

Déroulement de séance

Le jeu s'est déroulé sur une séance d'une heure et demi en présence de 24 élèves de l'option découverte professionnelle, encadrés par un enseignant.

Les élèves se sont répartis en 6 équipes de 4, autour d'une grande table. Les règles du jeu sont expliquées à voix haute à l'ensemble des élèves.

Principes de base : le sens de jeu se définit à l'aide des dés. Le jeu qui concerne les métiers liés à l'automobile se déroule en deux manches.

La première manche : consiste à définir le métier représenté sur la table jeu à l'aide d'informations dictées par le maître du jeu (le prof par exemple) qui se situent sur l'une des 19 cartes « métiers ».

La deuxième manche : consiste à avancer sur le parcours du jeu en franchissant des cases de couleurs qui correspondent à des thèmes. Chaque case de couleur correspond à des cartes de même couleur qui permettent de poser différentes questions aux équipes participantes.

Le but du jeu étant, pour chacune des équipes, de récupérer le plus de jetons gagnés à chaque bonne réponse. Sur l'heure et demi consacrée au déroulement du jeu, on peut dire qu'il a fallu une heure pour mettre le jeu en place et réaliser la première manche. Il restait donc une demi heure pour débiter la deuxième manche.



Bilan professeur

Le jeu est relativement simple d'utilisation, et les questions intéressantes, en lien direct avec l'option si l'on considère qu'à travers l'option, les élèves doivent découvrir en quoi consiste les différents métiers (opérations effectuées sur le terrain). Cependant, le jeu se restreint volontairement aux seuls métiers liés à l'automobile, et sauf erreur de ma part à aucun moment le jeu n'aborde les formations ou cursus nécessaires à l'apprentissage des différents métiers proposés.

Pour le bon déroulement de la séance, un DVD est prévu avec le jeu. Il est donc préférable d'effectuer un visionnage avant le jeu de telle sorte que les élèves aient l'ensemble des éléments en main afin de bien répondre aux questions proposées (ce qui n'a pas été effectué lors de notre séance). De plus l'utilisation du jeu est théoriquement limitée à 20 participants. A 24 élèves le jeu a pu se dérouler correctement mais la gestion reste délicate avec un seul maître du jeu même avec des élèves motivés et plutôt sages d'ordinaire.

Aussi il est préférable d'envisager un nombre d'élèves limité sachant qu'un élève peut très bien se charger de prendre la place du maître du jeu. **Prévoir également au moins trois heures pour qu'une partie se réalise complètement (visionnage DVD, plus déroulement partie).**

Bilan élèves

Les élèves ont accroché au jeu en s'impliquant avec intérêt et parfois passion. Chacun a participé en s'appliquant, tout en respectant l'esprit d'équipe. Aucune remarque négative a été formulée à l'issue du jeu par les élèves.

Écrit par Nour Eddine EL YAZGHI membre du GEP technologie Collège Albert Camus LA NORVILLE