

Enjeu énergie

Sujet : Energies renouvelables, maîtrise de l'énergie et transport



Science, technologies, écologie, comportement citoyen, urbanisme et développement local



Identifier les gestes à favoriser pour économiser l'énergie, avoir conscience de la consommation d'énergie



De 15 à 20 min par partie



Matériel requis

-  Le jeu de cartes "Enjeu énergie"
-  Un dé, pour les règles d'éco-citoyen confirmé

But

Ce jeu est fréquemment utilisé en fin de session d'activités sur l'énergie, pour tester et valider les connaissances des enfants. Dans un cadre ludique, il est plus facile et plus amusant d'évaluer les connaissances acquises par les enfants.

Concept

« Enjeu énergie » est un jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs, mais il peut également être utilisé en équipe pour un nombre plus important de joueurs.

Procédure

Chacune des 64 cartes contient une question et sa réponse. Il y a 2 niveaux de difficultés (32 cartes du premier niveau, 32 cartes du niveau confirmé). Certaines questions sont des questions ouvertes, les autres sont des questions à choix multiple.

Le jeu repose sur le même principe que le jeu des 7 familles. Chaque joueur (ou groupe de joueur) pose une question se trouvant sur une de ses cartes à un autre joueur (ou groupe de joueur).

Le but du jeu est de gagner une carte de chaque famille (en plus des 4 cartes distribuées en début de jeu) en donnant de bonnes réponses. Les 4 familles sont les 4 thèmes du jeu: économies d'énergie, sources d'énergie, électricité, environnement.





Pas à pas pour les enseignants



1. Mélanger les cartes
2. Distribuer 4 cartes face cachée à chaque joueur (ou groupe de joueurs)
3. Chaque joueur prend ses cartes en main sans montrer les questions à ses adversaires.
4. Les cartes restantes forment la pioche
5. Le joueur qui distribue joue le premier, le sens de jeu est ensuite le sens des aiguilles d'une montre.



A chaque tour :

Ecocitoyen débutant :

- L'un après l'autre, chacun des joueurs défie un autre joueur. Pour ce faire, le joueur qui a la main demande à un joueur de son choix une carte appartenant à l'une des 4 familles de jeu. Si le joueur défié ne possède pas de carte correspondant à la famille demandée, le joueur qui a la main passe son tour.
- Sinon, le joueur défié pose la question inscrite sur la carte.
- Si le joueur qui a la main donne la bonne réponse, il gagne la carte de son adversaire qu'il pose de façon visible devant lui. Le joueur défié pioche une carte pour en avoir toujours 4 en main.
- Si le joueur qui a la main ne donne pas la bonne réponse, il passe son tour. Le joueur défié glisse la carte sous la pioche et prend une nouvelle carte.
- La partie se termine lorsqu'un des joueurs a gagné une carte de chaque famille.

Ecocitoyen confirmé :

La partie se joue avec les 64 cartes du jeu. Le principe reste le même. Seule différence : à chaque tour le joueur qui a la main ne choisit pas la famille qu'il souhaite. Il lance un dé et suit les instructions du tableau suivant :

1	2	3	4	5	6
Le joueur passe son tour	Le joueur cherche à gagner une carte "économie"	Le joueur cherche à gagner une carte "électricité"	Le joueur cherche à gagner une carte "source d'énergie"	Le joueur cherche à gagner une carte "environnement"	Le joueur cherche à gagner une carte de la famille de son choix



Conclusion

Cet outil englobe presque toutes les notions que les enfants doivent avoir comprises après un projet sur l'énergie.