

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

---

## Identification :

Nom du jeu : **Cavayère Quest**

Auteur(s) : AZAÏS Christophe – LE BRETON Gwenaëlle

Date de création : 2015

Type : Jeu de plateau

Support (internet, cd, plateau, cartes, ...) : un plateau de jeu, 1 pion par équipe, cartes à jouer, dé 6 faces, 3 jetons par équipe.

Où trouver ce jeu : sur le site académique SVT de Montpellier

## LE JEU :

- Présentation :
  - Description rapide : les joueurs piochent à chaque tour, des cartes « animaux » qu'ils doivent choisir de classer ou non dans les groupes phylogénétiques qui leur ont été attribués.
  - Compétition / collaboration (partage du travail avec constante concertation)
  - Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
  - Durée d'une partie : non définie
  - Age des joueurs : 11 à 15 ans selon les versions
  - Autres matériel/conditions nécessaires : vidéoprojecter une classification simplifiée au tableau pour la vérification et la mise en commun des groupes constitués.

### **Règles du jeu :**

- Chaque joueur dispose d'un étudiant-aventurier et de deux boîtes. Il tire 2 cartes groupe qu'il insère sur ses boîtes. Chaque équipe doit les compléter au cours du jeu.
- Chaque joueur doit trouver autour du lac des espèces connues ou inconnues, et à l'aide d'une image et d'un texte, retrouver le groupe auquel ils appartiennent. Le but est de compléter le premier ses groupes phylogénétiques et de les rendre à son directeur de thèse.
- A son tour, chaque équipe lance le dé. Il avance du nombre de cases indiqué : il peut tomber sur des cases « animaux », rejouer ou neutres.
- Sur les cases « animaux », il pioche une carte :
- s'il s'agit d'une **carte faune**, il lit à haute voix les indications présentant l'animal et ses caractéristiques. Il doit alors décider s'il la garde ou non :

- s'il conserve la carte, il choisit de la placer dans l'une de ses boîtes, celle qui correspond au groupe de l'animal.
- s'il ne désire pas la garder, il la replace sous la pioche. Le joueur suivant lance le dé.
- Parmi les cartes, un joueur peut tirer une carte capture ou une carte spéciale.
- **Carte capture** : à n'importe quel moment un joueur peut utiliser une carte capture pour prendre un animal à l'un de ses adversaires.
- **Carte spéciale** : (à ajouter en fonction de la durée souhaitée de la partie), le joueur exécute les instructions qui y sont portées.
- Avant de retourner sur le parking, chaque équipe doit avoir récolté 5 espèces par boîte et effectué au moins 3 tours du lac.

### **Fin de la partie :**

- A chaque tour le joueur rend un jeton. Au bout de trois tours, le joueur peut choisir de rentrer sur le parking.
- La partie s'achève lorsque l'une des équipes a complété ses groupes et est retournée sur le parking.
- A la fin de la partie, le directeur de recherche assisté de tous les étudiants, contrôle le travail de chaque scientifique. Si les boîtes sont complètes, l'équipe obtient sa bourse de thèse et va placer le nom de ses groupes dans la classification au tableau.
- Si la partie doit s'achever avant d'avoir récolté suffisamment d'animaux, le directeur de thèse, assisté de ses étudiants, attribue 2 points pour chaque animal correctement classé ou bien retire 1 point si l'animal n'appartient pas au groupe choisi. A l'issue de cette vérification, les équipes vont placer le nom de chaque groupe dans la classification présente au tableau.
- Préparation du jeu : Le plateau du jeu est une vue d'un lac, un chemin avec des cases en fait le tour. Le départ et l'arrivée se font depuis le parking aménagé.
- A son tour le joueur doit : lancer le dé, piocher une carte, classer les animaux : déterminer si un animal appartient à un groupe en fonction des caractères physiques qu'ils possèdent.
- On gagne si : on a récolté 5 animaux de chaque groupe et si on est le premier à rejoindre le parking.

### **La situation pédagogique :**

- Niveau scolaire : 6<sup>ème</sup>, pourquoi pas 5<sup>ème</sup> ; et 3<sup>ème</sup> si on ajoute des fossiles
- Utilisé à quel moment dans la progression : après avoir abordé la notion d'espèce et de groupe phylogénétique. Le jeu permet de devenir expert dans certains groupes et de vérifier si la notion de groupe est acquise.
- Pourquoi pas en situation déclenchante en n'utilisant que les cartes faunes sans les boîtes et décider ensemble des animaux à regrouper.
- Utilisé comme : Porteur d'apprentissage / Compagnon de révision

- Objectif en compétences : Les organismes vivants sont classés en groupes emboîtés définis uniquement à partir des attributs qu'ils possèdent en commun. Ces attributs définis par les scientifiques permettent de situer des organismes vivants dans la classification actuelle
- Attitudes : Coopérer, être attentif au travail des autres (s'il se trompe on peut lui capturer un animal), patienter pour attendre son tour.
- Méthodes : Observer, recenser et organiser l'information utile afin de créer des groupes emboîtés dans la classification. Observer, recenser et organiser l'information utile afin de replacer un organisme vivant de l'environnement proche dans la classification actuelle.
- Compétences préacquises indispensables : notion de groupes emboîtés, attributs physiques.
- Compétences préacquises souhaitables :
- Comment les règles sont-elles expliquées ? : en début de partie, ou créée en collaboration avec les élèves.
- Déroulement de la séance type : Objectifs de la séance, présentation du jeu, répartition dans la salle, temps de jeu. Inscription des groupes dans la classification, vérification collégiale.
- Durée de jeu en classe : non déterminé (20 à 30 min)
- Combien de joueurs / jeu : 8 joueurs max par plateau
- Combien d'élève par groupe-joueur : 2 élèves par équipe
- Mode d'évaluation : autoévaluation (cartes capture), évaluation par l'enseignant (rôle du directeur de thèse en fin de partie)
- Compétences évaluées : Trouver des informations dans un document (texte, image), raisonner : mettre en relation des informations.
- Commentaires après test en classe : Les animaux appartiennent à des groupes déterminés en fonction des caractères physiques qu'ils partagent.
- Commentaire pour un enseignant qui souhaiterait utiliser votre démarche pédagogique : on peut utiliser les cartes spéciales en fonction de la durée souhaitée. On peut introduire les fossiles à classer pour le niveau 3<sup>ème</sup>, changer les autres paramètres pour adapter le jeu à ses objectifs.