Séquence co-intervention Terminale BAC PRO: A vous de jouer!!

Objectif de la séquence: Créer un jeu en rapport avec sa filière et son futur métier destiné aux élèves de seconde.

Compétences et savoirs professionnel(le)s	**Compétences en Lettres-histoire**
S7-1 Communication orale C8-1 Adopter une attitude citoyenne et responsable dans le cadre de l'usage professionnel des outils numériques -Connaître et faire connaître le vocabulaire spécifique de son domaine professionnel.	- Maîtriser l'échange oral: écouter, réagir, s'exprimer dans diverses situations de communication -Construire son identité professionnelle
Compétences transversales	
-Devenir un lecteur compétent et critique ; adapter sa lecture à la diversité des textes -Éclairer son chef d'œuvre avec une ouverture culturelle sur le domaine et le métier. -Rechercher des informations complémentaires à l'aide des outils numériques	

Objectifs : Par groupe de 2 ou 3 élèves, créez un jeu! Celui de votre choix en le détournant ou prenant les mêmes règles mais en les adaptant à votre filière. Votre jeu sera testé en classe avec vos camarades à la dernière séance!

Exemples :

- Jeux de carte : sept familles, dobble, time's up, Memory, tabou
- Jeux de plateau : Trivial Pursuit, Jeu de l'oie

Plan de travail (à projeter) et à compléter par l'enseignant et/ou le groupe d'élèves

Groupe d'élèves	Proposition de jeu	Démarche/ partage des tâches: liste de mots, images, règles à adapter et à rédiger, plateau, mise en forme, design, ...