

Projet MISS : Création d'un jeu à faire pendant les temps de pause, 10 minutes

Sous la supervision d'Hélène Courvoisier et Valérie Fortuna

Sommaire

<u>Description de la mission</u>	p. 1-2
Principe du jeu créé	
Etapes qui ont conduit à la création de ce jeu	
→ Voir le PowerPoint 'Jeu MISS' du jeu + 'Le livret du jeu'	
<u>Difficultés rencontrées</u>	p. 2-3
Autonomie et faisabilité, contrainte du temps, charge de travail	
<u>Que faire pour améliorer la mission ?</u>	p. 3
Test du jeu	
Remerciements	

Description de la mission

Durant les six derniers mois nous avons été amenées à développer notre propre **jeu de société basé sur la Classification des animaux**. Ce jeu est destiné à des enfants aux environs de 9 ans (**CM1/CM2**) et ils y sont amenés à se déplacer sur un plateau à l'aide d'un dé pour remplir des défis leur permettant d'obtenir des cartes territoires. Une fois toutes les cartes acquises ils pourront positionner les animaux dans les bonnes cases suivant les caractères indiqués sur les cartes. Les premiers à avoir placé correctement les animaux ont alors gagné le jeu.

Pour en arriver à la création de ce jeu nous avons commencé par choisir sa thématique. Pour cela nous nous sommes penchées sur ce qu'étudiaient en cours ces élèves de CM1-CM2 et les thématiques des ateliers de la MISS correspondantes (<http://hebergement.u-psud.fr/miss/ateliers/>), et nous sommes très vite tournées vers la classification des animaux, un thème intéressant pour nous qui faisons nos études en biologie. De plus, Hélène Courvoisier nous avait indiqué être à la recherche d'une façon ludique d'apprendre aux enfants la démarche de classification.

Une fois que nous avons notre thème, nous devons trouver la forme du jeu. Au tout début nous avons pensé à une sorte de Qui est-ce ? où les enfants devaient deviner en citant des caractères qui était l'animal de l'autre. Cependant cela nous semblait assez éloigné de l'idée de classification et nous voulions vraiment garder cette idée de comment fonctionne une classification. Notre but à la fin était donc de faire comprendre aux élèves la démarche et surtout qu'ils comprennent qu'une classification se fait en emboitant des boites et non linéairement.

Nous nous sommes renseignées sur les différents types de jeux disponibles pour les enfants, en allant voir dans nos placards et autres, et avons essayé de voir les différentes formes de jeux pour enfants. Une forme nous a tout de suite plu : un plateau avec des échelles. Il est assez courant d'avoir un plateau simple avec des échelles qui font tomber et monter et où chacun son tour nous essayons d'atteindre notre objectif. Dans ce jeu cependant c'est la seule règle et nous voulions reprendre cette idée d'échelle mais tout en l'étoffant, afin de notamment trouver un moyen d'ajouter la classification.

Pour faire comprendre la classification aux enfants nous nous sommes dit que le mieux serait qu'ils se déplacent sur un plateau et en devant aller dans différents enclos. Une fois arrivés sur place ils pourraient tirer la carte avec les caractères de l'enclos (qui est en fait une case de classification) et ainsi savoir quels animaux doivent se retrouver dedans. Cependant cette idée se révéla très vite compliquée. Si les enfants devaient se rendre aux enclos cela prendrait trop de temps et ils devraient emprunter plusieurs fois le même chemin.

C'est alors que nous avons finalement eu le plateau final. Nous avons commencé à dessiner des cases en cercle. L'idée étant que si le plateau n'avait pas de fin, alors les enfants s'arrêtaient vraiment seulement quand ils avaient toutes les cartes et non quand ils avaient atteint la fin du parcours. Une fois le plateau dessiné et les échelles placées nous avons voulu reprendre une caractéristique d'un autre jeu qui est le jeu de l'oie. Dans ce dernier nous avons des actions différentes selon les cases sur lesquelles nous tombons et nous avons donc commencé à colorier des cases en vert et d'autres en rouge. Les cases vertes étaient un bonus, les enfants pouvaient relancer les dés par exemple, et les cases rouges un malus, par exemple ils doivent reculer d'une case. Cela rendrait notre jeu vraiment ludique et donnerait envie aux enfants d'y jouer, les attirant ensuite pour comprendre la classification sans s'en rendre compte.

Une fois que nous avons le plateau nous devons choisir les animaux qu'ils allaient devoir placer ainsi que les différentes boîtes et caractères pour la classification. Cette partie était notamment vérifiée par Hélène Courvoisier. Une fois que nous avons tout cela il ne nous restait que les cartes défis à inventer. Elles étaient drôles à écrire et nous avons notamment écrit beaucoup de vrai ou faux. Nous avons aussi appris beaucoup de choses en écrivant ces cartes et avons justement pour but que les enfants en apprennent plus tout en s'amusant. En plus de vrai ou faux nous avons aussi quelques défis amusants et autres questions en lien avec la classification.

Dès le début nous avons pensé à ce que notre jeu se joue par équipes afin d'ajouter un esprit de compétition et que les enfants aient envie d'y rejouer encore et encore pour essayer de battre les équipes contre qui ils ont perdu.

→ Nous vous invitons à visionner le résultat final sur le PowerPoint 'Jeu MISS' que nous vous avons transmis, ainsi que la notice du jeu.

Difficultés rencontrées

La première difficulté à prendre en considération était de ne pas oublier que le jeu devait s'adapter au niveau des enfants auquel il était destiné. Quand nous posions des questions pour le vrai ou faux par exemple, nous ne pouvions pas poser de questions trop compliquées, et notamment pour le choix des caractères d'identification, les termes compliqués étaient à éviter ou à prendre en compte pour les expliquer dans un lexique...pour assurer l'autonomie des enfants lors du jeu. Nous voulions aussi que notre jeu soit intéressant et ludique donc nous ne devons pas non plus poser des questions trop faciles et devons trouver des défis amusants pour donner envie aux enfants d'y jouer ensemble.

Le plateau de jeu était assez simple à dessiner mais pour les animaux à choisir nous avons pris un peu de temps pour choisir des animaux bien connus par les enfants ainsi qu'assez variés pour qu'ils comprennent qu'il faut vraiment se baser sur des caractères précis.

Nous avons aussi la contrainte du temps. En effet notre jeu devait pouvoir être joué lors du temps de pause entre deux activités chez la MISS et au début nous avons pensé que les enfants devaient remplir tous les territoires mais cela rendait le jeu trop long. Nous avons donc dû trouver une alternative plus courte pour que les enfants aient le temps de finir la partie pendant qu'ils étaient en pause. Il y avait aussi une autre limite concernant la version courte. En effet

nous n'avons pas le même nombre d'animaux dans toutes les cases Territoire (Vertébrés, Arthropodes et Mollusques). Ainsi si les enfants jouent la version courte du jeu en fonction du Territoire choisi une équipe allait être en avantage. Nous nous sommes donc dit qu'ils seraient obligés de prendre les Vertébrés par exemple pour commencer, car équilibrer le nombre d'animaux ne serait pas forcément bien représentatif de l'abondance naturelle des cases (beaucoup de diversité chez les Arthropodes notamment).

Enfin, bien que ce ne fut pas une si grande difficulté due à notre volonté et le plaisir que nous prenions dans ce projet, nous pouvons mentionner que la charge de travail n'était pas minime à certains moments plus chargés, mais cet investissement était nécessaire pour réaliser au mieux ce jeu.

Que faire pour améliorer la mission ?

Pendant cette expérience nous avons parfaitement été encadrées par le personnel de la MISS, Valérie Fortuna et Hélène Courvoisier, et les remercions de plein cœur. Nous nous sommes vues souvent pour discuter des avancements et ces échanges nous apportaient à la fois des critiques constructives ainsi que des idées d'amélioration pour la suite. Nous n'avons à aucun moment été perdues et avons pu avancer doucement vers la finalisation de notre projet.

Afin d'améliorer encore plus la mission nous avons une petite idée. Comme dit précédemment nous avons parfaitement été encadrées mais il aurait été intéressant pendant le rendu de vous présenter notre jeu et que nous puissions y jouer ensemble au moins une fois afin de vous le faire tester et aussi d'avoir vos retours. De même, Valérie Fortuna nous a proposé de **tester le jeu** une fois finalisé (fabrication des figurines pour les animaux, impression de tous les éléments du jeu) **dans un centre de loisirs** proche de l'Université, ce qui nous permettra certainement d'évaluer réellement le temps pris par les enfants et s'ils peuvent pleinement autonomes.

Finalement nous remercions aussi le Magistère de nous avoir proposé ce joli projet avec la MISS, cela nous a bien plu !