Grille d'évaluation des jeux de société – Jury académique

5 critères notés de 0 à 4 – total sur 20 (repères : 0-7 insuffisant • 8-11 à consolider • 12-15 bon • 16-20 très bon à excellent)

Mode d'emploi : l'évaluation se fait à distance, à partir des seules productions déposées (photos, vidéo, présentation PowerPoint). Chaque jeu est évalué une seule fois, par un jury de deux enseignants de Technologie issus de collèges différents, qui ne sont pas du collège du jeu évalué. Pour chaque critère, les deux membres du jury retiennent d'un commun accord le niveau dont le descripteur correspond le mieux au jeu et reportent le nombre de points (0 à 4) sur la fiche de notation. Un jeu sans partie électronique est recevable : il peut atteindre le niveau 3 au critère 2, le niveau 4 supposant un élément électronique programmé, fonctionnel et utile au jeu. **Avant toute notation, la recevabilité est vérifiée : un seul jeu par classe, présenté par une équipe de 2 à 4 élèves ; dossier complet ; jeu original (article 6) ; respect du droit à l'image (article 10). Un dossier non recevable n'est pas évalué. Une équipe mixte reçoit un bonus d'1 point (article 2).**

Critère (sur 4 points)	0 – Absent	1 – Insuffisant	2 – Partiellement satisfaisant	3 – Satisfaisant	4 – Très satisfaisant
1. Esthétique et qualité de réalisation *Le jeu est-il beau, soigné et agréable à manipuler ?* **Source :** Photos (plateau, cartes, pions, électronique)	Photos absentes ou ne permettant pas de juger le jeu.	Jeu inachevé ou d'aspect brut ; finitions grossières (découpes, gravures, assemblages) ; graphisme absent ou reproduisant un visuel protégé.	Éléments du jeu présents, mais finitions irrégulières ; graphisme sommaire ou peu lié au thème ; pièces peu lisibles ou peu pratiques.	Jeu complet et soigné ; finitions propres ; graphisme original et cohérent avec le thème ; plateau, cartes et pions lisibles et faciles à manipuler.	Un vrai jeu « prêt à éditer » : finitions irréprochables ; univers graphique original, créatif et abouti ; ergonomie pensée (rangement, repères, lisibilité pour tous).
2. Fonctionnement du jeu *La vidéo montre-t-elle un jeu qui se joue et qui sensibilise ?* **Source :** Vidéo d'1 min, règle du jeu	Vidéo absente, ou aucune partie montrée.	Mise en place visible, mais la partie ne se déroule pas ou la règle est incompréhensible ; aucun message de sensibilisation.	Une partie s'engage, mais la règle reste floue, ou l'élément électronique ne fonctionne pas ou ne sert pas le jeu ; message superficiel.	Partie claire et conforme à la règle ; l'élément électronique, s'il existe, fonctionne et participe au jeu ; informations justes sur les espèces ou la planète.	Jeu fluide, rythmé et fiable ; l'électronique programmée est au cœur de la mécanique (reconnaissance, dé, quiz…) ; on apprend vraiment en jouant, message fort et sourcé.
3. Démarche de projet *La présentation montre-t-elle une démarche complète et justifiée ?* **Source :** Présentation PowerPoint	Présentation absente ou sans lien avec la démarche.	Quelques étapes juxtaposées (photos sans explication) ; aucun choix justifié.	Plusieurs étapes présentées, mais il en manque (modélisation, fabrication, programmation ou tests…) ; choix des matériaux non expliqué.	Toutes les étapes, du lancement aux essais de partie ; choix principaux justifiés (matériaux, procédés, constituants) ; écoconception évoquée.	Démarche complète, ordonnée et argumentée ; documents techniques (planning, croquis, modèles 3D, programme, fiche de test) ; essais exploités pour améliorer le jeu ; choix écologiques argumentés.
4. Communication et maîtrise de la langue *Les productions sont-elles claires et bien rédigées ?* **Source :** Présentation, règle du jeu, photos, vidéo	Productions illisibles ou inexploitables.	Texte confus, nombreuses erreurs ; règle du jeu absente ; photos ou vidéo floues, mal cadrées.	Compréhensible, mais erreurs fréquentes ; règle du jeu incomplète ; vocabulaire technique rare ou mal employé ; médias de qualité inégale.	Présentation claire et structurée ; règle du jeu compréhensible ; peu d'erreurs ; vocabulaire technique correct ; sources citées ; photos et vidéo nettes.	Communication de grande qualité : synthétique, structurée et attractive ; règle illustrée et limpide ; langue maîtrisée ; vocabulaire précis ; médias soignés et démonstratifs.
5. Critère libre du jury *Qu'est-ce qui distingue ce jeu des autres ?* **Source :** Ensemble du dossier	Aucun élément distinctif.	Un élément original isolé, peu exploité.	Une idée originale ou une démarche écoresponsable, partiellement aboutie.	Une ou plusieurs idées originales (mécanique de jeu, interaction électronique) ou écoresponsables (réemploi, économie de matière…) bien réalisées.	Innovation remarquable (mécanique inédite, interaction électronique astucieuse, écoconception exemplaire) qui valorise nettement le jeu.

Fiche de notation du jury

Une fiche par jury de deux enseignants – une note commune par jeu (0 Absent • 1 Insuffisant • 2 Partiellement satisfaisant • 3 Satisfaisant • 4 Très satisfaisant)

Jury – enseignant 1 : NOM, collège …… **Jury – enseignant 2 : NOM, collège** ……	**Jeu 1**	**Jeu 2**	**Jeu 3**	**Jeu 4**	**Jeu 5**	**Jeu 6**	**Jeu 7**	**Jeu 8**
Collège et classe								
Nom de l'équipe								
Nom du jeu								
Recevabilité – condition préalable Un seul jeu par classe, équipe de 2 à 4 élèves ; dossier complet ; jeu original (art. 6) ; droit à l'image (art. 10). Oui / Non								
1. Esthétique et qualité de réalisation (0 à 4) Graphisme original et soigné • Qualité des finitions • Ergonomie, lisibilité des pièces								
2. Fonctionnement du jeu (0 à 4) Partie conforme à la règle • Élément électronique opérant et utile • Message de sensibilisation								
3. Démarche de projet (0 à 4) Étapes du lancement aux essais • Choix justifiés, écoconception • Tests exploités								
4. Communication et maîtrise de la langue (0 à 4) Présentation claire • Règle du jeu compréhensible • Langue et vocabulaire • Médias démonstratifs								
5. Critère libre du jury (0 à 4) Originalité de la mécanique • Interaction électronique astucieuse • Écoconception remarquable								
Bonus mixité Équipe mixte (article 2) : + 1 point. Indiquer + 1 ou 0								
Score total / 20 (+ 1)								
Coup de cœur du jury *(une seule croix)*								
Remarques éventuelles :								