



Auteur de l'idée : Aurélie Guillon
Agrégée d'Économie Gestion
Enseignante au Lycée Le Castel (21000 DIJON)

FINALITE

Jeu sérieux conçu pour permettre aux étudiants de BTS SIO de réviser l'ensemble du programme d'économie-droit-management de manière ludique et conviviale.

Période de conception : Du 15/10/2015 au 10/01/2017

Tests en classe :

- Une partie des questions ont été proposées à titre de test aux étudiants de 2TSIO du lycée Le Castel : les 12/02/2016, 27/04/2016, 02/05/2016.
- La version finalisée du jeu a été proposée aux étudiants de 2TSIO du Lycée Le Castel le 15/12/2016.

Public concerné :

Principalement des étudiants de BTS TERTIAIRE de 2^{ème} année (ensemble des cartes)
Adaptation possible du jeu pour des étudiants de BTS TERTIAIRE de 1^{ère} année (avec tri des cartes)

Discipline concernée : U3 – Analyse économique, juridique et managériale des services informatiques

* * *

OBJECTIFS

OBJECTIFS DISCIPLINAIRES	OBJECTIFS METHODOLOGIQUES
<ul style="list-style-type: none">- Revoir les notions étudiées pendant les 2 années de formation aussi bien en économie-management qu'en droit.- Être capable de répondre à des questions d'ordre général sur le programme comme à des mises en situation concrètes (cas pratiques).- Être capable de passer rapidement de l'économie-management au droit, du programme de 1^{ère} année au programme de 2^{ème} année et d'un thème à l'autre.- Permettre aux étudiants d'évaluer leurs points forts et leurs points faibles sur le programme pour orienter les révisions finales en vu de l'examen.	<ul style="list-style-type: none">- Réviser de manière ludique.- Travailler le programme sous différentes formes : définition, questions, vrai/faux, cas pratiques, pour obliger à la gymnastique d'esprit.- Travailler en équipe.- Développer des stratégies de coopération et/ou de compétition.- Comprendre les questions posées à partir d'un énoncé oral.- Développer un raisonnement organisé pour obtenir la réponse adéquate.

SUPPORTS

- 1 Plateau de jeu (Format A3 et sur support cartonné conseillé – conçu pour jouer jusqu'à 6 équipes)
- 6 pions
- 1 Dé et 1 chronomètre (non fourni)
- 6 paquets de cartes à jouer (732 questions au total)
 - Bleu : Economie 132 questions
 - Rose : Droit du travail 138 questions
 - Jaune : Principes généraux du droit 94 questions
 - Bleu ciel : Droit de la propriété intellectuelle 122 questions
 - Vert : Droit des contrats 138 questions
 - Orange : Management 108 questions
- 1 Guide mémoire des thèmes de chaque rubrique
- 6 cartons de stockage des jetons gagnés au cours de la partie (1 par équipe)
- Des jetons pour chaque thème du jeu
- 1 carte de score
- 1 fiche de révision par étudiant

Les étudiants sont répartis par équipe de 2 ou 3 étudiants (idéalement en mélangeant les niveaux de compétence des étudiants pour que leurs raisonnements et connaissances se complètent).

Ensuite, suivre les règles proposées dans le document complémentaire intitulé « Règles du Grand Chelem de l'EDM ».

Dans les classes comptant 24 étudiants, 2 à 3 plateaux de jeux seront nécessaires. Dans les classes à 35, il faudra utiliser 4 à 6 plateaux de jeu en fonction du nombre d'étudiants que vous souhaitez placer autour de la table. L'objectif est de créer une certaine fluidité pendant la séance afin de permettre à chaque équipe de répondre à de nombreuses questions.

RETOUR SUR EXPERIENCE

Le jeu ayant été testé en classe, voici les retours enregistrés auprès des étudiants :

ASPECTS POSITIFS	ASPECT A AMELIORER
<ul style="list-style-type: none">- Les étudiants ont apprécié cette forme ludique de révision.- Les étudiants se sont auto-évalués, dans un esprit de compétition mais avec rigueur et bienveillance.- Les étudiants ont développé des stratégies de coopération : ceux maîtrisant la réponse à la question posée ont cherché des moyens de faire découvrir la réponse à leur camarade : ré-explication de la question, orientation vers la partie du programme évaluée, rappel d'une anecdote,... tous les étudiants autour du plateau de jeu ont donc travaillé sur l'ensemble des questions tirées au sort au cours du jeu.- Echanges entre les étudiants dans un autre cadre de discussion.	<ul style="list-style-type: none">- Les étudiants attendent parfois la réponse exacte inscrite sur la carte et sont donc très exigeants. 2 raisons principales : 1/ Leur manque de maîtrise de la notion questionnée les obligent à s'appuyer sur la réponse inscrite sur la carte. 2/ La volonté de ne pas laisser l'équipe adverse gagner. A nous de veiller au bon déroulement de la partie et de leur rappeler qu'il faut avant tout rechercher à compréhension du concept plutôt qu'une réponse mot pour mot.- Les étudiants préfèrent être plus nombreux par équipe mais que chaque plateau de jeu regroupe un nombre restreint d'équipe (environ 4) pour que les tours de jeu soient plus rapides. Cela évite le décrochage et l'ennui des équipes qui attendent leur tour. En outre, cela donne davantage de chance à chaque équipe de trouver la bonne réponse à la question posée.- Cette activité pourrait lasser les étudiants au-delà de 3 séances de 2h, si ces séances sont concentrées sur la fin de l'année.

FICHIERS MIS A DISPOSITION *(En version noir et blanc et en version couleur)*

- 1- Une fiche pédagogique
- 2- Les règles du jeu
- 3- Le matériel de jeu
- 4- 6 Fichiers de questions

LE JEU TESTE PAR DES ETUDIANTS DE 2TSIO

