

Good ways



Good ways est un jeu d'observation dans lequel les joueurs tentent de se situer sur des cartes et sur des chemins avant d'essayer de tracer une route continue dans le but d'atteindre les bonus et d'éviter les malus ainsi que les obstacles sur une feuille transparente ne recouvrant pas les cartes.

Ressources imprimables fournies : carte x 3, point x 74 (1 point x 64, 5 points x 10)

Matériel additionnel nécessaire : feuilles A4 transparentes, marqueur effaçable x 6, paire de ciseaux

Durée totale : 20 min.

Nombre de joueurs : 2-6+

Objectifs d'apprentissage



Comprendre les systèmes naturels et les systèmes techniques



Raisonner



Comprendre les relations entre objet et espace

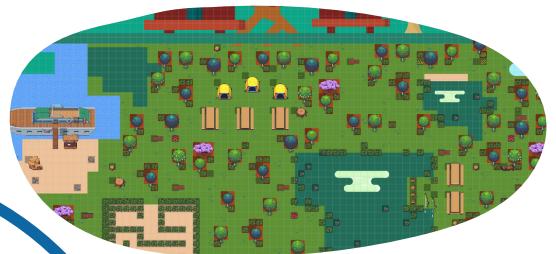


Se repérer dans le temps et l'espace



Comprendre les représentations du monde et de l'activité humaine

Territoire 3 - Folie dans le Bayou



ODDs liés



Modalités de jeu

6 - 12 ans

En classe

Intérieur

à la maison

Seul

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Intérêt pédagogique et sujets abordés

Orientation : aide se situer dans l'espace et à trouver ses repères. Ce jeu permet d'apprendre l'orientation spatiale. En reproduisant des itinéraires, les enfants apprennent à préparer un plan de transport (moyens de transport, meilleurs itinéraires et points d'arrêt, obstacles, etc.)

Etre sensibilisé à l'engagement sociétal : découvrir ou mieux connaître les objectifs de développement durable, ou ODD (en anglais : *sustainable development goals*, ou SDG), établis par les Etats membres des nations unies. Toutes les cartes du jeu contiennent un certain nombre d'ODD liés au développement durable positif et un certain nombre d'ODD difficiles.

Concentration : faire le meilleur tracé possible sans lever son marqueur. La dextérité et la motricité fine sont améliorées. La motricité fine est la capacité à contrôler les muscles fins - en particulier dans les mains et les yeux - pour accomplir des mouvements et des tâches. Au cours de la petite enfance, les enfants doivent se développer de manière holistique, ce qui inclut le développement physique, intellectuel (cognitif), social et émotionnel. Le développement de la motricité fine et de la motricité globale est important car la réussite scolaire dépend de la bonne maîtrise des muscles par l'enfant. Ils ont besoin d'un tronc solide et d'une bonne posture pour s'asseoir à un bureau sans se fatiguer, de muscles oculaires capables de suivre la lecture, d'une bonne prise du crayon et d'un bon contrôle des doigts pour former les lettres lorsqu'ils écrivent, et bien plus encore.



Règles du jeu

But du jeu

Avec good ways, tracez le meilleur chemin possible à main levée en évitant les embûches sur une feuille transparente avant qu'elle ne soit superposée à la carte !

Rôle de l'enseignant et organisation du jeu

Nous appellerons les écoliers, **joueurs**, et l'adulte en charge des écoliers, **arbitre**.

Lorsque les joueurs jouent à tour de rôle, c'est l'arbitre qui décide de l'ordre.

Installation

Placez les **cartes** au centre de la table. Donnez, à chaque joueur, une **feuille transparente** et un **marqueur**. Disposez les points, 1 point et 5 points, au centre des joueurs.





Phase de jeu

Installation

Chaque tour de jeu concerne une carte et est constitué de deux phases consécutives :

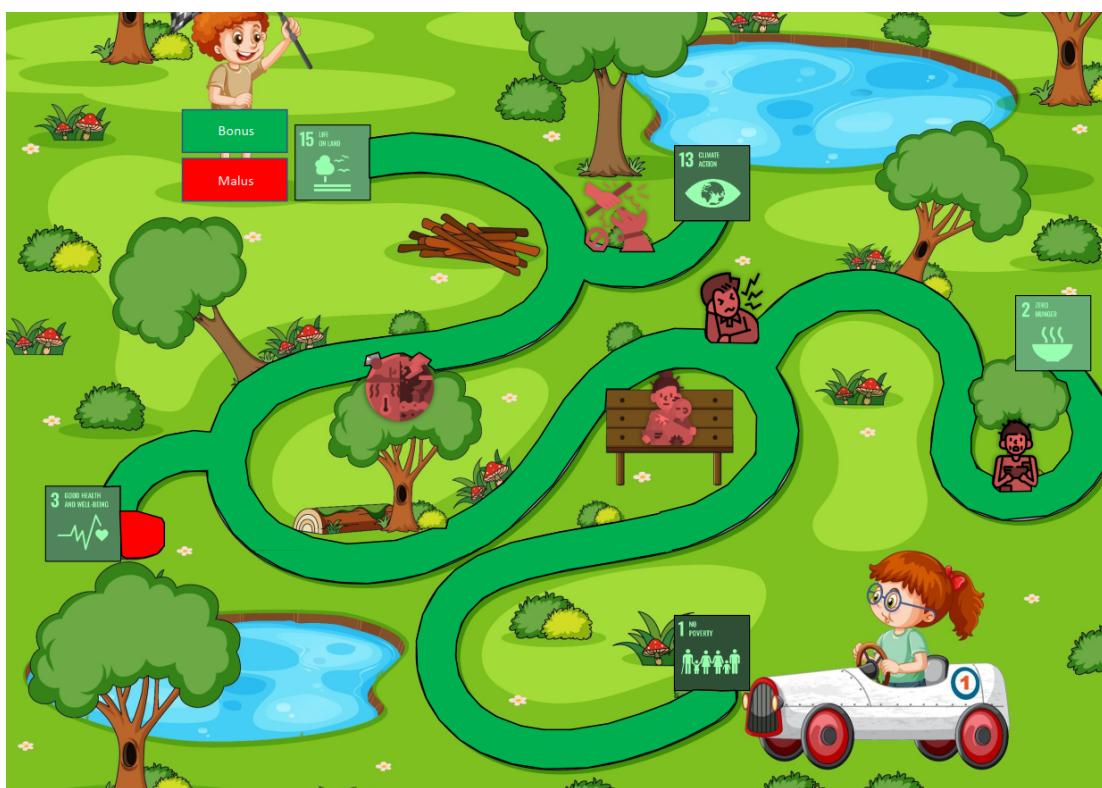
- phase de tracé
- phase de résolution

Phase 1 - Phase de tracé

Tous les joueurs effectuent, en même temps, un tracé continu à main levé, sans soulever leur marqueur, sur leur feuille transparente.

Les joueurs doivent essayer de suivre les chemins, toucher les bonus, le plus souvent sous formes d'objectifs de développement durable (SDG) ou de chemins, et éviter de toucher les malus, représentés le plus souvent par des éléments opposés aux SDG.

Voici, en surimpression, le détail des bonus et malus des cartes. Tous les éléments en vert représentent un bonus, y compris les éléments des cartes elles-mêmes comme les herbes ou les feuilles des arbres. De même, tous les éléments en rouge représentent un malus, y compris les éléments des cartes elles-mêmes comme les champignons venimeux ou les crabes. Les éléments des autres couleurs ne sont à considérer ni comme des bonus ni comme des malus.







Phase 2 - Phase de résolution

Chaque joueur place sa feuille transparente sur la carte et comptabilise ensuite les points qu'il a gagné ce tour-ci de la manière suivante :

- chaque bonus touché fait gagner 1 point (les bonus sont délimités par des bordures, les éléments autres que les SDG, comme les chemins, ne sont comptabilisés qu'une seule fois en tout et pour tout)
- chaque malus touché faire perdre 1 point (les malus sont délimités par des bordures)
- aucun malus touché fait gagner 2 points
- si le nombre de point comptabilisé par un joueur lors d'un tour est négatif, il ne gagne simplement pas de point (il n'en rend pas d'éventuels qu'il aurait gagné sur d'autres cartes)
-

Par exemple, sur la carte suivante :



Il est possible de gagner au maximum 9 points :

- 5 points pour chacun des 5 SDG, qui en remporte 1 chacun
- 1 point pour le chemin
- 1 point pour n'importe laquelle des étoiles de mer vertes
- 2 points pour n'avoir touché aucun malus

N'importe quel joueur peut, à tout moment, demander à l'arbitre de faire la monnaie de ses points.

Le joueur ayant obtenu le plus de points à l'issue de toutes les cartes remporte la partie.



Aller plus loin



Sujet 1 - Orientation

Pour développer davantage l'orientation et la pensée spatiale, vous pouvez vous référer à d'autres jeux Unplugged, parmi lesquels: ***Farm in the City, Plastic Continent, Reroute a better world etc.***

Pour en savoir plus sur l'importance des capacités de réflexion visuelle, vous pouvez consulter le site suivant (en) : <http://www.xplaner.com/visual-thinking-school/>



Sujet 2 - Découvrez l'engagement social

Pour vous familiariser avec les objectifs et actions de développement social, vous pouvez consulter le site suivant (en) : <https://bit.ly/3llzknl>.

Pour voir d'autres jeux présentant les ODD, vous pouvez ouvrir : <https://go-goals.org/> ou <https://culpeer-for-change.eu/quiz/en>



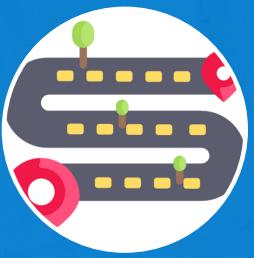
Sujet 3 - Concentration et dextérité

Pour entraîner d'autres enfants à développer leur dextérité et leur motricité fine, vous pouvez vous référer aux autres jeux Unplugged, parmi lesquels: ***Good ways, Pop-up city in the Future, Dr. Hanoi, etc.***

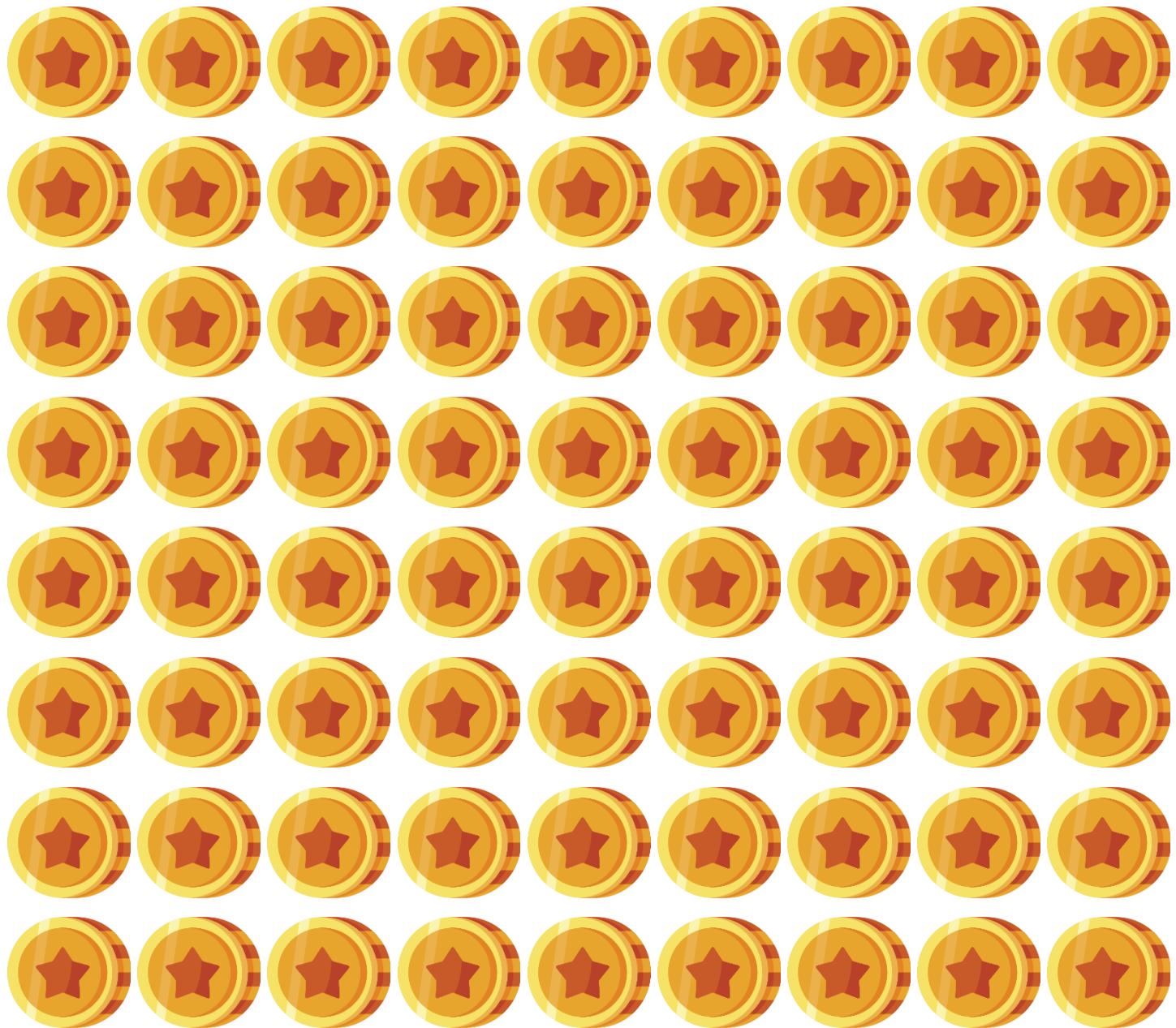
Pour en savoir plus sur l'importance du développement de la motricité fine, vous pouvez consulter les sites suivants (en) : <https://empoweredparents.co/why-are-fine-motor-skills-important/>



Matériaux



Points & Pièces









9
INDUSTRY, INNOVATION
AND INFRASTRUCTURE



8
DECENT WORK AND
ECONOMIC GROWTH



4
QUALITY EDUCATION