

# Construire un scénario d'enseignement pour introduire la notion d'énergie

## 1. Le « jeu »

Le « jeu » est une mise en situation faite à l'aide d'un jeu de cartes.

Déroulement (1h à 1h30 suivant la classe) :

1. Les élèves se répartissent en groupes : ils reçoivent un jeu de cartes représentant chacune un dessin (animaux, plantes, outil, personnage, ...); en observant les cartes ils doivent deviner le mot commun aux cartes (« *L'énergie* »).
2. Les élèves doivent constituer des familles de cartes en rapport avec le thème de l'énergie.
3. Chaque groupe désigne un rapporteur pour exposer son classement des cartes à la classe
4. la classe débat de la diversité des classements et l'enseignant introduit ou valide progressivement le vocabulaire scientifique utilisé (« *sources d'énergie* », « *convertisseurs d'énergie* », « *forme thermique d'énergie* », « *forme rayonnante d'énergie* », etc.)

Matériel :

- Jeu de cartes à découper et/ou à adapter

# Les cartes à découper



## Remarques

- S'assurer lors de la phase de découverte que tout le monde voit bien les mêmes choses sur les cartes ;
- Limiter le nombre de familles (3 minimum pour éviter les classements binaires type comestible / non comestible) ;
- La phase de restitution à la classe peut être délicate si les élèves ne sont pas organisés (prévoir un rétroprojecteur et un jeu de cartes transparentes ou un vidéoprojecteur) ;
- Pour que les élèves soient le maximum en activité, prévoir un rapporteur oral et écrit au tableau.

## Poursuites possibles en lien avec le pôle « visite »

- 1) chaque groupe doit proposer « une histoire d'énergie » (que l'on peut rencontrer lors d'une visite) avec le jeu de cartes
- 2) chaque groupe désigne un rapporteur pour exposer l'histoire à la classe et afficher les dessins correspondants
- 3) la classe discute de la diversité des histoires ; de l'utilisation correcte du vocabulaire mis en place