

BPH

Jeu de cartes en Physiopathologie

Niveau

1^{ère} ST2S et TST2S

Thème du
programme

C – physiopathologie

Situations
pédagogiques

- Pédagogie alternative (jeu de cartes interactif et collaboratif)

Liens
internet

- Lien(s) : cliquer ici

CRCN

- Domaine 1 : Information et données
- Domaine 2 : Communication et collaboration
- Domaine 3 : Création de contenus

Matériels

- Jeu de cartes à préparer avec les élèves.



Mots clés

Terminologie médicale, pathologie, physiologie, organisation du corps humain

Activité :

"Déroulement du jeu"

• Objectif(s)

- Maitriser les pathologies de BPH

• Durée

- 1h

• Consignes

Règle du jeu.

Présentation :

- Cartes **bleues** « Maladie »
- Cartes **roses** « Caractéristiques de la maladie »
 - symptômes
 - diagnostic
 - structure concernée
 - causes ou origine
 - traitement
 - prévention
- Cartes **vertes** « guide du jeu »
- Tableau de correction

But du jeu :

- Réunir les 6 cartes **roses** correspondant aux caractéristiques d'une maladie.

Début du jeu :

- Piocher **une carte bleue** par joueur.
- Distribuer **6 cartes roses** par joueur.
- Le reste des cartes roses constitue la pioche.
- La première carte de la pioche est **retournée**.

Tour de jeu.

- A son tour de jeu chaque joueur prend une carte dans la pioche ou la première carte de la défausse.
- Il se défausse d'une carte de façon à avoir toujours 6 cartes dans son jeu. Les cartes défaussées le sont **face visible**.

Fin du jeu.

- Le premier joueur ayant réuni toutes les caractéristiques de sa maladie abat ses cartes.
- Le jeu s'arrête.

- Les autres joueurs abattent le maximum de cartes correspondant à leur maladie.

Comptage des points.

- 1 point par carte juste chaque erreur fait perdre un point.

Remarque : les cartes sont à préparer avec les élèves