PROJET INTERDISCIPLINAIRE — CYCLE 3 · CM1 · CM1-CM2 · CM2

Fabriquer, jouer, transmettre

Le jeu coopératif B@O fabriqué par les élèves au FabLab

« Be Aware On line — It's a jungle out there »

Les élèves fabriquent intégralement un jeu coopératif sur les usages sûrs d'Internet, y jouent jusqu'au niveau expert, puis le prêtent aux familles : ils deviennent les médiateurs de la prévention numérique à la maison.

12	45 min	4	½ classe	26
semaines	max par séance	exemplaires du jeu	au FabLab	élèves (adaptable)

Pourquoi ce projet ?

1 Des maths et du français pour de vrai

Mesurer, tracer, calculer une échelle, rédiger, justifier : chaque compétence du programme a un enjeu authentique — une tuile mal mesurée ne s'emboîte pas, une règle mal rédigée rend la partie impossible.

2 L'EMI en production et en réception

Fabriquer le jeu oblige à comprendre et formuler les risques (cyberharcèlement, esprit critique, sécurité, addiction) ; y jouer entraîne les 5 gestes qui protègent : ignorer, bloquer, signaler, capturer, se déconnecter.

3 Les familles touchées par leurs enfants

Soirée-jeu animée par les élèves et prêt tournant à domicile : les messages de prévention passent par la voix des enfants, pas par un discours descendant.

Un ancrage institutionnel complet

- **Programmes du cycle 3 —** maths, français, sciences et technologie (annexe 2) — libellés exacts cités tâche par tâche
- **Socle commun —** domaines 1 à 5 (décret n° 2015-372)
- **CRCN —** 5 domaines, niveaux 1-2 (décret n° 2019-919, adossé à Pix)

Ce que les élèves fabriquent

A — Scie à chantourner
35 tuiles « jungle d'Internet », jauge de bien-être
tracés, carré, périmètre-aire, symétrie

B — Imprimante 3D
5 figurines animales modélisées par les élèves
solides, volumes, échelle, durées, masse

C — Découpeuse vinyle
44 cartes, pictogrammes des 5 gestes, étiquettes
repérage, décimaux, proportionnalité, orthographe

D — Machine à coudre
pochettes de rangement, tapis de jeu
patrons, marges (décimaux), longueurs

… et une pratique du jeu jusqu'au niveau 3

Au niveau expert, chaque joueur doit justifier son action à voix haute devant « Bao l'arbitre » : l'argumentation orale devient une mécanique du jeu, co-évaluée par les pairs.

D'après le jeu B@O — projet Erasmus+ « Be Aware On line » (accord de l'équipe du projet pour [illegible])

Au verso : organisation, déroulé, ce qui est déjà prêt →

CÔTÉ PRATIQUE

Un projet clé en main, calibré pour la classe

Toutes les séances durent 45 minutes maximum. Le dossier complet (17 pages) fournit le déroulé détaillé, la correspondance tâche par tâche avec les programmes, les grilles d'évaluation et la différenciation — il n'y a rien à construire, tout à s'approprier.

12 semaines, 6 séquences, ~22 séances

1 Découvrir
on joue, on démonte, on rédige le cahier des charges
2 sem.

2 Concevoir
maquettes papier, modélisation 3D, écriture des situations
2,5 sem.

3 Fabriquer
4 postes tournants au FabLab, demi-classe
4 sem.

4 Assembler
contrôle qualité, notice familles (1er jet)
1,5 sem.

5 Jouer, débattre
niveaux 1 à 3, arbitrage par les pairs, débat EMI
2 sem.

6 Diffuser
soirée familles, prêt tournant à domicile
2 sem.

Déjà prêt dans le dossier

- ✓ Déclinaison détaillée CM1, CM1-CM2 (double niveau) et CM2 : niveau de jeu visé, guidage, repères de progressivité
- ✓ Différenciation REP, REP+ et hors REP : encadrement, langue, lien aux familles, estime de soi
- ✓ Grilles d'évaluation critériées (formative, auto- et co-évaluation) avec critères observables
- ✓ Correspondance objets × machines × tâches × compétences, avec les libellés exacts des programmes
- ✓ Points de vigilance identifiés : jauge à nombres négatifs traitée en repérage contextualisé (type thermomètre), sécurité machines, protocole en cas de révélation d'un harcèlement réel

Ce que ça demande

- **Accès FabLab**
  2 créneaux de 45 min par semaine et par demi-groupe (idéalement consécutifs).
- **Encadrement**
  PE + fabmanager ou parent habilité ; scie et couture sous supervision directe, un élève à la fois.
- **Matériel**
  contreplaqué 3 mm, filament 3D, vinyle, tissu — quantités calculées par les élèves (c'est un problème de maths du projet).
- **Temps de classe**
  aucune séance ne dépasse 45 min ; les temps longs sont découpés en 2 × 45 min.

À l'attention des directrices et directeurs

- Rayonnement : soirée « Dans la jungle d'Internet » animée par les élèves ; 4 jeux prêtés aux familles toute l'année
- Droits sécurisés : accord de l'équipe Erasmus+ B@O pour la fabrication et les visuels
- Protection des élèves : protocole d'écoute prévu (direction, psyEN, 3018) avant les débats EMI

Envie de vous lancer ?

Accompagnement proposé par la circonscription : aide au calibrage (niveau, REP/REP+), lien avec le FabLab, co-préparation des premières séances. Contactez votre conseiller pédagogique — le dossier complet de 17 pages est disponible sur simple demande.