



JOUER A JEOPARDY

Niveau

**Classes de Secondes, Premières et Terminales
Technologiques (ST2S, STL)**

Thème du
programme

Le jeu Jeopardy pourra être créé en lien avec un thème du programme de Biologie et Physiopathologie Humaines mais aussi sur une autre thématique (ST2S, EMC...) : c'est une application en ligne interdisciplinaire.

Situations
pédagogiques


Toute séquence de Biologie et Physiopathologie Humaines peut faire l'objet d'un jeu créé par les élèves (ou par le professeur) sur une des thématiques du programme. Les objectifs sont :

- de permettre aux élèves d'auto-évaluer leurs connaissances sur une partie du programme
- de permettre aux élèves de se familiariser avec du vocabulaire et de se l'approprier (terminologie médicale)
- de travailler et produire de façon collaborative
- de permettre au professeur de revenir sur des notions non comprises, directement ou à posteriori.

Liens
internet

Tous les liens et ressources numériques pour créer et jouer à JeopardyLabs sont présentés sur une infographie Genially, que vous pouvez facilement intégrer à votre ENT comme un hyperlien ou sur une étiquette.



Cliquer sur  ou flasher le QR Code.

CRCN

- Domaine 1. Information et données (1.2. Gérer des données)
- Domaine 2 : Communication et collaboration (2.1. Interagir, 2.2. Partager et publier et 2.3. Collaborer).
- Domaine 3 : Création de contenus (3.1. Développer des documents textuels, 3.2. Développer des documents multimédia et 3.3. Adapter les documents à leur finalité).

Matériels
TICE

- **Un poste PC par groupe, ou EMI** (Smartphone et/ou tablette avec lecteur de QR Code)
- **Une connexion internet**



Mots clés

.Jeu, questions ouvertes, création, collaboration, auto-évaluation, empathie, expression écrite, expression orale

Introduction au jeu Jeopardy

✚ Jeopardy! Qu'est-ce que c'est ?

C'est un jeu télévisé créé par Merv Griffin et diffusé dès le 30 mars 1964, aux États-Unis. Il est présenté par Alex Trebek depuis 1984. Ce jeu a été adapté notamment en France, où il était présenté par Philippe Risoli de 1989 à 1992.

✚ Jeopardy! Quel est son principe ?

Le jeu se joue avec **trois candidats** qui **disposent d'indices** et doivent **formuler une question correspondante** aux indices. S'ils posent la bonne question, ils gagnent une somme d'argent prédéfinie à l'avance ; dans le cas contraire ils perdent cette même somme. Les joueurs peuvent choisir entre **six catégories et cinq valeurs d'indices par catégorie**. Les deux premières rondes font s'affronter les trois candidats selon leur rapidité à buzzer pour répondre. Lors de la troisième et dernière ronde, ils répondent par écrit pour trouver une question, et parient secrètement une somme sur leur réponse avant la présentation de cette dernière. Le gagnant est celui qui a gagné le plus d'argent pendant l'émission, lui donnant le droit de revenir pour la suivante.

Introduction à JeopardyLabs

Le numérique peut contribuer à améliorer l'évaluation si les plus-values pédagogiques qu'il offre sont exploitées à bon escient.

✚ JeopardyLabs! Qu'est-ce que c'est ?

JeopardyLabs est une **application en ligne** (donc qui utilise le numérique) qui permet de créer très facilement et sans inscription (possible mais facultatif) un jeu, soit sur le même principe que Jeopardy, soit que l'on peut adapter à une création de questions/réponses.

✚ JeopardyLabs! A quoi ressemble le jeu ?

Le jeu se présente sous forme d'une grille de 25 cases, chacune valant un certain nombre de points (100 à 500). Sous chaque case se trouve une question (la réponse sera à trouver) ou une phrase déclarative (la question sera à trouver).

Voici un exemple de grille et un exemple de question/réponse :

Terminologie immuno/sang	Terminologie digestive	Terminologie respiratoire	Terminologie reproduction	Terminologie pot pourri	Question posée
100	100	100	100	100	<p>Quel est le mot de terminologie signifiant fatigue non motivée?</p> <hr/> <p>asthénie</p> <p>Réponse à trouver valant 100 points</p>
200	200	200	200	200	
300	300	300	300	300	
400	400	400	400	400	
500	500	500	500	500	

Activité 1 :

• Objectifs

• Durée

• Consignes

• Compétences

Comment créer un jeu Jeopardy ?

- Prendre en main la « plateforme » JeopardyLabs.
- Créer une série de questions/réponses sur un thème.

• 60 minutes

♦ Ouvrir le tutoriel « Comment créer et jouer à Jeopardy ? » présent sur l'infographie Genially et suivre pas à pas les consignes.

- Développer l'expression écrite ;
- Favoriser la créativité et développer le travail en équipe ;
- Être autonome et responsable dans l'usage des outils numériques ;
- Extraire des informations d'un document (tutoriel).

Questions / Consignes

Ressources numérique

★ TRAVAIL DE GROUPE

1) Constituer des groupes de 5 élèves.

2) Faire créer un jeu au groupe d'élèves ou leur créer la matrice du jeu au préalable (voir tutoriel).



Pour retrouver facilement le jeu, il est important de choisir un titre précis par exemple éviter un titre trop simple comme « Respiration » mais par exemple « Respiration 1ST2S lycée... ».

3) Attribuer un thème à chaque groupe d'élèves et leur demander de rédiger sur papier des Questions/Réponses ou des Phases déclaratives/Questions associées ; un Jeopardy contient au minimum 25 cases donc chaque élève du groupe travaillera sur une catégorie donc une colonne (5 cases du jeu).

4) Créer les questions/réponses ou phases déclaratives/Questions associées sur le jeu jeopardyLabs.

La présentation de JeopardyLabs et les consignes pour la création d'un jeu sont sur la présentation Genially pages 1 à 3 (tutoriel).

Infographie Genially (tutoriel)



ou



Site JeopardyLabs



Ou



Activité 2 :

• Objectifs

• Durée

• Consignes

• Compétences

Comment jouer à Jeopardy ?

- S'auto-évaluer sur un thème en groupe ;
- Développer la culture de la sensibilité (*dimension sensible*) et du jugement (*dimension cognitive*) .

- 45 minutes en moyenne (Temps variable selon le nombre d'équipes dans la classe)

- ♦ Ouvrir le tutoriel « Comment créer et jouer à Jeopardy ? » présent sur l'infographie Genially et suivre pas à pas les consignes.

- Développer l'expression orale ;
- Mobiliser les connaissances exigibles.
- Développer le « travail » en équipe.
- Expliciter les valeurs éthiques et les principes civiques en jeu tout en faisant preuve d'écoute et d'empathie.
- Ouvrir la discussion en classe portant sur le thème du jeu.

Questions / Consignes

Ressources numérique

☆ TRAVAIL DE GROUPE

- 1) Constituer des équipes et leur attribuer un ordre.
- 2) Chaque équipe, à tour de rôle, choisit une catégorie puis une question : l'équipe gagnante est celle qui a obtenu le plus de points.



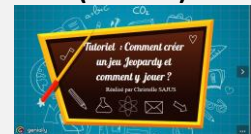
Les variantes sont nombreuses, les règles sont à définir au préalable avec le groupe classe :

* Si la première équipe ne sait pas répondre, il est possible de passer la main à l'équipe suivante, qui, si elle répond marquera le nombre de points attribués à la question ou un nombre inférieur de points si décidé au préalable.

* Si on veut compliquer le jeu, on peut laisser un certain temps pour répondre comme dans le jeu télévisé Jeopardy.

Les consignes pour jouer sont sur la présentation Genially page 4.

Infographie Genially (tutoriel)



OU



Site JeopardyLabs



OU



Conseils à l'enseignant : Pour créer une dynamique de groupe et responsabiliser le groupe/classe, ne pas hésiter à laisser les élèves mener le jeu (choisir leur nom d'équipe, les écrire au tableau, poser les questions à leurs camarades...) tout en intervenant pour donner des précisions sur les réponses ou les questions...

Activité 3 :

• Objectifs

• Durée

• Consignes

• Compétences

Plusieurs exemples de jeux Jeopardy

- S'auto-évaluer sur un thème en groupe ;
- Développer la culture de la sensibilité (*dimension sensible*) et du jugement (*dimension cognitive*) .

- 45 minutes par jeu en moyenne

- ♦ Cliquer sur les vignettes ou scanner les QR Code pour se rendre sur le jeu JeopardyLabs.

- Développer l'expression orale ;
- Mobiliser les connaissances exigibles.
- Développer le « travail » en équipe.
- Expliciter les valeurs éthiques et les principes civiques en jeu tout en faisant preuve d'écoute et d'empathie.
- Ouvrir la discussion en classe portant sur le thème du jeu.

Questions / Consignes

Ressources numérique

Jeu 1 = Questions/réponses sur la terminologie médicale (à faire en fin de terminale ST2S)

Jeu 2 = Questions/réponses sur la reproduction (à faire en terminale ST2S)

Jeu 3 = sur la respiration (à faire en première ST2S)

Terminologie médicale



ou



Reproduction



ou



Respiration



ou



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

Elève, cliquer [ici](#)

Professeur, cliquer [ici](#)