



POUR QUI ?

Professeurs et enseignants



Entre ½ heure et 1h

EXEMPLE DE CONTEXTE

Vous accompagnez un groupe d'élèves dans le cadre d'un projet scolaire : TPE, EPI, tous types de projets interdisciplinaires ... Dans le cadre de ce projet, le groupe a pour objectif de fabriquer un objet.

COMMENT JOUER ?

- Commencez par une séquence de mise en condition (d'éveil corporel) avec les cartes de la famille ANIMATION, tirez-les au hasard ou choisissez celle qui vous semble la plus appropriée au groupe et à l'instant présent.
- Ensuite, re-précisez clairement l'objectif de votre session de jeu : « trouver des idées pour fabriquer/modifier/créer l'objet ».
- Rappelez les règles de la créativité : pas de censure, bienveillance, on donne toutes ses idées, on ne juge pas les idées des autres, au contraire on les complète et on les enrichit.
- Tirez les cartes au hasard dans les familles FORME, STRUCTURE et ADAPTATION :
 - La famille FORME permet de s'inspirer des formes de la nature.
 - La famille STRUCTURE permet de trouver des matériaux originaux ou des constructions particulières.
 - La famille ADAPTATION permet de trouver des nouvelles fonctions à l'objet.
- Faire lire la carte à haute voix par un des élèves puis la faire circuler dans le groupe ou sous-groupe.
- Tous les élèves expriment ce que l'exemple leur donne comme idées, notez chaque idée sur un post-it, puis regroupez-les par famille d'idées.
- Faites voter les élèves sur le groupe d'idées le plus attractif pour les faire travailler sur l'amélioration/création de l'objet.

RECOMMANDATIONS

- Jouez les familles les unes après les autres, dans l'ordre que vous voulez et incitez le groupe à produire entre 3 et 5 idées par carte
- Faites écrire TOUTES les idées, sans aucune censure.
- A la fin de la session de jeu, donnez des critères aux idées pour mieux les sélectionner : intéressantes, faciles à mettre en œuvre, amusantes ... (vous pouvez faire voter le groupe ou attribuer des points à chaque idée produite).



MUER COMME LE CRABE

Le crabe mue périodiquement car sa carapace est un squelette externe qui ne grandit pas avec lui.

A l'approche de la mue, le crabe réabsorbe une partie du calcium de sa carapace pour la fragiliser, puis secrète une nouvelle peau molle. Il absorbe alors de l'eau ce qui gonfle ses tissus, exerçant ainsi une pression sous l'ancienne carapace. Celle-ci s'ouvre et le crabe s'en extrait.

Le crabe continue à se gonfler d'eau, cette eau est peu à peu remplacée par les organes et la chair en croissance. Grâce au calcium absorbé avec l'eau, la peau externe se durcit au fur et à mesure, devenant une nouvelle carapace.

Quelles idées vous suggère cet exemple d'adaptation ?
Inspirez-vous de la stratégie générale.
Observez les caractéristiques et les mécanismes particuliers.

EXEMPLE AVEC LA CARTE DE LA FAMILLE ADAPTATION : MUER COMME LE CRABE

S'inspirer de la stratégie générale :

Quelle partie pourrait muer dans l'objet ?

Est-ce que tout l'objet pourrait muer ?

Que deviendrait-il ?

A quoi servirait-il ?

Y a-t-il une partie de l'objet qui pourrait grandir, se développer, s'étendre ?

S'inspirer des caractéristiques de l'exemple :

Est-ce qu'on peut attribuer des pinces à l'objet ?

Est-ce qu'il peut marcher en biais ? Peut-il s'enterrer ?

- Comment faire pour qu'il « agisse » ainsi ?
- Quelles utilisations nouvelles pourrait-on tirer de ces propriétés physiques particulières ?

S'inspirer des mécanismes particuliers :

Est-ce qu'il peut y avoir une partie de l'objet qui peut se gorger d'eau pour faire grossir l'objet ?

Est-ce qu'il y a une partie que l'on peut retirer ?

Est-ce qu'il y a une partie que l'on peut ou doit protéger, durcir ?

Pour un autre exemple d'analogie avec la famille STRUCTURE, consultez la fiche « Créer un nouveau produit ou service ».