

*Projet éducatif***Les Savants de l'Europe
Création d'un jeu de 7 familles
à caractère scientifique**

par Claude CHEVALIER
Collège des Ormeaux, 92260 Fontenay-aux-Roses

Depuis la rentrée scolaire 1989, le Collège des Ormeaux a inscrit dans son projet d'établissement l'ouverture sur l'Europe, par des actions diversifiées : apprentissage linguistique renforcé, voyages culturels, créations...

Dans ce cadre, mon objectif était de sensibiliser les élèves à l'Histoire des Sciences, en découvrant les Savants Européens à travers un projet pluridisciplinaire.

La motivation d'un produit créé par les élèves comme synthèse de leurs travaux m'a orientée vers le jeu des 7 familles. Le choix des 42 Savants a été l'aboutissement d'un important travail de recherche documentaire menée selon plusieurs perspectives historiques, géographiques, scientifiques. Les élèves ont découvert des systèmes de relations entre les disciplines et l'idée d'universalité des Sciences. Ils ont acquis une culture et une curiosité scientifiques qui se traduit pas une attitude nouvelle vis-à-vis des disciplines concernées.

La réalisation des maquettes a permis aux élèves d'exercer leurs talents artistiques au service d'une communication dont ils ont découvert les règles : nécessité d'harmonisation de l'ensemble tant sur le plan esthétique que sur le plan de l'information.

La mise en page des textes accompagnant les cartes a été l'occasion d'utiliser le traitement de texte.

L'édition d'un jeu suppose aussi : photogravure, photocomposition, impression, façonnage..., budget, étude de marché. Autant de questions qui ont entraîné les élèves vers une réelle ouverture sur le

monde professionnel et qui ont été aussi la cause de nos plus grands soucis !

Le projet a nécessité un véritable travail d'équipe : une trentaine d'élèves ont régulièrement participé, en dehors de leurs heures de cours, à raison de 3/4 heures par semaine, sous la conduite de plusieurs professeurs (Sciences Physiques, Histoire, Arts Graphiques, Biologie, Technologie, Mathématiques) et de la documentaliste. Deux années scolaires ont été nécessaires pour mener à bien cette création.

La réalisation du jeu par un maître cartier (Société Héron) est restée du domaine du rêve jusqu'en février 1991, lorsque nous avons adressé un dossier à l'U.d.P. Avec enthousiasme, l'Union des Physiciens par l'intermédiaire de son président et de son trésorier, a immédiatement décidé de participer au projet.

Quelques semaines après, nous nous voyions attribuer le Prix Sophie Germain, décerné par la Régionale Ile-de-France de l'Association des Professeurs de Mathématiques de l'Enseignement Public (APMEP). L'Association des Professeurs de Biologie Géologie (APBG) également contactée, acceptait de s'associer.

Le rêve devenait réalité grâce à la participation de trois grandes associations de Professeurs. Qu'espérer de mieux pour un projet interdisciplinaire !

Il est facile d'imaginer l'enthousiasme des élèves qui ont créé le jeu en donnant vie à 42 personnages : Anciens, Physiciens, Chimistes, Astronomes, Biologistes, Mathématiciens et Prix Nobel. Les cartes sont de véritables petits tableaux dont certains sont révélateurs de l'humour et du talent de leur auteur !

Je ne saurais terminer cet article sans remercier André DURUPHTY, Président et Jacques BOULOUMIÉ, Trésorier qui nous ont apporté leur soutien enthousiaste et leurs conseils à un moment où nous en avons bien besoin !

Merci aussi à tous ceux ou toutes celles qui, souhaitant découvrir qui se cache parmi les 42 savants, s'associeront à notre projet en commandant un ou plusieurs jeux !