

## Chemistry speed

### Jeu

- Boite avec 32 cartes « question » (avec réponse au dos)
- Un totem « Mole »
- La classification périodique avec le symbole des éléments
- Les masses des particules élémentaires : proton, neutron, électron.

Nombre de joueurs : 4

Durée de la partie : 1h



### Règle

- Faire deux équipes. Chaque équipe doit avoir à sa disposition : feuille, crayon et calculatrice.
- Mélanger les cartes, les placer dans le sac face « question » vers le haut.
- Placer le sac avec les cartes au centre ainsi que le totem.
- Tirer une carte « question ».
- Trouver la réponse à la question le plus rapidement possible avec son partenaire.
- Dès qu'une équipe a trouvé la réponse, un des joueurs de l'équipe doit attraper le totem et annoncer le résultat à voix haute.
- Vérifier que la réponse est juste (au dos de la carte). Si la réponse est juste, l'équipe gagne la carte. Si la réponse est fausse, l'équipe adverse gagne la carte.
- A la fin de la partie, on compte les points :
  - Carte verte : 1 point
  - Carte bleue : 2 points
  - Carte rouge : 3 points
- L'équipe qui a le plus de points a gagné.

## The mole game (jeu de plateau)




### Jeu

- Boite avec 32 cartes « question » (avec réponse au dos)
- Deux pions, un dé et un sablier
- La classification périodique avec le symbole des éléments
- Les masses des particules élémentaires : proton, neutron, électron.

Nombre de joueurs : 4

Durée de la partie : 1h

### Règle

- Faire deux équipes. Chaque équipe doit avoir à sa disposition : feuille, crayon et calculatrice.
- Mélanger les cartes, les placer dans la boîte.
- Placer les pions sur la case départ.
- Chaque équipe lance le dé, celle qui a obtenu le nombre le plus petit commence.
- L'équipe 1 commence. L'équipe 2 prend une carte « question » et lit la question. L'équipe 1 a trois minutes pour répondre à la question.
- Si l'équipe 1 trouve la bonne réponse, elle avance son pion d'un nombre de cases qui dépend de la couleur de la carte :
  - Carte verte : 1 case
  - Carte bleue : 2 cases
  - Carte rouge : 3 cases
- Si l'équipe tombe sur une case , elle passe son tour.
- Si l'équipe tombe sur une case , elle recule de deux cases.
- Si l'équipe tombe sur une case , elle avance de deux cases.
- L'équipe gagnante est celle qui arrive la première à la case arrivée.