ACADÉMIE DE BORDEAUX
Liberté
Égalité
Fraternité

Édition 2027

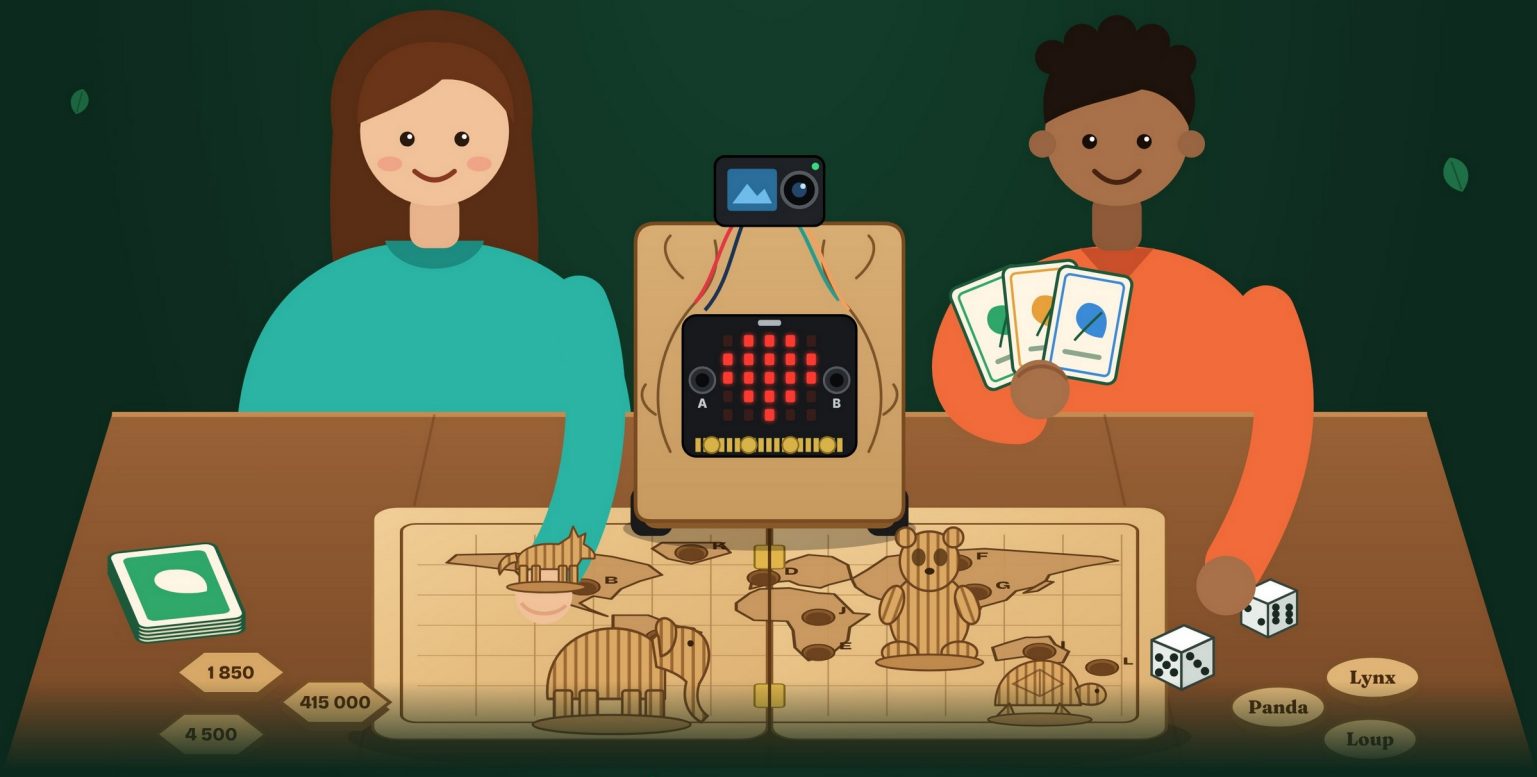
Année scolaire 2026-2027

CONCOURS ACADÉMIQUE DE TECHNOLOGIE AU COLLÈGE

TERRA GUARDIAN

Niveau 3e Imagine-le, fabrique-le, code-le… pour la planète !

Concevoir et réaliser un jeu de société pour sensibiliser à la protection des espèces vivantes et à la préservation de la planète



LES ÉTAPES DU PROJET

1 Concevoir et modéliser

2 Fabriquer les pièces

3 Assembler le jeu

4 Câbler l'électronique

5 Programmer et tester

Un jeu par classe de 3e · Équipe de 2 à 4 élèves, mixte si possible

Dépôt en ligne du 1er novembre 2026 au 31 mai 2027 : photos, vidéo d'1 min, diaporama

Évaluation à distance par un jury académique en juin 2027

Dépôt des fichiers

PRÉSENTATION DU CONCOURS

Comment faire découvrir aux enfants, comme aux adultes, les espèces animales menacées et les gestes qui préservent la planète ? Une organisation fictive de protection de la nature demande à des bureaux d'études de concevoir un **jeu de société éco-responsable** : un jeu réalisé avec des matériaux aussi écologiques que possible, qui sensibilise en s'amusant à la protection des espèces vivantes et à la préservation de la planète.

Au troisième trimestre, les élèves de 3e relèvent ce défi en Technologie, dans le cadre du thème **« Création, conception, réalisation, innovations » (CCRI)** du programme de cycle 4 (BO n° 9 du 29 février 2024). Ils organisent leur projet, conçoivent et modélisent le plateau, les pions et les cartes, fabriquent et assemblent les pièces, câblent et programment un élément électronique (caméra intelligente, dé électronique, buzzer de quiz… sur carte micro:bit), puis testent leur jeu en situation de partie.

Le concours **Terra Guardian** valorise ces réalisations à l'échelle de l'académie. Il se déroule **entièrement à distance** : les équipes déposent des photos, une vidéo et une présentation PowerPoint, que le jury évalue sans que personne n'ait à se déplacer.

OBJECTIFS

- Donner un prolongement et une visibilité académique au projet de fin de cycle 4 ;
- Mettre en œuvre une démarche de projet complète : concevoir, modéliser, fabriquer, assembler, câbler, programmer et valider ;
- Mettre la technologie au service du développement durable : écoconception, choix des matériaux, sensibilisation à la biodiversité ;
- Apprendre à présenter et à justifier une démarche technique, à l'écrit comme à l'image ;
- Développer le travail en équipe et les compétences psychosociales (coopération, prise de décision, créativité).

COMMENT PARTICIPER ?

Pas d'inscription préalable !

Il suffit de déposer le jeu de la classe à l'aide du formulaire en ligne, **du 1er novembre 2026 au 31 mai 2027**. L'enseignant transmet le lien du formulaire à l'équipe de sa classe, qui y importe ses fichiers. Chaque dépôt indique :

- le nom de l'enseignant, son collège et la classe ;
- le nom de l'équipe, le nombre d'élèves et le nom du jeu ;
- les trois productions attendues — photos, vidéo, présentation PowerPoint — importées directement dans le formulaire.

Formulaire de dépôt : https://forms.gle/NUeM6RZLNpqmM6bu5

Scannez pour déposer

LES TROIS PRODUCTIONS ATTENDUES

1 Des photos

5 photos au maximum du jeu terminé :

• le **plateau** en vue d'ensemble ;

• les **cartes, pions et figurines** ;

• l'**élément électronique programmé**, s'il existe (carte, câblage, boîtier).

Format JPEG ou PNG, nettes et bien éclairées.

2 Une vidéo

1 minute environ montrant le jeu **en cours de partie** : mise en place, tour de jeu, interaction avec l'élément électronique.

Le jury doit comprendre comment se joue une partie.

Format MP4, plan fixe ou en mouvement, son facultatif.

3 Une présentation PowerPoint

La démarche de l'équipe, du lancement du projet aux essais du jeu :

lancement • organisation • conception et modélisation • choix des matériaux • fabrication • assemblage • câblage • programmation • vérification et tests.

15 diapositives maximum, en PPTX (ou PDF, ODP).

RÈGLEMENT

Article 1 – Participants : Le concours est ouvert aux **élèves de 3e** des collèges publics et privés sous contrat de l'académie de Bordeaux, dans le cadre de l'enseignement de Technologie. Chaque classe présente **un seul jeu** (voir l'article 3), sous la responsabilité de son enseignant de Technologie. Aucune inscription préalable n'est demandée : le dépôt d'un jeu à l'aide du formulaire en ligne vaut participation au concours.

Article 2 – Composition des équipes : Le jeu est présenté par une équipe de **2 à 4 élèves**. L'équipe est, **autant que possible, mixte** : la mixité n'est pas obligatoire, mais **une équipe mixte bénéficie d'un bonus d'1 point** ajouté à la note obtenue sur la grille d'évaluation.

Article 3 – Un seul jeu par classe : Chaque classe qui souhaite concourir **ne présente qu'un seul jeu**, élu parmi les jeux créés dans la classe. Ce choix peut prendre la forme d'un vote ou d'un concours interne, organisé par l'enseignant. Seule l'équipe qui a réalisé le jeu élu dépose ses productions.

Article 4 – Le jeu de société : Le jeu est un **jeu de société original**, conçu et réalisé par l'équipe, qui **sensibilise à la protection des espèces vivantes et à la préservation de la planète**. Il comprend au moins un plateau ou un support de jeu, des pions ou des figurines, des cartes ou des jetons, et une règle du jeu écrite. Il est fabriqué avec les moyens du laboratoire de Technologie (découpeuse laser, imprimante 3D, outillage). Le choix des matériaux est libre — bois, carton, matériaux de réemploi, impression 3D… —, mais l'équipe veille à ce qu'ils soient **aussi écologiques que possible** et justifie ce choix dans sa présentation. Les pièces conçues et fabriquées par les élèves sont valorisées par le jury par rapport aux éléments achetés tout faits.

Article 5 – La partie électronique programmée : Le jeu intègre, de préférence, **un élément électronique programmé par l'équipe** qui participe au déroulement de la partie : reconnaissance des figurines par une caméra intelligente, dé électronique, buzzer ou clavier de quiz, minuteur, affichage du score… La carte **micro:bit**, programmée avec MakeCode, est recommandée ; tout autre support est accepté. Un jeu sans partie électronique reste recevable, mais le jury valorise un élément électronique fonctionnel et utile au jeu.

Article 6 – Un jeu original et des informations fiables : Le nom du jeu, ses illustrations et son graphisme sont créés par les élèves. Le jeu ne reproduit ni un jeu du commerce, ni un personnage, un logo ou un visuel de film, de jeu vidéo ou de marque existants. Les informations données sur les espèces et l'environnement sont exactes, et leurs sources (organismes de protection de la nature…) sont citées dans la présentation. Un jeu qui ne respecte pas cet article ne peut être ni distingué ni publié.

Article 7 – Les photos : **Cinq photos au maximum** du jeu terminé sont déposées : le plateau en vue d'ensemble ; les cartes, pions et figurines ; l'élément électronique programmé, s'il existe, en laissant voir la carte et le câblage.

Article 8 – La vidéo : Une vidéo d'environ **1 minute** (1 min 30 au plus) montre le jeu en cours de partie : mise en place, tour de jeu, interaction avec l'élément électronique. Elle permet au jury de comprendre comment se joue une partie. Aucun montage n'est exigé.

Article 9 – La présentation PowerPoint : Réalisée par les élèves, elle présente en **15 diapositives au maximum** la démarche suivie, dans l'ordre du projet : lancement et problème à résoudre ; organisation du projet (planning) ; conception et modélisation (croquis, modèles 3D) ; choix des matériaux et écoconception ; fabrication ; assemblage ; câblage ; programmation ; vérification et tests (essais de partie, corrections apportées). Elle rappelle la règle du jeu et mentionne le nom de l'équipe, la classe et le collège.

Article 10 – Droit à l'image et données personnelles : Les productions ne comportent **ni nom de famille d'élève ni visage reconnaissable** : seuls les mains, les silhouettes de dos et les prénoms peuvent apparaître. Le formulaire de dépôt ne demande aucune information nominative sur les élèves.

Article 11 – Formats et dépôt : Le dépôt se fait **du 1er novembre 2026 au 31 mai 2027** à l'aide du formulaire en ligne (https://forms.gle/NUeM6RZLNpqmM6bu5), dont l'enseignant transmet le lien à l'équipe. Les élèves y **importent directement leurs fichiers**, sous la responsabilité de leur enseignant. Formats acceptés : JPEG ou PNG pour les photos, MP4 pour la vidéo, PPTX, PDF ou ODP pour la présentation.

Article 12 – Évaluation à distance : Après la clôture des dépôts, **chaque jeu est évalué une seule fois**, à distance, par un jury formé de **deux enseignants de Technologie issus de collèges différents**. Les deux membres du jury examinent ensemble les seules productions déposées et attribuent **une note commune**, d'un commun accord, à l'aide de la grille ci-dessous. Aucun déplacement des élèves ni des jeux n'est demandé. Un membre du jury n'évalue jamais un jeu de son établissement. La répartition des jeux entre les jurys est coordonnée par l'inspection pédagogique.

Article 13 – Publication : En déposant leurs productions, l'enseignant et les élèves autorisent leur publication, dans le respect de l'article 10, sur le site académique de Technologie et dans les supports de communication du concours.

Article 14 – Acceptation du règlement : Le dépôt d'un jeu vaut acceptation du présent règlement.

GRILLE D'ÉVALUATION – 5 CRITÈRES NOTÉS SUR 4 POINTS

Critère	Indicateurs	Points
1. Esthétique et qualité de réalisation	• Graphisme original, soigné et cohérent avec le thème • Qualité des finitions : découpes, gravures, assemblages • Ergonomie : pièces faciles à manipuler, plateau et cartes lisibles	**/ 4**
2. Fonctionnement du jeu	• Une partie se déroule du début à la fin selon la règle • L'élément électronique programmé fonctionne et sert le jeu • Le jeu sensibilise réellement à la protection des espèces et de la planète	**/ 4**
3. Démarche de projet	• Toutes les étapes sont présentées, de la conception à la vérification • Choix justifiés : matériaux, procédés, constituants, écoconception • Essais de partie réalisés et améliorations apportées	**/ 4**
4. Communication et maîtrise de la langue	• Présentation claire, structurée et lisible ; règle du jeu compréhensible • Orthographe, syntaxe et vocabulaire technique maîtrisés • Photos et vidéo nettes et démonstratives	**/ 4**
5. Critère libre du jury	• Originalité de la mécanique de jeu ou idée innovante • Écoconception remarquable (réemploi, économie de matière…) • Ou tout autre point fort relevé par le jury	**/ 4**
Bonus mixité	Équipe mixte (article 2)	**+ 1**
Total		**/ 20 (+ 1)**

Barème indicatif par critère : 4 = très satisfaisant ; 3 = satisfaisant ; 2 = partiellement satisfaisant ; 1 = insuffisant ; 0 = absent.

Conditions de recevabilité : un seul jeu par classe, présenté par une équipe de 2 à 4 élèves, dossier complet (photos, vidéo et présentation) et respect des articles 6 et 10.

CALENDRIER 2026-2027

1er novembre 2026	Ouverture du concours et du formulaire de dépôt
1er novembre 2026 – 31 mai 2027	Réalisation des jeux, élection du jeu de la classe et dépôt des fichiers
31 mai 2027	Clôture des dépôts
Juin 2027	Évaluation à distance par des jurys de deux enseignants
Juin 2027	Annonce des résultats sur le site académique de Technologie

RÉFÉRENT DU CONCOURS

Brice RAGUIDEAU • Brice.Raguideau@ac-bordeaux.fr