



Présentation du jeu des molécules

Niveaux concernés

1^{ère} PCM ou 1^{ère} et terminale STL SPCL

Objectifs :

Le jeu des molécules est inspiré du jeu du mistigri, le but étant d'effectuer des paires, ici associer une formule semi-développée (carte rouge) à une formule topologique ou au nom de la molécule correspondante (carte bleue).

Le jeu du mistigri se joue habituellement seul contre d'autres joueurs, le choix a été fait ici de faire jouer les élèves par équipe de 2, ainsi les élèves peuvent échanger, s'entre-aider, coopérer pour la réalisation des paires.

Le jeu du mistigri est un jeu de chance, mais une règle supplémentaire de décompte des points a été ajoutée ici afin de prendre en compte les capacités liées à la chimie mises en œuvre.

Pour terminer le jeu, lors d'un temps de debriefing et dans le but d'avoir une trace écrite, il est possible de faire choisir aux élèves deux ou trois paires à noter dans leur cahier.

Fiche(s) de synthèse mobilisée(s)	Fiche n° 1c : Cohésion de la matière du programme de 1 ^{ère} STL Carte mentale nomenclature
Type d'activité	→ Jeu en équipe
Conditions de mise en œuvre	→ Par groupe de 4 élèves (2 équipes de 2 joueurs jouent l'une contre l'autre)
Matériel utilisé	→ Cartes Jeux → Règle du jeu → Feuille de décompte des points
Place dans la séquence	→ Fin de séquence en 1 ^{ère} PCM → Début de séquence (révisions) en 1 ^{ère} et terminale SPCL (séquences 5-6)
Capacités mises en œuvre dans cette activité	ANA – Repérer les groupes caractéristiques dans une formule chimique donnée REA – Écrire les formules développées, semi-développées et topologiques de molécules organiques