

Une Case en Plus 2015

➤ Séance 10 : Une règle du jeu, pour quoi faire ?

1) Préambule : Que doit comporter une règle du jeu ?

2) Lecture de la règle et le lexique du jeu

3) Le jeu final correspond-il avec celui initialement prévu ?

4) SYNTHÈSE :

Une case en plus 2015

➤ Séance 10 : Une règle du jeu, pour quoi faire ?

1) Préambule : Que doit comporter une règle du jeu ?

2) Lecture de la règle et le lexique du jeu

Quiz ou quiz : n.m., inv., vient de l'anglais (1886), signifie jeu qui consiste en un questionnaire permettant de tester ses connaissances. L'étymologie : latin, **quies**, dérivée de **qui es**, qui signifie « qui êtes-vous ? », 1^{ère} question posée lors des examens oraux en latin.

Totem : n.m.1609, Emprunté à un dialecte d'Amérique du Nord. vient de *kit-otem* « ton clan » ou *ot-oteman* « son clan », qui signifie « représentation concrète d'un être, espèce animale ou végétale, parfois chose, qui incarne l'esprit des ancêtres et sert d'emblème à une famille, une tribu, ou une nation. Aujourd'hui, objet qui sert d'emblème protecteur au clan, souvent de forme verticale ou de mâât.

Battle : n.f.ou m., qui signifie bataille ou combat et donc défi que se lancent des rappers ou des slameurs. Mot emprunté à l'anglais, lui-même dérivé du français bataille.

Énonciation : n.f. acte oral ou écrit qui consiste à dire quelque chose à quelqu'un.

Nota bene (ou plus courant : N.B.): locution interjective, inv., latin, qui signifie : « Remarquez bien, notez bien ».

3) Le jeu final correspond-il avec celui initialement prévu ?

4) SYNTHÈSE :