SVT QUEST : LE MAÎTRE DU JEU

Il prépare le monde et lance la quête : les élèves mènent l'enquête

GAME ON !



LES 4 POUVOIRS DU MAÎTRE DU JEU

CONSTRUIRE LE MONDE

Je dessine la carte : la progression, les îles, les chemins entre les notions.

LANCER LA QUÊTE

Situation déclenchante, question de sens, question motrice : l'aventure commence.

GLISSER DES INDICES

J'accompagne sans donner la réponse : ce sont les élèves qui trouvent.

DÉBRIEFER LA PARTIE

On fait le point : conclusion, retour au sens et badge d'expert gagné.

LA RÈGLE DU JEU : le maître du jeu ne joue pas à la place des héros. Il crée le monde, lance la quête et souffle des indices. Ce sont les élèves, **en équipe**, qui explorent, prouvent et deviennent **experts**.