

Le jeu des émotions

Objectif du module :

L'objectif de ce module est de créer un jeu de cartes sur les émotions (7 familles, memory...).

La démarche :

Définition des contraintes liés à la réalisation d'un jeu de sept familles.

Découverte des grandes familles d'émotions.

Recherche de vocabulaire afin de préciser chaque famille d'émotions.

Création des personnages (dessin ou conception par ordinateur).

Réalisation des cartes ainsi que des règles du jeu.

Compétences du nouveau socle commun

Domaine 1 : Langages pour penser et communiquer

1.1. Je comprends une consigne écrite ou orale.

Domaine 2 : Méthodes et outils pour apprendre (autonomie, coopération, recherche, initiative)

2.1. J'utilise les outils numériques pour rechercher, produire et diffuser des informations.

2.4. Je suis capable de travailler en groupe (coopérer, prendre des initiatives, s'investir...).

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

3.1. Je suis capable d'exprimer par des mots mes émotions.

3.6. Je m'implique et je prends des initiatives.

Domaine 4 : L'observation et la compréhension du monde

4.5. Je fais preuve d'imagination, de créativité.

4.6. J'ai une attitude responsable vis à vis de moi-même et des autres.

Réalisation d'un jeu de culture scientifique
« In pursuit of sciences » ou « En quête de sciences »

Compétences du socle développées :

Au cours de cet atelier, les élèves seront amenés à :

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
	employer à l'écrit comme à l'oral un vocabulaire juste et précis.
Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	travailler en équipe et partager des tâches
	coopérer avec les autres pour gérer les étapes d'une production.
	faire des recherches et produire eux-même des contenus.
	comprendre un document et rédiger un texte.
Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen	connaître l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé
Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	prendre conscience de la nécessité d'un développement plus juste et plus attentif à ce qui est laissé aux générations futures.
	développer l'envie de se poser des questions, de chercher des réponses et d'inventer.
	Manipuler, mettre en œuvre un protocole expérimental
Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine	s'initier aux découvertes scientifiques et techniques.

Principe du jeu :

Le principe du jeu est celui d'un mini « trivial pursuit » (d'où « En quête de sciences ») avec un système de questions-réponses et de mini-expériences à réaliser.

On se limitera à quatre thèmes : **le climat, les découvertes scientifiques, le développement durable et l'exploration spatiale.** Le plateau du jeu est constitué de cases arrangées sous la forme d'une roue, avec quatre « rayons ». Les cases sont colorées (4 couleurs, 1 pour chaque thème). A bout de chaque rayon, se trouvera une case « **Expérience** ».

Pour avancer les joueurs doivent lancer un dé et avancer (ou reculer) du nombre correspondant de cases. S'ils répondent correctement à la question, ils peuvent rejouer. Quand une équipe arrive sur la case « **expérience** », un des joueurs de l'équipe réalise une petite expérience qui permettra de découvrir une lettre « cachée ». Au total, quatre lettres « cachées » sont à découvrir. Après avoir réalisé les quatre expériences, les participants doivent rejoindre le centre du plateau.

Pour gagner, l'équipe doit alors proposer 4 mots, en lien avec les 4 thèmes, commençant par chacune des lettres découvertes.

Modalités :

- 15 élèves pour l'atelier
- Travail de groupes : 3 groupes (5 élèves par groupe)

Progression sur les 8 séances :

Phase d'appropriation (4 séances)

- 1) Présentation du jeu et des thèmes
 - 2) Constitution des équipes (3 groupes)
 - 3) Rédaction des règles du jeu.
 - 4) Élaboration des quatre expériences.
 - 5) Élaboration des questions/réponses sur les 4 thèmes
- Séance 1**
- Séance 2**
- Séances 3 et 4
(CDI ou salle info)**

Phase de réalisation (3 séances)

- 1) Plateau de jeu :
Matériel nécessaire : Compas, Carton, feutres, paire de ciseaux, feuilles plastique A3 pour plastifieuse
 - 2) Pions + dé :
Matériel nécessaire : Bouchons en liège, 1 dé (X3)
 - 3) Cartes questions :
L'ensemble de questions / réponses sur le thème sont à inscrire sur des cartes plastifiées.
Matériel nécessaire : Carton, feutres, paire de ciseaux, feuilles plastique A3 pour plastifieuse)
 - 4) Préparation des « mini kits d'expérience » :
Matériel nécessaire : une petite lampe, du chou rouge, du jus de raisin et de citron, des feutres, des pots de yaourt en verre, des cotons tiges, feuille de papier A4, filtres à café blancs, un protège cahier plastique coloré en bleu ou rouge transparent
- Séance 5**
- Séances 6
(CDI ou salle info ou salle de Techno)**
- Séance 7**


Test du jeu (1 séance):

« On s'amuse » et nous pourrions convier des élèves de CM2
à venir tester le jeu avec nous ?

} **Séance 8**

Fiche évaluation aide personnalisée

1. Vous mettrez en face de chacun des 3 modules effectués le smiley correspondant. Dans la colonne « commentaires » vous expliquerez en quelques mots vos choix (exemple : « je me suis ennuyé(e) », « j'ai pris beaucoup de plaisir », « j'ai aimé apprendre que... »,...).

	Appréciations	Commentaires
Modules		
Le potager vertical		
Il était une fois...		
Théâtre d'improvisation et d'apprentissage		
Labyrinthe poétique		
En quête de sciences		
Le jeu des émotions		
Création de bijoux en perle de Cristal		
Le sport et ses surfaces de jeux		
Les mots en jeux		
Décodons la publicité		
Chatterbox		
d'col		

2) Ce que j'ai fait dans chaque module (indiquer l'intitulé du module).

Module 1 :	Module 2 :	Module 3 :

3) Ce que j'ai appris au cours de ces modules.

Module 1 :	Module 2 :	Module 3 :

AIDE PERSONNALISEE 6ème

GRILLE DE COMPETENCES

Nom :

Prénom :

Classe :

C1 Maîtrise de la langue française				
Lire	A	VA	NA	NE
Adapter son mode de lecture à la nature du texte proposé et à l'objectif poursuivi				
Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils appropriés pour lire				
Dégager, par écrit ou oralement, l'essentiel d'un texte lu				
Repérer des informations dans un texte à partir de ses éléments explicites et des éléments implicites				
Manifester, par des moyens divers, sa compréhension de textes variés				
Dire	A	VA	NA	NE
Formuler clairement un propos simple				
Adapter sa prise de parole à la situation de communication				
Développer de façon suivie un propos en public sur un sujet déterminé				
Participer à un débat, à un échange verbal				
Écrire	A	VA	NA	NE
Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué à partir de consignes données				
Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils variés pour améliorer son texte				
Écrire lisiblement un texte, spontanément ou sous la dictée, en respectant l'orthographe et la grammaire				
C2 La pratique d'une langue vivante				
Réagir et dialoguer				
Dialoguer sur des sujets familiers				
Écouter et comprendre				
Comprendre les points essentiels d'un message oral (conversation, information, récit, exposé)				
Lire				
Comprendre le sens général de documents écrits				

Écrire				
Renseigner un questionnaire				
Écrire un message simple				
C3 Principaux éléments de mathématiques et culture scientifique et technologique				
Pratiquer une démarche scientifique et technologique, résoudre des problèmes	A	VA	NA	NE
Rechercher, extraire et organiser l'information utile				
Être capable d'utiliser la bonne opération				
Être capable d'utiliser les pourcentages				
Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes				
C4 La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication				
Créer, produire, traiter, exploiter des données	A	VA	NA	NE
Saisir et mettre en page un texte				
Traiter une image, un son, une vidéo				
Adopter une attitude responsable	A	VA	NA	NE
Saisir et mettre en page un texte				
Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles				
S'informer, se documenter	A	VA	NA	NE
Consulter des bases de données documentaires en mode simple				
Identifier, trier et évaluer des ressources				
Chercher et sélectionner l'information demandée				
Lire et pratiquer différents langages				
Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée littéraire				
C5 La culture humaniste	A	VA	NA	NE
Mobiliser ses connaissances pour donner du sens à l'actualité				
Être capable de porter un regard critique sur un fait, un document, une œuvre				
Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée littéraire				
C6 Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale				
Respecter les règles de vie collective				
Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences				
C7 Autonomie et initiative				
Être capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations	A	VA	NA	NE
Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles				
Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées				
Faire preuve d'initiative	A	VA	NA	NE
S'engager dans un projet individuel et coopérer dans un projet collectif				
Manifester curiosité, créativité, motivation à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement				