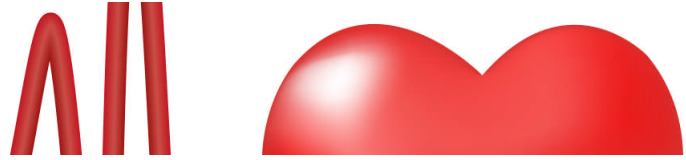


Artériosclérose

Information pour l'enseignant



1/4

Sujet	Chapitre 1: Composition du sang 1.2 – Plaquettes sanguines / page 10
Devoir	Les élèves répètent sous forme de jeu les causes et maladies subséquentes possibles de l'artériosclérose.
Matériel	Damier Instructions de jeu Figurines de jeu Dé
Type de travail	Texte
Durée	20 minutes



Artériosclérose

Fiche de travail



Devoir:

Avant de jouer, lis attentivement le texte de la page 10 consacré à l'«artériosclérose».

Instructions de jeu

1. Les joueurs disposent leurs figurines sur la case départ. Celui dont le dé montre le chiffre le plus élevé commence. Les joueurs lancent le dé dans le sens de l'aiguille d'une montre.
2. Lorsqu'un joueur tombe sur une case grise, il recherche une cause de l'artériosclérose. La lettre dans la case est la première lettre du mot recherché. Si le joueur trouve le mot correct, il peut avancer d'une case. S'il donne un mot incorrect, il doit reculer de deux cases.
3. Lorsqu'un joueur tombe sur une case rouge, il recherche une maladie subséquente de l'artériosclérose. Ici aussi, la lettre dans la case est la première lettre du mot recherché. Si le joueur trouve le mot correct, il peut avancer de deux cases. S'il donne un mot incorrect, il doit laisser passer un tour.
4. Le gagnant est le joueur qui parvient en premier à la case arrivée.



Artériosclérose

Fiche de travail



3/4

Damier

31 P	32	33	34 M	35 ARRIVÉE
30	29 H	28	27	26 S
21	22	23 E	24	25
20 C	19 A	18	17	16
11	12	13	14 D	15
10	9 T	8	7	6 I
1 DÉPART	2	3 A	4	5



Artériosclérose

Solution



4/4

Solution:

Mots recherchés

Gris (causes):

A: Age

T: Tabac

D: Diabète

C: Cholestérol

E: Excès de poids

S: Stress

H: Hypertension

M: Manque de mouvement

Rouge (maladies subséquentes):

I: Infarctus

A: Attaque d'apoplexie

P: Problèmes de circulation

