

Questions - Réponses : un jeu électrique à fabriquer

Auteurs : Travail collectif(plus d'infos)

Résumé : Utiliser et observer un jeu de questions-réponses du commerce, puis fabriquer un jeu fonctionnant sur les mêmes principes

Publication : 1 Janvier 1999

Objectif : - Fabriquer un jeu ressemblant à ceux existant dans le commerce - Concevoir un objet selon des contraintes définies - Réinvestir le concept de circuit fermé - Chercher des questions sur un thème donné et leur réponse

Matériel : Pour chaque groupe de 3/4 élèves :  
- Une pile plate de 4,5 V.  
- Une lampe de 3,5 V et sa douille.  
- Des fils électriques.  
- Petit matériel : scotch, trombones, ciseaux...  
- Deux fiches-bananes.  
- 10 attaches parisiennes (ou 2 par question).  
- Une feuille de carton rigide.

## Notions visées :

- **Notions visées** : réinvestissement des notions introduites dans la première séquence

## Objectifs :

- Fabriquer un jeu ressemblant à ceux existant dans le commerce
- Concevoir un objet selon des contraintes définies
- Réinvestir le concept de circuit fermé
- Chercher des questions sur un thème donné et leur réponse

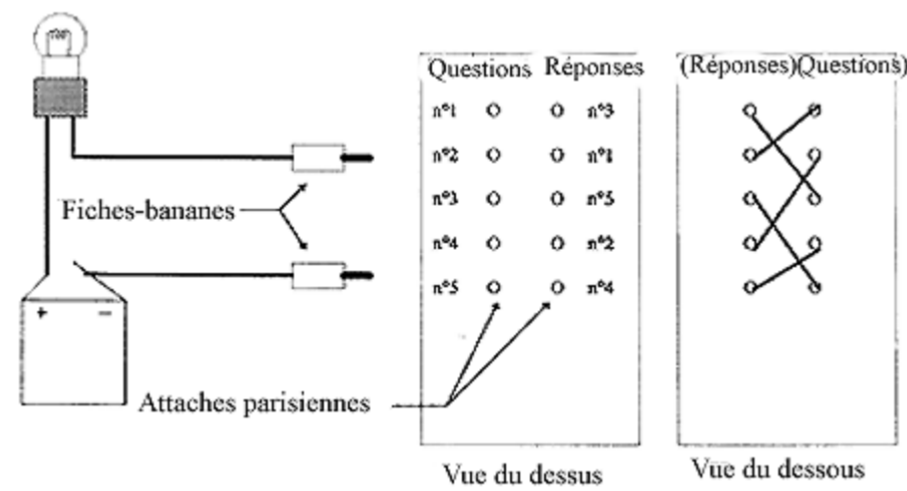
## Problème posé à toute la classe :

**fabriquer un jeu** : la lampe s'allume lorsqu'on relie une question à la bonne réponse

## Démarche pédagogique :

**Travail en groupe** : recherche des questions et des réponses, les élèves doivent concevoir le montage, puis le réaliser.

## Exemple de montage



Attention, pour ce montage, les réponses doivent toutes être de même nature, par exemple des noms d'animaux, d'hommes célèbres

## Bibliographie :

Gulliver, cycle 3, niveau 1, p.56

## Le mot du maître

On peut passer par un stade intermédiaire plus facile avec une question et plusieurs réponses.

## Prolongements possibles :

démonter des jeux du commerce.

**Voir aussi une autre proposition de séquence** : [« Construisons un jeu électrique »](#)

Deux étapes sont proposées :

- comprendre le principe de fonctionnement du jeu et fabriquer une maquette du jeu présenté (4 à 6 séances).
- améliorer le dispositif de telle sorte que chaque fiche du jeu porte son propre circuit (2 séances).

Le dossier propose aussi des situations complémentaires à organiser en groupe classe ou sous forme d'ateliers.

Voir Aussi

[Le circuit électrique](#)

10/03/14

[Le circuit électrique](#)

06/02/13

[Circuits électriques simples](#)  
28/08/12

[« Au fil de l'eau ». Un jeu pour sensibiliser aux problèmes...](#)  
08/02/11

[Des jeux de comparaison de poids en MS et GS](#)  
27/02/10

Du même auteur

[l'Europe des découvertes](#)  
02/06/16

[La robotique avec Thymio II](#)  
08/12/14

[Découvrir le monde à l'école maternelle](#)  
29/04/13

[EIST - Exemple d'évaluation des compétences des élèves...](#)  
25/02/13

[La démarche d'investigation](#)  
25/02/13

Commentaires  
Aucun commentaire

Source URL: <https://www.fondation-lamap.org/fr/page/11109/questions-reponses-un-jeu-electrique-a-fabriquer>