

La Chaîne de Défense

Objectif du Jeu

La chaîne de Défense est un jeu de carte collaboratif.

L'équipe doit collaborer pour construire le plus grand nombre possible de **Chaînes de Défense** logiques et biologiquement correctes, en connectant différents types de cartes.

Joueurs

Nombre : 2 à 4 joueurs par équipe (ou plus, mais l'interaction diminue).

Mode : Collaboratif (tous contre le temps).

Matériel

Les 52 cartes proposées :

- 6 Cartes Départ (D)
- 7 Cartes Opinions (O)
- 6 Cartes d'Observation
- 7 Cartes de Mesures
- 10 Cartes Acteur
- 6 Cartes Interprétation
- 10 Cartes Flèches (F)

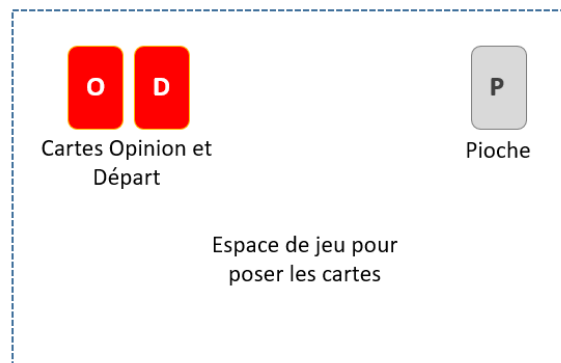
Un chronomètre.

Un décompte de points pour valider les chaînes (on peut utiliser un dé)

Mise en Place

Mélange : Mélangez tous les types de cartes ensemble, sauf les cartes Opinion et les cartes Départ qui seront à retourner.

Distribution : Chaque joueur reçoit 5 cartes. Les cartes restantes forment la **pioche** (cartes retournées).



Début : L'équipe décide du premier joueur

Déroulement d'un Tour

Un joueur pioche et pose une carte Opinion ou une carte Départ au centre de l'espace de jeu.

Puis, dans l'ordre, chaque joueur effectue **une seule action** parmi les suivantes :

1. Poser la première carte d'une chaîne

Le joueur peut poser **UNE** carte **Observation (O)** ou **Mesure (M)** pour commencer une nouvelle chaîne.

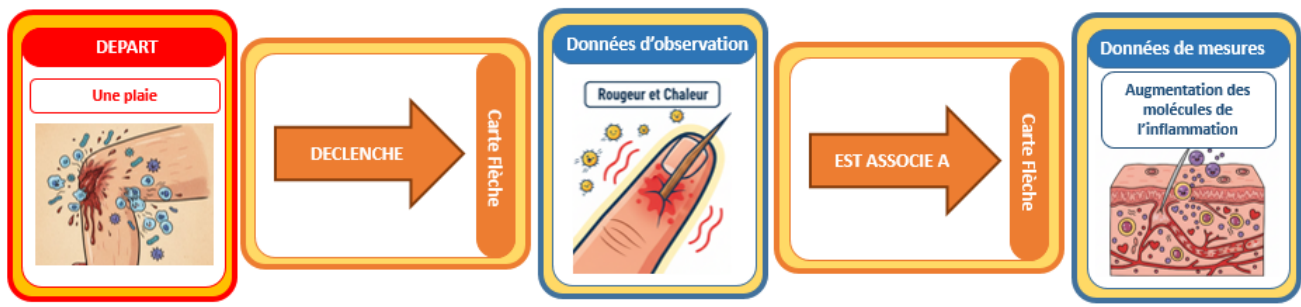
*Exemple : La carte de Départ est « une plaie » le joueur peut Poser la carte **Observation** ("Rougeur et chaleur" ou bien « Apparition de pus »).*

2. Compléter une Chaîne existante avec des cartes Flèche – Observation – Mesure - Interprétation

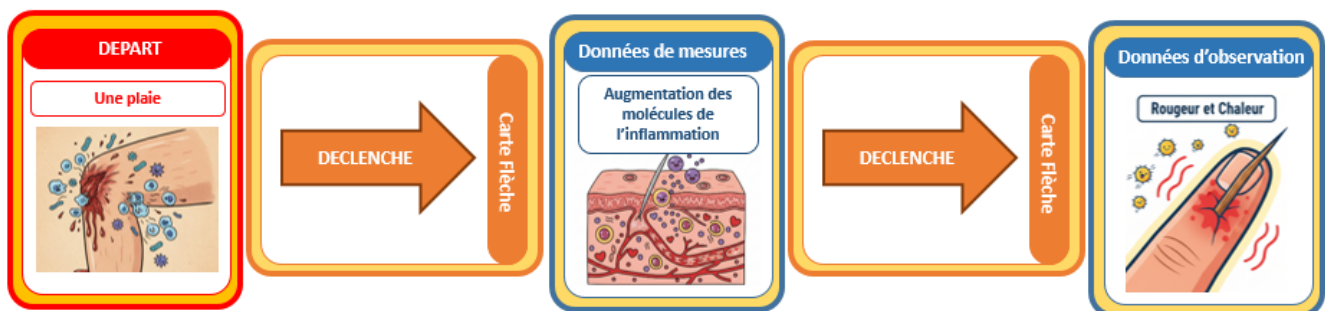
Le joueur doit ajouter DEUX cartes à une chaîne déjà commencée sur la table : Une carte flèche et une autre carte associée

Règle d'or : il doit toujours y avoir carte Flèche entre deux autres types de cartes.

Exemples

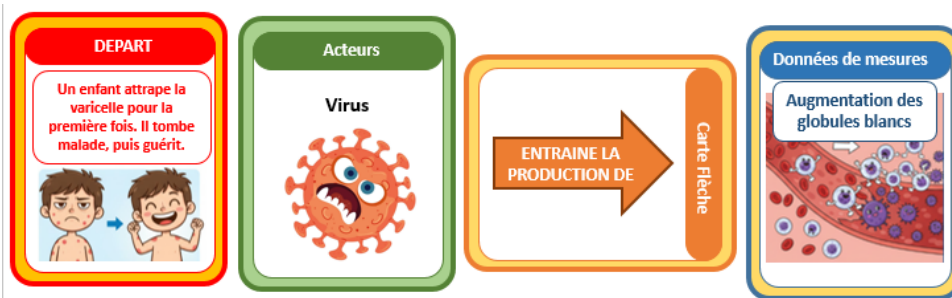
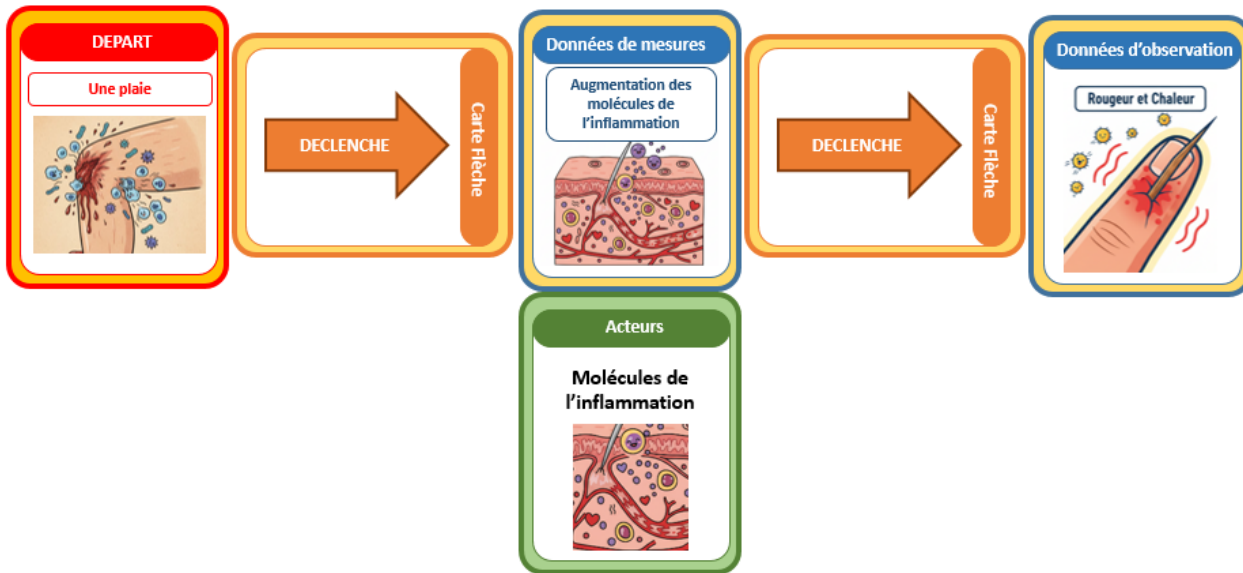


Mais on aurait également pu avoir :



3. Compléter une Chaîne existante avec des cartes Acteur

Le joueur peut poser **UNE** carte **Acteur** directement dans un endroit de la chaîne ou bien en l'associant avec une carte Observation ou une carte Mesure déjà posée.



4. Défausser et Piocher

Si le joueur ne peut (ou ne veut) ni ouvrir une chaîne, ni la compléter, il peut défausser une de ses cartes **face cachée** et piocher une nouvelle carte.

Après avoir posé une ou deux cartes, le joueur prend une ou deux cartes dans la pioche

Important : Un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 cartes en main.

Remarque

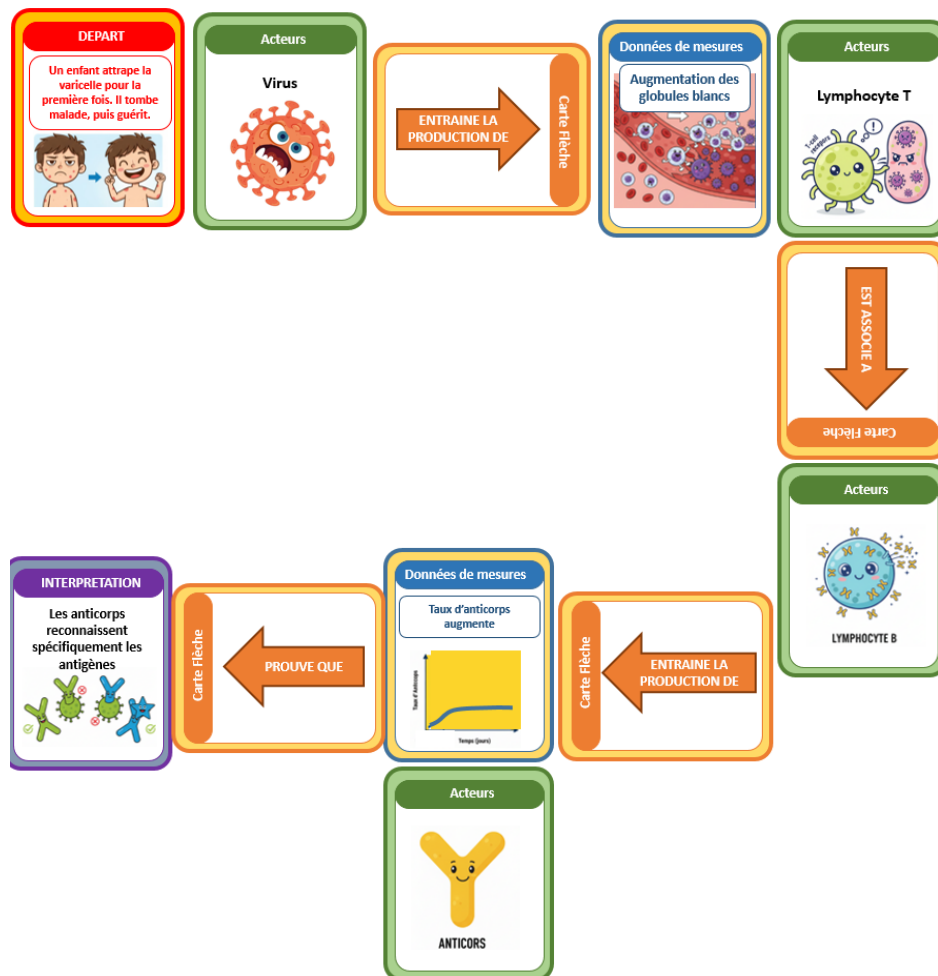
Les autres joueurs peuvent **discuter** et **suggérer** l'enchaînement, mais la décision finale et la carte posée sont celles du joueur dont c'est le tour.

Conditions de Validation d'une Chaîne

Une Chaîne de Défense est considérée comme **Validée** (et mise de côté pour les points) lorsque :

- Elle contient **au moins 3 cartes** (sans compter la Flèche) et s'arrête par une carte **Interprétation (I)**
- Elle est **logiquement correcte** et **biologiquement exacte**.

Veto de l'Équipe : Si **tous** les autres joueurs (ou l'enseignant) s'opposent unanimement à la dernière carte posée, jugeant la connexion fautive, le joueur doit reprendre sa carte et la chaîne est considérée comme interrompue jusqu'au prochain tour.



Conditions de Victoire

L'équipe gagne si elle réussit à atteindre l'un des objectifs suivants :

Objectif de Base : Valider **3 chaînes de défense** logiquement différentes avant la fin du temps imparti (si vous jouez avec un chrono).

Objectif Avancé : Réussir à réunir **2 chaînes de défense** entre elles.

Super-Défi : Construire la "**Mégachaîne**" la plus longue possible (avec un minimum de 8 cartes, sans compter les cartes Flèche) sans commettre d'erreur logique.

À la fin du jeu, l'équipe passe en revue les chaînes pour confirmer collectivement leur validité.

Comptage des points (optionnel)

- Chaque carte Observation Et/Ou Mesure posée vaut 2 points
- Chaque carte Acteur posée vaut 1 point
- Chaque carte « Prouve que » Et/Ou « Déclenche » posée vaut 1 point

Par exemple la chaîne précédente vaut 9 points. La toute première chaîne de ces règles du jeu vaut 5 points

Fin de partie : temps de métacognition

Plusieurs chaînes ont été créées. Elles ne se valent pas toutes... Cela va être l'occasion d'aborder le raisonnement scientifique et la pensée critique.

Type de chaînes basiques

- Observation & Interprétation
- Mesures & Interprétation
- Cause à Effet & Interprétation
- Preuve de Principe & Interprétation

Les **chaînes complexes** associent plusieurs chaînes de base.

Discussion :

Tout est dans les flèches que les élèves auront utilisées.

Seules les cartes Observation et les cartes Mesure ont valeur de preuve.

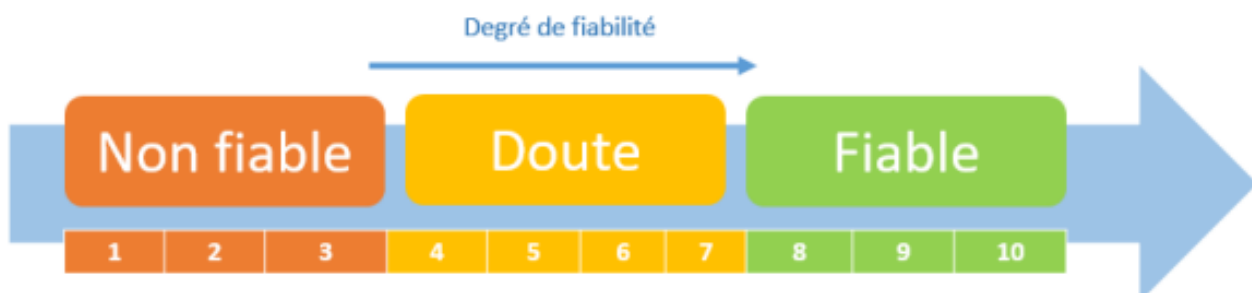
Donc on ne peut associer une carte Acteur en amont d'une carte « Prouve que »

Une carte « est associée à » est moins forte qu'une carte « déclenche » : dans le premier cas on reste sur une corrélation alors qu'une carte « déclenche » indique une causalité.

En conclusion :

- plus une chaîne comporte des cartes Observation et/ ou Mesure, plus cela participe à la fiabilité de l'interprétation finale.
- plus une chaîne comporte des cartes Flèche de type « déclenche » ou « prouve que », plus l'interprétation finale sera considérée comme complète (ce qui augmente implicitement la fiabilité).

Si on en revient à la proposition de comptage des points pour chaque chaîne on pourra utiliser le fiabilitomètre pour estimer la fiabilité de l'interprétation.



- Une chaine dont la valeur est inférieure à 3 points n'est, a priori, pas fiable
- Une chaine dont la valeur est comprise entre 4 et 7 points devrait laisser un doute
- Une chaine dont la valeur est supérieure à 7 points est, a priori, fiable

L'idée générale est que les élèves sortent du jeu en ayant compris que la fiabilité d'une interprétation en sciences doit tenir compte du nombre et de la qualité des preuves matérielles (données issues de l'observation et des mesures : ce sont les faits) ET de la robustesse des liens de causalité.