



"BAC ATTACK" : jeu qui permet de réviser le référentiel du BCP ASSP

publié le 12/05/2026

Descriptif :

Outil pour réviser les 4 blocs professionnels, la biotechnologie et la PSE du BCP ASSP

Ce jeu, manière ludique de réviser les savoirs associés des 4 blocs du référentiel du BCP ASSP, a été créé par l'équipe du lycée "**Les Terres Rouges**" de Civray.

Les auteurs sont :

- ▶ Madame **Sylvie GUINOT**, professeure documentaliste
- ▶ Monsieur **Fabrice HIVIN**, professeur de mathématiques et de sciences
- ▶ Madame **Sandrine ROUSSEL**, professeure STMS.

Face aux difficultés rencontrées par nos élèves pour assimiler les nombreux contenus des 4 blocs professionnels ainsi que la biotechnologie et la PSE du bac. ASSP, nous avons fait le constat simple que les méthodes traditionnelles, centrées sur l'apprentissage des connaissances par cœur, ne fonctionnent plus.

C'est après ce constat qu'est né "**BAC ATTACK**", notre jeu pédagogique conçu pour permettre de transformer les révisions en expérience, motivante et collaborative d'apprentissage.

BAC ATTACK est un jeu de plateau qui permet aux élèves de :

- ▶ réviser et mémoriser l'ensemble des compétences des quatre blocs professionnels,
- ▶ consolider leurs connaissances en Biotechnologie et PSE,
- ▶ favoriser la transversalité des connaissances en éliminant les potentielles barrières liées aux disciplines,
- ▶ développer des compétences langagières et d'expression orale,
- ▶ travailler en équipe et s'entraider.

BAC ATTACK est le fruit d'un travail collaboratif entre une professeure documentaliste, un enseignant de mathématiques et sciences et une enseignante du domaine professionnel. Ce jeu tente de répondre à cet objectif clair, à savoir rendre les apprentissages plus accessibles, plus engageants en facilitant l'imprégnation des connaissances.

Notre idée étant de permettre d'acquérir une meilleure mémorisation et une implication renforcée de nos élèves dans les apprentissages et les révisions.

Le principe est simple : les élèves, seuls ou en équipes, avancent sur un plateau de jeu en répondant à des questions issues des différentes thématiques du programme.

Le but est de compléter un « camembert » en validant chaque domaine, puis revenir au centre du plateau pour tenter la victoire finale. Mais attention, le parcours n'est pas un long fleuve tranquille, on y trouve :

- ▶ des cases « défi » pour pimenter la partie,
- ▶ des pièges pour relancer la dynamique du jeu,
- ▶ des bonus pour aider les équipes en difficulté.

BAC ATTACK est un jeu adaptable et renouvelé. En effet pour éviter toute routine et maintenir l'intérêt des élèves d'une séance à l'autre :

- ▶ chaque version du jeu propose environ 30 % de questions différentes,
- ▶ les formats des questions varient (QCM, situations professionnelles, questions fermées et semi-ouvertes),

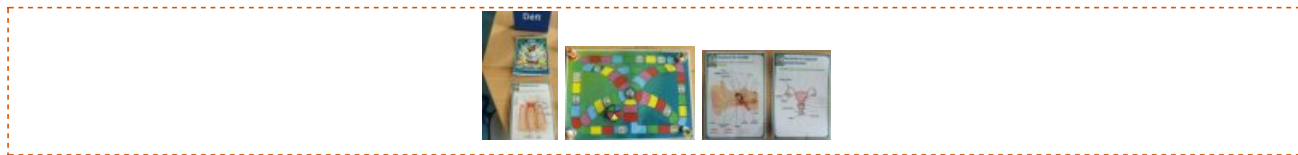
► les élèves sont amenés à mobiliser leurs connaissances de manière active en devenant acteur de leurs apprentissages.

Règles du jeu :

 [bac_attack_regles_du_jeu_-_05052026_1_](#) (PDF de 240.8 ko)

Photos disponibles dans le portfolio ci-dessous :

Portfolio



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.