La course à l'emploi

Quel professionnel seras-tu ?

Règles du jeu

Seras-tu un ou une ébéniste de talent ?

Un ou une libraire de bon conseil ?

Un ou une astronome reconnu(e) ?

Pour le découvrir, rencontre les recruteurs, réalise leurs défis et résous leurs énigmes !

Ils cherchent la perle rare qui travaillera pour eux…

Tu es prêt ?

A toi de jouer !!!

Institut d'Administration Scolaire

UMONS Université de Mons

Province de HAINAUT

Cet outil à destination du cours de mathématiques a été réalisé dans le cadre d'une recherche-action commanditée par la Province de Hainaut intitulée « Implémentation de l'approche orientante au sein de l'enseignement secondaire provincial ».

Université de Mons – UMONS

Institut d'Administration Scolaire

Service de Méthodologie et Formation

Direction Générale des Enseignements du Hainaut

Imprimé en Belgique

Dépôt légal D/2013/9708/3

© Institut d'Administration Scolaire

Université de Mons – UMONS 20, Place du Parc B-7000 Mons

Introduction

Quel est le point commun entre un maître-nageur, une architecte d'intérieur et une agricultrice ?

Ils ont tous besoin des mathématiques pour exercer leur métier ! Que ce soit pour calculer le nombre de longueurs effectuées par les nageurs, pour calculer les mesures d'un meuble à poser dans une cuisine ou encore pour calculer la part de la production qui est vendue, ces professionnels ont besoin des mathématiques tous les jours !

Ce jeu permet de le découvrir à travers des défis que des recruteurs proposent de relever.

Lisez attentivement les règles et préparez le plateau !

C'est à vous de jouer !

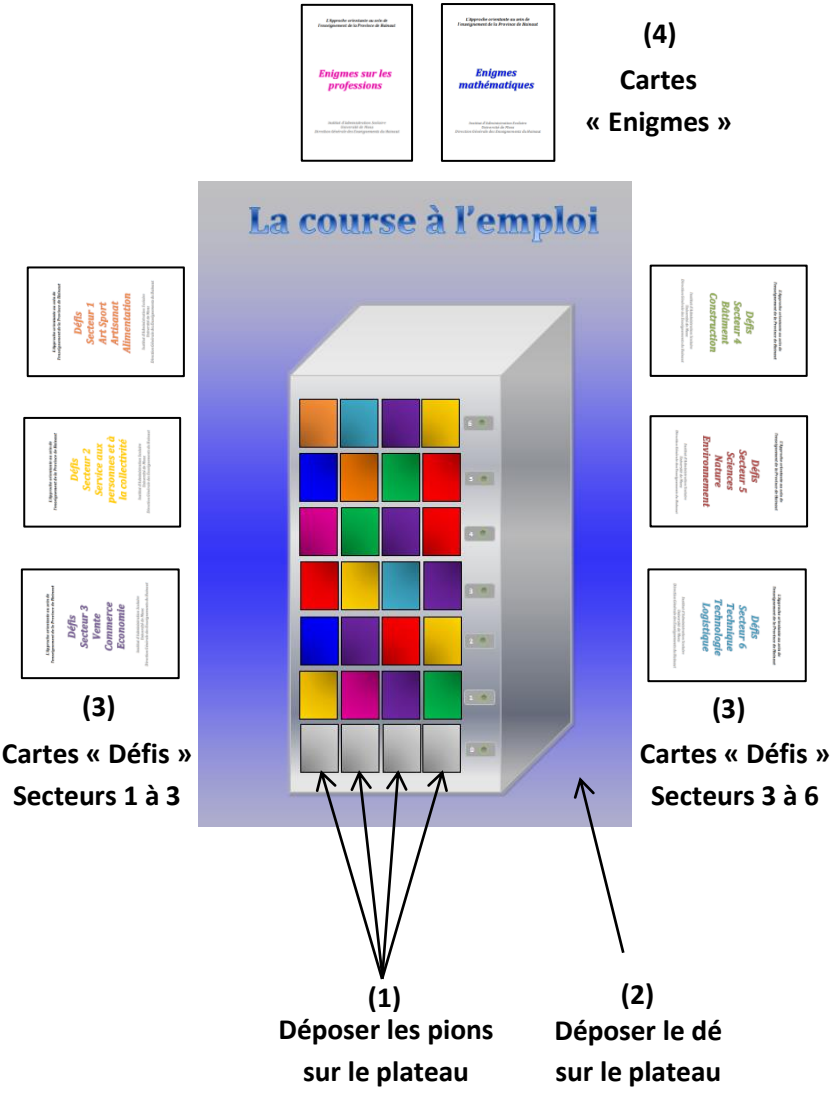
Public : première et deuxième secondaire
Nombre de participants : de 2 à 4 joueurs

Contenu de la boite

- 1 règle du jeu
- 1 plateau de jeu
- 122 cartes « Défis »
- 30 cartes « Enigmes »
- 24 « Tickets pour l'emploi »
- 4 pions + 1 dé
- 4 « Carnets de réponses »
- 1 livret des solutions
- 1 feuille A3 reprenant tous les métiers

Préparation du jeu

Placer le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend un « Carnet de réponses » et un pion qu'il place dans un « bureau » au niveau zéro : un pion par bureau, peu importe l'ordre **(1)**. Le dé est déposé sur le plateau de jeu **(2)**. Déposer les six paquets de cartes « défis » (Secteurs 1 à 6) de part et d'autre du plateau face cachée **(3)**. Déposer les deux paquets de cartes « Enigmes » au-dessus du plateau face cachée **(4)**.



(4)
Cartes
« Enigmes »

(3)
Cartes « Défis »
Secteurs 1 à 3

(3)
Cartes « Défis »
Secteurs 3 à 6

(1)
Déposer les pions
sur le plateau

(2)
Déposer le dé
sur le plateau

But du jeu

Le but du jeu est de **récolter un « ticket pour l'emploi » pour chacun des six secteurs d'activités** (six secteurs = six couleurs). Pour recevoir un « ticket pour l'emploi » d'un secteur, le joueur doit répondre correctement à une question de ce secteur. Le joueur qui aura le plus de « tickets pour l'emploi » différents (maximum six) gagnera la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a obtenu le plus de points est déclaré vainqueur (voir « Fin du jeu et calcul des points »).

L'orange correspond au **secteur 1**

Le jaune correspond au **secteur 2**

Le violet correspond au **secteur 3**

Le vert correspond au **secteur 4**

Le rouge correspond au **secteur 5**

Le bleu turquoise correspond au **secteur 6**

Tour de jeu

Le joueur qui connait le plus de décimales du nombre Pi (π) commence. Le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Si personne ne peut citer les décimales du nombre Pi ou en cas d'égalité, chaque joueur lance le dé, celui qui fait le score le plus élevé commence.

À son tour, le joueur lance le dé. Le dé lui indique à quel étage il doit se rendre (étage 1 à 6). Le joueur a le choix de la case sur laquelle il va poser son pion à cet étage (parmi les quatre possibilités). Le joueur prend alors une carte de la couleur de la case choisie.

Exemple : Le dé indique 3. Le joueur se rend au 3e étage et choisit la couleur « jaune » (il aurait également pu choisir rouge, bleu turquoise ou violet). Il prend une carte jaune du « Secteur 2 ».

Il lit à voix haute la question indiquée et y répond dans son « Carnet de réponses ». Le joueur vérifie ensuite sa réponse auprès de son enseignant(e).

En cas de bonne réponse :

- s'il s'agit d'un défi, il gagne un « ticket pour l'emploi » correspondant au secteur d'activités de la question (s'il ne l'a pas déjà*) et obtient 5 points qu'il note dans son « Carnet de réponses ».
- s'il s'agit d'une énigme, le joueur obtient 3 points qu'il note dans son « Carnet de réponses ».

***NB :** Lorsqu'il est sur une case de couleur correspondant à un secteur pour lequel il possède déjà un « ticket pour l'emploi », **le joueur réalise tout de même le défi, mais ne reçoit pas de deuxième « ticket pour l'emploi »**. Il comptabilise ses points, ce qui lui sera utile en cas d'égalité !

En cas de mauvaise réponse :

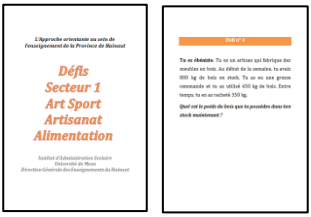
- s'il s'agit d'un défi, il ne gagne pas de « ticket pour l'emploi » et ne comptabilise pas ses points.
- s'il s'agit d'une énigme, le joueur ne comptabilise pas ses points.

Pour résumer :

- Le joueur lance le dé ;
- Il place son pion sur l'étage correspondant au nombre indiqué par le dé et choisit une case à cet étage ;
- Le joueur tire une carte « Défis » ou « Enigmes » de la couleur de la case ;
- Il lit à voix haute la question et y répond dans son « Carnet de réponses » ;
- Le joueur vérifie sa réponse auprès de son enseignant(e) ;
- Si le joueur répond correctement, il gagne un « ticket pour l'emploi » correspondant au secteur professionnel s'il ne l'a pas déjà (et/ou comptabilise ses points s'il possède déjà le « ticket pour l'emploi » ou s'il s'agit d'une énigme).

NB : c'est un élève ou l'enseignant lui-même qui s'occupe de distribuer le « ticket pour l'emploi » lorsqu'il est gagné.

Cartes « Défis »


L'Approche orientante au sein de l'enseignement de la Province de Hainaut

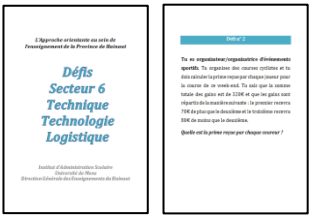
Défis
Secteur 1
Art Sport
Artisanat
Alimentation

Institut d'Administration Scolaire
Université de Mons
Direction Générale des Enseignements du Hainaut

Défi n° 4

Tu es ébéniste. Tu es un artisan qui fabrique des meubles en bois. Au début de la semaine, tu avais 800 kg de bois en stock. Tu as eu une grosse commande et tu as utilisé 450 kg de bois. Entre temps, tu en as ramené 350 kg.

Quel est le poids du bois que tu possèdes dans ton stock maintenant ?


L'Approche orientante au sein de l'enseignement de la Province de Hainaut

Défis
Secteur 6
Technique
Technologie
Logistique

Institut d'Administration Scolaire
Université de Mons
Direction Générale des Enseignements du Hainaut

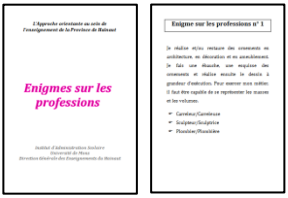
Défi n° 2

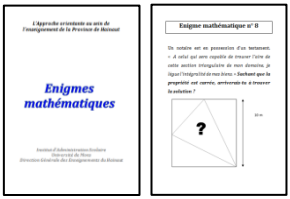
Tu es organisateur/organisatrice d'événements sportifs. Tu organises des courses cyclistes et tu dois calculer le prix en espèces pour chaque journal pour la course de ce week-end. Tu sais que la somme totale des gains est de 320€ et que les gains sont répartis de la manière suivante : le premier recevra 70€ de plus que le deuxième et le troisième recevra 30€ de moins que le deuxième.

Quelle est le prime reçue par chaque coureur ?

Les cartes « Défis » posent une question en lien avec un métier et sont classées en six secteurs d'activités. Il s'agit de situations en lien avec les mathématiques que des professionnels sont amenés à rencontrer dans la pratique de leur métier. Par exemple, l'architecte d'intérieur doit être capable d'aménager une pièce en fonction des mesures des meubles, le ou la journaliste peut être amené(e) à traiter les données d'un sondage qu'il ou elle a réalisé. Lorsque le joueur répond correctement à un défi, il reçoit un « Ticket pour l'emploi » du secteur d'activités correspondant à la carte. En plus, chaque défi réussi rapporte 5 points au joueur.

Cartes « Enigmes »





Les cartes « Enigmes » comprennent 15 énigmes mathématiques et 15 énigmes sur les professions (à partir d'une description, le joueur doit trouver le métier présenté). Chaque énigme résolue rapporte 3 points aux joueurs.

Tickets pour l'emploi

Il y en a six au total, un pour chaque secteur d'activités. Plus le joueur possède de « tickets pour l'emploi » différents, plus ce joueur est polyvalent, c'est-à-dire qu'il possède des compétences multiples et variées.

Secteurs d'activités

Les secteurs d'activités sont des catégories qui regroupent des professions ayant des caractéristiques communes. Par exemple, les métiers de plombier/plombière, carreleur/carreleuse ou maçon/maçonne sont des métiers de la construction.

Dans ce jeu, les métiers ont été regroupés en six secteurs :

1. Arts, Sport, Artisanat & Alimentation
2. Services aux personnes et à la collectivité
3. Vente, Commerce & Economie
4. Bâtiment & Construction
5. Sciences, Nature & Environnement
6. Technique, Technologie & Logistique

Fin du jeu et calcul des points

Lorsque l'enseignant annonce la fin du jeu, chaque joueur coche le nombre de « tickets pour l'emploi » obtenus, de défis réussis et d'énigmes résolues dans son « *Carnet de réponses* » dans « *Récapitulatif de la partie* ». Le joueur qui possède le plus de « tickets pour l'emploi » gagne la partie. En cas d'égalité, ce sont les points qui permettent de départager les joueurs.

- Chaque **défi** réussi rapporte **5 points**.
- Chaque **énigme** résolue rapporte **3 points**.

Note importante !

Lorsque la partie est terminée, chaque joueur est invité à répondre à quelques questions concernant la connaissance de soi et des métiers qu'il a rencontrés au cours de la partie. Ces questions se trouvent dans le « *Carnet de réponses* ».

Université de Mons

Institut d'Administration Scolaire

Méthodologie et Formation

Assistants de recherche

Marine Willam

Solange Brehaut

Damien Canzittu

Place du Parc, 18, B-7000 Mons

Tél : 065/37.31.79 / 065/37.31.83

marine.willam@umons.ac.be

solange.brehaut@umons.ac.be

damien.canzittu@umons.ac.be

Professeur / Chef de service

Marc Demeuse

Place du Parc, 18, B-7000 Mons

Tél : 065/37.31.90

Fax : 065/37.37.34

marc.demeuse@umons.ac.be