Le jeu des 17 secteurs

5E JEU 1 h

Trente-deux cartes métiers à répartir dans dix-sept piles de secteurs, en équipes, en une heure. Le jeu fait apparaître les hésitations utiles, notamment les métiers qui existent dans plusieurs secteurs. Les cartes, les règles et le corrigé sont fournis, prêts à imprimer.

Kit pédagogique : fiche élève, fiche enseignant, diaporama

Fiche élève : Le jeu des 17 secteurs

Nom : ..... Classe : .....

Le jeu des 17 secteurs : règles et cartes

But du jeu

Répartir les trente-deux cartes métiers dans les dix-sept piles de secteurs, puis défendre votre classement devant les autres équipes. Il n'y a pas de gagnant au nombre de bonnes réponses, mais une équipe gagnante à la qualité des justifications.

Déroulement

Manche	Durée	Ce que vous faites	Règle
1. Tri rapide	10 min	Vous placez chaque carte dans une pile	Interdiction de discuter
2. Revue	15 min	Vous reprenez chaque pile et vous corrigez	Une carte bouge seulement si quelqu'un dit pourquoi
3. Confrontation	10 min	Vous comparez avec l'équipe voisine	On ne parle que des cartes où l'on n'est pas d'accord
4. Correction	10 min	Vous découvrez le classement de référence	On note les surprises, on ne raye rien

Les dix-sept étiquettes de secteurs à découper

Santé | Social | Animaux et nature | Bâtiment | Industrie | Numérique | Commerce | Gestion | Transport | Hôtellerie et restauration | Arts | Communication | Artisanat | Sécurité | Sport | Sciences | Fonction publique

Les trente-deux cartes métiers à découper

Aide-soignant	Ambulancier	Assistant de vie dépendance	Professeur des écoles
Jardinier paysagiste	Bûcheron	Maçon	Électricien du bâtiment
Soudeur	Technicien de maintenance industrielle	Développeur informatique	Technicien en cybersécurité
Coiffeur	Vendeur en prêt-à-porter	Comptable	Chargé d'accueil

Conducteur de bus	Cariste	Cuisinier	Serveur en restauration
Costumier	Maquilleur de spectacle	Journaliste	Conducteur de machines d'impression
Boulanger	Céramiste	Gendarme	Pompier
Maître-nageur sauveteur	Éducateur sportif	Vétérinaire	Auxiliaire vétérinaire

Vos cinq justifications

Choisissez cinq cartes qui ont fait débat dans votre équipe et écrivez pourquoi vous les avez placées là.

1) Carte : ..... Pile choisie : ..... Parce que : .....

2) Carte : ..... Pile choisie : ..... Parce que : .....

3) Carte : ..... Pile choisie : ..... Parce que : .....

4) Carte : ..... Pile choisie : ..... Parce que : .....

5) Carte : ..... Pile choisie : ..... Parce que : .....

Ma trace personnelle

Trois métiers que je ne connaissais pas : .....

Une carte que j'aurais mal classée tout seul : .....

Fiche enseignant : Le jeu des 17 secteurs

Objectifs

- Associer trente-deux métiers courants aux dix-sept secteurs du hub.
- Identifier les métiers transversaux, présents dans plusieurs secteurs, et justifier un classement discutable.
- Comprendre que la fonction publique est un employeur et non un domaine d'activité.
- Argumenter un désaccord en équipe sans trancher par la voix la plus forte.

Déroulé

1. **Installation (5 min)** : quatre équipes, un jeu de cartes et dix-sept étiquettes de secteurs par équipe.
2. **Manche 1, le tri rapide (10 min)** : classer les trente-deux cartes sans discuter, au feeling, chronomètre visible.
3. **Manche 2, la revue (15 min)** : reprendre chaque pile, valider ou déplacer, écrire une justification pour cinq cartes au choix.
4. **Confrontation (10 min)** : comparaison des classements entre équipes, uniquement sur les cartes où elles divergent.
5. **Correction commentée (10 min)** : dévoilement du corrigé, discussion des cartes pièges.
6. **Trace écrite (10 min)** : chaque élève note trois métiers découverts et une carte qu'il aurait mal classée.

Fiche enseignant

Objectifs visés

- Faire manipuler un grand nombre de métiers en peu de temps.
- Faire émerger la notion de métier transversal, présent dans plusieurs secteurs.
- Corriger l'idée que la fonction publique serait un domaine d'activité.
- Entraîner l'argumentation en équipe, avec obligation de justifier tout déplacement de carte.

Déroulé détaillé

Préparation. Imprimez et découpez quatre jeux. Plastifiez si vous comptez rejouer. Rangez chaque jeu dans une enveloppe numérotée, cela évite les mélanges entre classes.

Pendant la séance. Manche 1 sans intervention de votre part, même en cas d'erreur criante. Manche 2 avec la règle de justification, que vous rappelez toutes les cinq minutes. Confrontation limitée aux désaccords, sinon les équipes récitent leur classement entier. Correction commentée en partant des cartes pièges, jamais des cartes évidentes.

Corrigé

Secteur	Cartes attendues
Santé	Aide-soignant, ambulancier
Social	Assistant de vie dépendance, professeur des écoles
Animaux et nature	Jardinier paysagiste, bûcheron
Bâtiment	Maçon, électricien du bâtiment
Industrie	Soudeur, technicien de maintenance industrielle
Numérique	Développeur informatique, technicien en cybersécurité
Commerce	Coiffeur, vendeur en prêt-à-porter
Gestion	Comptable, chargé d'accueil
Transport	Conducteur de bus, cariste
Hôtellerie et restauration	Cuisinier, serveur en restauration
Arts	Costumier, maquilleur de spectacle
Communication	Journaliste, conducteur de machines d'impression
Artisanat	Boulanger, céramiste
Sécurité	Gendarme, pompier
Sport	Maître-nageur sauveteur, éducateur sportif
Sciences	Vétérinaire, auxiliaire vétérinaire
Fonction publique	Aucune carte. C'est le piège central du jeu.

Les cartes pièges et ce qu'il faut en dire

Professeur des écoles, gendarme, pompier. Les équipes les placent presque toujours dans la fonction publique. Expliquez la distinction entre l'employeur et le domaine d'activité : ces personnes sont agents publics, leurs métiers relèvent du social et de la sécurité.

Comptable et chargé d'accueil. Ces métiers existent dans tous les secteurs. Le classement en gestion tient au domaine de compétence, pas au lieu d'exercice.

Coiffeur. Souvent placé dans l'artisanat, ce qui se défend. La réponse attendue est le commerce, mais acceptez la justification artisanale si elle est argumentée.

Vétérinaire et auxiliaire vétérinaire. Rangés dans les sciences et non dans les animaux et nature, ce qui surprend et mérite une explication sur les études suivies.

Grille d'évaluation

Observable	Non atteint	En cours	Atteint
Qualité des justifications écrites	Moins de trois justifications, ou copies de l'étiquette	Trois à quatre justifications correctes	Cinq justifications qui expliquent l'activité du métier
Argumentation orale en équipe	Subit le classement des autres	Donne un avis sans le défendre	Défend une position et accepte de la réviser
Compréhension du secteur	Confond secteur et lieu de travail	Distingue les deux sur les cas simples	Explique le cas de la fonction publique