

# Formulaire de présentation d'une situation pédagogique utilisant un jeu sérieux.

---

## Identification :

Nom du jeu : *Gare aux....1000envahisseurs*

Auteur(s) : *Sophie RAYNAL et Chantal BAILLEUX*

Date de création : *le 14/11/2013*

Type : *Jeu de cartes*

Support (internet, cd, plateau, cartes, ...) :

Où trouver ce jeu : *Réalisation facile d'un jeu à partir des images disposées sur papier cartonnée ( possibilité de plastifier les cartes ). Il faut fabriquer de 7 à 10 jeux pour une classe selon le nombre d'élèves, la possibilité de jouer en ½ groupe.... qui seront utilisés après pour toutes les classes de 3<sup>ème</sup>*

*( voir document d'accompagnement joint des images utilisées)*

## LE JEU :

- Présentation :

- Description rapide : *Jeu de cartes basé sur le principe du jeu des 1000 bornes ou pour gagner, il vous faudra envahir de **1000 micro-organismes exactement** l'adversaire tout en protégeant son propre organisme des diverses attaques.*
  
- Compétition : *stratégies différentes selon le nombre de joueurs car possibilité de coopération pour attaquer un même joueur afin de l'éliminer plus vite*
- Nombre de joueurs : *2,3 ou 4 maximum*
- Durée d'une partie : *15 à 20 minutes*
- Age des joueurs : *public visé élèves de 3ème*
- Autres matériel/conditions nécessaires : *aucun*

Règles du jeu :

### Règles du jeu :

Ce jeu peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs( ou par équipe de 2 joueurs qui s'affrontent)  
Pour gagner, il vous faudra envahir de **1000 micro-organismes exactement** ses adversaires tout en protégeant votre propre organisme des diverses attaques.

Pour commencer une partie, chaque joueur ou équipe se voit **distribuer 6 cartes** qu'il ne doit pas montrer aux autres. Le reste du paquet servira de pioche. Pour commencer la partie, le premier joueur doit piocher une carte. S'il a en sa possession une **carte attaque** (= voie d'entrée), il pose cette carte devant un adversaire et peut donc commencer sa partie.

Si le joueur ne peut ou ne désire pas poser une carte, il doit obligatoirement en jeter une afin d'avoir toujours 6 cartes dans sa main.( Le tas de cartes rejetées servira de pioche en le retournant si nécessaire)

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi a alors plusieurs possibilités. En plus de celles énumérés ci-dessus, il peut également attaquer le joueur qui a posé une voie d'entrée ou une fin de limitation de vitesse en posant une **carte défense** (= parade) pour l'annuler ou **une limitation de vitesse** pour ralentir l'attaque

*Exemple : Il pose une carte «peau saine» sur une carte «blessure ».*

Lorsqu'un adversaire vous attaque et que vous avez dans votre jeu la **botte protection** correspondante pour parer l'attaque, vous devez crier « **coup fourré !** » même si ce n'est pas votre tour de jouer. Vous déposez devant votre tas la carte botte, vous jetez alors la carte attaque posée et piochez pour toujours avoir 6 cartes en main

Cette carte botte empêche définitivement toute attaque identique sur vous jusqu'à la fin de la partie.

Le gagnant de la partie est celui qui aura contribué à poser exactement 1000 micro-organismes « envahisseurs » devant ses adversaires tout en résistant le mieux aux attaques.

*( voir diaporama joint pour exemple de démonstration)*

## La situation pédagogique :

- Niveau scolaire : *niveau 3ème*
  - Utilisé à quel moment dans la progression : *Risques infectieux et protection de l'organisme (début)*
  - Utilisé comme : *Situation déclenchante*
  - Objectif en compétences :
    - o Notions : *microorganismes, contamination (voies et moyens), barrières naturelles, infection( conditions), asepsie à faire découvrir*
    - o Attitudes : *respect des règles, des autres, du matériel fourni, travail seul ou en équipe (autonomie)*
    - o Méthodes : *utiliser ses compétences de savoir-faire (démarche d'investigation) à travers une activité ludique motivante (jeu où l'on peut gagner, où l'on peut faire des choix stratégiques)*
  - Compétences préacquises indispensables : *lire et comprendre les règles du jeu*
  - Compétences préacquises souhaitables : *savoir s'informer et raisonner à partir d'images suggestives*
  
  - Comment les règles sont-elles expliquées ? : *présentation à l'aide d'un diaporama + fiche aide sur la table de jeu )*
  - Déroulement de la séance type résumé :
    - *organisation spatiale de la classe par table de 3 ou 4 maximum (avant l'arrivée des élèves)*
    - *explication avec diaporama du jeu et son déroulement (fiche aide sur chaque table)*  
( possibilité de nommer des observateurs non joueurs pour prendre en note les réactions des élèves)
    - *les équipes de 2 joueurs ( si 4) ou 2 joueurs ( si 3)s'affrontent face à face ( le 3<sup>ème</sup> sert d'observateur ou arbitre). Le prof reste le maître du jeu et évalue l'attitude des élèves ( respect des règles et des consignes de travail)*
    - *lancement du jeu par le prof*
  - Durée de jeu en classe : *15 à 20 minutes environ suffisent pour avoir un gagnant par table*
  - Combien de joueurs / jeu : *4 maximum ( l'idéal est un groupe de 3 avec un observateur –arbitre et 2 joueurs qui s'affrontent, on peut ainsi faire plusieurs parties en changeant l'élève observateur)*
  - Combien d'élève par groupe-joueur : *2*
  
  - Evaluation dans le jeu ( par observateur et prof ) et hors du jeu ( possibilité d'une fiche activité à compléter par équipe pour évaluer les compétences de savoir-faire ou démarche scientifique + évaluation du jeu par les élèves)
- Commentaires après test en classe : *Les élèves ont pris plaisir à jouer et cherchent à gagner (il y a un enjeu pour eux, d'où un peu de bruit causé par l'enthousiasme)*  
*Tous ont apprécié et en redemandent mais, pour la gestion et la mise en œuvre, ce serait plus facile si classe en ½ groupe (14 à 16 élèves) pour évaluer les compétences de chacun ( et non de l'équipe)*

### Remarques techniques s'il s'agit d'un jeu numérique

- Système : PC – Tablettes – console - ...
- Support : CD – Net - ...
- Installation / en ligne
- Technologie (pour la compatibilité): Flash, HTML 5, Twitter, ...
- Langue(s) :
- Adresse :
- Compte id-Pwd / sans compte / compte facebook *-(effacer les mentions inutiles) -*
- Mémorisation des réponses du joueur / tout s'efface si on redémarre le jeu. *-(effacer les mentions inutiles)*
- 
- Tutoriel dans le jeu / pas de tutoriel dans le jeu *-(effacer les mentions inutiles) -*
- Les réponses du joueur sont enregistrées/exportables/mesurables par l'enseignant. *-(effacer les mentions inutiles) -*
- Il existe une plateforme enseignant avec statistiques des joueurs *-(effacer les mentions inutiles)*