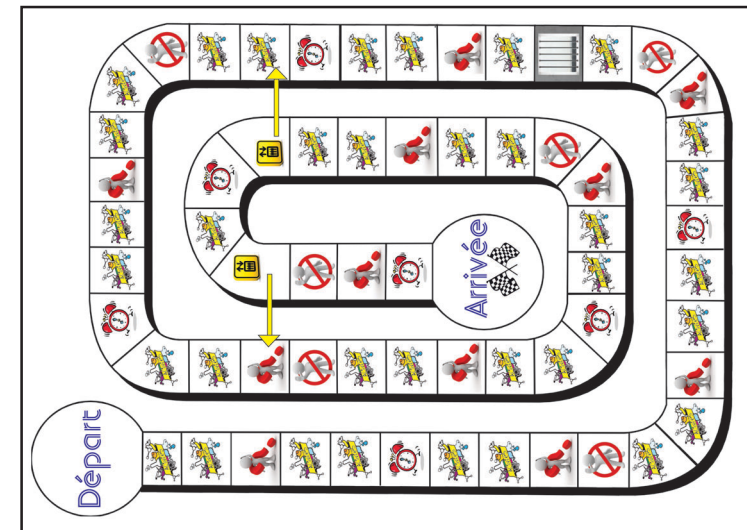


Faire des sciences et de la technologie en cycle 3

Présentation du jeu et règles

Ce jeu a pour objectif de faciliter une lecture transversale du programme de sciences et technologie du cycle 3 à travers des thématiques qui interrogent les 3 disciplines physique-chimie, SVT et technologie.

Le jeu comprend 1 plateau, 1 sablier (d'une minute), des pions, 1 urne, 4 types de cartes (activités, connaissances, défis et STOP), 1 fiche récapitulative des 5 domaines du socle, les feuilles "scores" pour comptabiliser les points, les fiches activités à compléter, du matériel pour les défis, un extrait du programme de sciences du cycle 3.



Le plateau est constitué de 62 cases de 6 types:



Case
"connaissances"



Case
"ascenseur"



Case
"activités"



Case
"défis"



Case
"STOP"



Case
"prison"

carte "activités", sans que l'équipe adverse puisse refuser. Une seule demande d'échange par équipe est possible.

Lorsque l'équipe a imaginé son activité, elle complète la fiche prévue et la dépose dans l'urne collective puis dispose les trois cartes qui ont servi à construire l'activité en tas à l'envers devant elle et n'a plus le droit d'y toucher jusqu'à la fin du jeu.

Une équipe ne peut mettre une activité dans l'urne qu'au moment d'un "STOP"

Une fois les activités réalisées, c'est à l'équipe suivante de jouer sauf si la carte indique de rejouer, la carte "STOP" est remplacée en dessous du paquet.



■ Lorsqu'une équipe tombe sur la case "prison", elle passe un tour sans jouer.



■ Lorsqu'une équipe tombe sur la case "ascenseur" comportant une flèche elle se positionne sur la case pointée par la flèche et continue à jouer.

Lorsqu'une équipe arrive en fin de parcours, si le score du dé est supérieur au nombre de cases avant l'arrivée alors elle fait demi tour pour se déplacer au total sur un nombre de cases égal au score du dé.

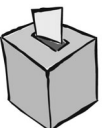
FIN DE PARTIE ON FAIT LE DECOMPTE DES POINTS :

L'équipe qui rejoint la première la case arrivée gagne 3 points supplémentaires. On comptabilise les points obtenus lors des défis. Chaque activité proposée dans l'urne fait remporter 1 point à son équipe.

DISCUSSION FINALE AUTOUR DES ACTIVITES

Chaque équipe présente aux autres son activité et les cartes activités qu'elle a utilisées

L'urne est collective pour l'ensemble des différentes équipes.



ORGANISATION :

Un maître du jeu anime la partie. Cela peut être une personne extérieure au groupe ou bien l'un des joueurs si besoin.

Une partie se joue à 4 équipes maximum de 3 joueurs (dans l'idéal, un de chaque discipline Physique-chimie, SVT et technologie).

CASES ET CARTES DU JEU :

Les cases "connaissances", "défis" et "activités" correspondent à des types de cartes disposées en tas à côté du jeu et que l'on prend à partir de la carte de dessus. Les équipes ne se montrent jamais leurs cartes "activités".

Les cartes "activités" sont séparées en trois tas selon leur catégorie : thématiques, contenus, compétences et chaque équipe reçoit trois cartes de chaque catégorie. Le reste des cartes "activités" est ensuite disposé à côté des cartes "connaissances" et des cartes "défis" en trois tas distincts chacun correspondant à un type de carte "activités".

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

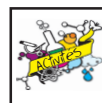
L'objectif du jeu est d'accéder le premier sur la case "arrivée" et d'avoir construit le maximum d'activités de classe. Ces activités sont construites en mettant en relation les 3 catégories de ces cartes c'est à dire une **thématique**, des **contenus** et des **compétences**. Le gagnant est celui qui a obtenu le maximum de points. Les points sont comptabilisés tout au long du jeu par l'animateur sur la feuille de score. La validation des activités créées fait remporter des points en fin de partie.

En début de partie, chaque équipe dispose :

- d'un pion.
 - de six cartes "activités".
 - deux de chaque catégorie , "thématique", "compétences", "contenus",*
 - d'une feuille "scores" pour comptabiliser les points.
 - de fiches activités à compléter.
 - d'un tableau décrivant succinctement les 5 domaines du socle commun.
- L'ordre de jeu des équipes est déterminé par un premier lancer de dé. L'équipe qui a obtenu le plus grand chiffre commence. On poursuit ensuite dans le sens horaire.

Chaque équipe déplace son pion sur le plateau en lançant un dé.

EVÈNEMENTS :



■ **Lorsqu'une équipe tombe sur une case " activités ",** un joueur prend la carte au-dessus de la pile correspondante puis la garde sans la montrer aux autres équipes. Il continue à jouer.



■ **Lorsqu'une équipe tombe sur une case " connaissances",** le maître du jeu prend une carte au-dessus de la pile correspondante et pose à l'équipe la question qui y est inscrite. Si la réponse est bonne, l'équipe continue à jouer sinon elle passe son tour. La carte est replacée en dessous du paquet.



■ **Lorsqu'une équipe tombe sur une case " défis",** le maître du jeu prend une carte au-dessus de la pile correspondante :

● **S'il s'agit d'un défi individuel,** le maître du jeu remet cette carte à un des joueurs désigné par l'équipe qui doit réaliser le défi. Avant d'agir, il précise le type de défi (mimer ou dessiner pour faire reconnaître quelque chose aux autres). On retourne le sablier d'une durée de 1 minute. Le joueur qui réalise le défi fait gagner 2 points à son équipe si l'une des équipes adverses devine ce qu'il mime ou dessine. L'équipe qui a deviné marque aussi 2 points.

● **S'il s'agit d'un défi collectif,** toutes les équipes réalisent le défi. Le maître du jeu lit le défi à haute voix et retourne le sablier. Il procède à la vérification à la fin du temps écoulé. Chaque équipe ayant relevé correctement le défi gagne 2 points.

Une fois le défi réalisé, la carte est replacée en dessous du paquet et c'est à l'équipe suivante de jouer.



■ **Lorsqu'une équipe tombe sur une case "STOP",** un joueur de cette équipe prend une carte au-dessus de la pile correspondante et la lit à haute voix. L'équipe peut perdre ou gagner des cartes activités, des points, aller en prison...

C'est à ce moment-là que le jeu s'arrête le temps (maximum 5 minutes gérées par le maître du jeu : 5 retours du sablier) que les équipes conçoivent une activité avec les cartes dont elles disposent dans leur jeu. Si l'activité n'est pas terminée au bout des 5 minutes elle sera continuée au prochain "STOP"

Cette case "STOP" active aussi une "bourse aux cartes activités" et chaque équipe a le droit de demander à une autre équipe d'échanger avec elle une

... / ...