

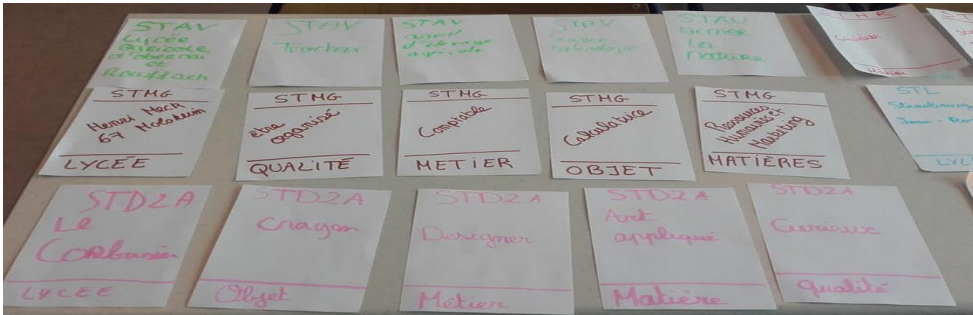
## « Après la 3ème » : Qu'est ce que la voie technologique ?

<b>Objectifs de séance</b>	S'approprier les caractéristiques des bacs technologiques
<b>Public concerné</b>	Élèves de 3 <sup>ème</sup>
<b>Durée de la séance</b>	1h 30 à 2 h
<b>Compétences travaillées</b>	<p><b>Domaine 1 du socle : les langages pour penser et communiquer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- participation constructive à des échanges oraux, à des débats ou à l'explicitation de démarches ou de réalisations</li> <li>- lecture autonome de textes variés, d'images et de documents composites, sur différents supports</li> <li>- expression et communication par écrit et sur des supports variés</li> </ul> <p><b>Domaine 2 du socle : les méthodes et outils pour apprendre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir et utiliser différents outils et techniques pour garder la trace de ses activités</li> <li>- Planifier les étapes et les tâches pour la réalisation d'une production</li> <li>- Coopérer et réaliser des projets</li> <li>- Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe</li> <li>- Rechercher et traiter l'information</li> </ul> <p><b>Domaine 3 du socle : la formation de la personne et du citoyen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'approprier et respecter les règles de fonctionnement de collectifs et participer à leur élaboration</li> <li>- Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives</li> </ul>
<b>Outils à prévoir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Affiches réalisées lors de l'activité n°2 (à afficher dans la salle) et fiches de l'activité n° 3</li> <li>◆ feuilles cartonnées découpées format B6 à fournir par le professeur</li> <li>◆ Feutres couleur à apporter par les élèves</li> <li>◆ scotch</li> </ul>
<b>Bref descriptif d'une séance</b>	<p><b>Il s'agit de faire réaliser aux élèves 3 jeux de cartes de difficulté variable dans leur réalisation, auxquels ils joueront ensuite pour mieux connaître les caractéristiques des bacs technologiques.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b><u>15 minutes</u></b> : proposition des jeux à créer, élaboration des règles, répartition des élèves en fonction des jeux à créer</li> <li>- <b><u>30 minutes</u></b> : création des jeux par les élèves</li> <li>- <b><u>30 minutes</u></b> : mise en pratique</li> <li>- <b><u>15 minutes</u></b> : synthèse</li> </ul>

## **FICHE ACTIVITÉ PROFESSEUR**

<b>Jeu n° 1</b>	<b>Création du jeu « QUI SUIS-JE ? »</b>
<b>Niveau de difficulté</b>	facile
<b>Avec quoi ?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>◆ feuilles cartonnées découpées format B6 à fournir par le professeur</li><li>◆ Feutres</li><li>◆ scotch</li></ul>
<b>Descriptif</b>	<p>- <b>rappel de la règle :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- le meneur de jeu (professeur ou élève désigné) scotchera au dos de chaque élève une des ces cartes fabriquées</li><li>- les élèves circuleront au sein du groupe pour poser à leurs camarades (jamais 2 fois le même) une question fermée adéquate pour deviner la carte qu'il a dans le dos (<i>Ex : « Suis-je le bac STMG ? », « Est-ce qu'on me préparer au lycée H. Meck ? »...etc</i>), en s'aidant des documents affichés</li><li>- il viendra ensuite donner sa réponse au meneur de jeu (amené à circuler dans le groupe pour veiller au bon déroulement) qui pourra lui accrocher une autre carte en fonction de la durée prévue de l'activité et de son déroulement</li></ul> <p>- <b>élaboration commune de la règle :</b> formulation par les élèves des types de questions à poser, notées par le professeur au tableau (les élèves et le meneur de jeu pourront ainsi s'y référer)</p> <p>- <b>fabrication du jeu, cartes à créer seul, en binôme ou en groupe en s'inspirant des documents des activités 2 et 3 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>cartes -nom</b> (des différents bacs technologiques)</li><li>- <b>cartes-lycées</b> (du secteur où se préparent ces différents bacs technologiques)</li><li>- <b>cartes « objets »</b> (noter sur chaque carte le nom d'un objet associé à chacun de ces différents bacs technologiques en étant le plus précis et le moins polysémique possible : bannir « stylo », préférer « logiciel de ... » à « ordinateur »..)</li><li>- <b>cartes « métiers »</b> (auxquels peut donner accès chacun de ces différents bacs technologiques)</li></ul>
<b>Bon à savoir...</b>	<p>Grande adaptabilité du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>dans l'élaboration</b> (veiller toutefois à répartir les tâches)</li><li>- <b>dans la mise en place</b> (variations multiples : nombre de joueurs, tours de jeu)</li><li>- <b>dans la durée</b></li></ul>

## FICHE ACTIVITÉ PROFESSEUR

Jeu n°2	Création du jeu des 8 familles
Niveau de difficulté	moyen
Avec quoi ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ feuilles cartonnées découpées format B6 à fournir par le professeur</li> <li>◆ Feutres de différentes couleurs (une par « famille »)</li> </ul>
Descriptif	<p>- <b>rappel de la règle :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rappel de la règle du jeu des 7 familles : « <i>Tout d'abord, un des joueurs distribue 7 cartes à tous les participants. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : Dans la famille Dupont, je voudrais le père).</i> »</li> <li>- but du jeu : assembler des familles complètes</li> </ul> <p>- <b>élaboration commune de la règle :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- présentation de chaque famille (1 famille par bac)</li> <li>- choix des types de cartes à réaliser</li> <li>- choix d'une présentation commune de chaque carte</li> </ul> <p>- <b>fabrication du jeu, cartes à créer seul, en binôme ou en groupe en s'inspirant des documents des activités 2 et 3 : pour chaque « famille », composer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>une carte « lycée »</b> (où se prépare ce bac technologique)</li> <li>- <b>une carte « objet »</b> (utilisé lors des cours dispensés dans le cadre de ce bac technologique : choisir une matière spécifique à ce bac)</li> <li>- <b>une carte « métier »</b> (auquel peut donner accès ce bac technologique)</li> <li>- <b>une carte « qualité »</b> (souhaitable pour s'épanouir dans cette filière)</li> <li>- <b>une carte « matières »</b> (nouvelle matière dispensée dans le cadre de ce bac technologique : choisir une matière spécifique à ce bac)</li> </ul> <p>Exemple :</p> 
Bon à savoir...	Créer plusieurs sets de jeux permet le déroulement de plusieurs jeux en parallèle et l'implication de tous les élèves (groupes de 4 à 6 joueurs)

## **FICHE ACTIVITÉ PROFESSEUR**

Jeu n° 3	Création du jeu « TABOO »
<b>Niveau de difficulté</b>	difficile
<b>Avec quoi ?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ feuilles cartonnées découpées format B6 à fournir par le professeur</li> <li>◆ Feutres</li> <li>◆ dictionnaires de langue française, éventuellement de synonymes</li> </ul>
<b>Descriptif</b>	<p><b>- rappel de la règle :</b></p> <p>- but du jeu : « <i>Votre objectif sera de faire deviner un mot à votre coéquipier sans utiliser certains mots interdits. (Par exemple : pour faire deviner « Essence » il est <u>interdit</u> d'utiliser les mots suivants : voiture, pétrole, parfum, carburant, pompe.)</i></p> <p><i>Lorsqu'un joueur fait deviner un mot à son coéquipier, il doit être surveillé par un membre de l'équipe adverse qui doit veiller sur le temps et sur les mots tabous. Si un mot interdit ou un mot de même racine est prononcé, le joueur qui surveille le signale et le point va à son équipe.</i></p> <p><i>Si le joueur réussit à faire deviner le mot à son coéquipier sans dire de mots tabous, alors son équipe marque un point.</i></p> <p><b>- élaboration commune de la règle :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nombre de joueurs (4 joueurs minimum)</li> <li>- déroulement du jeu : prévoir un meneur de jeu qui comptabilisera les points, ou la fabrication d'un plateau de jeu pour rendre compte du parcours (possibilité d'ajouter sur ce plateau des « cases bonus » ou « malus »)</li> <li>- choix d'un signal sonore pour signaler la fin du temps imparti ou la prononciation d'un mot tabou</li> <li>- choix du temps-limite à accorder pour faire deviner le mot au coéquipier</li> <li>- prévoir un moyen pour chronométrer le temps de jeu : montre, sablier...</li> </ul> <p><b>- fabrication du jeu, cartes à créer en binôme ou en groupe en s'aidant des documents des activités 2 et 3 et des jeux précédents :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– cartes « bac technologique », cartes « objet », cartes « métier », cartes « matières »</li> <li>– lister pour chaque carte 10 à 20 mots interdits en s'aidant des documents, et les noter sur la carte</li> <li>– chercher des synonymes ou des périphrases pour chaque mot interdit (en cas de « panne », le joueur pourra éventuellement s'y référer)</li> </ul>
<b>Bon à savoir...</b>	<p><b>Jeu plus difficile qui demande une bonne maîtrise lexicale (donc faire deviner uniquement des noms concrets) et une connaissance préalable du sujet.</b></p>

