

Technologie cycle 3 / cycle 4

mai 2020

Titre du projet : Inventer ou valider un jeu

Inventer ou valider un jeu qui permettra aux élèves de se divertir sur la cour tout en respectant les protocoles mis en place.

Compétences développées

Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques

Imaginer, synthétiser, formaliser et respecter une procédure, un protocole.

Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter ses choix et les communiquer en argumentant.

Participer à l'organisation et au déroulement de projets.

Concevoir, créer, réaliser

Identifier un besoin et énoncer un problème technique, identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes.

S'approprier un cahier des charges.

Imaginer des solutions en réponse au besoin.

Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution.

Remarques

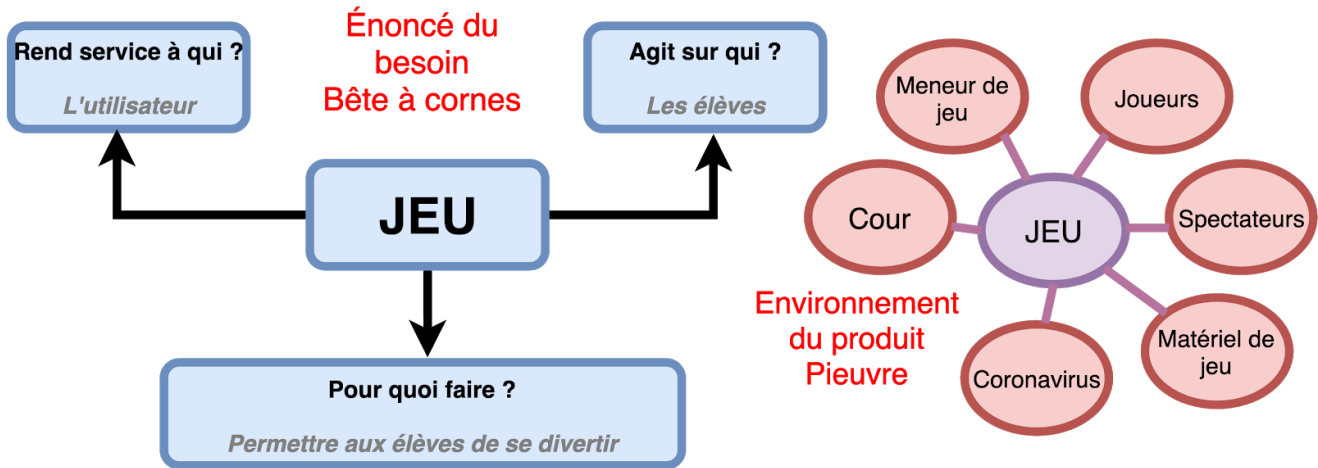
Tout ou partie du cahier des charges peut être recherché par les élèves.

On peut proposer directement le cahier des charges aux élèves qui passent à l'invention du jeu en tenant compte de celui ci.

On peut aussi proposer des jeux existants et demander aux élèves de les valider ou pas au vu du cahier des charges.

Déroulement

Rédiger le cahier des charges.



Fonction et contraintes
Permettre aux élèves de se divertir sur la cour
Jouer de 4 à 16 élèves en même temps
Durée d'une partie = 15 minutes maximum
S'il y a du matériel de jeu, celui ci doit être strictement personnel
Respecter une distance d'au moins un mètre entre chaque joueur
Chaque joueur doit porter son masque

Inventer le jeu

Recherche de solutions par groupe de 3/4 élèves

Tester le jeu

Pratiquer les différents jeux inventés au sein du du groupe et par les autres groupes

Valider le jeu

Vérifier le respect des contraintes du cahier des charges pour valider les jeux