



ASSOCIER UNE INFRASTRUCTURE INDUSTRIELLE AU PRODUIT RÉALISÉ



À partir de vignettes à imprimer et découper

But du jeu :

Ce jeu consiste à aligner horizontalement trois vignettes qui contiennent des informations à relier de manière logique :

- une image d'une **usine** ou d'une **infrastructure** (installation, ouvrage, structure industrielle) : vignette bleue
- une **définition** de la fonction de la structure, de l'usage (à quoi ça sert) : vignette blanche
- une image du **produit réalisé**, du matériau obtenu, de l'usage de l'équipement : vignette jaune.

Exemple

Définition : « Le haut fourneau permet la production des métaux par la fusion du minerai »

Vignette-photo (à gauche de la définition) : vue d'un haut fourneau

Vignette-photo (à droite) : métal en fusion

Autre exemple

Définition : « Dans les sucreries de la région, le sucre est fabriqué à partir des betteraves »

Vignette-photo (à gauche) : paysage, vue d'une sucrerie betteravière

Vignette-photo (à droite) : tas de morceaux de sucre.

Ce jeu porte sur les usines de fabrication et de transformation (métaux, textiles...), sur les productions de matières (minerais, énergie électrique...), sur les lieux de stockage (silos, celliers...) et sur les infrastructures de communication (réseaux ferrés, canaux...).

Ce jeu s'adresse aux publics scolaires de l'enseignement primaire et secondaire et a été expérimenté lors de la Fête de la Science 2016.

Fabrication du jeu :

- Imprimer les vignettes sur un papier cartonné et les découper.
- Tracer le plateau du jeu selon le modèle présenté ci-après, pouvant atteindre 9 lignes pour le jeu complet.

Indice : la couleur de fond, bleu, blanc, jaune, donne une indication sur le type de vignette.