

Création d'un jeu sur l'alimentation

finaliser le cahier des charges fonctionnel et réfléchir (en vrac) aux premières idées, aux premières règles

Le but consiste à finaliser la création du jeu sur l'alimentation. Ce jeu (de type questions pour un champion) aura pour objectif premier de sensibiliser les enfants et leur famille sur l'importance des connaissances et bons réflexes en matière d'alimentation.

Les élèves de sixième s'occupent de la réalisation des énigmes. Les élèves de quatrième auront la mission de finaliser la conception du jeu en réfléchissant :

- aux règles du jeu,
- à une bonne jouabilité par tous les élèves d'une même classe,
- à la quantité d'énigmes, la manière de les organiser et de les diffuser,
- à toutes les bonnes idées non encore imaginées...

2°/Ressources à consulter :

Dans le but de t'aider à réfléchir, clique sur liens et cogite bien...

Liens à cliquer	Que regarder ?	Pourquoi ?
https://www.youtube.com/watch?v=yGstYUCs4cw&pbjreload=10	une vidéo d'une minute qui reprend la définition d'un cahier des charges	comprendre les premières questions à se poser lors d'un dialogue clients/concepteurs
https://www.youtube.com/watch?v=dstAGap4x0	une vidéo de 1,5 minute qui explique comment s'articule une analyse fonctionnelle	comprendre un cahier des charges, se mettre d'accord avec le client, chercher des idées fonction par fonction
http://www.jodelh.odns.fr/data/aliment/jeu_alim.mp4	des exemples d'énigmes réalisées au collège (playlist VLC – type « questions pour un champion »)	donner des idées, mieux voir ce de quoi il peut s'agir (observation ponctuelle et rapide)
http://www.jodelh.odns.fr/data/aliment/alim_quest.pdf	liste des énigmes travaillées l'année scolaire dernière	comprendre la répartition des énigmes en fonction des différentes familles

3°/Etude fonctionnelle du jeu à créer (=cahier des charges rédigé par fonction):

Fonctions / Contraintes	Critères d'appréciation	Niveaux d'exigence
apprendre en s'amusant	<ul style="list-style-type: none"> - envie de jouer ou rejouer - choses apprises (quantité) 	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
être utilisable avec une classe entière de collège	<ul style="list-style-type: none"> - nombre de joueurs - nombre d'équipes 	<ul style="list-style-type: none"> - 30 élèves maximum - de 2 à 8 équipes
avoir des gagnants	<ul style="list-style-type: none"> - points à atteindre - comment gagner des points - comment perdre des points 	<ul style="list-style-type: none"> - de 10 à 30 points - 1 à 5 points / bonne réponse - réponse HS & buzz sans réponse
jouer en s'amusant	<ul style="list-style-type: none"> - rythme des questions - temps de réponses - temps total de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 énigme = 10 indices maxi = 40s maxi - 5 à 10 secondes de silence - doit tenir sur 1 heure de cours
se transporter et se manipuler facilement	<ul style="list-style-type: none"> - rangement de tous les accessoires - temps de montage/démontage 	<ul style="list-style-type: none"> - bac de 30 L maximum - 5 à 10 minutes
être évolutif	<ul style="list-style-type: none"> - nombre de nouvelles questions - accès aux questions nouvelles - accès aux nouvelles règles - accès aux évolutions plateau 	<ul style="list-style-type: none"> - 10 énigmes/an soit 10/an - en direct car diffusion web - en direct car diffusion web - en direct car diffusion web
s'adapter aux ages et niveau de connaissance de élèves	<ul style="list-style-type: none"> - varier les même énigmes - moduler les points gagner - proposer des cartes « chances » 	<ul style="list-style-type: none"> - trier et proposer les énigmes par difficultés et/ou famille - points gagnés proportionnellement au temps et à la difficultés - bonus/malus, mot compte double/prison/appel public...

4°/ Premières pistes de solutions techniques pour atteindre ces niveaux d'exigence :

Afin de permettre à une classe entière de collège d'apprendre en jouant sur le thème de l'alimentation, réfléchis à des solutions techniques, note les et sois en mesure d'en discuter, d'argumenter avec ton groupe, la classe et l'enseignant..

Pour faire quoi ?	De quelle manière ?	Avec quoi ?
apprendre en s'amusant
pour diffuser facilement le jeu et de nouvelles énigmes
déterminer quelle équipe parle en premier
prendre peu de place être facile à installer ne pas coûter trop cher

Il sera possible de rajouter des lignes autant que nécessaire		
.....		