





le jeu

Un jeu de construction : construction du protocole pas à pas → démarche scientifique

Un jeu de coopération : en jouant en équipe la parole de chacun compte, les points obtenus sont issus de la réflexion collective = jeu **participatif**

Jeu conçu par les membres de **l'équipe Vigie-nature, Particitae** accompagnés par **l'association Under-Construction**



MUSÉUM
NATIONAL D'HISTOIRE NATURELLE

VIGIENATURE





Objectifs

Créer un protocole pour collecter des données pour répondre à une question scientifique sur la biodiversité.

Le protocole choisi aura une influence sur **le nombre de données collectées et sur leur qualité**. En fonction de ces deux paramètres, votre équipe pourra – ou non – construire un graphique pour répondre à la question scientifique.

Votre objectif est donc **de réaliser le graphique le plus précis possible**, grâce aux points de **qualité** et de **quantité** accumulés pendant la partie.



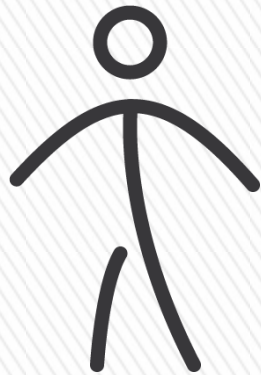
Installation du jeu



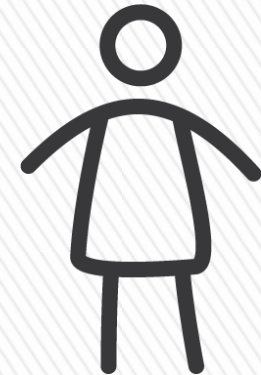
Installation du jeu

1 Placer deux plateaux de jeu face à face

Garder à portée de main la carte protocole et les fiches défis



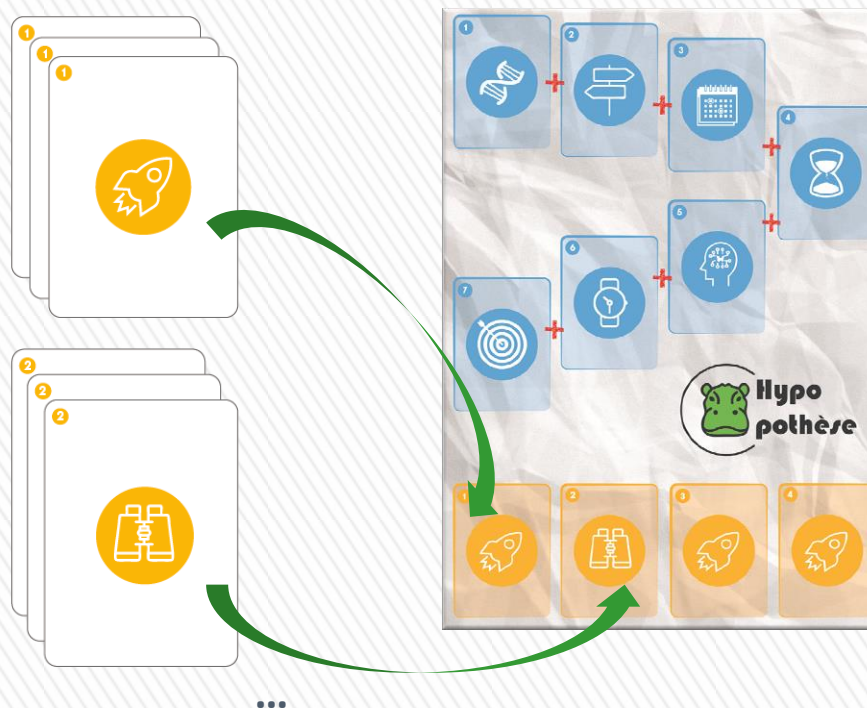
Équipe A



Équipe B

Installation du jeu

- ② Placer les cartes jaunes sur les emplacements jaune du plateau
(cartes jaunes n°1 sur l'emplacement 1...)





Installation du jeu

- ③ Séparer les cartes bleues en deux tas : celles avec un chiffre pair, celles avec un chiffre impaire. Chaque équipe prend une des deux tas.



Vous êtes prêts à créer votre protocole !





Déroulement d'une partie

1 Construction du protocole



Chaque équipe choisit une
carte dans sa pioche bleue

Déroulement d'une partie

① Construction du protocole



Chaque équipe la pose sur le plateau



Déroulement d'une partie

1 Construction du protocole



Chaque équipe s'échange sa pioche et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les emplacements bleus soient recouverts



Déroulement d'une partie

② Compte de points intermédiaire



Déroulement d'une partie

② Compte de points intermédiaire

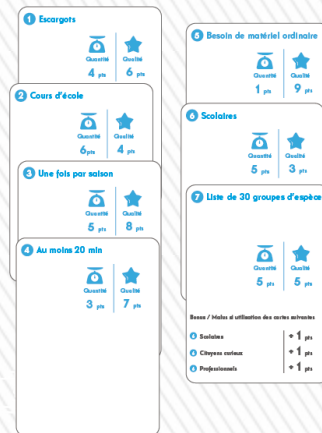
A la fin de la première phase de jeu, **les cartes sont retournées afin de comptabiliser les points** notés au dos. Certaines combinaisons de cartes permettent d'obtenir des bonus ou des malus de points. Les totaux de points de quantité et qualité de données pour chaque équipe sont **inscrits sur les ardoises**.



Déroulement d'une partie

② Compte de points intermédiaire

A la fin de la première phase de jeu, **les cartes sont retournées afin de comptabiliser les points** notés au dos. Certaines combinaisons de cartes permettent d'obtenir des bonus ou des malus de points. Les totaux de points de quantité et qualité de données pour chaque équipe sont **inscrits sur les ardoises**.



Quantité : 29

Qualité : $42 + 1 = 43$



Déroulement d'une partie

③ Les aléas de la collecte de données



Déroulement d'une partie

③ Les aléas de la collecte de données

L'équipe dont un des joueurs a vu un hippopotame le plus récemment commence **en tirant au sort une carte jaune n°1**. Puis tour à tour, les équipes tirent au sort une carte jaune, dans l'ordre, jusqu'à la 4e case.



Déroulement d'une partie

③ Les aléas de la collecte de données

L'équipe dont un des joueurs a vu un hippopotame le plus récemment commence **en tirant au sort une carte jaune n°1**. Puis tour à tour, les équipes tirent au sort une carte jaune, dans l'ordre, jusqu'à la 4e case.

Lorsque la carte sélectionnée indique un défi, l'équipe adverse se charge d'interroger l'équipe à partir de la fiche-défi correspondante.

Les cartes jaunes tirées au sort permettent de gagner ou de perdre des points de qualité et de quantité ; ces points sont reportés sur les scores de chaque équipe.



Déroulement d'une partie

4 Découverte des graphiques



Déroulement d'une partie

④ Découverte des graphiques

- Si moins de 30 points de quantité et de qualité : **la partie est perdue.**

∴-(

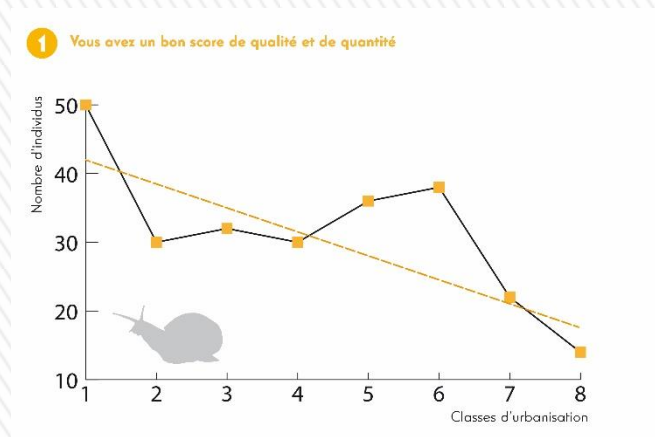


Déroulement d'une partie

4 Découverte des graphiques

Si vous n'avez pas perdu, vous obtenez un graphique plus ou moins précis :

- Si plus de 30 points de qualité et 30 points de quantité : **le graphique 1** ;
- Si plus de 30 points de qualité et moins de 30 points de quantité : **le graphique 2** ;
- Si plus de 30 points de quantité et moins de 30 points de qualité : **le graphique 3**.





Conclusion

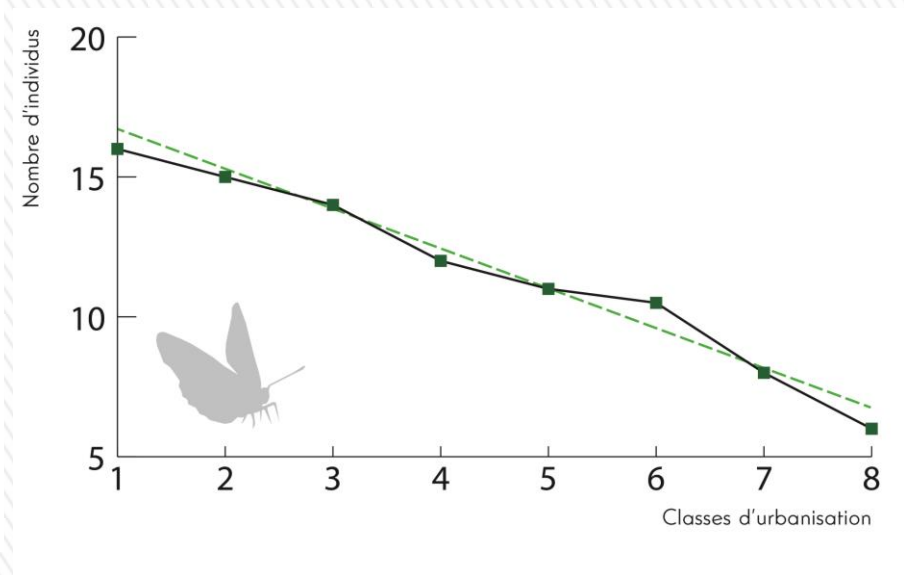
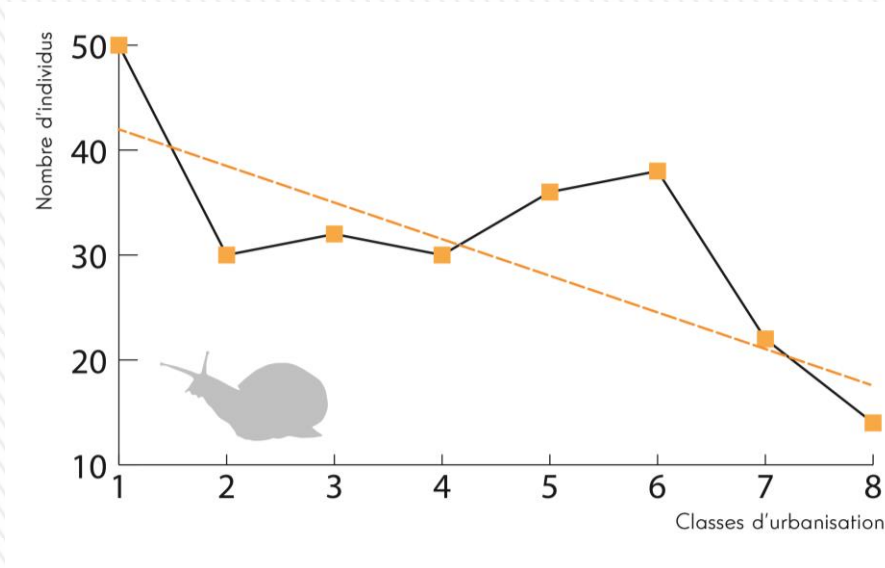
Créer un protocole est un challenge : le protocole est dépendant d'aléas : en se défiant les équipes modifient leurs scores

Un graphique + ou - précis : la réponse à la question scientifique posée se traduit par l'élaboration -ou non- d'un graphique



Si plus de 30 points de qualité et 30 points de quantité

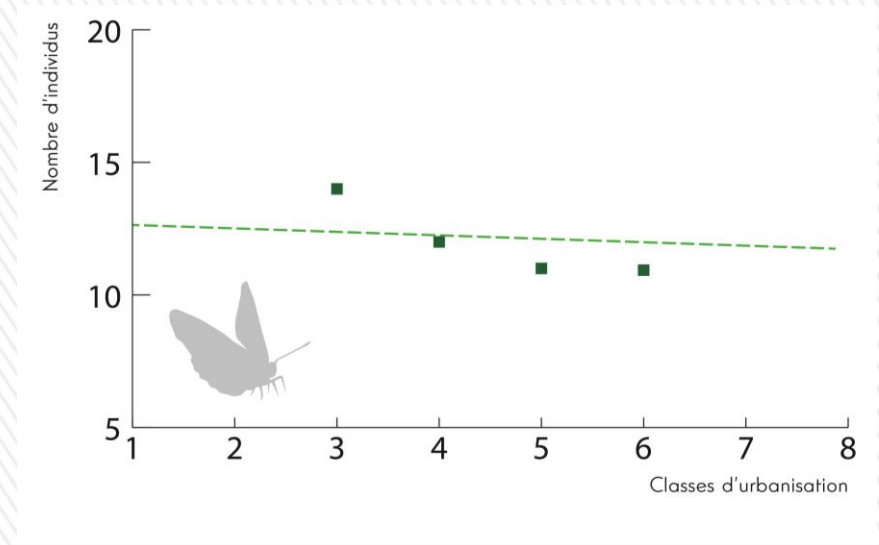
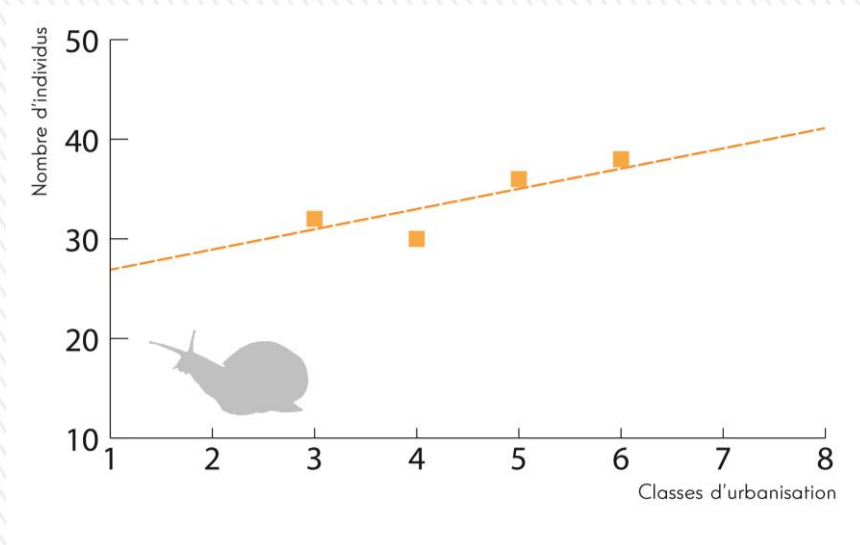
Graph 1





Si plus de 30 points de qualité et moins de 30 points de quantité

Graph 2



Si moins de 30 points de qualité et plus de 30 points de quantité

Graph 3

