

Nom du jeu	Cranium
Présentation générale	Jeu de parcours qui se joue en équipes
Déroulement	<p>Cranium est un jeu de parcours, où il faut être la première équipe à effectuer le tour complet du plateau, arriver dans le Cranium central et réussir les 4 défis correspondant aux 4 disciplines dont sont issues les défis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le jaune, "Vocabu ver" propose des jeux sur les mots, tels que des anagrammes, des mots à épeler, parfois même à l'envers, etc... • Le vert "Étoile montante" demande de mimer, fredonner, imiter une personnalité, une chose, une chanson... • Le bleu, "Chat d'œuvre", s'adresse aux artistes qui devront dessiner, parfois même les yeux fermés, ou sculpter la pâte à modeler. • Le rouge, "Neuro naute", propose des questions plus traditionnelles, des vrais ou faux, etc... <p style="text-align: right;"><i>Source : http://bdml.free.fr/fiche_jeu.php?id=79</i></p>
Exemple d'utilisation à des fins pédagogiques	<p>Contexte : TD en biologie végétale, en Licence 1 Sciences de la vie Une vingtaine d'étudiants par TD</p> <p>Objectifs pédagogiques : Mieux préparer les étudiants à l'examen en proposant un TD d'évaluation formative portant sur les différentes capacités à développer dans le cours.</p> <p>Stratégie : Les étudiants jouent sur un plateau de jeu, sur lequel on trouve un circuit avec des cases de couleur. A chaque couleur, correspond une capacité différente :</p> <ul style="list-style-type: none"> • répondre à des questions de cours, • rédiger des phrases à partir de mots-clés imposés, • reproduire des schémas, • commenter oralement des figures. <p>Les étudiants sont réunis en équipe de 5. Chacun leur tour, ils lancent le dé de couleur et piochent une carte correspondant à cette couleur. Ils doivent ensuite répondre à la consigne dans un temps imparti (on utilise le sablier du jeu original). Parfois, certaines cartes impliquent de mettre au défi toutes les équipes sur un temps limité ce qui permet de diminuer les phases d'attente du tour par tour.</p> <p>Les réponses sont ensuite discutées : l'enseignant invite les étudiants à s'auto-corriger et discute avec eux les réponses apportées.</p> <p>A chaque réponse correcte, les étudiants gagnent un « trophée ». Pour gagner le jeu, il faut être le premier à obtenir les 4 trophées correspondant à chacune des capacités travaillées.</p> <p>Bilan : Les étudiants apprécient de consolider leurs apprentissages de façon ludique. L'enseignant voit dans cette expérimentation un dispositif d'évaluation formative efficace : les étudiants ont une meilleure visibilité sur les objectifs à atteindre et peuvent se positionner sur ces objectifs.</p> <p>Complément : Un jeu complet de Cranium à destination des 4ème sur l'éducation à la sexualité (SVT). http://eduscol.education.fr/bd/urtic/svt/?commande=aper&id=2785</p>