



Règles du jeu de sensibilisation coopératif

Après avoir montré la vidéo sur le 7^e Continent à vos élèves, apprenez-leur à mieux gérer leurs déchets grâce à ce jeu de sensibilisation coopératif.

DÉVELOPPEMENT & RÉALISATION – **Jérémy Gilles**

PRODUCTION TRANSMÉDIA RÉALISÉE DANS LE CADRE DU **Master en Architecture Transmédia**



Jeu coopératif

Avant de démarrer le concours, il faut sensibiliser les enfants à une meilleure gestion de leurs déchets. Les enfants doivent répondre, en groupe, à un maximum de questions pour remporter des "Cartes déchets". Ils devront alors les trier en fonction des poubelles respectives. Tout le matériel nécessaire pour le jeu -

l'expérience - se trouve sur la Web App. Les règles du jeu y sont détaillées, mais il est également possible de télécharger un PDF avec le règlement complet. Le fichier PDF avec toutes les cartes est également téléchargeable sur cette même page

But du jeu

Répondre correctement à un maximum de questions par atelier pour remporter le plus de cartes déchets et les trier dans les bonnes poubelles.

Contenu du jeu

- 1 sablier
- 140 Cartes "Déchet"
- 50 Cartes "Le sais-tu ?"
- 50 Cartes "Question choix multiples"
- 50 Cartes "Que peut-on fabriquer à partir de... ?"
- 50 Cartes "Pictionary"
- 50 Cartes "Charade et acrostiche"

Préparation du jeu

- Placer 5 tables dispersées dans la classe, dont l'une d'entre elles près du tableau. Elle servira pour l'exercice Pictionary
- Diviser la classe en 4 ou 5 équipes (en fonction du nombre d'élèves)
- Trier les cartes "Question" par catégories :
 - Cartes "Le sais-tu ?"
 - Cartes "Question choix multiples"
 - Cartes "Que peut-on fabriquer à partir de... ?"
 - Cartes "Pictionary"
 - Cartes "Charade et acrostiche"
- Les mélanger par catégorie et placer les paquets au centre des tables, face cachée (une catégorie par atelier)
- Mélanger les cartes "Déchet" et les mettre dans une enveloppe sur le bureau de l'instituteur
- Pour l'atelier « Pictionary », il faut placer un sablier sur l'atelier et vérifier qu'il reste des craies pour le tableau
- Pour l'atelier « Charade et acrostiche », il faut des feuilles blanches et des crayons
- Dans chaque équipe, il faut définir un ordre de passage
- Lors de chaque tour, une personne de chaque équipe devient un maître du jeu et va poser les questions POUR UN AUTRE GROUPE (pendant le tour complet). Le choix de cette personne est défini par l'ordre de passage.

Déroulement du jeu

Au début du tour, l'instituteur lance un chrono de 7 min pour démarrer le tour.
Chaque tour dure 7 min.

Pour l'atelier "Pictionary" :

- Le maître du jeu retourne le sablier et pioche une carte, lit, dans sa tête, le(s) mot(s) qu'il doit dessiner et la remet face cachée sur l'atelier sans la montrer à l'équipe. Il prend alors une craie et dessine sur le tableau
- L'équipe doit trouver ce qu'il dessine
- Le maître du jeu peut faire autant de dessins qu'il souhaite sans écrire de mot
- Sur cette catégorie de questions, toute l'équipe joue en même temps
- Si elle trouve ce que représente le dessin, le maître du jeu place la carte à gauche du tas et remet le sablier à zéro. Il reprend alors une nouvelle carte, retourne le sablier et recommence...
- Si elle n'a pas trouvé la réponse avant que le sablier soit complètement écoulé, le maître du jeu place la carte en dessous du paquet, pioche une nouvelle carte et recommence...

Pour l'atelier "Charade et acrostiche" :

- Le maître du jeu pioche une carte, et lit la question à l'équipe
- Pour avoir plus facile à répondre, l'équipe peut s'aider des feuilles blanches pour écrire dessus et s'en servir comme feuille de brouillon
- Pour cette catégorie de questions, toute l'équipe joue en même temps
- Si elle trouve la solution, le maître du jeu place la carte à gauche du tas et remet le sablier à zéro. Il reprend alors une nouvelle carte, retourne le sablier et recommence...
- Si elle n'a pas trouvé la réponse avant que le sablier soit complètement écoulé, le maître du jeu place la carte en dessous du paquet, pioche une nouvelle carte et recommence...

Pour l'atelier "Question choix multiples" :

- Le maître du jeu pioche une carte "Question" et pose la question à l'équipe
- Une personne à la fois y répond (cfr: l'ordre de passage)
- Le joueur qui répond n'a droit qu'à une seule réponse
- S'il répond correctement, le maître du jeu pose la carte à gauche du tas. Si c'est mauvais, il la place en dessous du paquet
- Il pioche alors une autre carte et pose la question à la personne suivante

Pour l'atelier "Le sais-tu ?" et "Que peut-on fabriquer à partir de... ?" :

- Le maître du jeu pioche une carte question et pose la question à l'équipe
- Une personne à la fois y répond (cfr: l'ordre de passage)
- Le joueur qui répond a droit à deux essais
- Si après le premier essai, le joueur répond correctement, le maître du jeu pose la carte à gauche du tas. S'il fait une erreur, il a droit à un second essai
- Si après le deuxième essai, il répond correctement, le maître du jeu pose la carte à gauche du tas. S'il fait une erreur, le maître du jeu, la dépose sous le paquet
- Il pioche alors une autre carte et pose la question à la personne suivante

Fin d'un tour

- Une fois le temps écoulé, le tour s'arrête. Si la question en cours est incorrecte, elle est perdue
- Dans chaque équipe, on compte le nombre de bonnes réponses obtenues. Si l'équipe a donné un minimum de bonnes réponses elle reçoit 3 cartes "Déchet" :
 - Catégorie "Le sais-tu ?" > Il faut 10 bonnes réponses
 - Catégorie "Question choix multiples" > Il faut 10 bonnes réponses
 - Catégorie "Que peut-on fabriquer à partir de... ?" > Il faut 10 bonnes réponses
 - Catégorie "Pictionary" > Il faut 4 bonnes réponses
 - Catégorie "Charade et acrostiche" > Il faut 5 bonnes réponses
- Si une équipe a donné beaucoup de bonnes réponses, elle recevra 2 cartes "Déchet" supplémentaires :
 - Catégorie "Le sais-tu ?" > minimum 18 bonnes réponses
 - Catégorie "Question choix multiples" > minimum 18 bonnes réponses
 - Catégorie "Que peut-on fabriquer à partir de... ?" > minimum 18 bonnes réponses
 - Catégorie "Pictionary" > minimum 8 bonnes réponses
 - Catégorie "Charade et acrostiche" > minimum 10 bonnes réponses
- Une fois que toutes les équipes ont terminé, chacune mélange le tas de cartes "Question" de son atelier (y compris les questions qu'ils ont piochées lors du tour) et le dépose au centre de la table
- Chaque équipe change alors d'atelier. On ne peut aller qu'une seule fois à chaque atelier
- C'est un nouveau maître du jeu qui partira dans un autre groupe pour poser les questions (cfr: l'ordre de passage)
- L'instituteur démarre le chrono et un nouveau tour de 7 minutes commence

Phase finale du jeu

- Une fois que le 4^e tour est terminé, la phase finale commence
- Chaque équipe devra trier les différentes cartes "Déchet" reçues dans les bonnes poubelles
- Elle dispose les cartes "Déchet" sur la table en faisant un tas par sorte de déchets (PMC, papier carton, ordure ménagère, bulle à verre, parc à container)
- Une fois que l'équipe a terminé, elle lève la main pour appeler l'instituteur
- L'équipe doit alors dire quel tas correspond à quelle catégorie de déchets (par ex: PMC, papiers-cartons, etc.)
- L'instituteur compte alors le nombre de déchets triés correctement

Fin du jeu

- L'équipe qui gagne la partie est celle qui a trié correctement le plus de cartes "Déchet".
- La partie est terminée quand toutes les équipes ont trié toutes leurs cartes "Déchet".

The background is a vibrant teal color. In the center, there is a large, faint circular graphic of a fish. Scattered throughout are various icons: a school of white fish with red fins, a blue starfish, a blue snail, a blue fish, a red fish, a white fish, a blue fish, a green coral-like structure, and several white circles of varying sizes. On the left side, there are stylized buildings in orange and white. On the right side, there is a red and white striped structure. At the bottom, there are social media icons and text.

DESTINATION ZÉRO DÉCHET



@destinationzerodechet



www.destinationzerodechet.com