

**Projet : Jeu Ludo-pédagogique**

**S1 - décalé**

**Brainbox – Histoire**  
*Aicha Odette Diagne*

**2014**

**Dut Info - S1 décalé**

## Table des matières

Qu'est le brainbox dans la vie réelle ? .....	2
Illustration du Brainbox .....	2
Mon adaptation en programme .....	3
Idée de programme .....	3
Présentation score .....	4
Références .....	4
Site internet .....	4

## Qu'est le brainbox dans la vie réelle ?

Le brainbox est un jeu éducatif composé de cartes illustrées, d'un sablier et d'un dé. Chaque carte a au recto une image illustrée et au verso une série de questions numérotées. Le joueur 1 pioche une carte et observe l'image pendant 10 secondes puis remet la carte au prochain joueur. Il lance ensuite le dé et le joueur 2 lui pose la question indiquée par le dé. Si la réponse est bonne, la carte est gagnée par le joueur 1. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du paquet de carte.

## Illustration du Brainbox



Illustration 1: Figure 1 : Boîtier Brainbox



Illustration 2: Figure 2 : Questionnaire



Illustration 3: Figure 3 : Image illustrée

## Mon adaptation en programme

Il s'agit d'un QCM sur le programme d'histoire de CM2. Les élèves pourront choisir entre les 6 thèmes suivants :

- La préhistoire
- Antiquité
- Moyen-âge
- Temps modernes
- La révolution française et XIXème siècle
- Le XXème siècle et notre époque

Chaque thème comporte une dizaine (10) de questions en relation avec le thème. À chaque question, ils doivent choisir la bonne réponse parmi trois propositions et valider leurs choix. Une seule réponse est exacte.

À la fin du questionnaire, l'élève reçoit son score qui sera calculé selon les règles suivantes :

- Bonne réponse : +2points
- Mauvaise réponses : -1 points

Le score va de -10 à 20 points.

Ce jeu a pour but d'évaluer les connaissances de l'élève sur les notions abordées en cours et faire appel à sa mémoire (le cours ayant pu être abordé des semaines plus tôt). Selon son score, l'élève saura si besoin il y'a qu'il ré-révisé son cours.

## Idée de programme

**Q1. Quand est l'apogée de l'empire romain ?**

- 3eme siècle après JC
- 2eme siècle après JC
- 5eme siècle après JC
- 4eme siècle après JC

**Q2. Que signifie cette date 622 ?**

- Baptême de Clovis
- Avènement Hugues Capet
- Couronnement Charlemagne
- Hégire

**Q3. Quand est née l'imprimerie ?**

- Milieu du XVeme siècle
- Milieu du XVIeme siècle
- XVI siècle
- Milieu du XIVeme siècle

## Présentation score

Quelques illustrations de la manière dont peuvent être affichés les scores :

Score /100 =

Le total de bonnes réponses =

***Votre score est de : 7/10***

## Références

### Site internet

Concepteur de jeu : Asmodée

Jeu de quizz en ligne : Quizzbiz.

Site de l'éducation nationale : Éducation Nationale