

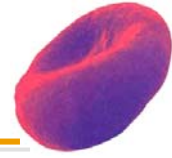


ARTÉRIOSCLÉROSE

Domaine :	2.3 Plaquettes sanguines, artériosclérose, p. 15
Travail à réaliser :	Les élèves répètent en jouant les causes possibles de l'artériosclérose et les maladies qu'elle peut provoquer.
Matériel :	<ul style="list-style-type: none">• Jeu• Règles du jeu• Pions• Dés
	Travail par groupe de trois
	20 minutes



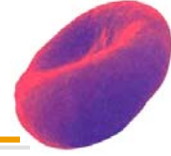
ARTÉRIOSCLÉROSE



31 T	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 Â	4	5



ARTÉRIOSCLÉROSE



DEVOIR : Avant de commencer à jouer, les élèves lisent attentivement le texte de la page 15 consacré à l'artériosclérose.

Règles du jeu

1. Les joueurs placent leur pion sur la case de départ. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Lorsqu'un joueur arrive sur une case rose, il doit nommer une des causes de l'artériosclérose. La lettre indiquée sur la case correspond à la première lettre du mot recherché. Si le joueur trouve le mot exact, il avance d'une case, si sa réponse est fausse, il recule de deux cases.
3. Lorsqu'un joueur arrive sur une case rouge, il doit nommer une des maladies pouvant être provoquée par l'artériosclérose. La lettre indiquée sur la case correspond à la première lettre du mot recherché. Si le joueur trouve le mot exact, il avance de deux cases, si sa réponse est fausse, il laisse passer un tour.
4. Le gagnant est le joueur qui atteint le premier la case d'arrivée.

Mots à trouver

Cases roses (causes) :

- Â : Âge
- T : Tabac
- D : Diabète
- C : Cholestérol
- E : Excès de poids
- S : Stress
- H : Hypertension
- M : Manque de mouvement

Cases rouges (maladies provoquées) :

- I : Infarctus
- A : Attaque d'apoplexie
- T : Troubles de la circulation sanguine