 2, indiquer le nombre d'élèves concernés.

Activité 4 : Production écrite

Une fois la troisième colonne du tableau correctement remplie, chaque élève sera invité à **produire un texte** résumant tout ce qu'il pense utile de retenir sur le sujet, **en utilisant certains mots** (variables selon son année dans le cycle). Ce texte, une fois corrigé par l'enseignant, sera recopié au propre sur la feuille.

Activité 5 : Auto-évaluation

Après avoir découpé les petites cartes du premier ensemble de la page 4 (tirées du jeu), chaque élève tentera, **de mémoire**, de les replacer correctement sur sa fiche. Après avoir vérifié, grâce à la règle du jeu, l'exactitude de ses réponses, il collera ces vignettes et pourra les colorier (de préférence aux crayons de couleur) avec les mêmes couleurs que celles utilisées par le jeu. La mémorisation des **repères mnémotechniques** que constituent ces cartes pourra être un moyen supplémentaire de se rappeler ce que l'on souhaite qu'il sache de cette période historique.

Le second jeu de cartes ne sera pas collé, mais juste découpé, non colorié, pour pouvoir **s'entraîner** à replacer chronologiquement et dans les bons groupes les éléments significatifs du Paléolithique, du Néolithique (outils et premières cités) et du début de l'écriture.

Séquence didactique
proposée par :

Bruce DEMAUGÉ-BOST
École F. Garcia Lorca
Classe de cycle 3
1, rue Robert Desnos
69120 Vaulx-en-Velin
bdemaugé@hotmail.com



Jeu créé par :
Pascal NIVASSE
& Thomas FIEFFE
Ludiquement votre
39, rue Claude Hugue
59290 Wasquehal
☎ 03 20 98 17 95
☎ 06 86 62 10 28
pn@ludiquementvotre.com

Activité 6 : Évaluation finale

Laissons à chaque enseignant le soin d'organiser cette activité **quand et comme** il le jugera utile...

1. Cette activité nécessite donc une organisation de classe qui permette aux élèves de ne pas tous faire la même chose en même temps (à moins d'acheter 4 ou 5 boîtes de jeu)...

2. Si, tout comme moi, en raison de votre éthique laïque (enseignement public oblige), vous êtes gênés par le fait que ce soient seulement des cartes « culte et religion » qui permettent de se sortir du pétrin dans Uruk (jokers), voici une variante simple : remplacer ces deux cartes par 2 des 8 cartes vierges fournies par les auteurs dans la boîte (merci à eux pour cette idée trop rare !) et convenir de ce que ces cartes blanches remplaceront n'importe quelle autre carte du jeu (penser néanmoins à aborder avec les élèves les hypothèses des historiens sur les croyances des hommes préhistoriques). De la même manière, il me semble judicieux (par rapport à la signification d'Uruk® qui n'est pas sans rappeler quelque part le fameux Mille Bornes®), de remplacer les 7 cartes « catastrophe naturelle » par 6 cartes blanches notées « pillage » (vu qu'elles permettent de dérober la carte de son choix à un autre joueur et de lui substituer une carte que l'on ne veut plus...)

1. Essaie de compléter la colonne ① avec ce que tu penses.

	① Ce que je crois que c'est...	② Ce que pensent mes camarades...	③ J'ai découvert que c'est...
Les dinosaures vivaient pendant la Préhistoire.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Les hommes préhistoriques chassaient les dinosaures.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Les premiers hommes habitaient toujours au même endroit.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Pour faire leurs premiers outils, les hommes ont taillé des pierres.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Ils ont peint sur les parois des grottes juste pour faire joli.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Quand ils se sont mis à polir la pierre, ils ont pu inventer de nouveaux outils.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Une fois les hommes installés en villages, de nouveaux métiers sont apparus.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
Les premiers hommes qui ont écrit vivaient sur le territoire de la France actuelle.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
La Préhistoire finit avec l'invention de l'écriture.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	
La Préhistoire finit quand on a commencé à raconter des histoires.	<input type="checkbox"/> vrai <input type="checkbox"/> faux	... pensent que c'est vrai. ... pensent que c'est faux. ... ne savent pas.	

2. Compare tes réponses avec celles de tes camarades puis remplis la **colonne ②**.

3. Après avoir joué à Uruk, tu peux déjà compléter certaines cases de la **colonne ③** (aide-toi de la règle du jeu).

4. Recherche dans les documents disponibles à l'école, chez toi ou à la bibliothèque municipale les informations qui manquent et finis de compléter la colonne ③.

5. Fais vérifier tes réponses de la colonne 3 par ton enseignant, puis écris au brouillon un texte qui résumera ce que tu voudrais retenir de la Préhistoire. Ton texte devra reprendre et expliquer si nécessaire les mots suivants, selon ton niveau :

<i>niveau 1</i>	<i>niveau 2</i>	<i>niveau 3</i>
<input type="checkbox"/> Préhistoire <input type="checkbox"/> chasse <input type="checkbox"/> cueillette <input type="checkbox"/> agriculture <input type="checkbox"/> élevage <input type="checkbox"/> invention du feu	<input type="checkbox"/> nomade <input type="checkbox"/> sédentaire <input type="checkbox"/> peinture rupestre <input type="checkbox"/> céramiques	<input type="checkbox"/> Paléolithique <input type="checkbox"/> Néolithique <input type="checkbox"/> Mésopotamie <input type="checkbox"/> écriture cunéiforme

NB : le niveau 2 reprend les mots du niveau 1, et le niveau 3 ceux des niveaux 1 et 2.

6. Fais corriger ton résumé, puis recopie-le au propre au dos de cette feuille.

Mon résumé

7. Découpe les cartes de l'ensemble 1 et essaie de les replacer, de mémoire, dans la période à laquelle elles correspondent. Vérifie tes réponses puis colle-les au bon endroit. Tu pourras ensuite les colorier en conservant les mêmes couleurs que le jeu (marron, vert, beige, jaune).

Le Paléolithique (la pierre taillée)						
Le début du Néolithique (la pierre polie)						
La fin du Néolithique (les premières cités)						
Les débuts de l'écriture						

8. Découpe les cartes de l'ensemble 2, attache-les avec un petit élastique et entraîne-toi, de temps en temps, à reconstruire ce tableau de mémoire.

Après avoir découpé les cartes de l'ensemble 1 et les avoir collées sur ta fiche, découpe les cartes de l'ensemble 2. Attache-les avec un petit élastique et entraîne-toi, de temps en temps, à reconstruire le tableau de mémoire.

Ensemble 2

Le Paléolithique (la pierre taillée)	 Cueillette	 Meule	 Tisserand	 Spécialisation des outils	 Mésopotamie	 Peinture rupestre
Le début du Néolithique (la pierre polie)	 Maisons d'argile (sédentarisation)	 Naissance de l'écriture	 Tente (nomadisme)	 Tablettes d'Uruk	 Culture (blé, orge...)	 Maisons (plâtre, chaux, torchis)
La fin du Néolithique (les premières cités)	 Terre cuite	 Roue	 Forgeron	 Taille de pierre et d'os	 Céramiques	 Invention du Feu
Les débuts de l'écriture	 Piège	 Écriture cunéiforme	 Élevage	 Bijoutier		

Ensemble 1

 Cueillette	 Meule	 Tisserand	 Spécialisation des outils	 Mésopotamie	 Peinture rupestre
 Maisons d'argile (sédentarisation)	 Naissance de l'écriture	 Tente (nomadisme)	 Tablettes d'Uruk	 Culture (blé, orge...)	 Maisons (plâtre, chaux, torchis)
 Terre cuite	 Roue	 Forgeron	 Taille de pierre et d'os	 Céramiques	 Invention du Feu
 Piège	 Écriture cunéiforme	 Élevage	 Bijoutier		