



Jeu-questionnaire

Le grand barrage





Le grand barrage

Résumé de l'activité

Dans cette activité grandeur nature, la classe devient le plateau du jeu. En petites équipes, les élèves s'affrontent sur des questions liées à l'hydroélectricité, à la consommation d'énergie et à l'économie d'énergie : c'est Le grand barrage ! À la manière des jeux *Mille bornes* ou *Serpents et échelles*, les équipes avancent lorsqu'elles ont la bonne réponse et reculent en cas de mauvaise réponse. Aussi, elles peuvent se voir accorder des pouvoirs spéciaux à tout moment.

Durée

50 minutes

Compétences spécifiques au cycle

Géographie 1^{er} cycle

Territoire énergétique

4. Enjeu présent dans un ou des territoires énergétiques

- a. Indiquer des mesures mises en œuvre pour favoriser la réduction de la consommation énergétique et la recherche d'autonomie (ex. : biénergie, véhicules hybrides, amélioration du transport en commun, fabrication d'appareils électriques moins énergivores)
- d. Expliquer des incidences de la consommation croissante d'énergie sur l'environnement (ex. : la consommation croissante d'énergie sous différentes formes, dans le monde, a un effet sur le réchauffement climatique et la dégradation de l'environnement)

Éducation financière 2^e cycle

Enjeu financier - Consommer des biens et des services

1. Phénomène de la consommation

- a. Indiquer des facteurs qui influent sur les choix de consommation (ex. : âge, sexe, revenu)
- b. Indiquer certaines raisons pour lesquelles les habitudes de consommation peuvent changer (ex. : contexte socioéconomique, nouvelles technologies, influence des pairs, valeurs personnelles)

Objectifs

- Sensibiliser les élèves à l'efficacité énergétique
- Renseigner les élèves sur la production hydroélectrique



Le grand barrage

Phase de préparation

Amorcez une réflexion chez les élèves en leur posant les questions suivantes :

Qu'est-ce que vous savez à propos de la production d'électricité au Québec ? Connaissez-vous la consommation d'énergie des appareils que vous utilisez ? Considérez-vous que vous faites déjà attention ? Concrètement, quelles initiatives avez-vous prises individuellement ou en famille pour réduire votre consommation d'énergie ?

Matériel

Questionnaire 1^{er} cycle

Questionnaire 2^e cycle

À imprimer, accessoires pour le jeu incluant : - Affichettes d'identification des équipes

- Feuilles-plateaux
- Feuilles de pointage
- Feuilles-réponses
- Cartes spéciales
- Résumé des règlements

Présentation de l'intention

Au Québec, l'électricité utilisée par la population est produite en grande majorité dans les centrales hydroélectriques. Les Québécoises et Québécois sont choyés d'avoir accès à une énergie renouvelable qui, en plus, compte parmi les plus vertes de la planète. Cela ne veut toutefois pas dire qu'il faut la consommer sans réfléchir. Tous les jours, nous pouvons faire des gestes simples qui, additionnés les uns aux autres, réduisent considérablement la consommation d'énergie. Aujourd'hui, vous allez jouer au jeu Le grand barrage pour en connaître davantage sur la production d'hydroélectricité et sur l'efficacité énergétique.



Le grand barrage

Phase de réalisation

But du jeu

La première équipe à amasser 10 watts en répondant correctement aux questions du jeu remporte la partie.

Contenu

- 6 ensembles comprenant un « Wattson », un plateau, des feuilles de pointage de 0 à 10 watts et des feuilles-réponses de A à D en 6 couleurs, soit une pour chaque équipe (jaune, rose, bleu, vert, mauve et rouge) ;
- 18 cartes spéciales ;
- Un document PDF à projeter contenant les questions du jeu.

Mise en place

1. Séparez la classe pour créer 6 équipes au maximum.
2. Chaque équipe choisit une couleur. Le choix de la couleur détermine le numéro de l'équipe (de 1 à 6).
3. Chaque groupe désigne une joueuse ou un joueur-vedette parmi ses membres. La personne choisie sera appelée « Wattson ». Elle aura la responsabilité de comptabiliser les watts (points). Elle devra aussi répondre à des questions sans pouvoir consulter son équipe. Tout au long de la partie, les « Wattson » se tiennent debout, devant la classe, avec leur feuille de pointage en main.
4. Les équipes placent ensuite leur plateau bien en vue sur leur table respective de manière à ce qu'une carte spéciale puisse y être déposée.
5. Elles placent aussi les feuilles-réponses (A, B, C et D) à proximité de tous les membres.
6. L'enseignante ou l'enseignant, soit la maîtresse ou le maître du jeu, remet 1 carte spéciale aux équipes avant de commencer la partie. Chaque équipe conserve cette carte, sans la dévoiler à ses adversaires.



Le grand barrage

Phase de réalisation (suite)

Comment jouer

Pour amasser des watts, les équipes doivent répondre correctement aux questions posées par la maîtresse ou le maître du jeu. **Une bonne réponse donne 1 watt à l'équipe, tandis qu'une mauvaise réponse lui fait perdre 1 watt.** Les « Wattson » doivent pour leur part répondre aux questions qui leur seront destinées sans l'aide des membres de leur équipe.

1. Au début de chaque tour, la maîtresse ou le maître du jeu demande aux équipes, selon un ordre déterminé, si elles souhaitent utiliser une carte spéciale (voir la section « Cartes spéciales »). Une seule équipe par tour peut utiliser une carte spéciale. Lors du premier tour, l'équipe 1 a le premier droit de parole, suivie de l'équipe 2, de l'équipe 3 et ainsi de suite. Au tour suivant, ce sera à l'équipe 2 de parler en premier. L'équipe 1 sera alors la dernière à être autorisée à jouer une carte.
2. 2. Lorsqu'une équipe choisit de jouer une carte spéciale, elle peut :
 - a. **la placer sur son propre plateau (dans le cas d'une carte Boni, par exemple) ;**
 - b. **la déposer sur le plateau d'un adversaire.**

Une équipe doit avoir une seule carte sur son plateau.
3. Une fois que toutes les équipes ont parlé, la maîtresse ou le maître du jeu pose une question. Les équipes ont 10 secondes pour réfléchir et pour montrer leur réponse simultanément.
 - a. **Si l'équipe n'a pas de carte spéciale sur son plateau :** une bonne réponse donne 1 watt à l'équipe, tandis qu'une mauvaise réponse en fait perdre 1 watt.
 - b. **Si l'équipe a une carte Boni sur son plateau :** une bonne réponse donne des points à l'équipe, tandis qu'une mauvaise réponse annule la carte Boni et fait perdre 1 watt à l'équipe.
 - c. **Si l'équipe a une carte Conséquence sur son plateau :** une bonne réponse annule la carte Conséquence et permet à l'équipe de conserver les watts accumulés. Par contre, en cas de mauvaise réponse, la carte Conséquence s'applique et fait perdre des watts à l'équipe.
4. Lorsqu'une question s'adresse uniquement aux « Wattson », la maîtresse ou le maître du jeu en avise le groupe au début du tour. Ainsi, les équipes peuvent en tenir compte avant de jouer une carte spéciale. Les « Wattson » doivent récupérer les feuilles-réponses (A, B, C, D) **avant** que la question soit posée (interdit de tricher !).
5. 5. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'une équipe ait amassé 10 watts.



Le grand barrage

Phase de réalisation (suite)

Cartes spéciales

Le jeu comprend cinq types de cartes spéciales. Certaines sont positives (cartes Boni) et d'autres sont négatives (cartes Conséquence). Chaque équipe reçoit une carte spéciale en début de partie, puis une autre carte spéciale si elle amasse 4 et 7 watts. Elle ne peut avoir que deux cartes spéciales en sa possession en même temps. Après chaque tour, les cartes spéciales jouées sont récupérées par la maîtresse ou le maître du jeu, qui pourra les redistribuer lorsque la pioche sera vide.

Cartes Boni



Mégawatt : l'équipe obtient 2 watts boni si elle répond correctement à la question. Elle accumule donc 3 watts (1 watt pour la bonne réponse et 2 watts pour la carte Boni).



Turbine : l'équipe obtient 1 watt boni si elle répond correctement à la question. Elle accumule donc 2 watts (1 watt pour la bonne réponse et 1 watt pour la carte Boni).

Cartes Conséquence



Panne de courant : l'équipe passe son tour pour la prochaine question, mais peut tout de même jouer une carte spéciale.



Perte d'énergie : l'équipe reste au même endroit si elle répond correctement à la question, mais perd 1 watt si elle donne une mauvaise réponse.



Appareil énergivore : l'équipe perd tous ses watts et recommence à 0.



Le grand barrage

Phase d'intégration

Choisissez le questionnaire qui correspond à votre cycle. Vous n'avez qu'à poser les questions dans l'ordre, qui sont accompagnées des réponses. Le questionnaire se trouve dans un document PDF.

© Hydro-Québec

Direction – Programmes commerciaux,
expertise énergétique et affaires réglementaires

Reproduction autorisée avec mention de la source.

Référence ISBN – voir le Guide d'enseignement de la trousse Wattson

2021G745-5

This publication is also available in English.

