

Sciences et technologie au cycle 3 - jeu



Guide à l'usage des utilisateurs du kit de jeu.

Ce jeu a été conçu par Christophe BERTHIER IA-IPR de sciences physiques de l'académie de Bordeaux avec la participation de Virginie BISCARAT-COTTET professeure de SVT au collège de Geaune (40) et Mauricette MESGUICH professeure de SVT et ingénieure de formation à la *Maison pour la science en Aquitaine*.

Il s'agit d'un outil de formation destiné à faciliter la maîtrise du nouveau programme de sciences en cycle 3.

Son but est de construire les grandes lignes d'activités pour les élèves dans le cadre de ce nouveau programme en commençant à s'approprier les notions du programme et les compétences à faire acquérir aux élèves au cours du cycle 3. Il permet ainsi aux enseignants des différentes disciplines d'échanger tout en s'amusant et d'entrer dans l'univers disciplinaire de l'autre. Une partie se joue à 4 équipes maximum de 3 joueurs (dans l'idéal, un de chaque discipline Physique-chimie, SVT et technologie).

Le jeu se présente comme un jeu de l'oie où chaque équipe déplace son pion sur un plateau qui comprend 6 types de cases. Ce plateau à imprimer est fourni en format A3. L'avancée sur le plateau se fait grâce à un lancer de dé (Voir règles du jeu). La construction des activités est ponctuée, selon le déroulement du jeu par des moments de tests de connaissances dans les différentes disciplines, par des défis individuels ou collectifs, des pénalités ou des avantages.

Le kit proposé contient trois types de cartes « activités », dont celles intitulées « **contenus** » ont été distinguées en 4 couleurs correspondant aux 4 grands thèmes du programme. Elles doivent être imprimées en veillant à bien faire correspondre le recto (contenu du programme) et le verso (logo de l'activité avec la mention « contenu »).

Pour les autres cartes « activités », « **compétences** » ou « **thématique** », il faut respecter là encore le recto et le verso lors de l'impression.

Les 7 cartes compétences devront être imprimées en 4 exemplaires afin d'avoir 28 cartes au total. Toutes les autres ne nécessitent qu'une impression.

Toutes les cartes à jouer sont fournies dans un sous-dossier « cartes à jouer » au format word et au format pdf. Tous les versos des cartes sont dans un même et unique fichier « verso des cartes à jouer »

Un autre sous-dossier « matériel pour les défis » contient des exemples de documents utilisables dans la version du jeu fournie. Tous ces documents peuvent être modifiables en fonction des besoins de formation.

Les autres fichiers utiles au jeu sont dans le dossier général comme par exemple le modèle « fiche activité » ou la « fiche de scores ».

Les activités construites au cours du jeu doivent être déposées dans une urne, il s'agit d'une simple boîte sur laquelle on peut rajouter l'étiquette fournie. Un maître du jeu anime la partie. Cela peut être une personne extérieure au groupe ou bien l'un des joueurs si besoin. Le maître du jeu a un rôle important lors des questions de connaissances ou des défis. C'est lui également qui a en charge le décompte des points des équipes (voir règle du jeu).