

Enseignement

Trivial Pursuit

Niveau

- 1° STL

Thème du  
programme

- Les thèmes du programme d'ETLV

Situations  
pédagogiques

- Activité ludique de fin d'année de première STL

Liens  
internet

- [open-sankore.org/fr](http://open-sankore.org/fr)
- [Framemo.org](http://Framemo.org)

Compétences  
B2i

- **Domaine 1 : s'approprier un environnement informatique de travail**
- **Domaine 3 : créer, produire, traiter, exploiter des données**
- **Domaine 4 : s'informer et se documenter**

Matériels  
TICE

- Un poste PC par binôme
- Une connexion internet
- Logiciel PDF Reader à jour



Mots clés

- Anglais, biotechnologie, trivial pursuit, connaissances, jeu, ETLV



Votre avis nous intéresse, merci de répondre aux enquêtes concernant ce scénario

Elève, cliquer [ici](#)

Professeur, cliquer [ici](#)

**Activité1 :**

**Formuler des questions**

**• Objectif**

- Rédiger les questions du trivial poursuit

**• Durée**

- Activité ponctuelle de 20 minutes à répéter plusieurs fois dans l'année

**• Consignes**

- Rédiger une question portant sur le thème de l'activité que l'on vient de traiter.

**• Compétences**

- Identifier un savoir ou savoir-faire important dans l'activité que l'on vient de réaliser.

**Questions / Consignes**

**Ressource numérique**

1. Tout au long de l'année, à chaque fois qu'une activité se termine, les élèves répartis en petits groupes élaborent une question. La question porte sur le thème de l'activité (le matériel, la sécurité, les hommes et les femmes qui ont marqué les biotechnologies, etc.)
2. La question est rédigée sur le modèle de document mis à disposition.
3. Les élèves imaginent éventuellement des propositions de réponses et inscrivent la réponse juste à l'endroit voulu.  
En fin d'année scolaire, une banque de questions est ainsi constituée. Les enseignants peuvent en rajouter (vois, exemples de questions)

Modele question card  
exemples de questions



Résultat obtenu :



*L'application peut être téléchargée directement depuis le site de Biotechnologies de l'académie de \_\_\_\_\_*

## Activité2 :

## Rédiger la règle du jeu

### • Objectif

- Rédiger et se mettre d'accord sur la règle du jeu.

### • Durée

- 25 minutes

### • Consignes

- Se mettre en groupe pour rédiger la règle du jeu sur l'outil collaboratif framemo puis prendre connaissance des règles des autres. Discuter des règles avec l'ensemble de la classe.

### • Compétences

- Ecrire une règle du jeu à la manière d'un protocole
- S'exprimer à l'oral pour donner son point de vue.

### Questions / Consignes

### Ressource numérique

1. Rédiger une règle du jeu à la manière d'un protocole (sous forme d'étapes).
2. Saisir chaque étape sur un post-it de l'outil framemo.
3. Les enseignants projettent les règles de l'ensemble des groupes avec un vidéo-projecteur. L'ensemble de la classe se met d'accord sur une règle commune (On glisse éventuellement les post-its, on les corrige, on en ajoute).

Framemo.org



Résultat obtenu :



L'application peut être téléchargée directement depuis  
le site de Biotechnologies de l'académie de \_\_\_\_\_

### Activité3 :

### Jouer à trivial poursuit

#### • Objectif

- Ré-investir les connaissances et savoir faire développés en ETLV et plus généralement en biotechnologie.

#### • Durée

- 1 heure

#### • Consignes

- Constituer des équipes et choisir une image qui servira de jeton de jeu.

#### • Compétences

- Comprendre une question formulée à l'oral
- S'exprimer à l'oral pour y répondre

#### Questions / Consignes

#### Ressource numérique

1. Imprimer toutes les questions et les répartir en 4 tas représentant chacun un domaine.
2. Constituer des équipes qui seront représentées par une image (Pasteur, Graam, on peut en ajouter d'autres) sur le plateau de jeu.
3. Ouvrir le fichier Open Sankore « trivial poursuit ».
4. Associer une couleur à un domaine (il y a 4 domaines).
5. Exemple de règle : chaque équipe lance le dé à tour de rôle (page 1), elle déplace son pion sur la case correspondante (page 2). La couleur de la case indique le thème sur lequel la question doit porter. La question est posée par l'enseignant ou un membre d'un autre groupe. Si la réponse est juste, le groupe peut au choix, relancer le dé ou avancer de 3 cases, etc.

Framemo.org



Résultat obtenu :



*L'application peut être téléchargée directement depuis le site de Biotechnologies de l'académie de \_\_\_\_\_*