présentation du jeu

Académie de Besançon

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du jeu | Kairos ses |
| Type de jeu  | Jeu de plateau coopératif |
| Nombre de joueurs par jeu | De 16 à 32 : il faut pouvoir faire 4, 5, 6 ou 7 équipes de 3 à 5 joueurs |
| Niveau | Seconde  |
| Temps  | 55 minutes  |
| Matériel | Plateau de jeu et cartes à télécharger, vidéoprojecteur, téléphones portables ou tablettes pour les élèves avec une connexion internet, un ordinateur portable équipé d’un logiciel de traitement de texte (ou ordinateur professeur).  |
| Motive  | La coopération  | La persévérance | L’esprit critique | Les compétences orales |
| Compétences CRCN  | Compétence 11 : mener une recherche et une veille d’informationCompétence 22 : partager et publierCompétence 31 Développer des documents textuels  |
| Objectif du jeu   | S’approprier les OA du programme de seconde en SES par l’expérience du jeu |
| Brève description | Des sociologues, des économistes, des entrepreneurs, des journalistes, des hommes et des femmes politiques, des syndicalistes et des citoyens coopèrent et s’affrontent lors de cinq défis pour un monde meilleur et redevenir maîtres de leur destin.  |
| Règles du jeu  | Chaque groupe tire une carte RÔLE appelée carte d’identité (journaliste, économiste, sociologue, entrepreneure, citoyen, syndicaliste, homme ou femme politique…)Chacun travaille à une meilleure société mais cette société est soumise à plusieurs risques : celui de perte de démocratie (en cause les fausses informations, l’abstention, la défiance ou le manque d’engagement), la pollution, la perte de biodiversité et le réchauffement climatique liés à l’anthropocène, les inégalités, la perte de bien-être économique et de lien social. Chaque équipe va devoir accomplir 5 défis.S’ils réussissent le défi, ils avancent au défi suivantS’ils échouent c’est le jeu qui gagne et leur société s’effrite, mais ils peuvent néanmoins avancer au défi suivant et peut être s’autoriser une seconde chance, sous conditions. |
| Quelle évaluation après le jeu ?  | Le jeu peut être fait en cours d’année et servir de pivot pour réactiver des connaissances déjà acquises et préparer des connaissances à venir, il peut être fait en fin d’année et se clore par un quizz écrit ou un jeu de questions réponses à rédiger qui récapitule tous les points saillants du programme en jeu dans le jeu |