

LE JEU DES 4 FAMILLES : L'ÉLECTRICITÉ

Matériel : 1 jeu de 24 cartes à imprimer en couleur à découper et à plastifier.

Vocabulaire utilisé :

famille matériaux conducteurs : le cuivre, l'aluminium, l'acier, le graphite, l'eau salée, l'eau du robinet

Famille matériaux isolants : la laine, le plastique, le verre, le bois, le carton, le papier

Les sources d'énergies : le charbon, l'uranium, l'eau, le soleil, le vent, le pétrole.

Les éléments d'un circuit électrique : la pile, l'ampoule, le fil, les pinces crocodiles, l'interrupteur, le schéma d'un circuit électrique.

Prérequis :

Ce jeu a été pensé comme prolongement d'une séquence de science sur l'électricité (Séquence FLS - Technologie : Premiers pas en technologie - l'électricité sur le site du Casnav de Créteil : <http://casnav.ac-creteil.fr/spip.php?article884>) avec des élèves d'âge CE2 à CM2.

Modalité de jeu

Nombre de joueurs : 3

Distribuer toutes les cartes. Le plus jeune commence. Chaque joueur doit constituer une famille complète de 6 cartes.

Un support d'aide sous forme de sous-main peut être proposé pour les moins avancés.

Objectifs :

Mémoriser et réinvestir le vocabulaire découvert et appris dans les séances de la séquence sur l'électricité. Consolider les acquis lexicaux.

Reconnaissance visuelle d'images et de mots.

Favoriser la mémorisation et catégorisation en situation d'interactions ludiques.

Liens avec les programmes 2016 : Sciences et Technologie

Attendus de fin de cycle : Identifier différentes sources d'énergie.

Connaissances et compétences associées :

- Décrire la constitution de la matière à l'échelle macroscopique.
- Mettre en œuvre des observations et des expériences pour caractériser un échantillon de matière.
- Diversité de la matière : métaux, minéraux, verres, plastiques, matière organique sous différentes formes... propriétés physiques (par exemple : conductivité électrique)
- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques : proposer, avec l'aide du professeur, une démarche pour résoudre un problème ou répondre à une question de nature scientifique ou technologique
- Pratiquer des langages : rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis.